

# O FESTIVAL ABANDONADO

Por James Haeck, publicado originalmente em 7 de janeiro de 2019 (<https://www.dndbeyond.com/posts/398-encounter-of-the-week-the-abandoned-festival>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

Imagem da Wizards of the Coast

**F**

ESTA SÉRIE É CHAMADA SIMPLEMENTE DE *Encontros* que, como o próprio nome diz, traz encontros únicos que podem ser inseridos em qualquer sessão de jogo, conforme necessário. Estes encontros captarão o interesse dos seus jogadores e os deixarão animados

para explorar, sem tirar o foco de sua aventura. Isso faz com que eles sejam adições perfeitas para uma situação de viagem ou para lhe salvar de uma sessão de jogo um pouco esvaziada.

Em 2018, James Haeck escreveu, e nós traduzimos, três encontros de Dia das Bruxas — *O Milharal Assombrado*, *O Coventículo Banderhobb* e *Cuidado com a Armadilha do Drider* — mas esses três cenários eram mais como miniaventuras do que encontros individuais. Esta série de encontros será curta e divertida, e cada encontro se focará em um único pilar de D&D: combate, exploração ou interação social. Não se esqueçam, DMs, que mesmo que um encontro possa ser temático tanto para o combate como para a interação social, alguns encontros de combate podem ser transformados em encontros de interação através de uma interpretação inteligente, e encontros de interação podem, igualmente, serem transformados em encontros de combate por cause de algumas palavras mal usadas, ou apenas através do puro desejo de sangue.

Este primeiro encontro, o Festival Abandonado, ocorre no rescaldo de uma celebração do Encontro dos Escudos, no Meio-Verão de Faerûn. Durante as viagens que fizeram, os aventureiros se deparam com o local do festival, mas algo está errado. Para onde foram todos?

## ENCONTRO DE COMBATE:

### O FESTIVAL ABANDONADO

*Este encontro é equilibrado para um grupo de aventureiros de 3º nível, mas pode ser dimensionado para se ajustar a um grupo de nível mais alto.*

Song, no entanto, criou a própria obra-prima da apresentação. Ela a montou no centro do terreno do festival: A Feiticeira com o Manto de Todas as Cores. Era uma estátua de quase 2 metros de altura, feita de papel



dobrado em forma de uma poderosa feiticeira com as mãos estendidas e vestindo um robe branco acinzentado. Cada uma das dobraduras de papel era um pequeno pergaminho coberto de escritos arcanos que, quando inflamados juntos, criariam uma exibição de fogos de artifício no céu noturno como o mundo nunca havia visto antes. Uma simples combinação de pólvora negra e um fósforo aceso. Os fabricantes de fogos de artifício para o Encontro dos Escudos não pouparam gastos nos preparativos para o espetáculo desta festividade tão aguardada. A pirotécnica líder, uma mulher brilhante chamada Song Ling-i, vinda diretamente da distante Kara-Tur, criou uma mistura explosiva de enxofre, carvão e salitre, e embrulhou tudo em pergaminhos enfeitiçados, o que daria a ela explosões de pólvora negra uma bela explosão de cores. Os aprendizes dela, ansiosos para desempenhar um papel na mais deslumbrante exibição de visão e som do ano, produziram dezenas desses embrulhos encantados explosivos.

No entanto, algo saiu errado. Um dos aprendizes de Song tinha ciúmes dos dons dela e quis desonrá-la. Uma única tira de papel foi adulterada. Ela ostentava um selo que invocava os poderes não de ilusão e magia de evocação, mas de conjuração. Quando a Feiticeira foi acesa, o acréscimo de conjuração que foi colocado na

magia da estátua desapareceu em uma explosão de fumaça sulfurosa. A estátua não explodiu no céu noturno como era o esperado. Em vez disso, a imagem da estátua ardente saiu do pedestal que ocupava e atirou uma bola de fogo contra a multidão, e diabos dos Nove Infernos apareceram do nada no meio da praça onde o festival estava acontecendo. Song foi a primeira vítima, e os diabos arrancaram a alma do corpo dela e a forçaram a entrar na estátua enquanto esta causava destruição pelos terrenos da feira. O aprendiz sem nome de Song, que esperava apenas desonrar a tutora, ficou horrorizado com o que aconteceu, mas os mínimos protestos dele acabaram nem chegando aos ouvidos surdos dos diabos em êxtase. Ele, como todos os outros, foram incapazes de escapar dos terrenos do festival, onde foram queimados até virar cinzas.

