



IMPACTO AMBIENTAL

*Uma aventura para
personagens de 8º nível*

IMPACTO AMBIENTAL

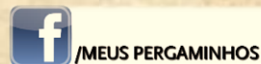
Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>

Imagens de uso não comercial da DMGUILD

Capa: As Ruínas do Mosteiro de Alzella de *Carl Gustav Carus*



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.

IMPACTO AMBIENTAL

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 8º nível – criada por **Ramon Arjona**.

INTRODUÇÃO

Impacto Ambiental é uma pequena aventura que pode ser incorporada em qualquer tipo de campanha. Como essa aventura acontece em uma floresta e inclui criaturas do tipo *Planta*, é possível que grupos que possuam personagens como guardiões ou druidas se beneficiem de sua presença.

Esta aventura é projetada para quatro personagens do 8º nível.

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.

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.

Você pode ajustar a dificuldade da aventura alterando o número de criaturas dos encontros (para cima ou para baixo), mantendo o grupo em sua missão sem descansos (com *plantas* os caçando constantemente) ou permitindo que eles tenham várias oportunidades de descanso curto ou longo e adicionando alguns mortos vivos como **sombras** ou **aparições** no Encontro 7. Para adaptar o encontro a grupos de diferentes níveis, consulte a sessão do DMG sobre montagem de encontros ou o post do blog Meus Pergaminhos sobre o tema

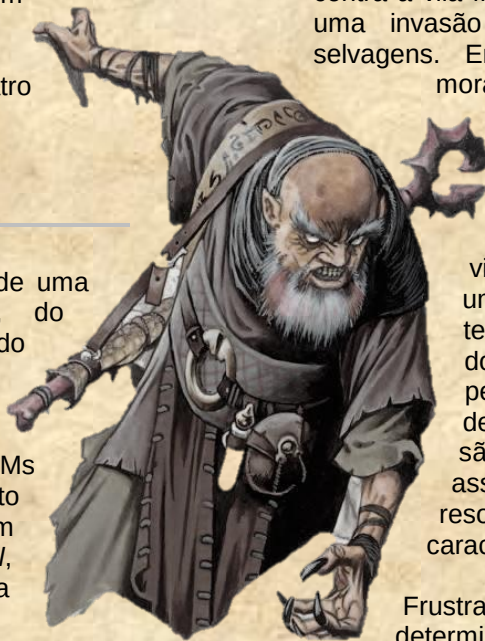
(<https://meuspergaminhos.blogspot.com/2019/05/montando-encontros-em-d-5e.html>).

A aventura ocorre perto de uma aldeia conhecida como Rédua, mas adapta-se facilmente à qualquer região a beira de uma floresta nas campanhas existentes, como as Terras Centrais do Ocidente em *Forgotten Realms*.

HISTÓRIA

Um druida louco chamado Drylle guarda rancor contra a vila florestal de Rédua, que ele vê como uma invasão ilegal da civilização às terras selvagens. Em um esforço para afastar os moradores, ele trouxe um clima fora de época quente e chuvoso para a área. Como resultado, o rio e o lago nas proximidades encheram várias vezes inundando as colheitas nos jardins e pomares da vila, apodreceram tudo devido à umidade excessiva. O aumento da temperatura, a alta umidade e as doenças trazidas por insetos atraídos pela água parada já causaram a morte de vários moradores, e mais mortes são esperadas a qualquer dia. Ainda assim, os aldeões se mantiveram resolutos, demonstrando a teimosia característica dos pioneiros.

Frustrado por sua falta de sucesso e determinado a interromper a constante expansão da humanidade, Drylle passou as últimas semanas viajando por toda parte, juntando um verdadeiro exército de criaturas plantas hostis para sua floresta. Algumas vieram por coerção, outras se juntaram por vontade própria, atraídas pela promessa de ricas áreas de alimentação. Com essas tropas, ele planeja cercar Rédua, impedindo que os moradores entrem na floresta em busca de comida. Quando a fome e as doenças os enfraquecerem o suficiente para impedir uma resistência efetiva, ele enviará suas tropas para acabar com a aldeia.



Mas os melhores planos podem dar errado. Pouco depois de Drylle retornar à floresta nos arredores de Rédua, ele foi vítima de um de seus próprios recrutas. Sem o líder, as criaturas plantas andam pela floresta, se alimentando de habitantes da floresta e de aldeões ocasionais que enfrentam as áreas selvagens em busca de comida. Sem ninguém para comandá-los, eles não conseguem executar o plano bem pensado do druida para invadir a vila, mas sua presença na floresta serve ao mesmo propósito de impedir que os moradores deixem ou busquem ajuda. Eventualmente, o exército de plantas esgotará os recursos do ecossistema local e invadirá a aldeia em uma série de ataques descoordenados. Embora seus ataques pudessem ser muito mais eficazes com Drylle para guiá-los, as plantas hostis ainda podem prevalecer sobre os infelizes aldeões, a menos que os PJs possam intervir para salvar o dia.

