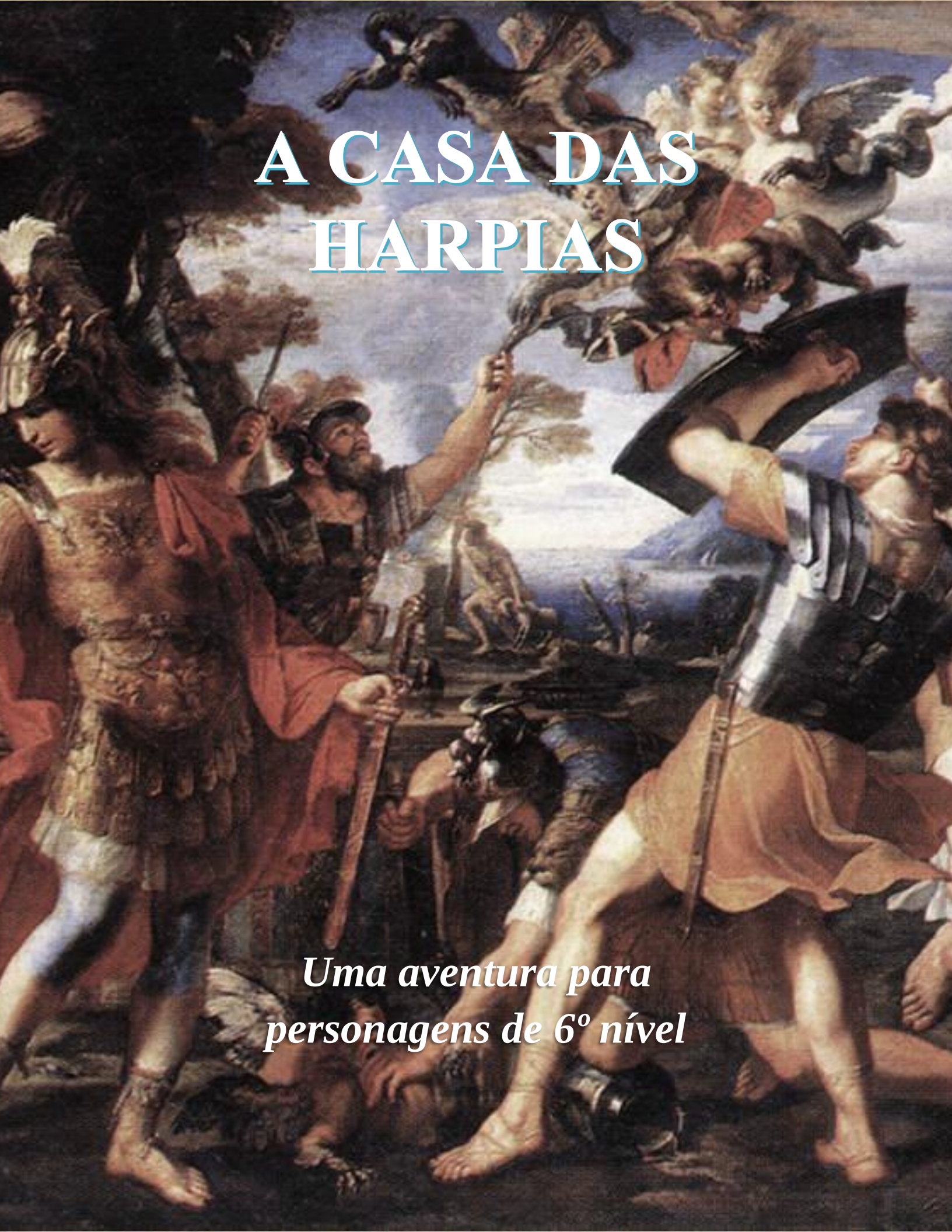


The background image is a classical painting. It depicts a dramatic scene with several figures. In the foreground, a man in a red and gold tunic with a feathered helmet stands on the left. Next to him, a bearded man in a dark tunic and cap holds a sword aloft. On the right, a man in a blue and white striped tunic and a large black hat is shown in a dynamic pose. In the background, there are more figures, including one who appears to be a winged creature or a person in a costume. The sky is filled with dark, swirling clouds and more winged figures. The overall style is that of a Baroque or Rococo painting, with strong contrasts and dramatic lighting.

A CASA DAS HARPIAS

*Uma aventura para
personagens de 6º nível*

A CASA DAS HARPIAS

Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>

Imagens de uso não comercial da DMGUILD

Capa: Éneias e Seus Companheiros Enfrentando as Harpias de François Perrier



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

A CASA DAS HARPIAS

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 6º nível – criada por **Owen K.C. Stephens**.

