

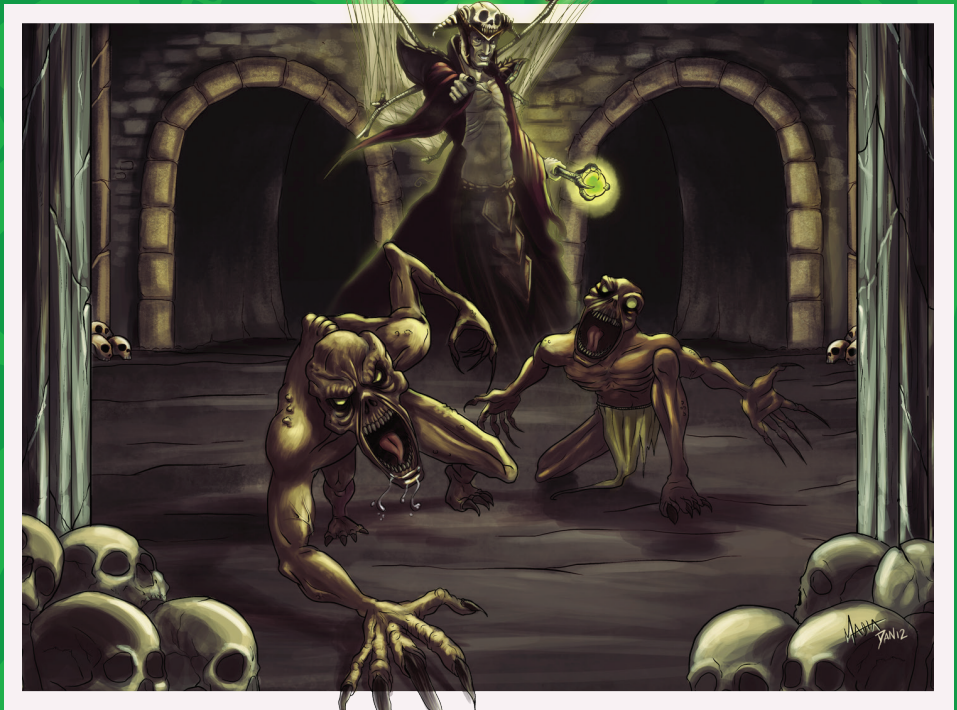
CL2

Old Dragon®

Role Playing Game

Aventura para personagens de 4º a 7º nível

A Cripta do Terror

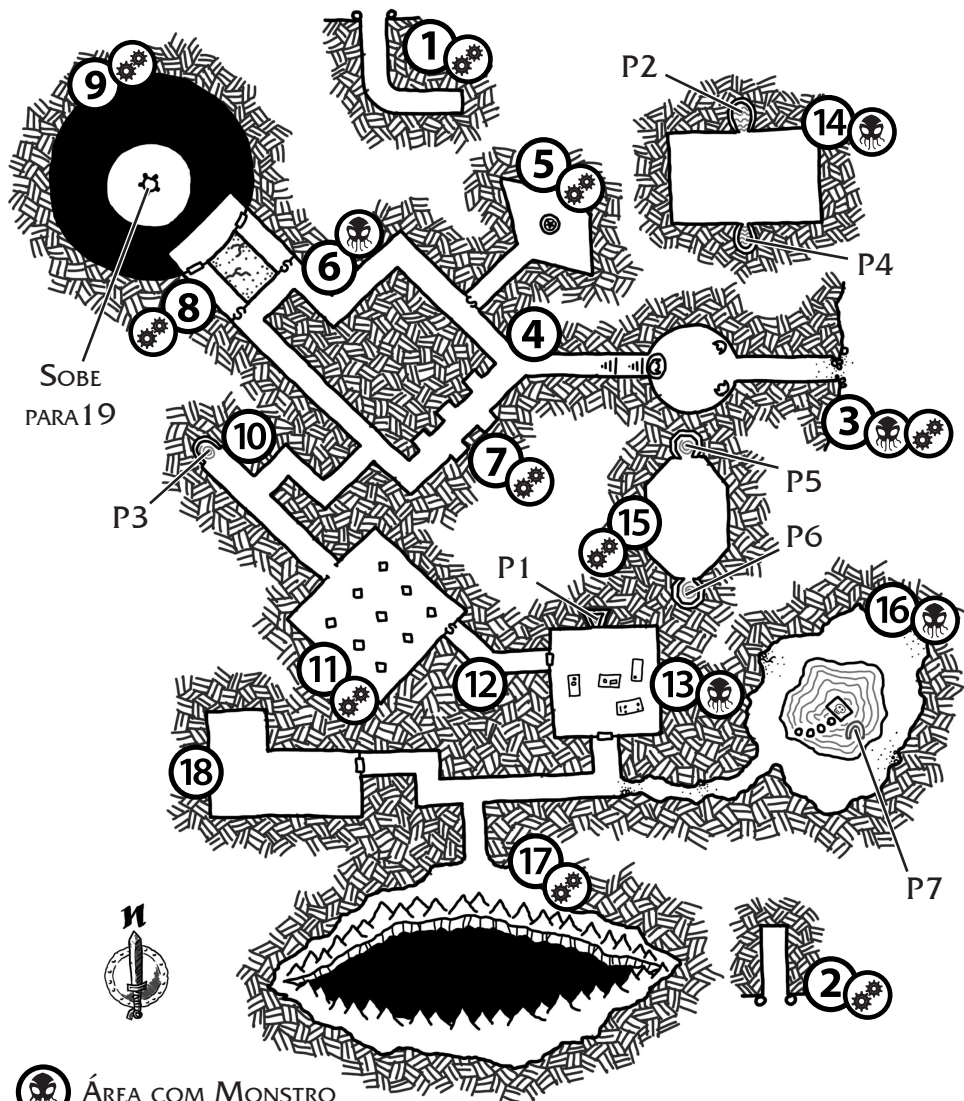


Rafael Beltrame

12

A CRIPTA DO TERROR

NÍVEL 1: INFERIOR



SOBE
PARA 19



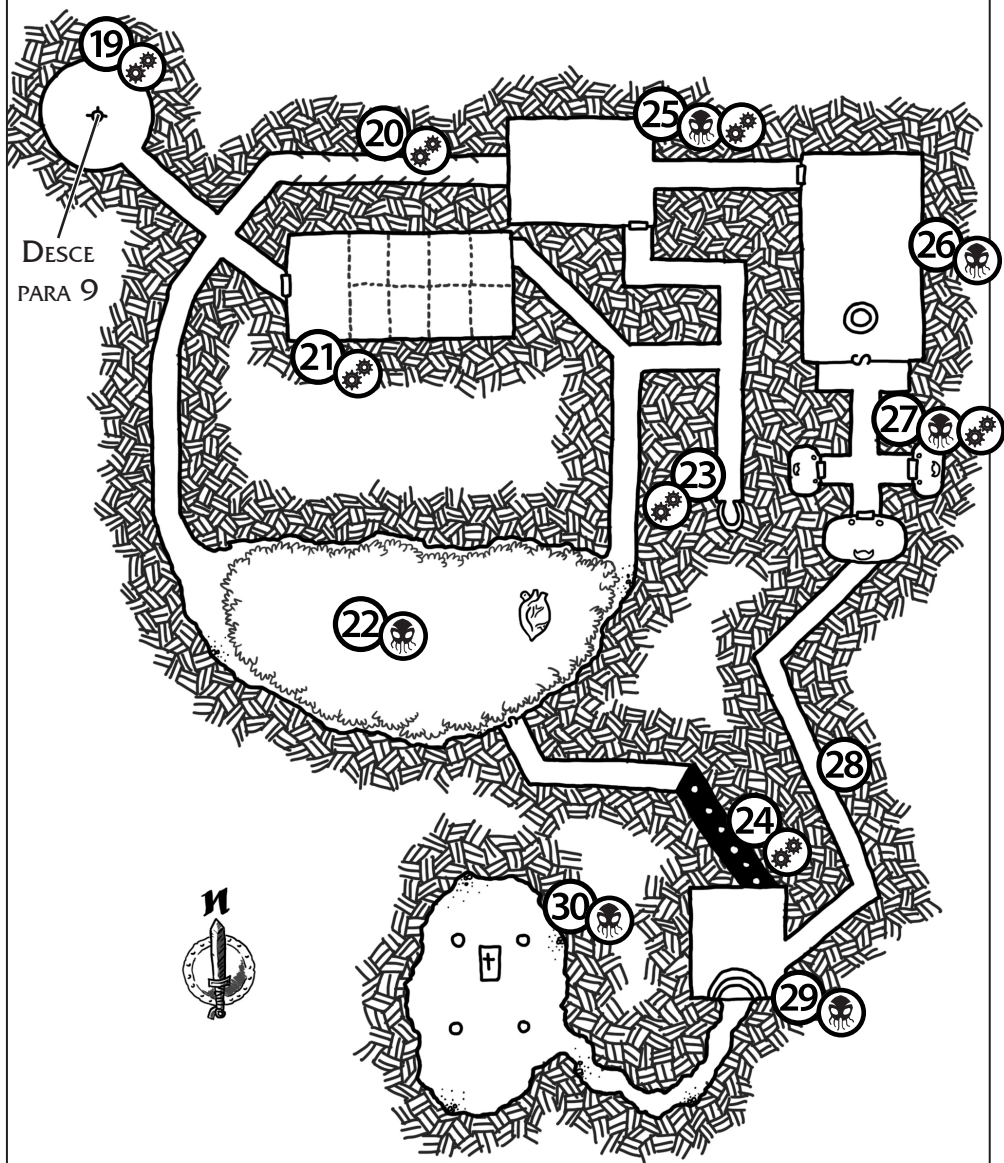
 ÁREA COM MONSTRO

 ÁREA COM ARMADILHA

NÍVEL 2: SUPERIOR

 ÁREA COM MONSTRO

 ÁREA COM ARMADILHA



A CRIPTA DO TERROR

RAFAEL BELTRAME

REDBOX
EDITORA

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Rua Otávio Spagnuolo, 04 - sl 13
Santos/SP 11045-230
Tel. 13 3302-3383
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

B453c

Beltrame, Rafael

A Cripta do Terror / Rafael Beltrame. –
Santos : Redbox, 2012.

50 p. : il.

ISBN 978-85-65146-03-6

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Título.

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



APRESENTA:

A CRIPTA DO TERROR

RAFAEL BELTRAME

1ª EDIÇÃO - NOVEMBRO/2012

Créditos

Criação e Desenvolvimento: *Rafael Beltrame*

Edição Geral: *Antonio Sá Neto*

Direção de Arte: *Dan Ramos*

Revisão: *Elisa Guimarães*

Diagramação: *Antonio Sá Neto*

Design gráfico: *Dan Ramos*

Ilustrações e Cartografia: *Diego Madia, Dan Ramos, Diogo Nogueira, e Pawet Dobosz pelo The Forge Studios Company, Bruno Balixta*

Capa: *Diego Madia (Traço) e Dan Ramos (Cores)*

Equipe de Teste: *Milene T. B. Veiga Beltrame e Sergio Viçosa Möller Jr.*

Agradecimentos

Agradeço a minha família, esposa e amigos pelo suporte, apoio e por acreditarem no meu trabalho. Agradeço também ao "trio Redbox" e toda a equipe por trás deste livro, tornando-o algo realmente memorável. Por fim, aos mestres Gygax, Lovecraft, Poe e Howard que alimentam minha mente a tantos anos.

