

O UNICÓRNIO MORIBUNDO

Por James Haeck, publicado originalmente em 14 de janeiro de 2019 (<https://www.dndbeyond.com/posts/402-encounter-of-the-week-the-dying-unicorn>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



O UNICÓRNIO MORIBUNDO É UM ENCONTRO DE quebra-cabeças de alto risco que pode se tornar um combate letal se os personagens não resolverem o quebra-cabeça a tempo. Falando tanto como desenvolvedor quanto como DM, gosto de oferecer quebra-cabeças com incontáveis possibilidades de fracasso. Em vídeo games como *A Lenda de Zelda*, não faz mal recusar-se permitir que o jogador avance através das masmorras até que tenha completado um quebra-cabeça obrigatório. Entretanto, isso não é aceitável em um jogo como D&D. Quebra-cabeças em RPGs de mesa precisam de estados de falha além de “você sofre 2d6 pontos de dano e o quebra-cabeça reinicia. Tente novamente”.

Neste encontro, falhar em resolver o quebra-cabeça dentro do tempo resulta em uma dupla crise: um PNJ implorando pela ajuda deles é morto por uma magia maligna e, então, essa mesma magia maligna ressuscita o PNJ como um monstro, forçando os aventureiros a realizar um encontro de combate mortal.

Espero que este encontro pronto faça mais do que lhe fornecer uma hora ou duas de entretenimento — espero que ele o inspire a fazer encontros de quebra-cabeça ainda melhores!

ENCONTRO DE QUEBRA-CABEÇA: O UNICÓRNIO MORIBUNDO

Este encontro de quebra-cabeça pode resultar em um encontro de combate equilibrado para um grupo de aventureiros de 2º nível, mas pode ser dimensionado para desafiar um grupo de nível maior.

Uma nascente sagrada jaz no meio de uma floresta verde-esmeralda. Todos os dias, ao amanhecer, um

unicórnio de chifre dourado bebe profundamente das águas resplandecentes da nascente, e depois corre pela floresta. O unicórnio é chamado de Ehlonna-Vassorum, pois ele é o vassalo obediente da deusa da natureza, conhecida pela humanidade como Ehlonna. A floresta e todas as criaturas que habitam lá são responsabilidade dele, e ele faz justiça rápida àqueles que derrubam árvores da floresta e matam os filhos dela.

Esta criatura é um espinho nas costelas das pessoas que querem explorar o Bosque de Vassorum para os próprios fins. As identidades deles não importam —

talvez seja um necromante contratado pelo barão madeireiro de uma aldeia

local, um feiticeiro sombrio que procura aumentar em poder, ligando a nascente ao Sombrial ou um demônio poderoso que deseja corromper a fonte sagrada de Ehlonna e transformá-la em um portal para Avernus. Este vilão envenenou a fonte de Ehlonna com magia blasfema, e o unicórnio Ehlonna-Vassorum, sem saber, bebeu das águas contaminadas.

O unicórnio, agora, está deitado de lado, impotente e morrendo lentamente, junto às águas da nascente. Tudo o que ele precisa para

restaurar os poderes mágicos e limpar-se desta corrupção, é beber as águas purificadas da nascente de sua deusa mais uma vez, mas ele não tem o poder de restaurar a nascente no estado enfraquecido em que está. Os aventureiros tropeçam em Vassorum enquanto vagam pela floresta — talvez procurando a ajuda dele em alguma outra missão.

RESUMO DO ENCONTRO

Dizem que a floresta conhecida como Bosque de Vassorum é protegida por um unicórnio com um chifre dourado brilhante. O bosque é chamado assim em homenagem a ele, e ele é um servo da deusa da natureza, Ehlonna. Enquanto vagavam por esta floresta,



Imagem da Wizards of the Coast

os personagens encontram um unicórnio moribundo, perto de uma lagoa poluída. O unicórnio diz a eles sobre um ritual que pode ser realizado com vasos de água benta para purificar a água, mas ele está muito ferido para realizar o ritual. Se os personagens conseguirem resolver o quebra-cabeça necessário para completar o ritual a tempo, a nascente é purificada e o unicórnio pode beber dela. Caso contrário, o unicórnio morre e se transforma em um monstro, que imediatamente ataca os aventureiros.