INTRODUÇÃO

Esta aventura pode ser incorporada a qualquer estilo de jogo. A aventura original não traz sequer mapas, mas alguns serão providenciados pelo tradutor a responsável pela adaptação para facilitar o uso deste módulo.

Um Último Enigma é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS concebida para um grupo de quatro personagens de 6º nível, mas pode funcionar bem em grupos um pouco maiores ou de um nível acima ou abaixo.

PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

O texto que aparece nas caixas sombreadas contém informação para ser passada para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear quando apropriado. Estatísticas de monstros e PdMs relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

Esta aventura se utiliza de um mapa que foi disponibilizado no site da Wizards of the Coast e está aqui nesta publicação para a sua conveniência.



É proibida a venda deste livro.

HISTÓRIA

A guilda dos ladrões local sobrevive se escondendo fora da cidade, na floresta próxima. Como os ladrões limitam seus esforços predatórios na área da cidade, os druidas e patrulheiros da região não têm motivos para irem atrás deles, e a guarda da cidade concentra seus esforços dentro das muralhas da cidade. Nas últimas décadas, a guilda conseguiu construir um esconderijo bem escondido em uma das grandes árvores perenifólias perto da cidade. Isso permite que os ladrões planejem e conspiram em segurança, dá a eles um lugar para descansar e se esconder se as coisas ficarem muito quentes, e permite que eles fiquem de olho nas caravanas que chegam à cidade em busca de alvos prováveis.

Infelizmente para a guilda, seu esconderijo ideal atraiu um voo de harpias que se mudou para a área. As harpias gostam do esconderijo por muitas das mesmas razões que os ladrões, e expulsaram os ladrões e fixaram residência. Os ladrões conseguiram escapar com a maioria de seus documentos secretos e posses importantes, mas agora não têm uma base boa e segura de operações. A líder das harpias, uma criatura particularmente desagradável chamada Irith, espera usar a base da casa da árvore como uma sede da qual ela expandirá seu voo, tornando-se uma força poderosa na área.

GANCHOS: INTRODUZINDO OS PERSONAGENS

Esta aventura pode ser inserida em qualquer ambiente selvagem ou na área externa próxima de qualquer cidade. Ela fornece uma boa aventura paralela para tirar grupos de aventureiros das masmorras e envolvê-los em aventuras ao ar livre e, possivelmente, urbanas. Ela pode acontecer como parte de uma aventura maior centrada na cidade vizinha, ou pode ser usada como um encontro independente com Irith e seu plano.

Embora a casa da árvore esteja situada em uma árvore perenifólia, ela poderia ser facilmente movida para uma grande árvore apropriada em qualquer clima, permitindo que a aventura seja colocada em qualquer lugar.

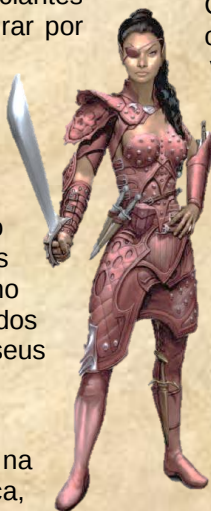
Você pode usar um dos ganchos abaixo para fazer com que os personagens fiquem interessados na área ao redor da casa da árvore.

- Uma espécie de morcego voador de algum tipo, ou algum pássaro monstruoso, foi visto e ouvido na área. Parece ser capaz de hipnotizar as pessoas com o som de sua voz. Algumas caravanas desapareceram completamente, e um grupo local de comerciantes está disposta a pagar 1000 peças de ouro para quem conseguir se livrar da criatura..

- Acredita-se que um grupo de grifos tenha se mudado para a floresta local. Muitos comerciantes começaram a organizar grupos para procurar por ninhos de grifos nas árvores grandes, na esperança de encontrar ovos para vender.

- A Guilda de Ladrões precisa recuperar sua base sem atrair nenhuma atenção oficial. Um membro do grupo com contatos no submundo é solicitado a aceitar o trabalho de limpar o ninho sem que nenhum dos guardas locais tome conhecimento de seus esforços.

- Há rumores de que as músicas ouvidas na floresta são de uma antiga harpa mágica, perdida na área há séculos.



que pudesse ser escalado. As paredes exigem um teste de Força (Atletismo) CD 15 para subir, e o teto de CD 20 para se manter nele. Subir pela escada que liga os níveis da casa da árvore pode exigir um teste de um Força (Atletismo) CD 5, caso você julgue que seja necessário (por exemplo, em situação de combate). Os troncos contam como terreno difícil para quem transitar por eles.

Lembre-se que escalar custa o dobro da taxa de movimentação, então, para cada metro que o personagem se desloca escalando, ele deve descontar 2 metros de seu deslocamento.