ATENÇÃO! A Redbox Editora, seus autores e editores não se responsabilizam pela alto número de personagens exterminados pela Cripta do Terror. Recomendamos aos mestres que orientem seus jogadores para que estes criem 1d10 personagens extras. Mestres com tendências sádicas devem elevar esse parâmetro em pelo menos 250%. Jogar a Cripta do Terror pode causar dependência emocional, falência múltipla do esfíncter, incontinência urinária, arremesso aleatório de dados, cólera do dragão, cegueira emocional, depressão pós dungeon, pânico rolista e coriza.

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes de regras deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

1ª impressão :: Dezembro de 2012 :: 500 exemplares



Sumário

Introdução	7	Segundo Nível da Masmorra (superior)	
Bem vindo à Cripta de Evad X'agy!	7	19. Acesso à claraboia	29
Encontrando a Cripta	7	20. Corredor das Lâminas	30
Mestrando a Cripta	8	21. Sala das Portas	31
Os poderes da Cripta	10	22. A Floresta	33
		23. Teleporte Disfuncional	35
A Cripta	12	24. Armadilha dos Círculos	36
A Cripta do Terror	12	25. Sala do Guardião	37
		26. Galeria de estátuas	38
Primeiro Nível da Masmorra (inferior)		27. Os três caminhos	39
1. Entrada falsa "A"	12	28. Armadilha de luz	40
2. Entrada falsa "B"	14	29. O Trono do Falso Mago	41
3. Entrada verdadeira "C"	14	30. A Cripta de Evad X'agy	42
4. Mural das histórias	16	Considerações Finais	44
5. A sala dos olhos	16		
6. Corredor do cubo gelatinoso	18	Apêndice	45
7. Armadilha de fogo	18	Ajudantes	45
8. Corredores explosivos	18	Lista de Monstros da Cripta	47
9. Sala da roda	19		
10. Portal	21		
11. Sala dos Clones	22		
12. Passagem Secreta	22		
13. Laboratório Abandonado	22		
14. A sala do Contíguo	23		
15. Sala das Transformações	25		
16. O Lago	26		
17. Abismo do Sussurro	28		
18. A sala da ostentação	29		



Introdução



Há séculos atrás, o nome do poderoso arquimago Evad X'agygy já era sussurrado em tavernas e tomos antigos, sempre com uma mistura de medo e admiração.

Suas magias negras e terríveis pactos com criaturas infernais eram partes de um terrível conto, que dividiam igual espaço com histórias sobre infundáveis tesouros guardados em sua antiga fortaleza.

Assim, era questão de tempo até que um grupo de bravos e irredutíveis aventureiros finalmente encontrasse o covil lendário do temível arcano, repleto de perigos muito além da simples “morte”...

Bem vindo à Cripta de Evad X'agygy!

A aventura que você tem em mãos foi criada para desafiar personagens de nível 4-7, podendo ser adaptada de acordo com a necessidade do Mestre. A adaptação na verdade é fácil, tendo em vista que a maioria dos perigos não são monstros, e sim armadilhas e desafios que exigem muito mais dos jogadores do que dos personagens.

Aconselhamos ao Mestre que seja justo com os jogadores, de forma a não “dar chances” apenas por receio que eles possam perder seus personagens. Os perigos encontrados neste livro foram desenvolvidos esperando que os jogadores sejam precavidos e estratégicos, de modo que “inconsequência” é uma palavra fortemente ligada a “perder o(s) personagem(s)” nesta aventura.

Encontrando a Cripta

Encontrar a Cripta de Evad X'agygy não é tarefa fácil. Muito se fala dela em lendas contadas às crianças em volta de fogueiras, ou nas canções de bardos que assombram os ouvintes com a história macabra.

Independente de onde o Mestre deseja localizar a Cripta, esta deve estar em algum local de difícil acesso, seja por dificuldades geográficas, pelo perigo em volta, ou por algum tipo de magia ou condição mágica necessária para encontrá-la.

A seguir, algumas sugestões de onde e como localizar o lar de Evad X'agygy:

- *Uma condição astrológica rara (como o alinhamento de planetas ou luas) mostra um caminho no céu que indica a real localização da Cripta;*
- *Ela jaz no coração de um vulcão dormente;*
- *A Cripta está no ponto mais alto da montanha mais alta dos reinos;*
- *Ela está enterrada nas areias de um deserto, soterrada pela ação do tempo e da natureza;*
- *No reino dos mortos é possível atravessar um lago sombrio e encantado, encontrando assim a famigerada Cripta;*
- *As coroas de 3 reis sábios (porém mortos) devem ser reunidas no altar de um astuto demônio, que indicará o caminho para a Cripta.*

O local exato, portanto, pode ser definido pelo Mestre, de acordo com sua



A CRIPTA E LEGIÃO

A Cripta de Evad X'agyg pode ser encontrada também em Ryanon, no cenário "Legião- a Era da Desolação". Neste caso, seguem os seguintes dados:

"No alto de um dos picos mais íngremes das montanhas centrais, está localizada uma cripta de horrores inimagináveis responsável pelo desaparecimento de um sem número de aventureiros e exploradores.

Conta-se que em seu interior, habita o espírito de uma criatura profana com milênios de existência o temível Evad X'agyg."

campanha, e pode ser tão difícil quanto ele desejar, contanto que apresente algum desafio para os jogadores.

Além da localização, o Mestre pode disponibilizar algumas informações sobre a Cripta em si, como as descritas em "Os poderes da Cripta" (ou até mesmo sobre alguma armadilha).

Estas informações poderiam ser o objetivo de algumas aventuras, ou até mesmo a recompensa por algum trabalho feito para um sábio ou mago.

Independentemente, alguns boatos falsos devem ser inseridos junto às informações, de forma deixar os jogadores em dúvida sobre o que é verdadeiro ou não.

Mestrando a Cripta

Esta aventura não é do tipo "entrar nas salas, matar os monstros e pilhar seus tesouros".

Na verdade, existem poucos monstros, mas muitas armadilhas e desafios para os personagens.

Desta forma, o Mestre pode explicar aos jogadores, caso queira, que invadir a Cripta requer muito preparo de antemão, como mantimentos, ajudantes, equipamentos para exploração, e é claro, auxílio mágico (como poções e pergaminhos), que sempre é bem-vindo.

De maneira geral, aventurar-se na Cripta deveria ser algo tenso, e a possibilidade de que os jogadores percam seus personagens sempre está presente.

Alguns truques podem ser feitos pelo Mestre, com a intenção de aumentar o clima da aventura:

- *rolar alguns dados sem propósito algum, seja “atrás do escudo” ou “em aberto” (mostrando para os jogadores). O resultado não importa, mas levará os jogadores a se perguntarem o porquê das rolagens e imaginarem se não passaram por alguma armadilha ou algo assim.*
- *chamar um jogador para conversar reservadamente, dando algum tipo de informação (relevante ou não) que apenas o personagem dele pode ter recebido.*
- *passar um bilhete para algum jogador, de forma semelhante ao exemplo anterior, explicando ou descrevendo algo no cenário, ou alguma sensação que o personagem esteja sentindo. Os demais jogadores não devem ter acesso a essas notas.*
- *após a declaração de uma ação, o Mestre pode perguntar “você quer mesmo fazer isso?” ou “ok, se você quer fazer isso...”.*

Vale observar que estes recursos não devem ser usados em demasia, pois a intenção das sugestões acima é de criar um clima um pouco mais tenso no jogo: caso o sejam com frequência, se tornarão tão rotineiros quanto os procedimentos de um jogo comum.

Outra dica importante é ler bem, não apenas a descrição das salas, mas as habilidades dos monstros, encontradas no final do livro (resumidas em seus respectivos encontros).



FALSOS RUMORES SOBRE A CRIPTA

Alguns rumores podem ser escutados pelos jogadores, seja na forma de conversas entre locais, sejam informações em troca de moedas ou mesmo informações encontradas em locais teoricamente confiáveis, como livros e pergaminhos ancestrais.

De qualquer maneira, como a cripta é um local pouco visitado na prática a imensa maioria destes rumores sempre se mostra falso e descabido, podendo na maioria das vezes atrapalhar mais do que ajudar.

Abaixo elencamos alguns dos mais famosos e tidos como verdadeiros até mesmo pelos sábios e estudiosos.

1. *A Cripta está repleta de esqueletos*
2. *Como Evad usava magia negra, a cor “branca” serve como proteção*
3. *A morada do mago é na verdade um gigante colossal, feito de pedra*
4. *Pessoas que olham para a entrada da Cripta podem ver o dia que morrerão*
5. *A porta da Cripta pode ser aberta com urina de um unicórnio*
6. *Muitas almas penadas habitam a Cripta*
7. *Pessoas de índole maligna não podem ser machucadas na Cripta*
8. *Evad está à procura do fantasma de sua amada*
9. *Existe uma pedra mágica que prende Evad à Cripta*
10. *Clérigos do mal se comunicam com Evad do lado de fora da Cripta*

Algumas criaturas têm habilidades mágicas, outras apresentam certas imunidades que podem ser decisivas no combate.

Um Mestre bem preparado evita confusões e tempo perdido lendo o material de última hora, por isso, aconselhamos que leia as salas com cuidado, e se necessário, faça anotações sobre os pontos mais importantes.

Os poderes da Cripta

Além das armadilhas e outros perigos presentes na morada de Evad X'agy, existem magias poderosas no local que alteram a realidade, tempo e espaço.

Uma vez dentro dos corredores mortais, o fluxo do tempo sofrerá uma alteração, de forma que os aventureiros sairão (caso sobrevivam) da Cripta em um momento passado ou futuro, em relação ao ponto em que adentraram o local, em relação ao mundo fora da morada de X'agy.

Contratos, arranjos, compromissos e demais acordos podem sofrer várias alterações por causa disso, como o empregador do grupo julgar que eles estão demorando tanto que devem estar mortos (caso saiam no futuro), ou ainda, nem reconhecê-los (caso saiam no passado)!

Para decidir a mudança no fluxo do tempo, o Mestre pode jogar qualquer dado que desejar, sendo que um resultado “ímpar” indica viagem ao passado, e “par” um salto para o futuro. Depois, deve jogar Id6, indicando a quantidade de meses alterados, para “frente” ou para “trás”.

Outro fator importante a ser considerado são as barreiras arcanas criadas por X'agy. Elas impedem que magias e similares com efeitos anormais de deslocamento, como as magias “Teleporte” e “Porta dimensional” sejam conjuradas, independente da fonte.

O Mestre tem a palavra final sobre quais magias funcionam, mas de modo geral, qualquer forma de “cortar caminho” ou “reduzir a jornada” será proibida.

Por fim, descansar na Cripta é algo deveras improvável. As energias malignas de Evad X'agy pulsam pelos corredores de seu lar como sangue negro bombeado por um coração de trevas, imagens assombrosas e ruídos perturbadores impedirão qualquer tipo de descanso.

Existem poucos (e valiosos) lugares na Cripta que permitem o descanso, como o “Corredor do Cubo Gelatinoso” e a “Sala das Transformações”.