SINOPSE

Os PJs chegam a Rédua na noite anterior ao retorno de Drylle à área. Eles acordam na manhã seguinte ao som de gritos da rua abaixo. Dois jovens que partiram para a floresta ao amanhecer em busca de caça foram mortos por uma gangue de **Agulheiros Infectados** (*needle blight*) à vista da cidade. Alguns aldeões tentaram correr para ajudá-los, mas foram obrigados a voltar quando o número destas criaturas plantas aumentou. Os aldeões que tentaram deixar a cidade por outras rotas encontraram destinos semelhantes. Um ou dois batedores conseguiram voltar à vila e relataram que hordas de monstros cruéis cercaram a vila da noite para o dia.

Os moradores imploram aos PJs por ajuda contra essa ameaça. Para salvar Rédua, os personagens devem derrotar todas as criaturas plantas da floresta ou levar os aldeões em segurança para outro lugar. Em última análise, eles devem enfrentar a raiz de todo o mal, o atual líder do exército de plantas.

GANCHOS

Como Mestre você sabe a melhor forma de envolver os PJs nesta aventura. Você pode usar

uma das sugestões abaixo ou a sua imaginação para modifica-las ou criar algo inteiramente novo que se adapte melhor ao interesse dos personagens.

- Há uma semana, um grupo de aventureiros PdMs de Rédua deveria chegar à cidade de Dádiva para adquirir alguns suprimentos mas eles nunca chegaram. O comerciante que fornece as mercadorias pede aos PJs que os entreguem em Rédua e descubram o que aconteceu com o grupo do PdM. (Foi atacado pelo exército de Drylle enquanto estava a caminho de Dádiva.).

- Uma jovem pede aos PJs que a escoltem até Rédua para visitar alguns parentes. Ela estava na companhia de alguns guarda-costas que foram conseguir informações com um druida local e nunca mais voltaram (outras baixas causadas pelas forças de Drylle).

- Qualquer druida no grupo sente que uma tragédia está para acontecer no ecossistema local. A balança da natureza está comprometida e o que quer que causou esse desequilíbrio tende a se espalhar como um câncer. É necessária uma ação rápida para restaurar o equilíbrio.

- Os Personagens encontram um viajante solitário que tinha Rédua como destino, mas foi atacado pelas forças de Drylle há dois dias. Ele mal sabe como conseguiu sobreviver, está ferido e com fome. Ele implora que o grupo interfira e derrote esse exército de plantas antes que essas criaturas destruam a população local.

COMEÇANDO

Impacto Ambiental consiste em um ou mais encontros na cidade e uma caçada livre pela área selvagem. A aventura começa na manhã seguinte aos PJs chegarem à vila de Rédua. Uma vez que as criaturas planta fazem sua presença conhecida, os personagens estão na mesma situação que os moradores e não conseguem sair sem abrir caminho através de hordas de inimigos.

Sem o grupo de PdMs que viajava para Dádiva, os aldeões não têm um grupo de heróis que os possa ajudar. Uma vez que fique claro que eles morrerão sem ajuda, eles pedem socorro aos PJs, oferecendo-lhes todas as posses materiais que

possuem. A recompensa total é de 1.500 peças de prata em mercadorias, moedas soltas e jóias baratas.

Não são necessários quaisquer testes para conseguir informações dos moradores. Eles ficam mais do que aliviados em dizer aos PJs tudo o que desejam saber. Se os personagens optarem por conduzir suas próprias investigações por meio de testes de Inteligência conforme descritos abaixo:

- Dois homens tentaram entrar na floresta esta manhã para caçar, mas foram atacados e mortos por horríveis criaturas que parecem espinheiros ambulantes. (Nenhum teste é necessário).

- Os aldeões têm comida e bebida para mais 3 dias, se mantiverem o racionamento estabelecido há pouco tempo. (Nenhum teste é necessário).

- O tempo chuvoso e quente está completamente fora do padrão local para esta época do ano, e parece que estas condições estão se mantendo desta forma há meses (Teste de Inteligência [Natureza] CD 10).

- Um eremita insano chamado Drylle costumava viver nestas matas. Ele insultava e amaldiçoava os moradores locais, justificando que a população de Rédua estava destruindo a floresta ao habitar nesta vila e construir suas casas. (Teste de Inteligência [Natureza ou História] CD 15).

- Drylle é um conhecido druida que ameaçava lenhadores e caçadores se eles não deixassem a floresta em paz. (Teste de Inteligência [Natureza ou História] CD 20).

- Drylle foi visto na área pouco antes das chuvas começarem. Alguns viajantes relataram a um bardo que esse druida louco os ameaçou e terminou dizendo que “o fim está próximo!”. (Teste de Inteligência História] CD 20).