O LAYOUT DA CASA NA ÁRVORE

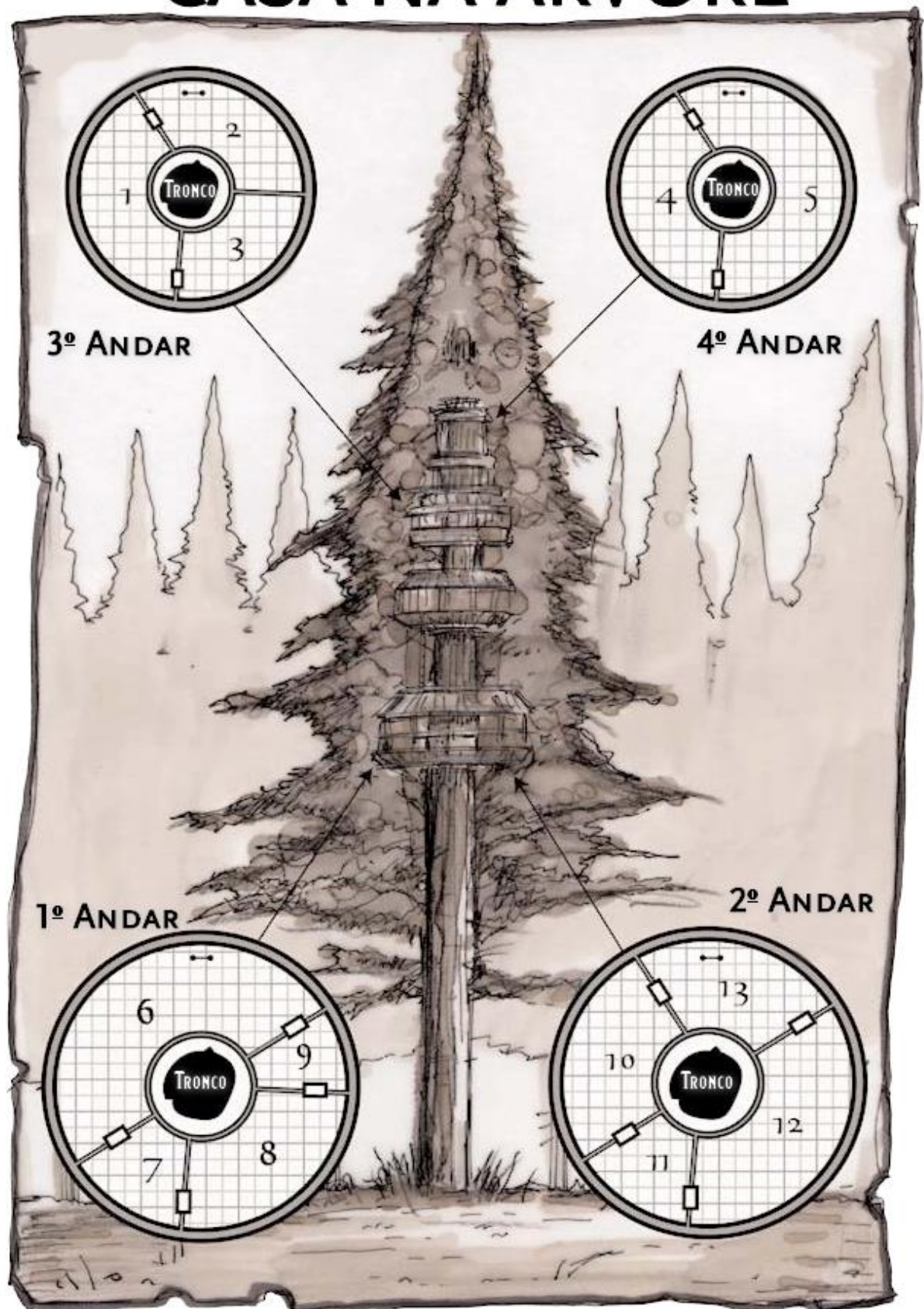
Observe que a escala dos mapas da sala é de 75 cm por quadrado (a metade do padrão), mas a visão lateral é o dobro daquela escala (assim a árvore tem 120 metros de altura). O andar mais baixo da casa da árvore fica a 42 metros do chão e tem 6 metros de altura. O segundo andar está a 6 metros acima do primeiro e o terceiro e o quarto a 3 metros acima do andar abaixo deles. Cada um dos quatro andares tem um acesso por escada ao andar de cima, mas a escada precisa ser disponibilizada por quem está no andar mais alto, o que significa que um personagem precisa subir um andar antes de poder providenciar a escada para descer ou para outros personagens subirem (normalmente sempre havia um membro da guilda de plantão para baixar a escada para qualquer pessoa permitida).