INÍCIO DO ENCONTRO

Quando os aventureiros chegam à lagoa poluída, leia ou parafraseie o seguinte:

Vocês colocam um ramo de lado e entram em uma clareira ampla, com uma lagoa no centro. A lagoa parece ter contido água em algum momento, mas agora está cheia com um líquido oleoso, preto, coberto por uma iridescência violeta. Na margem da lagoa jaz o corpo de um cavalo com uma crina dourada e com os pelos brancos, sujos.

O cavalo caído é o unicórnio chamado Ehlonna-Vassorum. Se uma criatura se aproximar dele, ele vira a cabeça, fraco, para olhar para a criatura, revelando que o chifre de ouro que tem na cabeça ficou quase escuro como breu. Ele diz telepaticamente:

“Por favor... estou morrendo. Preciso de vossa ajuda”.

Se solicitado a explicar a situação, o unicórnio sabe as informações a seguir:

- A nascente foi contaminada com magia negra por um dos inimigos da floresta.
- Ele bebeu da nascente antes da corrupção se tornar visível, e agora está sendo comido de dentro para fora pela magia maligna.
- A magia das trevas cortou a ligação dele com Ehlonna e, assim, bloqueou sua magia. Se a nascente estiver limpa, a água dela pode desfazer a corrupção.
- Ehlonna deixou aos antigos seguidores um ritual para limpar a nascente, caso fosse corrompida. Infelizmente, esses seguidores já morreram há muito tempo, e somente criaturas com mãos podem realizar o ritual. O unicórnio olha para os próprios cascos enquanto fala, e depois gesticula para a nascente.

Depois dos gestos do unicórnio, leia ou parafraseie o seguinte:

Seus olhos seguem o gesto do unicórnio, e vocês notam uma pequena ilha no centro da lagoa. A estátua de uma mulher bela e rechonchuda, com os cabelos esvoaçantes e vestindo um robe transparente está em uma ilha no meio da nascente. Três jarros ornamentados estão dispostos aos pés dela.

O unicórnio diz uma última coisa:

“Meus olhos se enevoam... sinto que só tenho minutos antes que a sombra me reivindique. A estátua da minha senhora Ehlonna... ela tem uma tábua com... as instruções”.

O unicórnio, então, cai em um sono catatônico. Nada, além de beber a água sagrada (e ser curado do envenenamento), o salvará. A maldição que o está matando é muito poderosa para ser quebrada por *remover maldição*; o poder dele está diretamente ligado a um plano, como o Sombrial ou os Nove Infernos, e não pode ser quebrado por nenhuma magia, exceto desejo.

QUEBRA-CABEÇA: PURIFICANDO A NASCENTE CORROMPIDA

A nascente corrompida é uma lagoa circular, com água, e com um raio de 6 metros. A ilha no centro é um pequeno monte de terra com um raio de 3 metros (assim, apenas um aventureiro que possa saltar 3 metros é capaz saltar da margem da lagoa até a ilha, sem tocar na água. A lagoa tem apenas um metro de profundidade.

Uma criatura que começa o turno na água corrompida ou que a toca-la pela primeira vez no turno, sofre 3 (1d6) pontos de dano necrótico.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos de 5º nível, aumente o dano para 7 (2d6). Se os aventureiros forem ao menos de 11º nível, aumente o dano para 21 (6d6). Se os aventureiros forem ao menos de 17º nível, aumente o dano para 63 (18d6).

Na ilha há uma estátua da deusa Ehlonna, segurando três tábuas de pedra nas mãos. Sobre as tábuas está escrito o seguinte:

1. Minha fonte sagrada é um presente para vós, meus fiéis. Se o mal vier profaná-la, dou-lhes o método para restaurá-la.
2. Lembrem-se da fábula dos oito arquidruídas. Era uma vez, oito poderosos druidas que residiam nesta floresta, em três casas. Cinco eram mulheres, três eram homens e, juntos, eram oito. No final, todos os oito encontraram o amor aos pares. Quatro dos druidas se estabeleceram dentro de uma casa, quatro se estabeleceram dentro de outra, e a terceira casa foi deixada vazia e foi reclamada

pela floresta.

3. Aos meus pés descansam três vasos abençoados. Encha-os com a água profanada, como os oito druidas o fariam, e diga o meu nome com esperança nos teus corações.