POSSIBILIDADES

Agora cabe aos PJs decidirem como eles pretendem resolver o problema e salvar a vila de Rédua. Suas escolhas naturais seriam entrar na floresta e acabar com as criaturas plantas ou tentar levar os aldeões a outra cidade ou vila.

LIMPANDO A FLORESTA

Exceto pelas estradas, a floresta é muito densa para atravessar a cavalo. Os PJs devem explorar a floresta ao redor da vila a pé, procurando e destruindo grupos de monstros enquanto os encontram. Se eles perderem uma área de encontro específica, você pode (se desejar) trazer esse encontro para eles. Qualquer monstro que eles não conseguirem localizar e destruir continuará a representar um perigo para os moradores.

FUGINDO COM OS ALDEÕES

Quarenta e cinco moradores permanecem em Rédua, sendo quinze homens, dez mulheres e vinte crianças. Após a morte dos caçadores, todos eles se recusam a entrar na floresta. Mudar de ideia requer forte persuasão ou compulsão mágica.

Persuadir o primeiro aldeão a acompanhar o grupo em uma jornada por terra exige três sucessos em um teste de Carisma (Persuasão) CD 25. Se o personagem tem três dalhas antes de três sucessos, ele não concorda e se torna impossível convencê-lo. Depois que alguém concorda em ir, o CD para verificações subsequentes contra outros moradores da vila cai para 20 e apenas um sucesso é necessário. Após cinco aldeões aceitarem, um teste em massa CD 15 é o suficiente para convencer o restante e qualquer aldeão que não aceitou ir (falha nos testes) cede ao plano de evacuar Rédua se não houver pelo menos cinco aldeões dispostos a ficar.

Se os PJs tentarem encantar magicamente alguém, trate cada morador (adulto ou criança) como um plebeu. Cada criança tem metade dos pontos de vida de um adulto. A menos que os PJs tenham acesso a uma forma de encantar em massa, eles provavelmente não conseguirão convencer todos os moradores a acompanhá-los por meios mágicos.

Todos os moradores que concordam em acompanhar os PJs tentam fugir ao primeiro sinal de combate. Todos os monstros que não se envolvem com os personagens perseguem os aldeões em fuga, forçando os PJs a persegui-los também. Certifique-se de aproveitar ao máximo o drama e a tensão adicionais introduzidos pela presença de aldeões indefesos de maneira prejudicial. Em cada combate, faça com que um

morador tenha problemas em um momento adequadamente dramático. Por exemplo, uma jovem mãe e seu bebê podem ser arrebatados pelas videiras assassinas, ou um velho pode ser cercado por criaturas plantas. Não tenha medo de matar um ou dois aldeões e certifique-se de que os PJs (pelo menos aqueles com bons alinhamentos) se sintam péssimos com isso.

DEMORANDO A AGIR

Se os personagens demorarem cinco ou mais dias para tomar qualquer atitude, as criaturas consomem toda a comida da floresta e começam a atacar em pequenos grupos. Simplesmente mova os encontros para as bordas da floresta e use os agrupamentos de monstros conforme consta nos encontros.

TÁTICAS DAS CRIATURAS PLANTAS

Duas das criaturas plantas, os **tendrículos** e as **vinhas assassinas** no encontro 4, concordaram em compartilhar território, porque suas habilidades combinadas lhes permitem explorar seu ambiente com mais eficiência do que qualquer um poderia sozinho. Na maioria das vezes, no entanto, os monstros das plantas não coordenam seus ataques além do nível indicado nas descrições dos encontros, nem se envolvem em qualquer tipo de comportamento complexo e cooperativo.



A luz do sol amarela filtra através das árvores altas. O barulho de folhas caídas e galhos quebrados sob seus pés se une ao chão composto de uma massa úmida e apodrecida pela chuva excessiva. Fungos e musgos crescem em profusão em todos os lugares, tanto no chão quanto nos troncos das árvores. Flores silvestres estão mostrando sinais de excesso de água e algumas plantas começaram a apodrecer onde estão.

Criaturas: Nove **Agulheiros Infectados** atacarão os Pjs se escondendo e atirando saraivadas de espinhos, e então batendo retirada quando algum inimigo se aproxima do combate corpo a corpo. Agulheiros que fujam evitam às áreas ocupadas pelos **tendrículos** e pela raiz de todo o mal, mesmo que sejam direcionadas a elas pelos PJs. Se encurralados nos limites do alcance de qualquer criatura planta, os agulheiros se voltam para enfrentar seus oponentes e continuam atacando com seus espinhos pelo maior tempo possível antes de recorrer às garras.

Agulheiros não coordenam seus ataques um com o outro. No entanto, eles têm um forte ódio pelos elfos e atacarão um em preferência a qualquer outro alvo.