Ainda assim, o Mestre deve tentar deixar uma sensação de que algo pode dar



ENTENDENDO OS MONSTROS

Ao longo desta aventura usaremos uma ficha resumida focada nas estatísticas de combate:

- CA:** Classe de armadura
 - JP:** Jogada de proteção
 - DV:** Dado de vida
 - MV:** Movimento (**V:** “voando”)
 - RD:** Redução de dano
 - P:** Prêmio (Experiência e dinheiro)
 - ATQ:** Ataque
 - EQP:** equipamento
 - MAG:** Magias
-

errado, caso o grupo demore mais do que o necessário nestas salas.

Sons macabros e visões funestas são truques comuns da Cripta, e podem ser usadas pelo Mestre para causar desconforto e estresse nos personagens.

Uma sombra virando a esquina, uma risada baixa no fim do corredor, o brilho de uma lâmina acima da cabeça do herói,

etc. De uma forma ou de outra, Evad sabe que aventureiros ousaram entrar em sua morada, e fará de um tudo para persuadi-los a voltar por bem ou por mal, ou quem sabe... adornar seu lar para sempre, junto de tantos outros que pereceram durante séculos em seus salões.



Na Cripta você descansa. Se ela permitir!



A Cripta



A área em volta da Cripta é completamente morta. As árvores e plantas estarão secas, murchas e pontiagudas como mãos cadavéricas, apontando em direção oposta ao local profano. O solo estará queimado, seco, com rachaduras e pedras enegrecidas.

Caso o Mestre decida que o local da Cripta é um pântano (ou um local com água), este se encontrará viscoso, escuro e denso, com um absurdo odor pútrido exalando de bolhas que estouram ocasionalmente.

A maldade do lugar é tão palpável que não existirão encontros aleatórios com monstros, animais ou qualquer criatura viva nas redondezas. Isto não impede, é claro, de que alguns mortos vivos rondem a área, condenados a vagar pelos arredores sombrios da Cripta de Evad X'agyg.

Por fim, o grupo terá a impressão de que mesmo a luz do dia evita se aproximar desta região. Nuvens acinzentadas e pesadas parecem rondar como guardas, o clima úmido e enfadonho parece apertar cada músculo do corpo dos aventureiros, como se tentasse evitar que se aproximassem do local de descanso do arquimago.

A Cripta do Terror

O local é sinistro, opressor e infausto. Tentativas de medir o tamanho externo serão frustradas por uma magia obscura, que faz com que a Cripta pareça maior para algumas pessoas e menor para outras. Tempo e espaço se tornaram relativos para Evad X'agyg, e da mesma forma ele o fez sua morada final (veja mais sobre tempo em “Os poderes da Cripta”). Pedras e ossos parecem ter sido misturados para construir as paredes da Cripta, de três metros de altura. As paredes são frias ao toque, como se fossem feitas de gelo, ao mesmo tempo em que o chão parece mais quente do que o esperado.

Existem três entradas para a Cripta, sendo duas delas armadilhas mortais. A passagem “C” é a única que leva verdadeiramente aos perigos do sepulcro de X'agyg.

1. Entrada falsa “A”



Este pórtico é facilmente avistado pelos personagens. As colunas da entrada apresentam um tipo de musgo enegrecido, que se confunde com as rachaduras na pedra acinzentada. Uma

carranca macabra com feições mistas de homem e touro enfeita o pilar esquerdo, próximo à entrada. Personagens magos ou clérigos identificam estranhas e arcaicas runas acima do rosto de pedra, cuja tradução aproximada é:

**"ENTRE POR CONTA E RISCO
VOLTE ENQUANTO HÁ TEMPO
AGONIA E SOFRIMENTO AGUARDAM
DIANTE DE MIM, A MORTE HESITA"**

Um personagem aleatório (a escolha do Mestre), após adentrar o corredor, sentirá calafrios por todo seu corpo, como se a temperatura ambiente estivesse a ponto de congelar seu rosto (os demais nada sentirão).

O corredor vira ao leste, e uma magia de escuridão contínua (que não pode ser anulada) impede que seu fim seja avistado. Assim que o primeiro personagem pisar nesta área, uma porta começará a se fechar lentamente, os corredores se inclinarão de forma rápida e abrupta e o piso se tornará escorregadio como o gelo, de modo que todos escorreguem até o final do corredor escurecido.

Uma terrível armadilha interceptará os intrusos: um gigantesco rosto metálico aguarda imóvel, de bocarra aberta, pela queda dos personagens. A abertura da boca é de 1,5 m de altura e largura, encantada magicamente para ter profundidade infinita.



Aqueles que entrarem na boca serão sugados velozmente e jogados no espaço, provavelmente morrendo pela falta de ar, fome, pressão, etc. Não há maneira de voltar, pois é uma passagem apenas de ida. Qualquer personagem ou objeto que atravessar a boca gigante por completo estará perdido para sempre.

A porta se fecha após 5 minutos (em tempo real) de ativada a armadilha, trancando os heróis para sempre.

2. Entrada falsa “B”

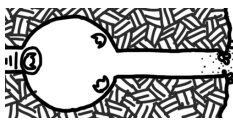


O pórtico da entrada “B” tem a parte superior mais larga que a inferior, como um triângulo invertido, e figuras de pessoas sendo engolidas por um enorme polvo estão esculpidas em alto relevo. Esta entrada também esconde uma armadilha. Um breve corredor termina em uma enorme porta dupla, feita de cobre escuro.

As paredes estão surpreendentemente limpas, e o teto parece um mosaico, repleto de gravuras profanas que mostram algum tipo de massa amorfa, porém levemente humanoide. Algumas pedras avermelhadas, semelhantes a rubis, incrustam-se nos diversos olhos da criatura desenhada no teto.

As portas são falsas, e não há maneira de abri-las naturalmente. Caso alguma magia seja usada, ou uma das pedras seja retirada, o chão começa a ruir, tragando para as profundezas todos os aventureiros que não passarem em uma JP (modificada pela DES) com penalidade de -5.

3. Entrada verdadeira “C”



Ao leste da Cripta está uma entrada simples, um portal semelhante ao de uma mina de carvão.

Detalhes em baixo relevo mostram figuras geométricas diversas, levemente apagadas e até mesmo rasuradas.

O portal está levemente torto, rodeado por pedras e plantas trepadeiras.

Um personagem anão, elfo ou que tenha conhecimento de construções poderá identificar uma pedra que aciona o mecanismo de entrada. Demais personagens só conseguirão detectá-la através de meios mágicos.

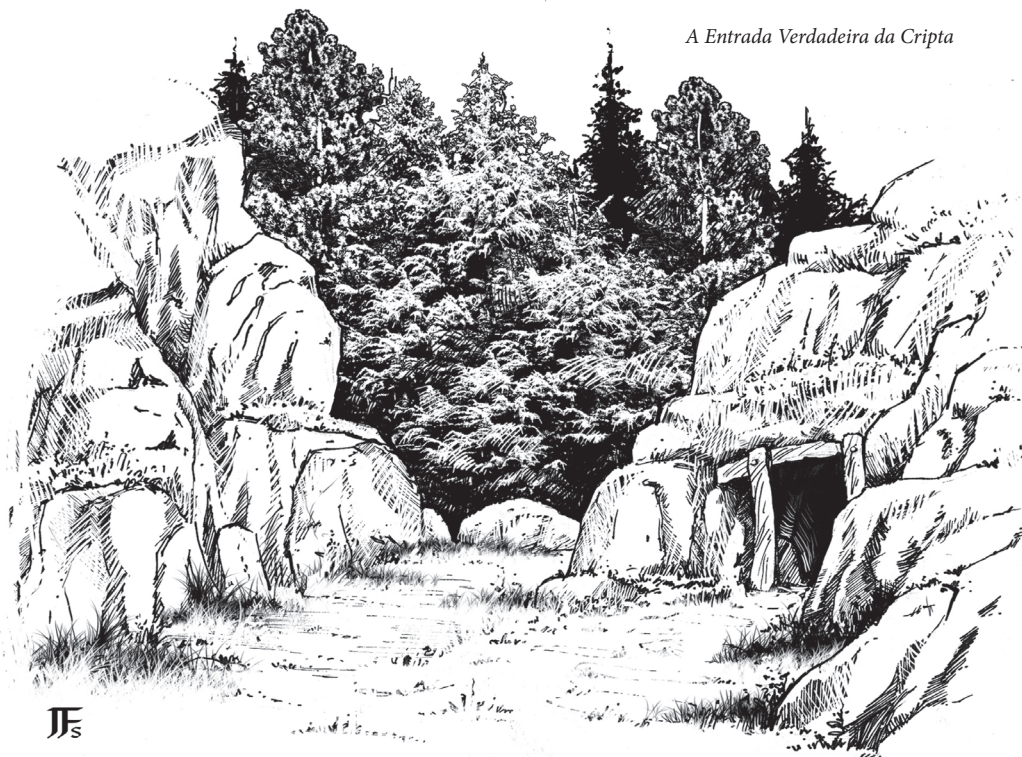
A sala arredondada tem uma fraca luz alaranjada (causando certo pesar aos olhos), cuja fonte vem dos olhos de três estátuas grotescas e humanoides (duas pequenas e uma grande).

As estátuas pequenas estão posicionadas a 2 metros de altura, em pedestais, e a estátua grande está de pé em um grande bloco marfim. Caso uma das estátuas seja atacada ou o bloco for tocado, as estátuas ganharão vida e atacarão o grupo.

O local onde o gárgula maior está posicionada tem um corte profundo, em direção ao centro do bloco.

Este corte tem as dimensões de uma espada longa: para mover o bloco, é necessário sacrificar uma espada longa, inserindo-a pela ponta na abertura.

A Entrada Verdadeira da Cripta


JEs

Assim que entrar, ela será esmagada (mesmo se for mágica) e o bloco se moverá para o lado, mostrando um túnel e uma escada que levam para baixo.

Uma mensagem em baixo relevo, escrita no primeiro degrau, diz:

“ESCOLHAS DEVEM SER FEITAS
VIVER É UMA DELAS
ADENTRAR MINHA CRIPTA
DEMONSTRA QUE ESCOLHESTE ERRADO”

Após 5 minutos, o bloco volta para seu lugar.


Gárgula de Pedra [pequeno e ordeiro]

CA12 JP15 MV6/10(v) M11 P125XP
ATQ 2 garras +3 (1d4+1)
1 mordida +1 (1d6)
GP1

GP2

OBS JP falha automática sob luz do sol

Gárgula de Pedra [grande e ordeiro]

CA15 JP10 MV6/10(v) M11 P610XP
ATQ 2 garras +8 (1d6+4)
1 mordida +6 (2d6+2)
GG1

OBS JP falha automática sob luz do sol

4. Mural das histórias



Este longo corredor tem uma passagem escura à esquerda, que leva até a armadilha de fogo (seção 7.), e uma passagem secreta à direita.

Em suas paredes, desenhos estranhos parecem contar histórias sobre criaturas bizarras, como um enorme ser com asas de morcego e cabeça arredondada de um cefalópode, ou ainda uma gigantesca aranha deformada dando luz a uma prole mista de elfos e aranhas.

As histórias são todas de cunho profano e caóticas, de forma que apenas um olhar para as gravuras já pode ser perturbador, mas observá-las com maior atenção pode mudar permanentemente o comportamento do observador.