Os três jarros são feitos de argila simples, mas, de alguma forma, resistiram aos séculos. Na face de um está marcado VIII, na face de outro está marcado V, e na face do terceiro está marcado III. Eles parecem ser de tamanho e peso diferentes, e não têm marcas de medição. Estes vasos intactos são presentes da deusa Ehlonna, e não podem ser marcados ou manchados de qualquer forma. Se um aventureiro usar a ação dele para tentar marcar fisicamente ou magicamente o jarro, esse aventureiro deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou sofre 3 (1d6) pontos de dano venenoso.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos de 5º nível, aumente o dano para 7 (2d6). Se os aventureiros forem ao menos, de 11º nível, aumente o dano para 21 (6d6). Se os aventureiros forem ao menos de 17º nível, aumente o dano para 63 (18d6).

Solução do Quebra-Cabeça. A solução para este quebra-cabeça está um pouco obscurecida pela fábula dos arquidruidas. Um jarro pode conter 3 litros de água, um pode conter 5 litros de água, e um pode conter 8 litros de água. Para resolver o enigma, um jarro deve conter 4 litros de água, outro jarro deve conter 4 litros de água, e o outro deve estar vazio.

Os aventureiros devem encher o jarro de 8 litros na margem da lagoa, e usar os outros dois jarros para dividir a água até 4 litros da água que está no jarro de 8 litros, 4 litros da água que está no jarro de 5 litros, e 0 litros da água que está no jarro de 3 litros. Esta solução tem de ser encontrada antes que o unicórnio morra. A solução mais rápida requer oito passos:

- Encha o jarro de 8 litros na margem da lagoa. [8, 0, 0]
- A partir deste jarro, encha o jarro de 5 litros. [3, 5, 0]
- A partir deste jarro, encha o jarro de 3 litros. [3, 2, 3]
- Despeje o jarro cheio de 3 litros no jarro de 8 litros. [6, 2, 0]
- Despeje o conteúdo do jarro de 5 litros no jarro vazio de 3 litros. [6, 0, 2]
- Encha o jarro de 5 litros com o jarro de 8 litros. [1, 5, 2]
- Encha o jarro de 3 litros com o jarro de 5 litros. [1, 4, 3]
- Esvazie o jarro de 3 litros no jarro de 8 litros. [4, 4, 0]

Limite de Tempo. O unicórnio tem 2 minutos de vida a

partir do momento em que os aventureiros leem as tábuas de pedra (uma vez que as rodadas de D&D têm seis segundos de duração, você pode controlar minutos em rodadas usando 1d10 para contar a partir de 0). Encher um jarro na lagoa, esvaziar um jarro na lagoa, ou derramar água de um jarro para outro custa uma ação. Apenas um aventureiro pode interagir com um jarro por rodada.

Sucesso. Se os aventureiros resolverem o quebra-cabeça e falarem o nome de Ehlonna em voz alta, completando o ritual, todos os três jarros brilham com uma luz esmeralda e tentáculos de energia se estendem dos jarros até a lagoa. A água brilha com uma luz esverdeada e, em seguida, desaparece até se tornar uma superfície imaculada, quase como um espelho. Um borbulhar de água pode ser ouvido enquanto o jarro vazio se enche até a borda com água sagrada purificada. Gotejar esta água na boca do unicórnio faz com que ele desperte.

Veja a seção “Vassalo de Ehlonna” no final deste encontro.

ENCONTRO DE COMBATE:

O UNICÓRNIO CAÍDO

Se os aventureiros não resolverem o quebra-cabeça dentro de 2 minutos, o unicórnio faz um barulho alto de asfixia. Leia ou parafraseie o texto a seguir:

Vocês se viram e veem o chifre do unicórnio ficar completamente preto, o lustroso pelo branco tornar-se embaciado e escuro, e a crina dourada apaga-se até se tornar cinza. O peito dele para de se mexer. Um silêncio mórbido cai sobre a clareira. Então, um ruído lento ecoa à volta de vocês. As árvores parecem fechar-se, e a luz filtrada pela copa das árvores, escurece.

Então, o unicórnio fica de pé. O chifre se desfaz em pó, e uma névoa horrível rodeia o corpo dele. Ela olha para vocês com olhos vermelhos brilhantes — então todo o corpo dele brilha com uma luz vermelha à medida que a crina e cauda irrompem em chamas ardentes.