ENCONTRO 2 – AGULHEIROS FAMINTOS

Um **agulheiro infectado** que capturou um coelho está se banquetecendo com ele no meio da estrada. Se os Pjs se aproximarem sem estar furtivos, ou se falharem em seu teste de furtividade diante da percepção passiva do **agulheiro infectado**, ele deixa cair o coelho e se esconde entre as árvores. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta, se isso ocorrer.

A carcaça de um coelho parcialmente devorada está no meio do caminho. As copas das árvores acima de vocês estão assustadoramente silenciosas.

NA FLORESTA

ENCONTRO 1 – PINHEIROS E AGULHEIROS

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Se o grupo tiver sucesso em seu teste de furtividade, leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

A Uma criatura vagamente humanoide está no meio do caminho, devorando a carcaça de um coelho. Seu corpo verde se assemelha ao de um inseto e é coberto por espinhos semelhantes a agulhas.

Criaturas: Há sete **Agulheiros Infectados** na vizinhança que atacarão os Pjs se escondendo e atirando saraivadas de espinhos, e então batendo retirada, como os agulheiros do Encontro 1.

ENCONTRO 3 – AGULHAS EM UM PALHEIRO

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

A folhagem é tão densa que a luz do sol só atravessa a copa das árvores em apenas alguns pontos. O farfalhar na vegetação indica a presença de alguns habitantes relativamente grandes na floresta.

Criaturas: Há oito **Agulheiros Infectados** na vizinhança que atacarão os Pjs se escondendo e atirando saraivadas de espinhos, e então batendo retirada, como os agulheiros do Encontro 1.

ENCONTRO 4 – VINHAS, MUITAS VINHAS!

Este território é reivindicado por dois **tendrículos** e três **vinhas assassinas**. As vinhas se enrolam nos galhos das árvores próximas, mas alguns de seus tentáculos ficam quase no chão. Próximos às vinhas, os tendrículos esperam para que a presa se aproxime. Os tendrículos se assemelham a um monte de musgo até atacar. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

A folhagem é tão densa que a luz do sol só atravessa a copa das árvores em apenas alguns pontos. O farfalhar na vegetação indica a presença de alguns habitantes relativamente grandes na floresta.

Criaturas: Há apenas os tendrículos e as vinhas vivendo nesta área e num raio de 70 metros dela. As criaturas desenvolveram uma aliança rudimentar que entra em cena quando quaisquer criaturas se aproximam. As vinhas tornam o terreno difícil e imobilizam o maior número de criaturas possíveis. Então os tendrículos fazem o mesmo, tentando restringir o movimento de todos os inimigos. Enquanto houver inimigos a serem contidos, os inimigos agarrados são “ignorados”, enquanto parecerem “inofensivos”. Os inimigos mais fortes são engolidos pelos tendrículos, enquanto os mais fracos são estrangulados pelas vinhas. Apenas quando todos os inimigos forem contidos, as plantas cuidarão dos inimigos agarrados.



ENCONTRO 5 – ARBUSTOS ERRANTES

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

Esta área cheira a mofo, bolor e milhares de outros aromas envelhecidos que lembram podridão e decomposição. A fonte do cheiro parece ser uma pilha de vegetação podre que se encontra diretamente no seu caminho.

Criaturas: a vegetação é, na verdade, um trio de Arbustos Errantes. Com a competição por comida cada vez mais dura, os arbustos estão famintos e os PJs parecem uma excelente refeição.

ENCONTRO 6 – MAIS ARBUSTOS ERRANTES

Outro trio de arbustos errantes habitam esta área. Eles estão separados por cerca de 3 metros de distância um do outro. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

O cheiro de carne podre é forte aqui, como se alguém tivesse deixado um cadáver no sol por semanas. A estrada é limpa, exceto por algumas poças secando ao sol quente.

Criaturas: um trio de Arbustos Errantes fez deste local sua casa. Eles perseguirão qualquer personagem que tente fugir.

ENCONTRO 7 – A RAIZ DE TODO MAL

Este território é reivindicado pela raiz de todo mal. Todas as outras criaturas plantas da floresta respeitam o poder dessa criatura e não invadem sua área, mesmo que sejam perseguidas. Leia ou parafraseie o seguinte quando os personagens entrarem nessa área:

Essa parte da floresta parece estranhamente tranquila. Nem um som perturba a quietude. Nem o chamado de um pássaro, nem o estalo de um galho. Alguns suaves raios de sol atravessam as copas das árvores.

Um teste de Inteligência (Natureza) CD 20 revela que esse silêncio absoluto não é natural. Há algo a mais do que uma simples quietude de uma floresta saudável. Se parece muito mais com o silêncio que antecede um desastre. E neste caso, o desastre toma a forma da raiz de todo mal.