Neste último caso, personagens Ordeiros ou Neutros devem fazer uma JP (modificada pela SAB) ou as imagens entrarão em sua mente, de forma a mudar seu alinhamento de “Ordeiro” para “Neutro”, ou de “Neutro” para “Caótico”.

Personagens Caóticos devem fazer um teste de JP (modificada pela SAB): caso passem, nada lhes acontecerá, fora a inquietante sensação de terem visto algo que não deveriam.

Caso falhem, perderão um ponto de Carisma e ganharão um ponto de Sabedoria (máximo 19), devido ao caos abalador e alienígena das imagens.

A porta secreta pode ser encontrada normalmente, como nas regras do livro básico do Old Dragon. O primeiro personagem que entrar na sala 5, ouvirá uma assustadora risada em sua cabeça.

5. A sala dos olhos



As paredes deste aposento em formato de losango são pintadas em tons de azul e branco, separados horizontalmente por uma série de adornos em formato de olhos, dispostos lado a lado formando uma linha. Cada olho tem a “íris” de uma das três cores: amarela, vermelha ou azul.

No centro da sala, a estátua de uma bela mulher faz uma pose intrigante, como se estivesse fugindo. Ela veste trajes reais de aventureiro, incluindo uma armadura de couro, porta uma maça de prata mão direita, e um símbolo divino na mão esquerda. No alto de sua testa, um diadema (algo parecido com uma tiara) muito bem trabalhado desponta da visão estranha da mulher.

O diadema é um item amaldiçoado e caótico, e por isso, qualquer personagem que tocá-lo sentirá uma vontade emergente de colocá-lo em sua testa. O Mestre deve esperar para ver qual a reação dos personagens, e fazer um teste de JP (modificada pela SAB) em segredo, para verificar se o diadema não incutiu no personagem sua vontade de ser usado. Personagens Ordeiros fazem o teste com uma penalidade de -2, Neutros com -4 e Caóticos com -6.

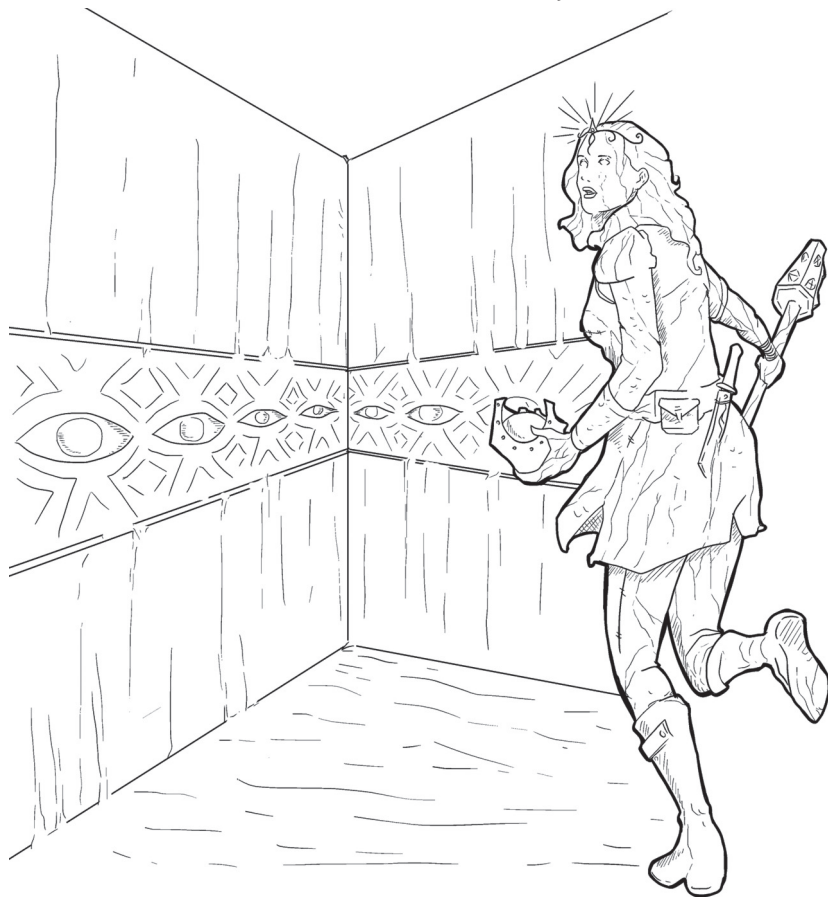
Ao ser colocado, um detalhe (até então despercebido) no centro do enfeite se abrirá, revelando um olho totalmente enegrecido, como o de um cavalo. Este olho se incorpora na testa do usuário, de forma que qualquer tentativa de arrancar o diadema traz os mesmos efeitos de se tentar arrancar um olho.

De origem obscura e profana, este item consegue enxergar no escuro (como um anão) e detectar criaturas invisíveis quando o usuário se concentra por uma rodada. Contudo, ele enxerga também criaturas em outros planos como se estivessem no mesmo plano do personagem.

Isso ocorre devido à natureza arcana do item, e estas visões podem ser realmente aterradoras, fazendo com que o personagem não tenha mais certeza se o que enxerga é no presente e material ou extra-planar.

A cada semana, o Mestre pode exigir um teste de Inteligência para o personagem, para verificar se ele perde a sanidade ou não. Bônus ou penalidades (além de consequentes resultados e formas de se livrar do diadema) podem ficar ao critério do Mestre, mas “esquizofrênia” é um bom exemplo de um efeito colateral.

Por fim, Evad X'agygy conseguirá ver através do olho do diadema como se fosse seu próprio olho, e com certeza saberá como recepcionar os aventureiros, caso um encontro ocorra após a descoberta do item amaldiçoado.



6. Corredor do cubo gelatinoso



Quando o grupo se aproximar deste corredor, todas as fontes de luz enfraquecerão, de forma a proporcionarem luminosidade semelhante a uma vela. Mesmo luzes mágicas sofrerão este efeito.

Um cubo gelatinoso gigantesco habita este local, encantado de forma a não sentir fome.

Ele preenche todo o corredor, e assim que detectar calor, irá se posicionar da forma de um “U”, com a abertura voltada para os aventureiros.

Desta forma, ele espera que adentrem na parte “côncava”, englobando-os.



Cubo Gelatinoso [Grande e neutro]
CA 16 JP 15 MV 4 M 12 P1085XP
ATQ 3 pancadas +5 (1d4 + 4 + ácido)

CG1



OBS JP 18 contra efeitos ácidos

O corredor oferece uma sensação de conforto e descanso (obviamente, não durante a batalha!), sendo um dos poucos lugares onde é possível para o grupo dormir e descansar.

Na parede mais longa, em cantos opostos, duas portas secretas levarão até a sala 9.

7. Armadilha de fogo



Este corredor é afetado por uma escuridão mágica, que só permite iluminação através de fontes mágicas de luz, mas mesmo assim a intensidade máxima é igual a de uma tocha.

Placas no chão acionam um jato de fogo vindo das paredes, causando 3d4 pontos de dano, sem direito a jogadas de proteção.

Toda vez que uma das placas é acionada, todas as armadilhas disparam ao mesmo tempo, e ao pisar na placa que se encontra na metade do caminho, uma espécie de bola de fogo é disparada do fim do corredor.

É possível evitá-la caso entre-se nas aberturas laterais do corredor: de outra forma, o alvo recebe 3d6+2 pontos de dano (ou metade deste valor, caso seja bem sucedido em uma JP modificada pela DES).

Pisar em duas placas ao mesmo tempo faz com que os respectivos jatos de fogo não sejam acionados, mas manter três ou mais placas pressionados ao mesmo tempo faz com que as armadilhas funcionem normalmente.

8. Corredores explosivos



Assim que a porta no fim dos corredores for tocada, ambos se encherão com gás altamente inflamável, porém inodoro. Após 2 rodadas (2 minutos), o gás irá explodir caso haja alguma fonte de fogo (mágica ou não), causando 6d6 pontos de dano.

Uma jogada de proteção bem sucedida (modificada pela DES) diminuirá o dano na metade.

As portas estão trancadas de maneira simples, bastando um sucesso no talento de ladrão “Abrir fechaduras” para destrancá-las (ou até mesmo, tentar quebrá-las usando a força). Caso procurem por alguma armadilha, é possível ver os diversos tubos utilizados para conduzir o gás, escondidos entre as pedras do piso.

Por fim, o Mestre deve se lembrar de que ambos os corredores se encham de gás simultaneamente, mesmo que apenas uma das portas seja tocada.

9. Sala da roda



Esta sala circular é imensa, com 30 metros de altura e um poço tão fundo que as fontes de luz não conseguem determinar sua profundidade.

No centro desse poço, uma espécie de piso semelhante a uma roda é transpassado por um pilar que desaparece num buraco no teto, levando até a sala 19 no nível superior da cripta.

A distância entre a plataforma por onde os aventureiros se localizam logo após entrarem nesta sala e a roda é de 2 metros, e para alcançá-la através de um salto, é preciso ser bem sucedido em um teste de Destreza.

Personagens usando armadura mais pesada que “armadura de couro” sofrem uma penalidade de -1 no teste, com

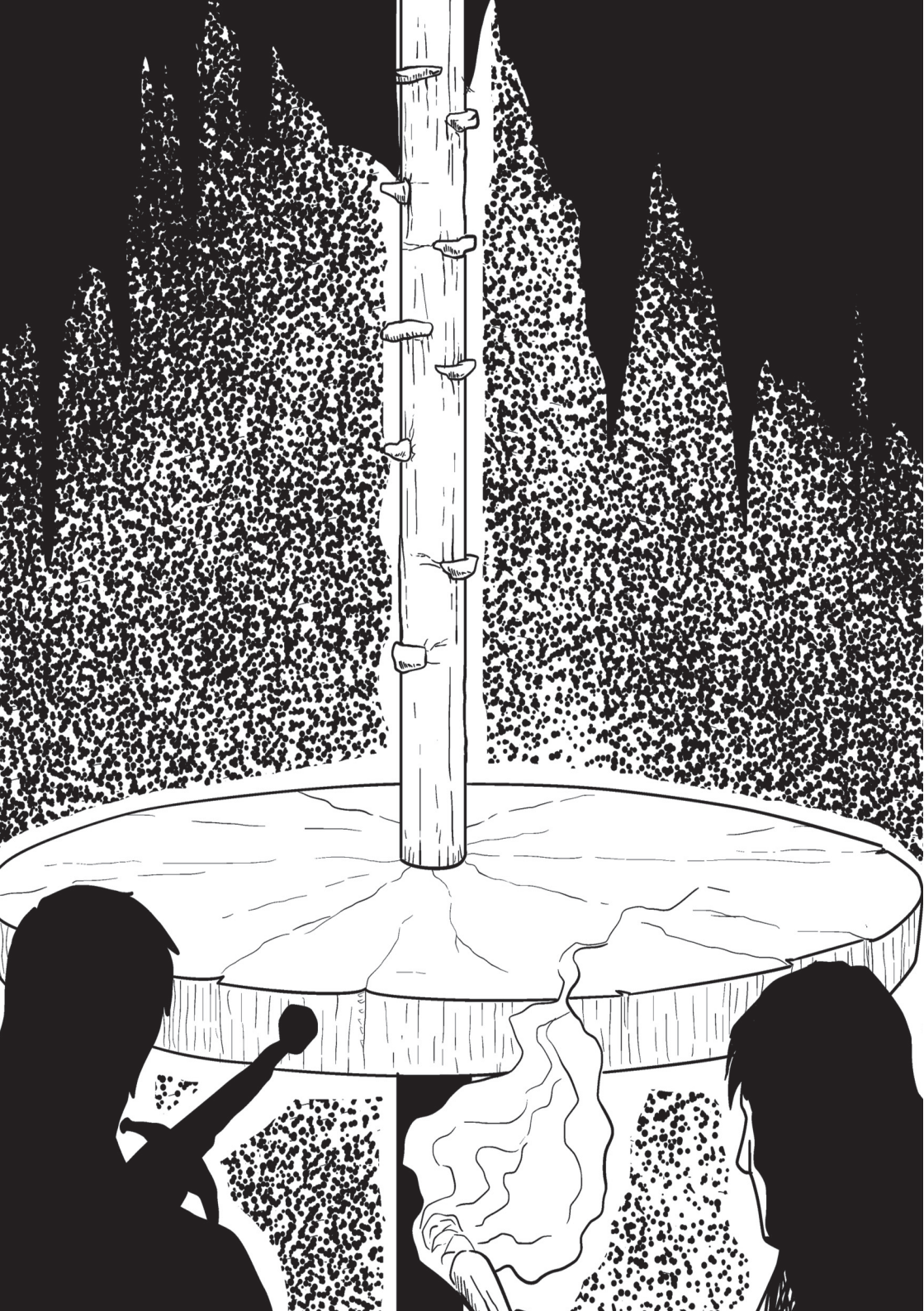
armaduras de placas sofrem -2 (a menos que sejam armaduras mágicas). Cair no poço significa uma queda abismal, e garantia de morte. O pilar no centro da roda toca e ultrapassa o teto, e uma série de pinos de 20cm parecem facilitar uma possível escalada, funcionando como degraus de uma escada. A abertura no teto é de 1 metro de raio, a partir do pilar.