## RESUMO DO ENCONTRO

Os aventureiros se deparam com uma feira abandonada onde ocorria as festividades do Encontro dos Escudos. Toda a cena está carbonizada e coberta de fuligem, e uma estátua de quase 2 metros de altura está toda chamuscada e retorcida no chão, no centro da praça. Quando os aventureiros a examinam, a estátua se anima, recita uma charada curta, e explode em chamas. Três diabos dos Nove Infernos emergem e atacam; um



diabo representa o enxofre, um representa o carvão e o último representa o salitre. A única maneira de terminar o encontro é reduzir os três diabos a 0 pontos de vida e lançá-los contra a estátua em chamas na ordem correta: salitre, carvão, enxofre. A estátua, então, ascende em uma brilhante exibição de fogos de artifício, e os diabos são destruídos.

## INÍCIO DO ENCONTRO

Quando os aventureiros chegarem aos terrenos abandonados do festival, leia ou parafraseie o seguinte:

Um arco abandonado está diante de vocês, no meio de uma área plana e aberta. Embora a tela revestida sobre a moldura de metal do arco esteja chamuscada, ela está claramente legível, e é possível ler: "Encontro dos Escudos" Para além do arco há uma praça de festivais cercada por tendas e barracas, mas todas foram escurecidas pelo que só poderia ter sido um incêndio descontrolado. Toda a cena cheira a enxofre. No meio da praça estão os restos de uma estátua alta. Os traços dela estão demasiado carbonizados para serem identificados à distância.

## EXPLORANDO O FESTIVAL DO ENCONTRO DOS ESCUDOS

Se os aventureiros entrarem no local do festival e explorarem, eles encontram várias tendas e barracas de comida que estão carbonizadas quase além do reconhecimento. Em algum momento, nelas se vendia comida e se abrigava malabaristas, mas tudo está queimado agora. Não há corpos queimados a serem encontrados, mas os aventureiros que forem bem-sucedidos em um teste de Inteligência CD 15 (Investigação) podem ver marcas estranhas de queimadura no chão, na forma de pessoas, como fantoches de sombras imóveis.

Se os aventureiros examinarem os restos carbonizados da estátua, leia ou parafraseie o seguinte:

A estátua parece ser feita de tiras de papel bem encaixadas, feitas em forma de uma mulher alta vestindo um manto esvoaçante. O papel está pouco mais do que carbonizado, desmoronando em cinzas, mas de alguma forma mantendo a forma, e até mesmo os traços faciais delicados ainda são visíveis. No entanto, conforme examinam a estátua, vocês ouvem um ruído baixo.

A cabeça acinzentada da estátua vira-se para encarar um dos aventureiros, o papel carbonizado racha enquanto ela faz isso. Cada criatura a até 9 metros da estátua deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de

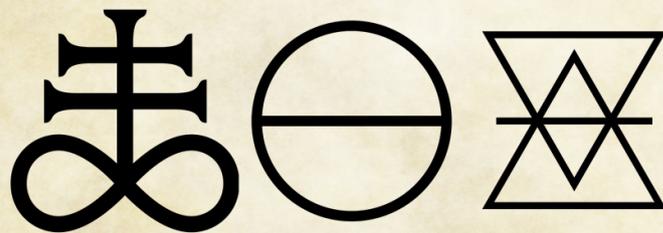
Destreza CD 11, sofrendo 7 (2d6) pontos de dano de fogo em uma falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

**Em Níveis Mais Altos.** Se os aventureiros forem ao menos de 5º nível, aumente a CD da salvaguarda para 13 e o dano para 14 (4d6). Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, aumente a CD da salvaguarda para 15 e o dano para 28 (8d6) pontos de dano ígneo mais 28 (8d6) pontos de dano trovejante. Se os aventureiros forem ao menos de 17º nível, aumente a CD da salvaguarda para 19 e o dano para 42 (12d6) pontos de dano ígneo mais 42 (12d6) pontos de dano trovejante mais 42 pontos de dano necrótico.