Criaturas: a **Raiz de Todo Mal** odeia todas as formas de vida e busca matar qualquer criatura que tenha sangue nas veias. De aparência bizarra, ela se parece com uma cherívia grande com uma boca feroz cercada por folhagem verde e uma samambaia no topo. A **raiz de todo mal** se alimenta principalmente de sangue, mas também precisa de pelo menos duas horas de luz solar por semana. Esta criatura possui uma leve inteligência



surgida em meio a toda crueldade que sente, e isso permite que seja capaz de elaborar táticas rudimentares. Ela começa atacando os alvos que pareçam mais frágeis ou feridos. Se ela sentir que está sendo derrotada, ela tentará fugir com sua habilidade de se movimentar por debaixo da terra e seu sentido sísmico, podendo atacar mais tarde suas vítimas quando elas não estiverem esperando. Ela não está aberta a um diálogo. Ela deseja apenas matar quantas criaturas conseguir.

Nesta área residem os restos de Drylle, que são basicamente um cajado que um dia fora mágico, agora partido.

ENCONTRO 8 – A ARMADILHA DE FOSSO

Esta é a área que funcionava como antigo lar de Drylle. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta área:

No centro desta clareira na floresta há uma pequena cabana feita de galhos e folhas retorcidos. Não há fumaça saindo da área reservada a fogueira em frente a cabana e a área parece estranhamente silenciosa e deserta.

Essa cabana era a residência principal de Drylle. Aqui ele traçou sua conspiração para criar um exército de plantas e liderar suas tropas à vitória contra as raças sencientes invasoras.

ARMADILHA

Um fosso está escondido em frente a porta da cabana. Se aproximar da porta sem cuidado ativa uma enorme tora de madeira suspensa e escondida em meio às árvores locais que cai empurrando todos a 6 metros do fosso para dentro dele. O fosso tem cerca de 9 metros de lado e,

como todo chão, está coberto de folhas. A única parte sem qualquer folha é a área da fogueira.

Armadilha do Fosso: armadilha simples (nível 5-10, risco moderado), dupla, mecânica e mágica, gatilho: proximidade. Alvo: área: seis metros por seis metros de área da tora, 9 metros de área do fosso. Se um humanoide entrar na área, a armadilha é ativada. Para perceber a tora é preciso estar buscando por algo entre as copas das árvores no entorno da clareira ativamente e ter sucesso em um teste de Sabedoria (percepção) CD 23 e sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 18 permite compreender o mecanismo. Para desarmar a armadilha é necessário subir na árvore, o que exige um teste de atletismo CD 12 e ter sucesso em um teste com ferramentas de ladrão CD 20 para travar a tora. Na tora há uma runa que controla o funcionamento do gatilho de proximidade. Desativar a runa é outra forma de desarmar a armadilha. Um teste de Inteligência (Arcana) de CD 22 com Sucesso desativa a Runa. É possível desativá-la também com o uso da magia Dissipar Magia, com uma CD 15. Falhar por mais de 5 nos testes para desativar a runa ou travar a tora ativam a tora, que desce rapidamente, sendo presa através de amarras nas laterais, atingindo tudo numa área de 6 metros antes do fosso. Se a armadilha for ativada, seja por proximidade, seja por tentar desativá-la, a tora acerta todos nesta área causando 22 (4d10) de dano contundente em cada um e os empurrando até o fosso, no qual eles caem. Personagens afetados podem reduzir o dano tentando desviar da tora com uma salvaguarda de Destreza CD 20. Também podem tentar evitar de serem empurrados com uma salvaguarda de Força CD 22.

Personagens podem cair no fosso se não o perceberem. Notar a presença do fosso é possível com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 18. Não há como de fato desarmar o fosso, exceto por deixá-lo completamente a vista e desviando dele. Há uma passagem segura através de uma pequena ponte em uma das partes do fosso. Sem que um personagem tente passar apressadamente, não há necessidade de testes, uma vez que a ponte esteja à vista. Caso haja algo que faça com que alguém atravessasse a ponte rapidamente, é necessário um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 10 ou o personagem cai no fosso. O fosso tem cerca de 12 metros de profundidade, portanto, a queda pode causar 14 (4d6) de dano contundente. Uma vez no fosso, o personagem precisa escalar pra

sair, sendo bem sucedido num teste de Força (Atletismo) CD 13. Dentro do fosso “vivem” uma **aparição** e dois **espectros**, vítimas da armadilha. Uma vez que a cobertura de folhas seja desfeita, seja por uma ação proposital, seja por uma queda, elas atacarão. As criaturas não saíram do fosso para atacar se for dia devido ao horror a luz solar, preferindo atravessar as paredes do fosso e ir atacar o grupo dentro da cabana, se eles ousarem entrar.

DESENVOLVIMENTO

Na cabana vivem ainda um **urso-coruja** e um **elemental do ar**, antigos amigos de Drylle e que, devido a confusão das criaturas plantas, preferem ficar isolados. O urso-coruja está com bastante fome e o simples cheiro de carne fresca o fará ficar bastante agressivo, ainda mais do que o comum para espécie. O elemental do ar, por outro lado, aguarda a volta de seu mestre. Ele desconfia que Drylle não deve voltar e ainda não sabe o que fazer a respeito disso. Ele também atacará qualquer um que entre na cabana para defender a morada de seu (falecido) mestre.

