

CHUVAS DE PRIMAVERA E FLORES PODRES

Por James Haeck, publicado originalmente em 15 de abril de 2019 (<https://www.dndbeyond.com/posts/470-encounter-of-the-week-april-showers-and-foul>)

Traduzido e diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

CHUVAS DE PRIMAVERA E FLORES PODRES É UM encontro de combate que também poderia ser um quebra-cabeça para druidas e guardiões do seu grupo. Enquanto os aventureiros viajam por um belo prado, sentindo os perfumes das flores e da terra molhada após a chuva, as flores saltam para a vida e atacam, ameaçando emaranhá-los e matá-los! Tais flores foram animadas pela cruel magia de uma feiticeira das trevas que infundiu a chuva com sua própria maldade. Os aventureiros poderiam retaliar a feiticeira e seu exército de plantas animadas, ou poderiam tentar desfazer a magia dela e salvar as flores — e a ninfa que as protege.

ENCONTRO DE COMBATE: CHUVAS DE PRIMAVERA E FLORES PODRES

Este encontro de combate é adequado para um grupo de aventureiros de 5º nível, mas pode ser alterado para desafiar um grupo de nível mais alto. Druidas e guardiões podem conseguir resolver parte deste encontro de formas não violentas.

Aventureiros proficientes na perícia Natureza podem ter maior facilidade em evitar emboscadas no começo deste encontro. Além disso, parte deste encontro pode ser resolvido sem violência por aventureiros capazes de conjurar *falar com plantas*, tais como os druidas e bardos.

Os aventureiros podem se tornar presas de um campo de flores mortíferas, trazidas à vida por um encantamento feito pela cruel feiticeira chamada Pluviana. Ela fundiu tal feitiço à própria chuva, e uma poderosa ent e as dríades que cuidavam dela foram envenenadas e corrompidas pela chuva enfeitiçada.

Agora, estas plantas profanadas estão completamente sob o controle de Pluviana, e ela planeja testar seu destrutivo poder em quaisquer aventureiros inocentes que estiverem de passagem pela região.

Pluviana era uma druida, mas foi expulsa de seu clã porque matou duas mulheres que formaram um casal em seu círculo druídico. Pluviana fugiu furiosa e em desgraça, e sua mente envenenada logo começou a arrumar justificativas para seu exílio. Claramente, ela disse a si mesma que foi o círculo que se tornou maligno, não ela. Certamente, ela atacou as mulheres em seu círculo porque elas sucumbiram à devassidão e à libertinagem, e o restante do círculo foi enganado por estes atos malignos. Pluviana deu a si mesma este nome, pois acreditava grandiloquentemente que seria ela que purificaria a chuva que lavaria todos os traços da suposta devassidão de seu antigo círculo.

Verdadeiros heróis podem se opor ao egocentrismo maligno de Pluviana, mas aventureiros que queiram tomar parte na trama maligna dela devem lutar para sobreviver.

RESUMO DO ENCONTRO

Os aventureiros estão viajando através de uma planície, talvez voltando de sua última aventura em uma masmorra e indo em direção a alguma cidade na região. Ao longo de sua jornada, eles encontram-se em uma pradaria de uma grama bem verde e de violetas vibrantes. Druidas, guardiões e outros aventureiros com um valor alto de Inteligência passiva (Natureza) percebem que há algo de errado aqui. Se os aventureiros tentarem pacificar as plantas enfeitiçadas, eles podem evitar um combate selvagem — mas uma falha os deixa vulneráveis quando uma hoste de flores carnívoras, enfeitiçadas por uma feiticeira maligna, irrompem do chão e atacam.

No meio desta luta a feiticeira aparece, seja para se



Imagem da Wizards of the Coast

vangloriar dos aventureiros lutando ou para reforçar as defesas de suas plantas que comecem a enfraquecer. Derrotá-la não repara automaticamente o campo ou as flores profanadas, mas evitará que ela cause mais sofrimento e destruição. Se os aventureiros não possuírem um aliado que pode salvar as plantas corrompidas, então purificar este campo poderia ser a base para uma outra aventura.