Se seus jogadores tiverem dificuldade em compreender a sala, use a ilustração da próxima página para que eles consigam compreender corretamente, já que uma perigosa armadilha espera aqueles que abordam a roda: assim que alguém pisar em sua superfície, ela começará a girar rapidamente no sentido horário, de forma cada vez mais veloz.

Na primeira rodada, ela começará a girar em boa velocidade e o personagem deve fazer um teste de DES com penalidade de -1 para evitar se desequilibrar e cair. A segunda rodada faz com que a penalidade duplique, assim por diante nas subsequentes rodadas. Desta forma, a primeira rodada tem penalidade de -1, a segunda de -2, a terceira de -4, a quarta de -8, etc.

Caso o personagem decida se abaixar enquanto a plataforma gira, ele recebe um bônus de +1 no teste, e se decidir deitar, o bônus é de +2.

Assim que uma segunda pessoa tocar a roda, esta começará a girar no sentido anti-horário, aumentando gradativamente a velocidade (como no acionamento inicial da armadilha).



No momento em que a roda troca a direção do giro, os personagens devem fazer o teste de DES com a penalidade equivalente a rodada de giro em que a roda estava (-1 na primeira, -2 na segunda, -4 na terceira, -8 na quarta, etc) e ainda sofrer uma penalidade extra de -2, devido ao solavanco da troca de direções.

A roda começará a girar com velocidade gradativa, ou seja, após o solavanco, as penalidades de equilíbrio serão as mesmas de quando ela fora acionada da primeira vez (-1 na primeira rodada, -2 na segunda rodada, -4 na terceira e assim em diante).

Se a roda for abordada por duas pessoas ao mesmo tempo, ela não irá girar por 10 segundos, e caso ela já esteja girando, causará o mesmo efeito do “solavanco” descrito anteriormente.

Por fim, um feitiço de anular magia funciona permanentemente a uma distância de 3 metros do teto, de forma que personagens que atinjam o teto através de meios mágicos, como “Voo” ou “Levitação” irão ter suas magias anuladas, e sofrer a devida queda.

10. Portal



No ponto em que o corredor se bifurca, um estranho portal se manifesta ao lado direito.

Um desenho na parede começa a brilhar com luz intensa, de cor púrpura, exalando um leve aroma adocicado.

Ao aproximarem-se do portal, os aventureiros observam um tipo de

redemoinho de energias místicas no centro de sua estrutura, girando sentido anti-horário.

Este portal leva até o portal “P5” da sala 15 (“Sala das Mudanças”).



OS PORTAIS DENTRO DA CRIPTA

Para melhor entendimento do Mestre, segue uma tabela da relação entre os portais encontrados dentro da Cripta.

Cabe dizer também que com exceção dos portais “P1” e “P2”, que se comunicam entre si, todos os outros portais funcionam apenas para “ida”.

Por Exemplo, caso um personagem entre no portal P3, ele sairá pelo portal P5, mas se tentar fazer a viagem de volta, ele não conseguirá, já que o P5 NÃO leva até o P3.

P1 ↔ P2

P3 → P5

P4 → P5

P6 → P7

Aproveite para usar os portais para confundir os seus jogadores. Mude temperaturas, sons, odores e faça-os crer que estão encrencados, ou nem dê pistas e simplesmente nem informe que eles atravessaram um portal. Seus jogadores mapeadores enlouquecerão!

11. Sala dos Clones



Ao entrarem neste aposento claro, o grupo notará a presença de enormes prismas posicionados de forma organizada no centro do salão, formando 3 colunas e 3 fileiras, à 3 metros um do outro.

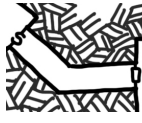
De maneira geral, a sala parece fria e gigantesca, por conta dos prismas que refletem como espelhos. Assim, luzes naturais mais fracas, como tochas ou lamparinas, abrangerão uma área maior.

Fontes de luz mágicas terão a luminosidade ampliada de forma excessiva, de modo a refletir várias vezes nos prismas e ampliar a ponto de cegar um personagem por 10 minutos, caso este falhe em uma JP (modificada pela INT).

Além deste efeito, a sala tem uma perigosa armadilha: os prismas têm a capacidade de produzir clones daqueles que adentrarem o recinto. Dois minutos após terem sua imagem refletida nos prismas, um clone será criado a partir do personagem, com as exatas habilidades e atributos de quem foi clonado, em seu estado mais saudável. Assim, um mago clonado terá todas suas magias originais, por exemplo, assim como pontos de vida, etc. Itens normais e mágicos também serão clonados, mas desaparecerão assim que o clone for derrotado, ou ainda, 9 horas depois que o clone for criado.

Os clones lutarão até a morte, mesmo que os aventureiros consigam quebrar os prismas.

12. Passagem Secreta



A passagem que liga as salas 11 e 13 é um longo e abafado corredor. Qualquer fonte de luz será extinta, mesmo que mágica (essa fonte não voltará após sair do local, mas uma nova fonte poderá ser providenciada).

Um vento quente sopra nas costas do grupo e um rosnado gutural, como se uma criatura monstruosa estivesse muito perto, ecoará pelo corredor. Pingos viscosos cairão do teto, com um odor ferroso característico de sangue.

Na realidade, são apenas efeitos mágicos, não apresentando real ameaça.

13. Laboratório Abandonado



Logo ao entrar nesta sala, percebe-se uma fraca iluminação vinda de crânios pendurados ao longo das paredes.

Eles irradiam uma luz esverdeada pelos olhos e caso a mandíbula seja aberta, iluminará como uma tocha.

Os crânios parecem representar raças humanoides e goblinoides comuns, como anões, elfos, humanos, goblins, hobgoblins entre outros.

Esta sala aparenta ter servido como um laboratório, devido aos frascos vazios espalhados em mesas e uma inusitada mistura de odores no ar.


Ao mesmo tempo, marcas escuras no chão próximas a estranhos aparelhos

semelhantes a camas de tortura parecem indicar que o quarto servira também para testes com criaturas.

Escritos antigos podem ser encontrados entalhados em uma das três mesas; um personagem clérigo pode identificá-los como algum tipo de prece para deuses antigos e esquecidos pelos homens comuns, talvez como se fossem um agradecimento, ou até mesmo, uma oferenda.

Na parede oposta à passagem secreta (seção 12), uma arca de tamanho médio, construída em ferro claro, sustenta um jarro de prata.

A arca, na verdade, é uma criatura conhecida como “Mímico”, e atacará assim que retirarem o jarro de sua “cabeça” (o jarro tem um líquido ácido inodoro, que causará 2d4+1 de dano ácido).



Mímico [Grande e neutro]
CA 14 JP 13 MV 3 M 12 P 865XP
ATQ 1 pancada +8 (2d8+3)

MI1														

Na parede sul, existe uma passagem aberta que leva a um corredor, e na parede norte, um portal no formato de um triângulo invertido (P1), preenchido por uma névoa amarelada.

Este portal (“P1”) é semelhante ao portal “P3”, mas conduzirá até o portal “P2”, na sala 14 (“A sala do Contíguo”).

14. A sala do Contíguo



Esta sala sombria é iluminada por duas fracas tochas de chamas esverdeadas, cujo movimento contínuo dá a impressão da presença de alguma passagem de ar. Apesar da ilusão de ventilação o ar é denso e escasso, e o odor no aposento pungente (uma forte mistura de suor e putrefação) só não é tão insuportável por causa de algo mais nauseante: uma gigantesca massa amorfa, de pele doentia e amarelada, que habita o local.

A criatura obesa tem rostos de diversas raças e etnias e braços contorcidos como os de um velho tronco apodrecido.

A simples visão da criatura pede que os jogadores façam uma JP (modificada pela SAB) com penalidade de -2 para evitar que larguem qualquer objeto que seus personagens estejam segurando, diante do horror rastejante que se aproxima com surpreendente velocidade.

Debaixo da corpulenta criatura encontram-se dejetos e alguns tesouros aproveitáveis:

- *armadura de couro semi dissolvida, uma espada curta (Ordeira) +2;*
- *arco curto (Neutro) +1;*
- *um broche no formato de um escorpião, que concede um bônus permanente de +2 para todas as Jogadas de Proteção (Caótico) contra veneno, mas que funciona apenas para personagens caóticos.*



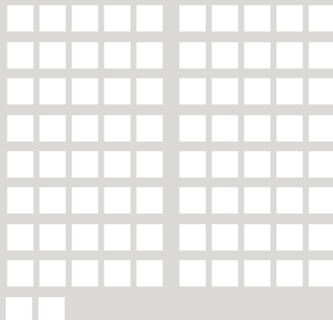


Contíguo [Grande e caótico]

CA 12 JP 14 MV 6 M 12 P 1085XP

ATQ 8 garras +4 (1d4 + 4 + mordida)

CO1



OBS Mordida: a cada dois ataques no mesmo alvo, pode fazer ataque extra mordendo-o (1 mordida +6(1d4+6))

Engolfar: alvo com metade ou menos de seus pontos de vida, pode ser engolfado após acertar 4 ataques (não consecutivos) no mesmo alvo. este deve fazer um teste FOR com penalidade de -4, cumulativa em -2 a cada turno. O alvo estará preso, incapaz de usar mãos e braços, assim como o Contíguo (que perderá 4 ataques enquanto tenta engolfar). Um alvo engolfado está morto.

Regeneração: 3 pontos de vida por turno, a menos o dano tenha sido causado por fogo.