Dentro da cabana, além das duas criaturas, pouco há: Uma cama de palha num canto, uma mesa com alguns papéis e alguns rabiscos (com seus planos de criar as criaturas e atacar o vilarejo – estes papéis voarão pela cabana se o elemental do ar usar sua habilidade de *redemoinho*) e só. O chão da cabana é de terra batida. Um pequeno baú tomado de alguns viajantes que viraram alimento das criaturas está enterrado em um canto da cabana. Nele há umas poucas joias e gemas que totalizam 1000 peças de ouro. Para encontrá-lo o grupo deve estar buscando por alguma anomalia no chão. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 permite perceber o desnível no canto que esconde o baú. Há outras coisas escondidas. Infelizmente para Drylle, elas não estavam com ele ao confrontar a **Raiz de Todo Mal**. Ele não esperava confronto. Elas estão em uma caixa que fica guardada escondida num ponto do teto, entre as palhas, acima de sua cama. Para encontrar a caixa é necessário estar procurando por algo no teto e ter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20. A caixa contém uma **vestimenta de druida** e uma **varinha das maravilhas**.

CONCLUINDO A AVENTURA

Os problemas com o clima acabaram com a morte de Drylle. Se os PJs matarem a **Raiz de Todo Mal** mas não o restante das criaturas, elas ficarão em suas áreas e após cerca de dois dias começarão a atacar a aldeia de forma descoordenada. Se a **Raiz de Todo Mal** ainda estiver viva, os ataques serão mais coordenados e perigosos. Se isso ocorrer e os PJs estiverem na vila, eles poderão ajudar os aldeões a se defenderem.

Você pode decidir que essas ameaças não foram o bastante. Talvez haja entre os papéis algum tipo de documento relacionando os ataques a um plano mais elaborado de um círculo druídico maligno (como os relacionados ao deus Malar em *Forgotten Realms*). Talvez Tursk, o **arquidruída** (*Volo's Guide to Monsters* p.210), esteja por trás desses ataques à civilização! Desta forma, outras vilas estariam relatando eventos similares aos passados em Rédua. Sem a intervenção dos PJs, Tursk vai ganhando terreno e se tornando um inimigo cada vez mais poderoso. Tursk não faz distinção entre humanos, orcs, halflings ou elfos. Ele deseja a destruição de todas as raças sencientes do mundo com seu exército de criaturas plantas de todos os tipos.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura de Ramon Arjona é uma aventura facilmente transformável em uma Hexcrawl e é isso que começamos a fazer aqui. Ela é muito simples como foi apresentada mas fizemos o máximo para incrementar um pouco alguns encontros, como o encontro 8.

É possível que o confronto com a Raiz de Todo Mal não seja considerado gratificante. Se você acha que seu grupo deseja um confronto final com um vilão mais interessante, faça com que Drylle esteja de posse de todos os seus itens e o inclua no combate final como um **druída**, adicionando a possibilidade dele virar um **urso marrom**. Neste caso, ele começa o confronto transformado, após ter conjurado a magia *pele de árvore*. Isso dará a ele 34 pontos de vida extra, combatendo ao lado do Urso-Coruja e do Elemental do Ar. Neste caso, incluir os mortos vivos do fosso no mesmo combate

pode torna-lo impossível. Faça com que ataquem os aventureiros antes de entrarem na cabana.

Também recomendo fortemente que em sua cabana o grupo encontre informações sobre os eventos da aventura.

FAZENDO O HEXCRAWL

Trazemos a aventura já com os mapas para Hexcrawl, com os hexágonos todos inclusos e mapas diferentes para o Mestre e para os Jogadores.

Como na aventura original não há uma escala, vamos sugerir algumas abordagens, mas você pode considerar conforme desejar.

O Mapa: Cada hexágono equivale a cerca de 2 quilômetros. Os personagens podem se deslocar até dois hexágonos por hora em qualquer direção, ou metade disso em área de terreno difícil, como as de floresta, em ritmo normal. É possível andar em ritmo mais rápido, andando 3 hexágonos a cada hora e, terreno plano, ou 1,5 hexágonos em terreno difícil. Neste caso, eles sofrem -5 em sua percepção passiva. Eles também podem ir em ritmo lento, permitindo que eles possam usar de furtividade e não avisarem automaticamente as criaturas daquele hexágono de sua presença, evitando possíveis emboscadas.

Encontros Aleatórios: A cada hora o DM pode fazer um teste para ver se haverá algum encontro aleatório. Isso é muito acima do que o DMG recomenda, mas o caos na floresta e os eventos recentes (a fome pela falta de comida) criaram esta situação. O DM então rola um D20. Caso tire 15 ou mais, um encontro acontece. Sim. É o dobro de chance de um encontro no DMG!