INÍCIO DO ENCONTRO

Enquanto os aventureiros estiverem caminhando através de um campo aberto, talvez no caminho de volta para a aldeia após alguma aventura, eles se deparam com uma clareira de flores. Leia ou parafraseie o texto a seguir:

O céu está cheio de nuvens que passam lentamente, e o chão cheira a terra molhada logo depois da chuva. Vocês caminham ao longo de uma estrada de terra que passa por um campo cheio de uma grama com um verde vibrante, e por todo lado vocês veem flores florescendo. Dezenas de cores e um conjunto de aromas únicos invadem seus sentidos, mas as flores que mais se destacam ali são as violetas. Um mar irregular de roxo estende-se por ambos os lados da estrada que serpenteia através deste campo.

Se um aventureiro possuir um valor de Inteligência passiva (Natureza) de 15 ou mais, ele sente algo incomum sobre estas flores. Primeiro, esta espécie de violetas em particular floresceram incontrolavelmente fora da estação — tranquilamente com um mês ou mais de antecedência. Segundo, as plantas se juntaram para compor formas não naturais. Algumas até mesmo se parecem com humanos deitados e estendidos no chão. Este aventureiro não fica surpreendido quando as plantas atacam.

Se um aventureiro possuir um valor de Sabedoria passiva (Percepção) de 20 ou mais, ele nota que as plantas parecem se mover e se contorcer — e mal há algum vento por ali. Este aventureiro não fica surpreendido quando as plantas atacam.

TESTES PASSIVOS INCOMUNS

Embora o tipo mais comum de valor passivo seja a Sabedoria passiva (Percepção), qualquer atributo e

proficiência em perícia podem ser usados para se fazer um teste passivo. Em tal situação, aventureiros que tanto têm um entendimento nato do mundo natural quanto que estudaram a natureza de forma extensa, podem usar suas perícias Sobrevivência ou Natureza de forma passiva para reconhecer que algo a respeito das plantas neste campo está terrível, ainda que sutilmente, errado. Como testes passivos de Inteligência (Natureza) e Sabedoria (Sobrevivência) são incomuns, você pode desejar pedir por eles primeiro perguntando se os aventureiros são proficientes nas perícias Natureza e Sobrevivência. Se algum deles for, então pergunte qual é o bônus. Uma vez que você saiba o bônus, some 10 a este bônus para determinar o valor passivo do aventureiro.

Então, se qualquer dos testes passivos do aventureiro for bem-sucedido, diga-lhe em segredo o que ele descobriu. Isso pode ser feito através de um sussurro, ao passar um bilhete ou levando-o rapidamente para fora da sala e lhe explicando a situação.

Perguntar por uma perícia específica reduz o fator surpresa de alguma forma, mas isso pode ser uma coisa boa para o seu grupo. Ao plantar a ideia de que há algo envolvendo o conhecimento da natureza nesta área, você antecipa a revelação das flores carnívoras. Isto transforma o choque de ser atacado por plantas mortíferas em uma cena dramática, desde a atitude até a reação. Alguns DMs podem escolher fazer isso através da narração dramática, mas simplesmente ao semear esta ideia nas mentes dos jogadores através da terminologia de jogo, podem aumentar a tensão com muito mais eficiência sem retirar deles o brilho com um monólogo só seu.

Este método pode até mesmo orientar a narrativa de cenas do DM, deixando-as mais precisas e dramáticas.