O andar mais baixo da casa da casa na árvore corresponde às áreas 6-9. O próximo andar às áreas 10-13, o seguinte às áreas 1-3 e o andar com o posto de vigia às áreas 4 e 5. Como as harpias têm visão no escuro a um alcance de 18 metros, elas não fizeram nenhum esforço para iluminar qualquer uma das áreas. Os ladrões construíram a casa da árvore sem janelas (para aumentar sua capacidade de camuflagem), então, a menos que os personagens forneçam sua própria fonte de luz ou possam ver na escuridão, eles não poderão ver em nenhuma das áreas descritas abaixo.

CARACTERÍSTICAS DA ÁRVORE

Muito provavelmente, em algum momento, os personagens vão acabar subindo ou descendo o tronco da árvore ou se movendo ao longo de alguns dos seus ramos. O tronco da árvore exige um teste de Força (Atletismo) CD 15 para subir. Um personagem pode se mover ao longo de um galho de árvore com um teste de Força (Atletismo) CD 15 ou um teste de Destreza (Equilíbrio) CD 10 dentro de uma distância de 3 metros do tronco, CD 20 se for mais distante. Os ladrões intencionalmente mantinham o interior da casa da árvore áspero para

CASA NA ÁRVORE



1º ANDAR

6 – O SALÃO PRINCIPAL

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Uma escada no centro da sala leva a um piso coberto de sujeira e podridão. A sala é um semicírculo com cerca de cinco metros de largura e quinze de diâmetro, com uma porta em cada extremidade. O cheiro forte de resíduos e almíscar encheu o ar, dominando qualquer outro cheiro. Pilhas de móveis quebrados, comida em decomposição e tecidos rasgados e brilhantes cobrem as paredes curvas, com lixo aleatório espalhado pelo chão e espalhado nas paredes de madeira. Alguns pequenos buracos, não mais do que trinta centímetros de diâmetro, são visíveis nas paredes.

Esta sala era originalmente o salão principal da casa da árvore, onde os membros da guilda dos ladrões se reuniam em segredo. As harpias o destruíram intencionalmente para encorajar um bando de **ratos gigantes** a entrar e fazer um ninho.

Supondo que os personagens ainda não tenham lutado contra alguns dos terríveis ratos, vinte das criaturas vivem aqui, embora não seja provável que dez delas estejam presentes de cada vez. Os **ratos gigantes** se escondem (Percepção Passiva CD 21 para avistá-los) e não atacam os personagens a menos que eles comecem a cavar através do lixo.

7 – A COZINHA

Esta era a pequena cozinha que permitia que a casa da árvore servisse refeições pequenas e informais. Lamparinas de cozimento permitiam que os alimentos fossem reaquecidos, mas não eram realmente adequados para cozinhar alimentos crus. Elas foram derrubadas quando as harpias atacaram, e o óleo nunca foi limpo. Mover-se cautelosamente não é um problema, mas qualquer um que esteja correndo ou lutando nesta sala deve fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 13) a cada rodada para evitar cair. Se o óleo entrar em contato com o fogo, toda a sala irrompe em chamas,

causando 2d4 pontos de dano (sucesso em uma salvaguarda de destreza reduz o dano pela metade - CD 15) a cada rodada, por 3d4 rodadas. A casa da árvore foi construída de madeira tratada para resistir a incêndios, então a conflagração não se espalhará para além desta sala, a menos que os personagens façam algo neste sentido.

8 – A DISPENSA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Um cheiro forte de podridão preenche este quarto de 5 por 13 metros em forma de cunha. Barris quebrados e caixas de madeira lascadas estão por todo o lado. Traços de comida apodrecida ainda aparecem em rachaduras e fendas entre os recipientes quebrados. Há uma porta em cada extremidade da sala.

Esta sala está cheia de pregos enferrujados dos caixotes e cacos de cerâmica quebrada e vidro. Qualquer pessoa que se desloque por essa sala que não tenha, pelo menos, 12 de CA por uso de armadura ou armadura natural precisa fazer uma salvaguarda de Destreza (CD 10) ou recebe 1 ponto de dano. Um personagem é então exposto à doença "Praga do Esgoto" (Dungeon Masters Guide página 257 - "Sewer Plague"). Se um personagem decidir por examinar a área antes de entrar, um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 10 revela tanto esse perigo quanto um caminho seguro pela sala.

9 – A CHAPELARIA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Alguns pedaços esfarrapados de tecido se alinham no chão deste quarto de 5 metros de comprimento. Pequenos ganchos de latão enfileiram as paredes curvas e prateleiras vazias correm por cima dos ganchos. Há portas em cada extremidade da sala e um pequeno buraco perto do chão da parede exterior.