A estátua explode em uma coluna de chamas, e de dentro dela pode ser vista a tênue silhueta de uma mulher. Uma voz feminina trovejante grita: "Vocês estão em perigo! Fugam! Fugam pelas suas vidas!" Enquanto a voz dela ecoa ao redor de vocês, três diabos com olhos ardentes e expressões sarcásticas aparecem na praça do festival, no meio de uma explosão de fumaça sulfurosa. Cada um deles é marcado com um símbolo único na barriga, na altura do estômago.

O primeiro diabo ostenta o símbolo de uma cruz de duas barras sobre uma figura horizontal em formato de oito. O segundo ostenta o ícone de um círculo com uma barra horizontal cruzando o meio. O terceiro é marcado com um símbolo de dupla ampulheta com uma barra horizontal cruzando o meio.

Mostre aos jogadores estes três símbolos. O primeiro é a pedra sulfúrica, representando o enxofre. O segundo é o sal, representando o salitre. O terceiro são os símbolos da terra e do fogo sobrepostos um sobre o outro, representando o carvão. Juntos, estes três ingredientes criam a pólvora. Estes símbolos básicos são facilmente reconhecidos por alquimistas e pela maioria dos magos. Qualquer personagem pode identificar um símbolo que veja ao fazer um teste bem-sucedido de Inteligência CD 13 (Arcanismo) com uma ação bônus.



Da esquerda para a direita: os símbolos alquímicos para pedra sulfúrica (representando enxofre), sal (representando salitre) e os símbolos combinados para fogo e terra (representando carvão).

## OS DIABOS ATACAM

Três **diabretes** aparecem do nada e atacam. Se forem

reduzidos a 0 pontos de vida, eles não desencorparam como a maioria dos diabos. Em vez disso, um diabrete derrotado é petrificado e cai no chão como uma estátua. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 13 (Investigação) revela que ele se transformou em rocha sólida — ou, pelo menos, algo semelhante a rocha, ou seja, enxofre, salitre ou carvão. Ele reverte para a verdadeira forma 1d4 rodadas depois, com pontos de vida completos.

**Em Níveis Mais Altos.** Se os aventureiros forem ao menos de 5º nível, os diabos são **diabos barbados** em vez de diabretes. Se os aventureiros forem ao menos de 7º nível, os diabos são **diabos farpados** em vez de diabretes. Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, os diabos são **diabos chifrudos** em vez de diabretes. Se os aventureiros forem ao menos de 17º nível, os diabos são **diabos do gelo** em vez de diabretes.

## O ENIGMA DA ESTÁTUA

Na contagem de iniciativa 20 da segunda rodada de combate, leia ou parafraseie o seguinte:

A trovejante voz feminina soa novamente a partir da coluna de chamas. Ela diz: “Se vocês não vão fugir, ao menos me ajudem! Coloquem estes espíritos para descansar! Primeiro, é...!” A voz é abafada de repente, como se uma mão fosse colocada sobre a boca dela. Então, um jato de chama é disparado da coluna, diretamente onde vocês estão!

Um jato de chamas atinge o aventureiro mais próximo dentro de um raio de 18 metros. O jato tem bônus de ataque +3 para acertar e causa 1d6 pontos de dano ígneo em um acerto. A estátua em chamas repete esta ação na contagem de iniciativa 20 de cada rodada. A estátua é imune a todos os tipos de dano e não pode ser destruída por meios convencionais. Ela não é uma criatura ou um objeto; ela é pura magia selvagem.