Fraqueza ao fogo: todo o dano recebido por fogo (mágico ou normal) é dobrado.

Em lados opostos da sala, existem dois portais idênticos, de forma ovalada. Sua abertura é preenchida com um estranho tipo de água viscosa e gelada, e em sua borda exterior, runas quase alienígenas percorrem seu contorno.

A única diferença entre eles é que o portal "P2" leva até a sala 13 e o portal "P4" até a sala 15 (os jogadores saberão desta diferença na prática).

15. Sala das Transformações



Esta sala de formato octogonal tem um aspecto limpo, sereno e claro (mesmo sem a presença de fontes de luz).

As paredes, teto e piso são feitos com grandes tijolos alaranjados e porosos, que exalam um leve aroma salgado.

A sensação de calma e descanso é grande, de forma que este é um dos poucos lugares dentro da Cripta onde é possível descansar, estudar magias, recuperar-se, etc.

O maior efeito desta sala é que, após entrarem via os portais "P3" ou "P4", uma grande transformação ocorrerá no personagem, alterando-o fisicamente e mentalmente.

O Mestre deve rolar na tabela de transformações toda vez que o grupo entrar neste recinto.

Contudo, existe um limite para o quanto um corpo consegue mudar sua estrutura física e biológica sem sofrer com efeitos colaterais indesejáveis, e a partir da terceira visita à esta sala, o Mestre deve fazer uma JP (modificada pela CON, com penalidade de -2 para cada visita acima da terceira) sempre que um personagem chegar a este recinto depois de duas outras visitas anteriores.

Falha no teste significa que o personagem não consegue suportar as energias mágicas e seu corpo explode violentamente, causando 4d4+1 pontos de dano para todos que estiverem presentes na mesma sala, ainda que distantes da explosão.



T1-1: Transformações (rolar em todas as 4 subtabelas)

d10 Raça	d10 Peso	d10 Alinhamento	d10 Gênero
1-3 humano	1-2 Médio	1-3 Neutro	1-5 Sexo oposto
4-5 Elfo	3-5 Obeso	4-6 Caótico	6-10 Não altera
6-7 Anão	6-8 Raquítico	7-9 Ordeiro	
8-9 Halfling	9-10 Não altera	10 Não altera	
10 Não altera			

As trocas são permanentes, mas o Mestre pode pensar em meios de fazer alguma aventura para reverter os processos.

Todos os ajustes devem ser feitos referentes a raça e alinhamento, como descritos no livro de regras, e as mudanças de peso têm os seguintes efeitos:

Médio: não há alterações.

Obeso: mais do que “gordo”, este caso significa um tipo de obesidade mórbida. Armaduras, adornos e roupas não servirão mais no personagem (que deverão ser removidas imediatamente, ou sofrerão danos), e ele receberá uma penalidade de -4 em testes que envolvam a Destreza e fôlego.

Raquítico: o caso oposto do “obeso”, mas as mesmas regras se aplicam a roupas e demais equipamentos, ao julgo do Mestre. O personagem sofre penalidade de -4 em testes que envolvam Força e oposição física.

Por fim, a sala tem dois portais octogonais gêmeos, repletos de uma névoa colorida de movimentos suaves. Uma é esbranquiçada (P5) e outra de cor âmbar (P6).

16. O Lago



A estrutura desta sala é natural, aparentemente intocada pelas mãos dos homens.

O teto é relativamente baixo para este tipo de caverna, atingindo pouco mais de 5 metros de altura, e no centro do recinto, um lago esverdeado emana uma fumaça sutil devido ao calor.

O lago, por sua vez, dá a volta em uma pedra semelhante a um altar que suporta um crânio dourado, como se fosse uma espécie de “ídolo” ou algo do gênero.

Um caminho de pedras leva da margem até o altar, atravessando o lago em uma trajetória quase retilínea.

As pedras parecem transpirar devido à temperatura estando sempre úmidas.

Esta sensação abafada que vem do lago, e as pedras escorregadias, fazem com que qualquer personagem que tente chegar ao altar deva fazer um teste de DES com penalidade de -1, ou cairá na água.

Quaisquer distúrbios na água, no altar

ou ao ídolo irá despertar uma terrível criatura que dorme no fundo do lago. Ela é uma naga aquática, um monstro com rosto humano e um gigantesco corpo de serpente.

Um medalhão em seu pescoço a mantém viva sem alimentos, mas existe um efeito negativo: o usuário do medalhão não irá querer retirar o item, achando que este é essencial para viver.

Até mesmo o odor de comida causará náuseas horríveis ao usuário do medalhão, e apenas os feitiços “Dissipar magia” e “Dissipar caos” terão uma chance de remover o item do pescoço do usuário (medalhão Caótico - para efeito das magias de Dissipar, o nível do criador da magia é 15)



Naga Aquática [Imenso e caótico]

CA 18 JP 12 MV 4/16 N M 9 P 1155XP

ATQ 1 mordida +7 (1d4 + 1 + veneno)

NA1



OBS *Mordida venenosa: o alvo deve fazer uma JP modificada pela CON ou morrerá em 1d4 minutos. Passar no teste significa sofrer 20 pontos de dano.*

Magias: *pode usar magias de clérigo e de mago, como se fosse de nível 5. Não pode usar magias de fogo.*

Equip.: Medalhão Mágico



COMBATE SUBAQUÁTICO

As seguintes modificações devem ser aplicadas e/ou adicionadas às regras de combate presentes no Manual Básico do Old Dragon para combates dentro de meios líquidos, como água, esgoto ou semelhantes.

- **Todos os ataques** feitos por criaturas não aquáticas sofrem uma penalidade básica de -5.
- **Armas cortantes e impactantes**, como machados e clavas, sofrem uma penalidade adicional de -10 no ataque, e dano reduzido pela metade. Armas perfurantes, como adagas e lanças, ou espadas curtas utilizadas para perfurar causam dano normal, e sofrem apenas a penalidade básica.
- **Armas de arremesso e ataque à distância** não funcionam embaixo d'água (arcos, fundas, bestas, adagas arremessadas, etc)
- As **magias** devem ser analisadas pelo Mestre. Normalmente, magias ligadas ao fogo não funcionarão, ou na melhor das hipóteses, teriam todos os efeitos divididos pela metade. Magias só poderão ser utilizadas se o personagem puder respirar embaixo d'água.
- O **alcance da visão** diminui em 10 metros, e caso não haja nenhuma fonte de luz, o alcance básico é de 5 metros, com pouca definição das imagens vistas.
- A **movimentação** diminui para 1/3 de seu total. Um personagem com mov. 12 ficará com mov. 4.



Dentro do lago existe um portal quadrado de cor verde (“P7”), que serve de saída para o portal “P6”.

O crânio é pesado, com aproximados 9 quilos. Ele aparenta grande valor, atingindo facilmente 10 mil peças de ouro. Contudo, este artefato maléfico faz com que o alinhamento de seu portador troque para “Caótico” (caso já não o seja), assim como o torna um fiel adorador do crânio, impedindo-o de vendê-lo ou de se desfazer da peça.

Na verdade, após um mês com a relíquia, o personagem sentirá uma vontade de escondê-lo em algum templo, ou ainda, criar um local de culto para o item.

17. Abismo do Sussurro



Esta sala larga tem um abismo profundo e negro que a abrange de um lado ao outro

(no sentido da largura), como uma grande boca. Estalagmites cor de osso, afiadas e de textura levemente porosa estão perfiladas em toda a borda do abismo, como os dentes de um tubarão. A dimensão desta “boca” impede que se dê a volta, e a distância entre uma borda e outra é de aproximadamente 20 metros.

Ao passarem pelo corredor que leva até esta sala, o Mestre deve avisar aos jogadores que eles escutam um som baixo e rouco, como uma respiração asmática. Neste ponto, eles podem investigar a sala 17, e assim que entrarem no recinto sentirão um grande mal pesando sobre seus ombros, como uma pressão maléfica e insuportável vinda do despenhadeiro.

Qualquer tipo de detecção mágica de alinhamento irá perceber uma forte aura caótica vindo da escuridão do abismo, e personagens Caóticos sentirão uma forte atração por algo inexplicável, mas aparentemente inerente às profundezas da cratera. Sussurros vindos da escuridão começam a invadir a mente, como dolorosos tentáculos rastejando lentamente em seu cérebro.

A menos que passe em uma JP (com penalidade de -1), o personagem Caótico irá sofrer por 1d4 meses com terríveis pesadelos, sonhos negros sobre gigantescas criaturas disformes perturbarão seu equilíbrio mental e saúde. Ele perderá 1 ponto de SAB e 2d4 pontos de vida permanentemente, ao menos por este período de tempo. O Mestre pode decidir se existem maneiras divinas (ou mágicas) de “limpar” sua mente, criando novas aventuras e desafios para tal.

Personagens Ordeiros podem fazer sua JP modificada pela SAB ou INT (o atributo que lhe render maior bônus), e personagens Neutros fazem o teste sem modificador algum.

Em verdade, o portal dormente de uma temível criatura repousa nas profundezas deste abismo.

Caso o crânio dourado (da sala 16) seja arremessado dentro das trevas, o portal será ativado, e uma breve manifestação de algo muito além dos pesadelos mais insanos dos homens se expressará, levando todos os personagens à loucura. Aqueles que passarem em uma JP (modificada pelo bônus de SAB, com penalidade de -8)

irão fugir o mais rápido possível, e perder 6 pontos de SAB e 1/3 dos pontos de vida permanentemente.

Os infelizes aventureiros que não passarem, serão transformados em uma massa de carne e ossos derretidos, cujos corpos e espíritos não foram capazes de suportar um olhar de relance na figura daquele horror que é “Tudo em um, e Um em tudo”.

18. A sala da ostentação



Existe um ar mais puro neste recinto retangular, fato facilmente notado por todos que o adentram. Adornada por quatro grandes estátuas de incrível acabamento, o local é iluminado por archotes comuns, que queimarão eternamente até que sejam removidos de seus suportes.

Um clérigo ordeiro com Inteligência 14+, ou ainda, um mago com Inteligência 17+ reconhecerão as figuras como sendo representações de quatro deuses muito antigos e já há muito tempo esquecidos pelos mortais. Eles assumem uma postura neutra, com braços largados ao longo do tronco, olhar fixo para frente e pés paralelos.

Diversas runas escritas em sangue negro fazem a volta no pedestal que sustenta cada estátua. São claramente símbolos malignos, mas de origem exata desconhecida. Tentativas de rasurá-los ou apagá-los resultará em uma descarga mágica que causará 3d6 pontos de dano (metade caso passe em uma JP) no infrator e 2d4 pontos de dano (metade em uma JP

bem sucedida) em qualquer ser vivo até 2 metros de distância.

Qualquer pessoa que deixar algum tipo de oferenda (comida, dinheiro, etc) como homenagem às figuras receberá 5 pontos de vida (sem ultrapassar seu limite), e um clérigo que lhes dedicar alguma oração ou algo semelhante receberá uma magia de cura leve para ser usada em até 24 horas. Estes efeitos são únicos, não podendo ser repetidos.

19. Acesso à claraboia



Após uma longa subida, os aventureiros entrarão nesta câmara circular, muito menor que a sala de onde vieram (sala 9), com apenas 3 metros de raio. O teto, com pouco mais de 2 metros e meio de altura, possui uma espécie de claraboia no centro, arredondada e côncava, como uma meia esfera com o centro voltado para cima. O vidro grosso e translúcido tem 30 centímetros de raio, e dá a vaga ideia de que além desta sala está o lado de fora do Cripta.