Esta era a chapelaria da casa da árvore, onde os membros visitantes da guilda deixavam suas malas e penduravam suas roupas de frio. Um único rato gigante mal-humorado faz seu ninho ao longo da prateleira externa, mas está se escondendo - sucesso em um teste de Sabedoria Percepção CD 21 permite notá-lo - e não ataca, a menos que os personagens mexam na prateleira superior.

2º ANDAR

10 – A SALA DE REUNIÕES

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Quatro ninhos feitos de cadeiras quebradas e roupas sujas repousam neste quarto de sete metros de comprimento, um de cada lado de cada uma das duas portas localizadas nas extremidades da sala.

Se os personagens ainda não tiverem lidado com as harpias dessa sala, adicione o seguinte:

Dentro de cada ninho está uma horrível criatura com longas garras e enormes asas de abutre. Outras duas dessas criaturas com dorso, braços e cabeças humanoides e pernas de uma ave de rapina e asas de um pássaro agourento estão no meio do aposento. Todas notam a sua chegada.

Essas são as seis **harpias** mais jovens do bando de **Irith**, e provavelmente não serão encontradas em nenhum outro lugar além desse. Essas **harpias** são impetuosas e arrogantes e lutam até a morte se atacadas.

Se é noite e os personagens vêm em silêncio, as harpias estão dormindo e os personagens podem tentar surpreendê-las. Durante o dia as harpias ficam acordadas e dificilmente serão surpreendidas. As **harpias** tentam usar suas músicas cativantes para atrair os personagens para elas, mas desistem de cantar e se defender se forem atacadas. Se as harpias na área 12 ainda não tiverem sido enfrentadas, elas definitivamente ouvirão uma luta prolongada aqui, a menos que os personagens tomem providências para evitá-la

(como lançar um feitiço de silêncio). Se ficar claro que um combate está ocorrendo aqui, as criaturas da área 12 fogem para avisar **Irith**.

11 – A ENFERMARIA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Potes de cerâmica estilhaçados, mesas quebradas e ataduras rasgadas espalham-se pelo chão deste cômodo de 5 metros de comprimento. Vários emplastos e cataplasmas estão espalhados pelo chão e um forte cheiro de ervas enche a sala e supera qualquer outro aroma. Há uma porta em cada extremidade da sala. Uma fina camada de poeira cobre tudo nesta sala.

Esta era a enfermaria da casa da árvore, para lidar com os ferimentos de ladrões procurados que não podiam obter ajuda na cidade. As harpias esmagaram tudo junto com tudo o mais na casa da árvore, mas descobriram que odiavam o cheiro e não voltaram a este cômodo desde então. Se um personagem passar alguns dos cataplasmas em si mesmos, qualquer harpia que os atacar sofre desvantagem no primeiro ataque corpo-a-corpo contra o personagem.

12 – O DORMITÓRIO DOS LADRÕES

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Dois grandes ninhos de móveis quebrados e galhos de árvores dominam o centro deste cômodo de 9 metros de comprimento. Há marcas de garras nas paredes e algumas manchas escuras encharcadas nas tábuas de madeira do chão. Pedacos dos beliches quebrados ainda podem ser vistos fixados nas paredes e há uma porta em cada extremidade da sala.

Se os personagens ainda não enfrentaram as oito **harpias** que vivem aqui, elas estão escondidas atrás dos beliches (é onde as harpias dormem, os

ninhos são apenas um chamariz). Sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 16 permite que um personagem veja as harpias enquanto saltam para atacar. Se os personagens ainda não encontraram nenhuma **harpia**, eles podem ser surpreendidos pelas harpias deste cômodo caso não notem as harpias escondidas.

Estas oito **harpias** são a principal força do bando de **Irith**. Eles são criaturas astutas, mais experientes que as que se encontram na sala de reuniões pois já lutaram muitas batalhas antes. Cada harpia está armada com um bastão feito de ossos. Elas não tentarão vencer uma luta que está claramente indo contra elas, preferindo fugir e avisar a presença do invasor.

Os ninhos contêm os pertences das **harpias**, que podem ser encontrados se os personagens fizerem uma verdadeira revista no local e tiverem sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 15. Há 200 peças de ouro escondidas nos dois ninhos, bem como oito pequenas azuritas polidas no valor de 5 peças de ouro cada.



13 – DEPÓSITO

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Uma escada no centro do cômodo termina em um piso coberto de sujeira e podridão. A sala é um semicírculo com cerca de 10 metros de diâmetro com uma porta em cada extremidade. Vários corpos rasgados estão largados no centro da sala com uma enorme mancha escura no chão abaixo deles. Várias caixas grandes se alinham na parede externa, com apenas algumas mostrando sinais de terem sido abertas.