Após confirmado o encontro, role 1D4. Num resultado de 1 ou 2, você utiliza a tabela que está no *Xanathar's Guide to Everything*, página 99: *Forest Encounters (Levels 5-10)*. Com o caos da floresta, é possível que diversas dessas criaturas estejam fugindo de serem devoradas e estejam bastante agressivas. Caso o resultado seja de 3 ou 4, role a seguinte tabela:

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Role 1d100.

- 01-08 – Vinhas Assassinas (ToA) (1d4)
- 09-11 – Cobra Gigante Venenosa (1d4)
- 12-15 – Árvores Despertadas (2d4)
- 16-20 – Fungos Violetas (3d6)
- 21-24 – Miconides (3d6)
- 25-30 – Arbustos Errantes (1d3)
- 31-33 – Guinchador (1)
- 34-35 – Ente (Maligno) (1)
- 36-44 – Agulheiros Infectados (3d4)
- 45-48 – Javali Gigante (1d4)
- 49-52 – Sapos Gigantes (2d4)
- 53-57 – Vespas Gigantes (2d4)
- 58-64 – Tendrículo (1d3)
- 65-74 – Agulheiros Infectados (3d4)
- 75-80 – Arbustos Errantes (1d3)
- 81-84 – Vinhas Assassinas (ToA) (1d4)
- 85-90 – Ettercap (1d2) + (1d6) Aranhas Gigantes
- 91-94 – Styrges (3d6)
- 98-99 – Owlbear (1)
- 100 – Elemental da Terra (2)



Tendrículo

Planta Grande, sem alinhamento

Classe de armadura 8

Pontos de Vida 93 (11d10+33)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	6 (-2)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Perícias Atletismo +4

Resistência a Dano contundente e cortante

Imunidade a Dano Veneno e Psíquico

Imunidade a Condição enfeitiçado, amedrontado, envenenado, caído, atordoado, inconsciente e contido

Vulnerabilidade fogo

Sentidos Percepção Passiva 10

Idiomas –

Desafio 4 (1100 XP)

Camuflagem. Até que o tendrículo ataque ou sofra dano por fogo, o tendrículo é indistinguível de um monte de feno comum.

Engolir. Uma criatura engolida pelo tendrículo está cega e contida. Ela sofre 1d8+3 de dano contundente mais 1d8 de dano ácido no começo de cada um dos turnos do tendrículo. O tendrículo pode manter engolidas uma criatura média ou duas menores. Uma criatura engolida não pode ser afetada por nada que esteja acontecendo fora do tendrículo, ou por ataques que venham de fora, com uma exceção: se o tendrículo sofrer dano por fogo, criaturas engolidas sofrem uma quantidade de dano de fogo equivalente a metade do dano sofrido pelo tendrículo. Uma criatura engolida pode sair do tendrículo usando 1,5 metros de sua movimentação, desde que o tendrículo esteja morto.,

Ações

Ataques Múltiplos. O tendrículo ataca duas vezes com suas gavinhas e uma vez com seu ataque de engolir, se ele puder. Ter criaturas agarradas não reduz o número de ataques de suas gavinhas.

Gavinha. Ataque de arma corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 3m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) dano contundente e o alvo está agarrado (CD 12 para escapar). Até o agarrão terminar, o alvo está contido.

Engolir. Ataque de arma corpo-a-corpo: um alvo agarrado pelo tendrículo, acerto automático. Acerto: A

criatura agarrada é engolida pelo tendrículo (Ver Engolir).

Vinha Assassina

Planta Grande, sem alinhamento

Classe de armadura 13 (natural)

Pontos de Vida 85 (10d10+30)

Deslocamento 1,5 m, escalada 1,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Resistência a Dano gelo, fogo

Imunidade a Condição cego, surdo, exaustão, caído

Sentidos Visão as Cegas 9 m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Desafio 3 (700 XP)

Aparência Falsa. Enquanto a vinha assassina permanecer imóvel, ela é indistinguível de uma planta comum

Ações

Construção. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 11 (2d6+4) pontos de dano contundente, e o alvo está agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarrão terminar, o alvo está contido, e a vinha assassina não pode agarrar outro alvo.

Vinhas Emaranhadoras. A vinha assassina pode animar vinhas, raízes e cipós comuns que estejam no solo, em uma área de 4,5 metros de lado, a uma distância de até 9 metros. Estas plantas transformam o terreno em terreno difícil. Uma criatura que esteja na área quando o efeito começar deve fazer uma salvaguarda de Força, CD 13, ou fica contida pelas plantas. Uma criatura contida pode usar uma ação para fazer um teste de Força (atletismo) CD 13 para tentar se livrar. O efeito dura 1 minuto ou até a vinha morrer ou usar novamente as Vinhas Emaranhadoras.