Na verdade, isto não passa de uma ilusão, pois assim que atingirem o “2º andar”, o grupo estará sendo transportado para o subsolo, a muitos metros de profundidade.

Figuras sinistras são mostradas nas paredes através de um complexo trabalho de mosaico com pequeninos vidros coloridos.

De formas bizarras e inumanas, as criaturas apresentadas nos desenhos não se parecem com nenhum ser visto

pelos aventureiros, apesar de elementos familiares como “tentáculos” e “raízes-membros distorcidos”. A única exceção é uma gravura opressora e humanoide, cujo rosto está coberto por um pano amarelado, e que apresenta aos seus pés vários seguidores vestindo robes púrpura.

Qualquer tentativa de olhar pela claraboia, de forma que se ultrapasse a altura do teto, resultará no acionamento da armadilha: uma membrana extremamente afiada e resistente se fechará em um piscar de olhos, cortando horizontalmente o que quer tenha entrado na claraboia.

Esta armadilha só funcionará ao detectar vida, de forma que um bastão ou uma espada não a ativarão, mas uma cabeça ou mão sim.

Personagens que perderem uma mão (visto que dificilmente colocarão outra coisa se não a cabeça ou a mão) perderão 1/3 de seus pontos de vida pela hemorragia, e devem fazer uma JP modificada pela CON a cada rodada. Um sucesso significa a perda de 2d4 pontos de vida, e uma falha 2d4+4. A menos que o grupo tome alguma medida, o personagem sangrará até morrer. O Mestre deve aplicar-lhe as penalidades que achar conveniente por lutar com a dor de ter um membro arrancado.

20. Corredor das Lâminas



Este corredor tem 1 metro de largura e 2,5 de altura, repleto de ossos afiadíssimos posicionados no plano horizontal, apontando para seu fim (onde não há saída). No fim do corredor,

uma ilusão mágica faz parecer que existe uma porta onde, na verdade, uma armadilha mortal espera os aventureiros.

Existe uma chance pequena de que o grupo se machuque (1d4 +1) enquanto estiver adentrando a estreita galeria de 9 metros de ossos: a cada metro, a possibilidade de ferimento é de 1 em 1d10, ou 1 em 1d12 caso caminhem lateralmente (de frente para uma das paredes e de lado em relação ao corredor).

Assim que algum personagem chegar a 1 metro da porta, ela revelará sua verdadeira natureza, e um gás corrosivo começará a ser expelido, rapidamente preenchendo o corredor. A nuvem mortal é esverdeada, e facilmente percebida assim que liberada.

A intenção mórbida de X'agygy por trás desta armadilha é fazer com que o grupo tenha que correr de volta para a saída, sofrendo diversas lacerações por conta dos ossos afiados.

A nuvem causa 2d10 por rodada de exposição, ou metade caso uma JP (com penalidade de -2, modificada pela CON) seja bem sucedida.

Os ossos, por sua vez, têm 50% de chance de acertar um personagem deslocando-se à metade de sua movimentação, ou 70% caso decida ir mais rápido. O dano é de 2d4+2, e a verificação de acerto deve ser feita a cada metro percorrido.

Caso tentem quebrar as lâminas, será necessário causar 10 pontos por contusão em cada lâmina (existem 12 a cada metro e 6 de cada lado), qualquer dano menor

fará com que estas façam um rápido movimento de “abrir e fechar”, de forma a apontarem para a parede oposta de onde estão presas e depois voltarem para a posição inicial. Este movimento de corte causará 1d8 +1 pontos de dano.

21. Sala das Portas



A primeira impressão que se tem ao entrar nesta sala é que ela parece deslocada se comparada com as anteriores. Suas paredes, teto e piso são esverdeados e aveludados, como se algum tipo de limo tivesse crescido e coberto toda a estrutura. Um odor agradável de relva molhada preenche o ambiente, e uma sensação quase sobrenatural de calma toma conta do lugar.

Na verdade, o relaxamento é tanto que os aventureiros ficarão desatentos aos demais perigos, e receberão uma penalidade de 2 pontos nas 3 primeiras rolagens de dados que fizerem (ataque, dano, teste de atributo, jogada de proteção,...). A magia “Neutralizar Veneno” anula esse efeito.

Logo ao entrar na sala, o grupo se depara com um par de portas feitas de pedra. Elas são lisas e quentes ao toque, e a única marca presente é o desenho de uma palma com os dedos apontando para a direita, feita em baixo relevo na altura normal de uma maçaneta. Colocar a palma na marca faz com que a porta abra, subindo parcialmente na vertical (ou seja, “deslizando pra cima”), deixando um espaço de 1,5m de passagem. A passagem leva até uma pequena sala quadrada de





1,5m, de forma que personagens maiores não conseguirão ficar de pé em postura ereta. Uma vez dentro, as salas apresentam a marca da mão em suas quatro paredes, sendo que apenas uma porta será aberta por vez, de forma que uma porta fecha automaticamente quando outra abre.

A porta que corresponde à parede de cada sala (como por exemplo, a porta Norte da sala “a.” ou a porta Sul da sala “b.”) leva para o extremo oposto: assim, a porta Norte da sala “a.” leva para a porta Sul do primeiro cubículo seguro (que no mapa, se mostra logo abaixo da sala “a.”). A porta Leste da sala “c.” leva para a porta Oeste do primeiro cubículo seguro (aquele mesmo do exemplo acima). Essas mudanças de sala não são perceptíveis, a menos que algum objeto seja deixado para trás, ou que alguma marca seja feita para auxiliar a reconhecer as salas.

Alguns desses cubículos têm armadilhas (o mapa mostra o caminho seguro a ser percorrido):

A Quando esta porta abre, uma explosão de fogo é lançada em direção à porta, causando 3d4 pontos de dano. Caso o jogador anuncie que está com algum objeto na frente do corpo, como um escudo, o Mestre pode permitir uma JP (bônus de DES) para evitar metade do dano.

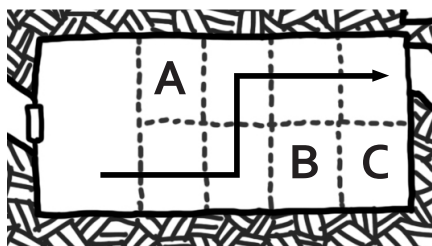
Após ser atingido pelo fogo mágico, todos os pelos dos personagens desaparecem, mesmo que protegidos por roupas e armaduras (cabelos, sobrancelhas, etc). Este efeito colateral dura 2d4 meses.

B Ao abrir a porta, um líquido extremante mal cheiroso é borrifado no personagem. O líquido não causa dano, mas seu odor pungente é tão forte, que é impossível ficar adjacente ao personagem sem sofrer refluxo constante. Ficar ao menos 2 metros de distância do personagem faz com que todas as jogadas de dado (JP, dano, etc) sofram uma penalidade de -1 (isso inclui monstros não mortos vivos, e que possuam sistema olfatório). Distâncias maiores que 6 metros não sofrem penalidade, apesar de ainda sentirem o horrível cheiro. Na verdade, o odor pode ser sentido até 12 metros de distância, mas sem efeitos negativos severos. Este efeito dura 2d4 dias.

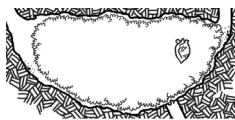
C Após entrar neste cubículo, nada de anormal parece ocorrer. Porém, logo ao tentar entrar em outra sala, o personagem é transportado para a sala “a.”.

Note que a armadilha da sala “a.” só é ativada quando uma de suas portas abre, portanto, é possível que o personagem receba o dano pelas costas (desta forma, ignorando o uso do escudo como proteção). Ao ser teleportado, ele não sentirá efeito algum: a magia é imperceptível.

CAMINHO CORRETO



22. A Floresta



Ao se aproximar desta sala, o grupo já percebe a súbita mudança no ambiente. Sons normalmente oriundos de uma floresta tropical, como o farfalhar das folhas de arbustos e árvores, o canto de pássaros exóticos e até mesmo água corrente podem ser ouvidos neste recinto.

Até temperatura condiz com uma floresta deste tipo, úmida e pesada, e o odor de chuva próxima é facilmente percebido.

Esta ambientação toda é artificial, criada por magia. Caso os jogadores cheguem próximo de uma parede, enxergarão um penhasco muito íngreme e perigoso.

Se decidirem descê-lo, o caminho não terá fim, eles podem inclusive se perder nessa ilusão.

A floresta é densa, mas o pior de tudo, é habitada por hediondas criaturas mortas-vivas. A ilusão da sala mascara o odor e os gemidos lamuriantes dos monstros, mas eles vagam pelo local em um andar trôpego e sem destino, confinados para sempre neste aposento.

A cada 6 metros percorridos (ou a cada minuto sem combate), o Mestre deve jogar 1d6, e resultados de 1 a 4 indicam que 1d6 Caniçais foram encontrados vagando, em direção ao grupo.

Caso a magia “Bênção” esteja sendo usada, a chance é de encontrá-los apenas com os resultados 1 ou 2.



Carniçal [médio e caótico]

CA 13 JP 15 MV 6 M 9 P 125XP

ATQ 1 pancada + 2 (1d4 + 2)

1 mordida + 1 (1d6 + 2 + paralização)

CA1																			
CA2																			
CA3																			
CA4																			
CA5																			
CA6																			
CA7																			
CA8																			
CA9																			
CA10																			
CA11																			
CA12																			
CA13																			
CA14																			
CA15																			
CA16																			
CA17																			
CA18																			
CA19																			

OBS Paralização: alvo mordido deve fazer JP (CON) ou ficará paralizado por 1d4 turnos.

Ao se aproximarem da saída leste, é possível escutar o som fraco de uma batida ritmada, como um tambor cujo couro fora afrouxado de sua estrutura.

Algo inconcebível para mentes sadias pulsa neste lugar: um coração gigantesco, levantando a meio metro do solo. Com quase dois metros de altura e um metro e meio de largura, um coração viscoso pulsa de maneira débil, envolto em uma gosma repulsiva e brilhante.

De suas artérias brota um líquido espesso e negro, escorrendo até o solo e servindo de alimento para dois Inumanos obesos, de aparência semelhante à de um homem esquecido no mar, morto por afogamento.

A pele apresenta um detestável tom azul claro, com veias esverdeadas, salientes e repulsivas.

A simples visão desta cena, de criaturas asquerosas sendo “amamentadas” por um coração horrendo e gigantesco, exige que os personagens passem em uma JP (modificada pela SAB). Caso contrário, a imagem insana irá perdurar em suas mentes toda vez que tentarem descansar, fazendo com que todo o dano recuperado de forma não mágica necessite de tempo dobrado para ser curado (ferimentos, doenças ou qualquer outra enfermidade).

Os monstros estão se alimentando, mas atacam caso sejam incomodados ou caso percebam a aproximação do grupo.