Este cômodo era o depósito da casa da árvore, onde ficavam guardadas as várias mercadorias não perecíveis (corda, rações de viagem, tecidos, num total de 400 po em objetos mundanos). Quando as **harpias** assumiram o controle, transformaram essa em sua sala de presas, onde as vítimas de suas terríveis canções foram levadas para serem torturadas antes de serem mortas e devoradas. Dez corpos estão empilhados no centro da sala - todos de comerciantes e habitantes da cidade que

foram encontrados sozinhos e acabaram atraídos pelas **harpias** através de suas canções cativantes. Um exame cuidadoso dos corpos e sucesso em um teste de Sabedoria (Medicina) CD 10 revela que eles foram roídos e despojados da maior parte da carne. Tudo o que resta são roupas esfarrapadas e alguns itens que caíram enquanto as harpias se alimentavam deles (um valor de 150 gp em moedas aleatórias e pequenas gemas).

Se os personagens fizerem barulho nesta sala, as **harpias** das áreas 10 e 12 que ainda não foram derrotadas podem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) para notar a invasão (CD 5 se for muito barulho, CD 10 se os personagens simplesmente não tiverem um certo cuidado, mas também não forem especialmente barulhentos, e CD 20 se os personagens forem mais cuidadosos, com qualquer variação a critério do Mestre). Quaisquer **harpias** que ouvem os personagens informam o bando e invadem a sala duas rodadas depois, atacando os personagens.

3º ANDAR

1 – O QUARTO DO LÍDER DA GUILDA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Este quarto em forma de cunha tem cerca de 4 metros de largura e 8 metros de comprimento. Nele, parte do espaço é tomado por uma cama enorme que parece ter se tornado um ninho grande e esfarrapado. Há uma porta em cada uma de suas extremidades.

Se Irith foi avisada da invasão, ela arma uma emboscada para eles. Ela posiciona todas as harpias disponíveis para lutar contra os personagens nesta área, enquanto ela permanece escondida na área 3. Ela convoca quaisquer ratos remanescentes no início da luta, e tenta isolar os conjuradores assim que identificados. Se tiver tempo, ela lançará magias para se defender previamente, como Reflexos, Vitalidade Ilusória e ver o Invisível.

Se surpreendida, Irith tenta escapar para a área 5 ou para a área 12 para reunir reforços. Ela usa os

canos para cobrir sua fuga, se necessário. Se em qualquer momento a luta parecer estar indo mal contra ela, Irith foge em vez de lutar até a morte.

Irith normalmente ela lança um alarme no alçapão da área 2 a cada anoitecer. O alarme dura 8 horas, então se os personagens se moverem para a área 2 nas oito horas depois do pôr do sol, Irith é avisada.

2 – ANTECÂMARA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Uma escada em uma extremidade da sala leva a um piso de madeira lisa e limpa de qualquer fragmento. Quatro cadeiras de madeira com tiras de couro estão dispostas casualmente ao redor da sala, e uma pequena mesa fica no centro. Uma porta na outra extremidade da sala é a única saída.

Se um personagem entrar pelo alçapão a qualquer momento dentro de oito horas após o pôr-do-sol, um feitiço de alarme avisa silenciosamente à entrada dele (veja a área 1).

3 – SALA DO TESOURO

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Essa sala curva tem cerca de 4 metros de largura e 7 metros de comprimento e é acessada por uma única porta. Está vazia, exceto por um único baú de ferro no centro da sala.

Esta era a câmara do tesouro do líder da guilda, onde ele guardava seu tesouro pessoal e itens colocados sob os cuidados da guilda. A maior parte do tesouro foi removida com sucesso quando os ladrões sobreviventes evacuaram a casa, mas um único baú muito pesado foi deixado para trás na pressa. O baú tem um cadeado reforçado, muito difícil de abrir, exigindo um teste de Destreza com ferramentas de ladrão CD 25. O baú em si tem CA 19, um limite de dano 5 e 20 pontos de vida.

Dentro dele há seis poções de cura em frascos de vidro e estas se quebram se o baú é destruído. O baú também tem dez rubis muito pequenos, cada um valendo 20 po, que sobrevivem à destruição.

4º ANDAR

4 – ESTOQUE DE EMERGÊNCIA

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

A sala em forma de cunha é de cerca de 4 metros de largura e 10 metros de comprimento. Ela está quase toda tomada por vários barris grandes. Três enormes rolos de corda estão no topo dos barris. A parede externa tem inúmeros buracos colocados a um metro e meio do chão, cada um com menos de cinco centímetros de diâmetro e coberto por uma aba de couro. Há uma porta em cada extremidade da sala.