**Em Níveis Mais Altos.** Se os aventureiros forem ao menos de 5º nível, aumente o bônus de ataque do fogo para +5 e o dano para 7 (2d6). Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, aumente o bônus de ataque do fogo para +7 e o dano para 14 (4d6) mais 14 (4d6) de dano trovejante. Se os aventureiros forem ao menos de 17º nível, aumente o bônus de ataque do fogo para +11 e o dano para 21 (6d6) mais 21 (6d6) de dano trovejante mais 21 (6d6) de dano necrótico.

Na contagem de iniciativa 20 da terceira rodada de combate, depois da estátua ter disparado as chamas, leia ou parafraseie o seguinte:

A voz ressoa da estátua novamente. Ela diz: “Minhas ações não são minhas! Os diabos... os Nove Infernos... tudo está ardendo. Ouçam-me! Para criar um fogo de artifício, é preciso pólvora negra. Primeiro, 75% de salitre, seguido de 15% de carvão e depois 10% de enxofre!”

## O ESPETÁCULO DE FOGOS DE ARTIFÍCIO

Para derrotar o espírito torturado dos diabos permanentemente e libertar Song de dentro da estátua em chamas, o diabo marcado com o símbolo de salitre deve primeiro ser reduzido a 0 pontos de vida e jogado nas chamas da estátua, enquanto petrificado desta forma. Então, deve ser seguido pelo diabo marcado com o símbolo do carvão. Então, pelo diabo com o símbolo de enxofre. Se um diabo for jogado fora de ordem, este é cuspidado de volta, mas permanece petrificado. Nada acontece se um diabo que não está petrificado for atirado na estátua em chamas.

Quando isso for feito, leia ou parafraseie o seguinte:

As chamas em torno da estátua tremem e diminuem, revelando uma forma cinza e murcha por baixo. O rosto da mulher representada parece sorrir sutilmente. Então, a estátua é atirada para o ar carregando consigo uma enorme cauda de fumaça e chamas vermelhas atrás de si. Ela explode no céu acima, iluminando todo o terreno do festival com faíscas douradas e vermelhas. As faíscas se fundem na imagem de uma mulher com cabelo curto e olhos sorridentes, com um olhar de verdadeira surpresa e felicidade no rosto. Ela se volta para vocês, inclina a cabeça em um arco rápido e brilha onde vocês estão até que os fogos de artifício cintilem e desapareçam no nada.

A área toda do festival está tranquila e pacífica, agora.

## RECOMPENSA

Aventureiros que derrotam os três diabos e libertem o espírito de Song Ling-i são recompensados com um *amuleto do Encontro do Escudo*, que lhes concede resistência a dano de fogo por 10 dias.

**Em Níveis Mais Altos.** Se os aventureiros forem ao menos de 5º nível, o amuleto também concede resistência a dano radiante. Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, o amuleto também concede resistência a dano radiante e dano trovejante. Se os aventureiros forem ao menos de 17º nível, o amuleto também concede resistência a dano radiante, dano trovejante e dano necrótico.

Você gostou dessa aventura? 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). *Fire, Ash, and Ruin*, uma expedição até um vulcão infestado de demônios, onde você pode se aliar a um dragão vermelho e lutar contra um balor (parte da 7ª Temporada da D&D Adventurers League, para personagens de 11º–16º nível). *The Cannith Code*, uma aventura em Eberron na qual vocês se infiltram em uma fábrica de armas secretas e libertam um mestre da quebra de códigos (parte da *Embers of The Last War*, um arco de histórias da D&D Adventurers League, para personagens de 1º–4º nível). *All Eyes on Chult*, na qual a Guilda de Xanathar tenta abrir caminho para assumir uma posição de poder em Porto Nyanzaru (disponível apenas como parte de *Xanathar's Lost Notes to Everything Else*; oficial da Adventurers League, para personagens de 1º nível).

**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 companheiras panteras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da Wizards of the Coast



[www.aventureirosdosreinos.com](http://www.aventureirosdosreinos.com)