O unicórnio corrompido tornou-se um **pesadelo**.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem de 5º nível ou mais, os pontos de vida do pesadelo aumentam para 136. Além disso, se os aventureiros estiverem ao menos, no 11º nível, leia ou parafraseie o seguinte:

Então, a lagoa explode. Uma coluna de água corrompida jorra pelo ar, banhando todos com gotas imundas e quebrando os vasos abençoados contra o chão. Uma sinistra silhueta humanoide puxa-se, centímetro por centímetro, de dentro da estátua de Ehlonna. A forma de um guerreiro de um metro e oitenta de altura, com pele cinzenta pálida e trajando

armadura de placas com espinhos avança e incendeia uma lança de fogo infernal que carrega na mão. Ele se volta para vocês com um sorriso. “Este bosque sagrado alimentará o fogo das forjas do meu mestre. Fugam ou sofram”.

Este diabo é um **narzugon**, a alma condenada de um paladino que forjou um pacto com um diabo. Se os aventureiros forem de 17º nível ou mais, um segundo narzugon emerge da estátua imediatamente após o primeiro. Se você não tiver o *Mordenkainen Tome of Foes [Tomo de Inimigos por Mordenkainen]*, você pode usar um **erinyes** em vez de um narzugon, mas dê-lhe um escudo, melhorando a CA dele para 20.



Imagem da Wizards of the Coast

Todas as criaturas na clareira, exceto o pesadelo e o narzugon, devem fazer uma salvaguarda de Constituição CD 17 assim que a chuva de água corrompida cai sobre elas, sofrendo 42 (12d6) pontos de dano necrótico em uma falha ou metade do dano em caso de sucesso. Se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, aumente a CD da salvaguarda para 19 e o dano para 84 (24d6).

VASSALO DE EHLONNA

Se os aventureiros salvarem o unicórnio, ele fica alto e orgulhoso assim que a força retorna ao seu corpo. A concha tingida de preto em torno do seu chifre começa a rachar e veios de luz dourada brilham por ali, até que

a escuridão seja dissipada com um som alto de rachadura e o chifre inteiro brilha com a luz. O unicórnio inclina a cabeça para vocês e diz: “Meu nome é Ehlonna-Vassorum, o guardião deste bosque. Estou em dívida para com vocês”.

Se os aventureiros não salvarem o unicórnio, mas derrotaram o unicórnio corrompido (e quaisquer outras criaturas malignas), uma aparição prateada do unicórnio surge na base da estátua de Ehlonna. A voz dele manifesta-se telepaticamente, dizendo: “Esta nascente já não é segura. Peguem um punhado desta água — e a protejam. Encontrem uma nova nascente em uma nova floresta e deixem a luz de Ehlonna guiá-los”.

RECOMPENSA

Se os aventureiros salvarem o unicórnio, ele se curva perante eles e jura viajar com eles e protegê-los durante um mês inteiro, antes de voltar para esta nascente. Se isso parecer muito poderoso para aventureiros de 2º nível, o unicórnio pode oferecer ajuda com uma condição: ele é um pacifista e se recusa a atacar ou matar quaisquer criaturas vivas, exceto os inferos e mortos-vivos. Se os aventureiros não salvarem o unicórnio, uma *aljava de Ehlonna* aparece nos braços da estátua.

Em Níveis Mais Altos.

Se os aventureiros forem ao menos, do 5º nível, todas as flechas armazenadas dentro da aljava tornam-se *flechas +1* durante 1 minuto após serem removidas da mesma. Este bônus aumenta para +2 se os aventureiros forem ao menos do 11º nível quando receberam a aljava, ou para +3 se forem ao menos do 17º nível.

ALJAVA DE EHLONNA



Imagem da Wizards of the Coast

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

you can ally with a red dragon and fight against a balor (part of the 7th Season of the D&D Adventurers League, for characters of 11th–16th level). *The Cannith Code*, an adventure in Eberron in which you infiltrate a secret weapons factory and liberate a master of codebreaking (part of the *Embers of The Last War*, an arc of stories of the D&D Adventurers League, for characters of 1st–4th level). *All Eyes on Chult*, in which the Guild of Xanathar tries to open a path to assume a position of power in Porto Nyanzaru (available only as part of *Xanathar's Lost Notes to Everything Else*; official of the Adventurers League, for characters of 1st level).

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