Embora ainda seja projetada para fazer parte da vigilância, esta área também é usada para armazenar vários barris grandes de água (caso a casa da árvore pegue fogo) e três cordas de seda de 5 metros de comprimento.

5 – POSTO PRINCIPAL DE OBSERVAÇÃO

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta para os personagens quando eles entrarem nesta área:

Este cômodo semicircular tem cerca de 4 metros de largura e 20 metros de comprimento. A parede externa tem inúmeros buracos colocados a um metro e meio do chão, cada um com menos de cinco centímetros de largura e coberto por uma aba de couro. Duas harpias empoleiram-se em bancos na sala próximos as paredes, olhando para fora.

Se os personagens se aproximarem desta sala pelo lado de fora, as **harpias veteranas** que ficam aqui provavelmente os verão e darão um grito de alerta antes de voar para baixo para se juntar Irith. Se as

harpas veteranas descobrem que a Irith já foi derrotada e elas perceberem que são as últimas, elas simplesmente tentarão fugir.

FUTURAS AVENTURAS

Se Irith ou qualquer um de seu bando fugir, é provável que eles se lembrem dos personagens e tentem fazer aliados poderosos o suficiente para ajudar a se vingarem. Se os personagens empreenderam essa aventura para ajudar a guilda dos ladrões, todos eles serão membros honorários e terão acesso à casa na árvore para futuras operações na área, e poderão pedir ajuda no futuro.

Se os personagens não trabalharam para a guilda dos ladrões, a guilda considerará a casa da árvore como irrecuperável e os personagens poderiam negociar com o lorde local para possivelmente usá-la. É claro que, nesse caso, a guilda acreditará que os personagens devem aos ladrões uma nova base de operações e tentarão encontrar uma forma de fazê-los pagar por uma.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura de Owen K.C. Stephens é mais um encontro elaborado do que uma aventura em si. Há pouco trabalho relativo ao passado da Guilda ou do Bando de Harpias e os personagens já são praticamente colocados nas proximidades da árvore, sem interação social ou exploração. Isso dá espaço para o mestre trabalhar bastante, incluindo coisas de suas campanhas pessoais, mas também pode ser bastante frustrante para mestres que desejem algo mais pronto e completo. Além disso, ela tem um número não muito grande de encontros (mesmo que eu, em minha adaptação, já tenha aumentado o número de harpias e ajustado seu poder de combate para ficar um pouco mais apropriado). Assim, é muito importante que o Mestre mantenha a casa viva e não dê colher de chá para os aventureiros. Se o grupo não tiver cuidado ou fizer barulho, ou ainda entrar em combates longos, cabe ao Mestre fazer com que as harpias avisem umas às outras da invasão e se

unam contra os invasores, afinal, este é o grande risco de fato dessa aventura.

Quanto a motivação, talvez haja algo no antigo tesouro dos ladrões deixado para trás que interesse a alguém na cidade próxima (por motivos pessoais ou por ser necessário, ou por ser valioso). Ou talvez no passado de algum personagem ele tenha um conflito mal resolvido com esse bando de harpias. Reforçar o desejo de derrotar Irith pode fazer com que a aventura se torne mais interessante. Ou talvez já haja uma promessa de concessão da casa antes mesmo do grupo ir até lá, fazendo com que eles tenham muito cuidado para não destruir o local. Uma base como essa pode ser muito valorizada por um grupo de aventureiros.

Essa aventura também pode funcionar bem entre arcos de campanha, dividindo o tempo das atividades de tempo livre (*downtime actions*) e movimentando um pouco as coisas durante essa parada.

Se o Mestre sentir que o grupo terá muita facilidade, é possível aumentar o número de harpias e de ratos gigantes, ou talvez colocar um animal um pouco mais perigoso na casa. Talvez Irith tenha algum “bichinho de estimação” como um **Filhote de Dragão**, um **Grick** ou **Perython**. É bem provável que pequenos ajustes assim já criem a dificuldade extra necessária caso o grupo seja poderoso o suficiente para tratar a aventura como um “passeio no parque”.

Uma última observação é que o mapa original traz um erro que optei por não corrigir e apenas informar aqui: a seta do segundo andar aponta para o primeiro e não para o segundo andar, como é fácil perceber. Não há seta alguma apontando para segundo andar.