QUANDO AS PLANTAS ATACAM

Uma vez que você determine quais aventureiros (se houver algum) notam qualquer coisa de estranho, as violetas saltam para a vida sem avisar e avançam contra os aventureiros, tentando devorá-los. Quaisquer aventureiros que não tinham valor de

Inteligência (Natureza) ou Sabedoria (Percepção) estão surpreendidos na primeira rodada de combate. As



Imagem da Wizards of the Coast

plantas carnívoras assumem uma de duas formas. As plantas mais próximas da trilha são uma massa de vinhas enroladas cobertas por violetas com dentes afiados como lâminas e usam as estatísticas do **monte verderrante**. As plantas mais distantes da trilha aparentam ser vinhas enroladas em uma forma vagamente humanoide, e também são cobertas pelas violetas mordedoras. Estas plantas usam as estatísticas da **dríade**, com as seguintes alterações:

- Seu tipo é planta em vez de feérico.
- Sua característica Conjuração Inata garante a elas as seguintes magias:
 - À vontade: *toque chocante*
 - 3/dia cada: *faca de gelo*, *golpe enredante*
 - 1/dia cada: *bordão místico*, *crescer espinhos*, *pele casca*
- Elas não possuem a ação Encanto Feérico.
- Elas não falam qualquer idioma, mas podem falar fluente e corretamente se *falar com plantas* for conjurada sobre elas.

Para estes dois tipos de monstro, a arma de combate corpo a corpo causa 3 (1d6) pontos de dano perfurante adicionais quando as violetas mordem a carne do alvo.

A estrada de terra tem 3 metros de largura, e um vasto campo de violetas se estende por ambos os lados. Estas violetas são terreno difícil. Além disso, sempre que uma criatura que não for do tipo planta iniciar o turno nas violetas ou entrar nelas pela primeira vez no turno, uma dúzia de flores minúsculas mordem seus tornozelos. Estas violetas têm um bônus de +5 para acertar e causam 3 (1d6) pontos de dano perfurante em caso de acerto.

Um **monte verderrante** coberto de violetas está ao lado da estrada. Ele ataca e tenta engolfar a criatura mais próxima o mais rápido possível. Quatro **dríades** cobertas de violetas erguem-se do campo a aproximadamente 9 metros da estrada de terra. Estas dríades conjuram pele casca no seu primeiro turno de combate, então conjuram *faca de gelo* quando se aproximam dos aventureiros. Uma vez que se aproximam, metade das dríades conjuram *toque chocante* no monte verderrante para curá-lo, enquanto a outra metade conjura *bordão místico* e atacam os

aventureiros.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, existem três **montes verderrantes** e oito **dríades**. O dano do campo de violetas e o dano adicional dos monstros aumenta para 7 (2d6) perfurante.

OUTRO MEIO DE VENCER

Se qualquer dos aventureiros conjurar *falar com plantas* e tentar falar com as violetas, eles descobrem que estas criaturas são as formas distorcidas de criaturas que já foram dríades, e que enterrado em algum lugar deste campo está a forma moribunda de uma ent envenenada. Todas estas plantas estão agindo contra a própria vontade, presas à vontade de uma feiticeira maligna que chama a si mesma de Pluviana.

Uma criatura que consiga se comunicar com estas plantas pode tentar fazer um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 para tentar convencer as plantas de os deixarem em paz. Em caso de sucesso, as plantas param de atacar por 1 hora, ou até que sejam atacadas novamente, ou até que a feiticeira Pluviana ordene que ataquem. Além disso, este teste pode convencer o campo de violetas a parar de se mover e causar dano quando uma criatura se desloca através dele.

Conjurar *remover maldição* sobre uma das plantas (ou em uma seção de flores quadrada de 3 metros de lados) a liberta da maldição de Pluviana, e a planta luta lealmente em nome de seus salvadores.

A FEITICEIRA APARECE

A feiticeira Pluviana aparece uma vez que qualquer das condições a seguir ocorram:

- O monte verderrante é morto (em níveis mais altos, quando ao menos metade dos montes verderrantes forem mortos)
- Ao menos metade das dríades sejam mortas
- Os aventureiros convencerem as plantas a parar de atacar
- Quando um dos aventureiros for reduzido a 0 pontos de vida

Pluviana é uma **arcana** com uma *capa do saltimbanco*, um *elmo do pavor* e uma *insígnia da pena da árvore*. Ela não é ferida pelas violetas mordedoras no campo de flores, portanto não são terreno difícil pra ela. Ela avança para o campo de batalha até um ponto a cerca de



Imagem da Wizards of the Coast

18 metros de onde os aventureiros foram atacados pela primeira vez, sob a cobertura de *invisibilidade maior*, e então ri para chamar a atenção dos aventureiros.