A Raiz de Todo Mal

Planta Enorme, neutra e má

Classe de armadura 20 (natural)

Pontos de Vida 115 (10d12+50)

Deslocamento 6 m, Escavação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	21 (+5)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Salvaguas Constituição +9, Sabedoria +4, Carisma +4

Imunidade a Dano veneno, necrótico

Resistência a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata.

Imunidade a Condição cego, surdo, exaustão, caído, envenenado

Sentidos sentido sísmico 18m, Percepção passiva 10

Idiomas -

Desafio 11 (7,200 XP)

Camuflagem. Até que a raiz de Todo mal ataque, ela é indistinguível da vegetação local.

Resistência à Magia. A Raiz de Todo Mal tem vantagem nas salvaguas contra magias e outros efeitos mágicos.

Engolir. A Raiz de Todo Mal faz um ataque de mordida contra um alvo Grande ou menor que estiver agarrando. Se o ataque acertar, essa criatura sofre o dano da mordida e é engolida, e o agarrão termina. Enquanto estiver engolida, a criatura está cega e contida, tem cobertura total contra ataques e outros efeitos vindos do lado de fora da Raz, e sofre 20 (2d10+9) pontos de dano contundente no início de cada turno da Raiz.

Se a Raiz de Todo Mal sofrer 30 pontos de dano ou mais em um único turno de uma criatura engolida, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Constituição CD 15 no final do turno ou regurgitará todas as criaturas engolidas, que ficarão caídas em um espaço no alcance de 3 metros da Raiz de Todo Mal. Se a Raiz morrer, uma criatura engolida não estará mais contida por ela e pode escapar do cadáver usando 4,5 metros de movimento, saindo e ficando caída.

Sentir Sangue. A Raiz de Todo mal pode sentir a presença de qualquer fera, dragão, fada, gigante, humanoide, aberração ou monstrosidade que se aproximar a 18 metros dela. Ela sente a presença como a habilidade de visão às cegas.

Ações

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +13 para acertar, alcance 3 m, um alvo. Dano: 20 (2d10+9) pontos de dano contundente mais 10 (3d6) de dano necrótico, e o alvo está agarrado (CD 21 para escapar). Até o agarrão terminar (ver *engolir* acima), o alvo está contido, e a raiz de Todo Mal não pode agarrar outro alvo.

Ações de Covil

Na iniciativa 20 (perdendo empates), A Raiz de todo Mal pode ter uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos. Ela não pode usar o mesmo efeito duas vezes.

Construção. A Raiz de Todo Mal faz com que ervas daninhas e vinhas aderentes brotem do chão em um quadrado de 6 metros de lado a partir de um ponto a até 27 metros dela. Por um minuto, estas plantas transformam o solo da área em terreno difícil.

Uma criatura na área quando A Raiz de Todo Mal usa esta habilidade deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 21 ou será contida pelas plantas constritoras até que esta habilidade termine. Uma criatura contida pelas plantas pode usar sua ação para fazer um teste de Força de CD 21. Em um sucesso, ela se liberta.

Quando a habilidade termina, as plantas conjuradas murcham e recuam.

Espinhos. A Raiz de Todo Mal faz com que o chão em um raio de 6 metros centrado em um ponto a até 27 metros da Raiz dela se revira e dele brote espinhos e espinhos.

A área se torna terreno difícil pela duração da magia. Quando uma criatura se mover para dentro ou para fora da área, sofre 2d4 pontos de dano perfurante para cada 1,5 metro que se mover.

A transformação do solo é camuflada para parecer natural. Qualquer criatura que não possa ver a área no momento da conjuração da magia deve fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 21 para perceber o terreno como perigoso antes de entrar nele.

Malogro. A Raiz de Todo Mal conjura a magia Malogro (CD 12).

Efeitos Regionais

A região a 1,5 quilômetro do covil da Raiz de Todo Mal é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- As criaturas a até 1,5 quilômetro do covil da Raiz de Todo Mal às vezes sentem como se estivessem sendo observadas quando não estão.
- Qualquer magia que afete ou conjure plantas, conjurada a até 1,5 km do covil da Raiz de Todo Mal, pode ser influenciada ou controlada pela Raiz de Todo Mal. Uma arma criada pela magia Bordão (Shilelagh) pode se tornar um objeto animado sob o controle da Raiz, raízes e vinhas criadas pela magia Construção se tornam Vinhas Assassinas sob o controle da Raiz, Ampliar Plantas cria Arbustos Errantes, Tendrículos, Entes ou qualquer outro tipo de criatura que o Mestre considerar adequado controlada pela Raiz.
- A vida vegetal dentro de 1,5 quilômetros do covil da Raiz de Todo Mal cresce de forma densa, formando paredes de árvores, touceiras, e outras formações vegetais na forma de pequenos labirintos.