Irith

Monstruosidade média, Caótica e má

Classe de armadura 18 (Destreza+Resiliência Dracônica+Braceletes de Defesa)

Pontos de Vida 85 (10d8+30+10)

Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Testes de Resistência Des+6, Sab +4, Cha +7

Sentidos Percepção passiva 11

Resistências Fogo

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 8 (2.900 XP)

Resiliência Dracônica. Irith tem resistência a dano do tipo fogo, sua AC quando não usa armadura é de 13 + bônus de destreza e ela recebe 1 ponto de vida extra para cada dado de vida que ele possui. Essas habilidades já constam em seus valores acima.

Resistência Lendária. Se Irith falhar em um teste de resistência, ela pode escolher passar.

Metamagia. Irith pode usar cada um desses efeitos uma vez por dia em uma de suas magias, podendo usar apenas um dos efeitos em cada: Magia Acelerada e Magia Aumentada.

Magias. Irith lança magias de 5º nível como uma feiticeira de 10º nível. Seu atributo para lançar magias é Carisma (teste de resistência CD 15,+7 para acertar ataques mágicos). Irith conhece as seguintes magias: Truques (sem limite): Amizade, borrifo ácido, borrifo venenoso, ilusão menor, mensagem
1º nível (4 espaços): Alarme, escudo arcano, mísseis mágicos, vitalidade ilusória
2º nível (3 espaços): reflexos, ver o invisível
3º nível (3 espaços): Contramágica, piscar, toque vampírico
4º nível (3 espaço): Malogro
5º nível (2 espaço): Cone de frio

Ações

Ataques Múltiplos. Irith faz três ataques: um com as garras e dois com a maça.

Garras. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 8 (2d4+3) pontos de dano cortante.

Maça. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 6 (1d6+3) pontos de dano contundente.

Canção Sedutora. A harpia entoia uma melodia mágica. Cada humanoide e gigante a até 90 metros da harpia que possa ouvir a canção deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficará enfeitiçado até a canção terminar. A harpia deve usar uma ação bônus em cada vez subsequente para continuar cantando. Ela pode parar de cantar a qualquer momento. A canção se encerra se a harpia for incapacitada.

Enquanto enfeitiçado pela harpia, um alvo está incapacitado e ignora as canções de outras harpias. Se o alvo enfeitiçado estiver a mais de 1,5 metro de distância da harpia, em sua vez o alvo deve se mover em direção dela pela rota mais direta, tentando chegar a 1,5 metro. Ele não se esquivia de ataques de oportunidade, mas antes de se mover em terreno que pode ferir-lo, como lava um ou fosso, e sempre que sofrer dano de uma fonte que não seja a harpia, o alvo pode repetir a salvaguarda. Um alvo enfeitiçado também pode repetir a salvaguarda no final de cada vez dele. Se a salvaguarda for bem-sucedida, o efeito se encerra sobre ele.

Um alvo que seja bem-sucedido na salvaguarda fica imune ao canto desta harpia pelas próximas 24 horas.

Equipamentos

Itens mágicos. Irith usa um *bracelete de defesa mágico*, e também carrega em um bandoleiro debaixo de suas vestes uma poção de cura superior e uma poção de invulnerabilidade, que ela tomará antes do combate se souber da chegada dos aventureiros.



Harpia Veterana

Monstruosidade média, Caótica e má

Classe de armadura 16 (Destreza+Peitoral)

Pontos de Vida 75 (10d8+30)

Deslocamento 6 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (0)	12 (+1)	13 (+1)

Testes de Resistência Des+4, Con+5

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas Comum

Desafio 4 (1.100 XP)

Sempre Alerta. A harpia veterana não pode ser surpresa e recebe +5 nos valores passivos de Sabedoria e Investigação, além de +5 nas rolagens de iniciativas.

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, a harpia veterana pode causar 7 (2d6) pontos de dano extras em uma criatura que acertar com um ataque de arma, se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado da harpia veterana que não estiver incapacitado.

Ações

Ataques Múltiplos. A harpia veterana faz três ataques: um com as garras e dois com espada longa.

Garras. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 11 (2d4+4) pontos de dano cortante.

Espada longa. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 9 (1d10+4) pontos de dano cortante.

Arco Longo. Arma de Ataque à Distância: +4 para acertar, alcance 45/180 m, um alvo. Dano: 6 (1d8+2) pontos de dano perfurante

Canção Sedutora. A harpia entoia uma melodia mágica. Cada humanoide e gigante a até 90 metros da harpia que possa ouvir a canção deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 11 ou ficará enfeitiçado até a canção terminar. A harpia deve usar uma ação bônus em cada vez subsequente para continuar cantando. Ela pode parar de cantar a qualquer momento. A canção se encerra se a harpia for incapacitada.

Enquanto enfeitiçado pela harpia, um alvo está incapacitado e ignora as canções de outras harpias.