"Funcionou!", ela brada. "Vocês são os primeiros a testemunhar o poder das minhas plantas vivas. Meu encantamento foi um sucesso... a chuva transborda com minha magia e logo ela carregará pra longe a minha maldição. Agora que vocês provaram meu poder e viram que ele é um sucesso, meus queridos, não querem se submeter a mim? Simplesmente se submetam a se tornarem matéria orgânica para minhas plantas e me poupem do trabalho de acelerar sua destruição".

A voz dela cruza o campo, e sua posição aproximada é fácil de perceber enquanto ela permanecer falando, ainda que esteja invisível. Se perguntada, ela reconta dramaticamente a história de seu exílio por seu círculo druídico, e o ego dela permite que ela faça um monólogo enquanto for capaz. Se ela for atacada ou se a invisibilidade terminar, ela usa sua *insígnia da pena* para criar um poderoso carvalho abaixo dela. Ela usa essa árvore para permanecer fora do alcance dos combatentes corpo a corpo enquanto derrama destruição mágica sobre seus oponentes. Ela não se importa de destruir algumas de suas plantas com fogo contanto que mate alguns dos aventureiros no processo.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, Pluviana é uma **arquimaga** com *chuva de meteoros* preparada em vez de parar o tempo. Ela também possui um cajado de enxame de insetos.

A DERROTA DA FEITICEIRA

Se os aventureiros derrotarem Pluviana, eles podem saquear quaisquer itens mágicos em posse dela. Entretanto, derrotar Pluviana não é o suficiente para desfazer o dano que ela já causou na natureza. Quaisquer das dríades que ainda estejam afetadas pela maldição da feiticeira continuam a lutar — ou se os aventureiros partirem, elas se escondem novamente no campo de violetas carnívoras e esperam para emboscar o próximo viajante azarado que passe através deste campo.

Se os aventureiros forem capazes de falar com as dríades e tentarem quebrar a maldição até a última delas (veja "Outro Meio de Vencer"), então as dríades irão levá-los até o corpo da ent que jaz catatônica no campo, enterrada entre as violetas. Conjurando *remover maldição* na ent a liberta do encantamento de Pluviana, e ela saúda os aventureiros e quaisquer dríades purificadas, um pouco desorientada. A ent, uma poderosa jacarandá chamada Viola, os apressa a encontrar um meio de purificar todo o campo. Este pode ser o começo de outra aventura, se os aventureiros estiverem interessados em aceitar esta missão da ent.

Viola promete a eles uma bênção dada pela deusa

Ehlonna se eles concordarem com a missão. Como DM, você tem o poder de criar esta futura missão, incluindo os desafios e como os aventureiros poderiam purificar o campo. Um possível meio de expurgar a terrível magia de Pluviana seria consagrar o centro deste campo em nome de Ehlonna ou outra divindade da natureza. A líder do círculo druídico do qual Pluviana foi exilada poderia ter o poder para conjurar tal magia, por exemplo.

Você gostou dessa aventura? Se você quiser ler mais, dê uma olhada nos outros **Encontros** desta série! Se está procurando por aventuras inteiras em vez de encontros curtos, você pode escolher mais aventuras escritas por James Haeck na *DMs Guild*, como a *Temple of Shattered Minds*, um suspense de mistério místico com um vilão devorador de mente (para personagens de 3º nível). As minhas aventuras mais recentes estão incluídas no *Gold Best Seller Tactical Maps: Adventure Atlas*, uma coleção de 88 encontros únicos criados pelos *Guild Adepts*, que podem ser combinados com os belos mapas táticos poster no *Tactical Maps Reincarnated*, recentemente publicado pela **Wizards of the Coast**.

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas felinas aventureiras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com