O coração pulsa em um tipo de “não vida”. Ele é real, mas está morto e apesar disso produz um sangue negro viscoso



Inumano [médio e caótico]
CA 14 JP 15 MV 9 M 9 P 320XP
ATQ 1 pancada + 5 (1d4 + 2)
 1 mordida + 4 (1d8 + 1 + paralização)

IN1

IN2

OBS Paralização: alvo mordido deve fazer JP (CON) ou ficará paralizado por 2d4 turnos.

que é altamente venenoso. Ingerir este líquido, mesmo que uma ínfima porção, faz com que o alvo morra (a menos que passe em uma JP com penalidade de -6, modificada pela CON). Existe 25% de chance que o alvo volte a vida como um Carniçal, vagando pelas terras em busca de alimento (em especial, o seu assassino).

“Matar” o coração é possível (CA 14, DV 4 (30PVs), JP 16, 0 XP), mas desaconselhado. Qualquer clérigo ou personagem de índole bondosa irá sentir um grande mal aprisionado, como se o coração tivesse um “espírito” dentro dele. A sensação é aterrorizadora, e facilmente sentida caso se aproximem do apêndice maligno. Sussurros tenebrosos, ininteligíveis mas claramente ameaçadores, podem ser escutados como se o hálito da própria morte se comunicasse com os personagens.

Aqueles que forem corajosos (ou tolos) o suficiente pra ignorá-los e resolverem “matar” o coração, irão se deparar com um Espectro, que brotará como o próprio filho do órgão desmorto.

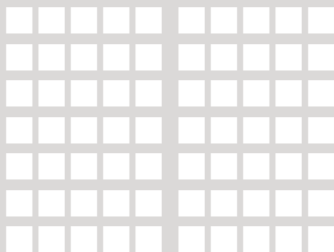


Espectro [médio e caótico]

CA 13 JP 13 MV 10(V) M 10 P 2370XP

ATQ 1 toque + 8 (1d10 + Dreno CON)

ES1



OBS *Redução de Dano 5 / magia.*

Dreno CON: *JP (CON) para não perder 1d4 pontos de constituição.*

Existe uma passagem no sentido nordeste e uma no sudeste. A primeira é um simples corredor, com paredes de pedra e dimensões semelhantes à maioria dos corredores encontrados na Cripta.

A segunda é uma passagem secreta que só pode ser acessada pelo lado de fora.

Uma vez que a ilusão permanente faz parecer que ali há um penhasco e que, ao longe, uma escuridão indistinta é tudo que aguarda o grupo, os personagens não pensarão na possibilidade de ter uma parede ali, muito menos, uma porta secreta.

23. Teleporte Disfuncional



No fim deste corredor há um portal oval, adornada por símbolos arcanos e figuras de criaturas esqueléticas. Aos pés da passagem, um par de pernas cortadas e dispostas longe de seu dono jazem no chão, como se tivessem engatinhando no sentido do portal.

O corte na carne parece ter sido preciso e simétrico, e esta parece estranhamente conservada.

Mais do que isso, as calças e botas do desafortunado aventureiro são feitas de um material estranho, fino porém resistente, e de cor acinzentada.

As botas não têm cadarço, mas um tipo de cinto que daria a volta na altura da panturrilha e fecha a bota de acordo com o tamanho dos pés e pernas de quem as veste. Na lateral da bota esquerda, lê-se em idioma comum “Protótipo A1.2”.

As botas são extremamente confortáveis, e isolam o pé do usuário de temperaturas extremas. Calor ou frio não são problemas, e danos só ocorrerão se forem de origem mágica.

De outra forma, o usuário perceberá que nem a neve ou o fogo afetam as estranhas botas cinzentas.

Por fim, a perna direita tem um estranho bolso, fechado por um mecanismo de deslizamento de uma pequena lingueta sobre uma série de “dentes”.

Dentro dele, há uma estranha chave, presa a uma espécie de medalha no formato de um “M” amarelo, feito em metal (as pernas da calça têm as mesmas propriedades climáticas da bota).

Qualquer ser vivo que tentar atravessar o portal será cortado em pedaços por uma série de raios finos e avermelhados, presentes do outro lado do portal.

24. Armadilha dos Círculos



Este longo corredor tem mais um menos 25m de comprimento, e é dividido entre uma área segura e outra com armadilhas.

Seis círculos de 1,5m de diâmetro e 3m de espessura flutuam acima de um penhasco sem fim, no nível do solo, como rolhas gigantescas na água. Eles ligam a passagem entre o corredor e a sala seguinte (“Sala do Trono”), mas nem todos são seguros como aparentam.

O primeiro círculo está a 1,5m do piso seguro, e esta distância se mantém entre um e outro até o sexto círculo que está a 3m da porta. Desta forma, os aventureiros terão de pular 1,5m até o primeiro círculo, e mais 1,5m para cada um dos seguintes.

Apesar de aparentarem ter a mesma estrutura firme, apenas

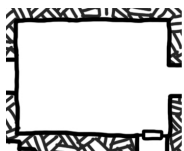


os círculos 1, 2, 4, e 6 são seguros. O 3º suporta vinte quilos, e despencará em direção à morte certa em caso peso maior.

O 5º tem um mecanismo de espinhos, que é libertado com a pressão de um salto. Isso quer dizer que tateá-lo ou pisar usando as magias “Levitação” ou “Voo”, por exemplo, não ativarão o mecanismo. Os espinhos causam 3d4 pontos de dano e fazem com que o alvo faça um teste de DES (sem modificadores) para evitar a queda.

Entre o último círculo e a passagem secreta para a “Sala do Trono” não há piso, apenas o penhasco. O grupo terá de encontrar uma maneira de acessar a passagem, que deste lado é apenas uma porta trancada sem fechadura alguma (no entanto, pelo lado da “Sala do Trono”, o Mestre deve tratá-la como uma passagem secreta comum).

25. Sala do Guardiã



Ao entrar nesse recinto, o grupo de imediato percebe como ele é bem iluminado. Diversas caixas torácicas de origem humanoide estão penduradas no teto, portando bastões luminosos como se fossem lustres macabros.

Na parede oposta à entrada, uma estátua de 3 metros de altura está sentada em uma caixa de pedra, com pernas e braços cruzados no peito, segurando cimitarras.

Ela tem aparência de um homem forte com rosto quadrado e poucos detalhes,

vestindo roupas finas de seda. No centro de sua testa, um diamante azulado brilha como água cristalina que reflete o sol, chamando a atenção pela perfeição da peça.

Qualquer Ladrão ou personagem com conhecimentos de pedras preciosas identificará o diamante como algo raro, e seu valor deve alcançar facilmente 3 mil peças de ouro.

A pedra é também o que mantém a estátua dormente. Retirá-la fará com que a criatura se levante, e um par de braços irá sair de seu tronco, escondidos pela roupa. Ele lutará até a morte.

Golem de Pedra [grande e neutro]
CA 13 JP 14 MV 6 M 12 P 2730 XP
ATQ 2 pancadas + 7 (2d8 + 4)

GP1

Apesar de verdadeira, a pedra irá durar apenas dois dias fora da Cripta, desfazendo-se em uma poeira fina (e possivelmente aborrecendo qualquer um que tenha comprado o diamante do grupo).

A seda, por outro lado, é de qualidade estupenda, e se não estiver muito danificada (danos por corte, ao critério do Mestre, não qualificam “dano excessivo”, mas dano de fogo, ácido ou semelhantes podem arruinar a peça), pode atingir 200 peças de ouro, se oferecida para o comprador certo.

O quadrado de pedra em que a estátua estava sentada é uma caixa, cuja tampa deve ser deslizada para o lado para se ter acesso ao conteúdo.

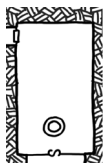
Uma armadilha simples de dardo pode ser encontrada (ativá-la causa 1d4 pontos de dano) facilmente ao abrir o tampão, mas a verdadeira armadilha está ligada ao conteúdo. Dez mil moedas de cobre forram a caixa, e um anel muito bem trabalhado (valor aparente de 150 PO) repousa confortavelmente em uma almofada carmesim, dentro de uma caixa de vidro de 10 cm de largura por 5 cm de altura.

Este recipiente de vidro não aparenta possuir aberturas, e qualquer tentativa de quebrá-lo revela uma caixa muito resistente. Apenas um golpe causado por um martelo ou semelhante arma impactante pode rachá-la, e nesse caso, os cacos explodirão em uma área de 6 metros de raio, causando 3d6 pontos de dano em quem a quebrou e 2d6 nos outros que estiverem no alcance.

Uma JP modificada pela DES faz com que o dano seja a metade do resultado obtido nos dados.

O anel não vale mais do que 3 peças de ouro, mas apenas um perito em jóias perceberá isso.

26. Galeria de estátuas



Este grande salão é muito bem trabalhado, com paredes de pedra branca e piso negro de ébano. Espalhadas pela galeria, estátuas de antigos

soldados assumem uma postura de prontidão atemporal, como se esperassem apenas um comando de seu capitão.

De lanças e escudo em punho, personagens com conhecimento de história antiga poderão reconhecê-los como soldados de uma civilização mencionada apenas em livros obscuros e raros.

O som de uma harpa ecoa pelo recinto, produzindo um som angelical e sereno. Sentada aos pés de uma fonte de marfim, uma donzela encapuzada dedilha harmoniosamente o instrumento, enquanto um grande lobo cor de gelo repousa calmamente à sua frente.

A moça se apresenta como protetora da fonte sagrada, intocada pelos séculos que se passaram e pelo mal presente. Ela oferece um gole da água, explicando que assim, todos os ferimentos serão curados e seus espíritos restaurados.

Na verdade, a “donzela” é uma medusa, capaz de petrificar os oponentes com um simples olhar. Seu lobo é cego de nascença, e está acostumado a combater como qualquer outro de sua espécie.



Medusa [médio e caótico]

CA 15 JP 14 MV 9 M 8 P 320 XP

ATQ 1 espada curta + 4/+5 (1d6+2/+3)

1 mordida + 5 (1d4 + veneno)

ME1

OBS Olhar Petrificante

EQP Espada curta mágca, harpa pequena



Lobo [médio e neutro]

CA 14 JP 16 MV 18 M 8 P 75 XP

ATQ 1 mordida + 2 (1d6)

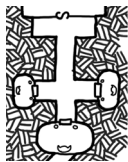
LO1

A mulher é claramente vaidosa, ornamentada por colares de prata (cinco colares no valor de 20 PO cada), dois braceletes grossos de ouro com desenhos de escaravelhos (15 PO cada) e um cinto mágico (Ordeiro), com o duvidoso poder de tornar seu usuário excepcionalmente capaz de organizar objetos de forma lógica. Seu valor é de 100 PO, mas o usuário não irá se desfazer dele por vontade própria. Por fim, sua espada curta é belíssima, rica em detalhes, além de ser mágica (Caótica, bônus de +1 ou +2 contra clérigos ou criaturas que recebem poderes divinos).

A fonte é realmente pura, e a água traz uma sensação de revigoração e bem estar. Ao ingerir a água, o personagem estará nutrido como se tivesse feito uma refeição balanceada, e irá recuperar 1d4 pontos de vida. Contudo, o efeito funciona apenas para a água corrente direta da fonte: caso seja engarrafada, se transformará em um poderoso veneno, capaz de matar quem bebê-lo (caso falhe em uma JP), ou ainda causar 3d6 de dano por corrosão. Após retirá-la da fonte, a água irá durar 2 meses e depois evaporará.

Na parede sul da sala, uma saliência nos blocos de pedra branca abre uma passagem secreta. Porém, esta é protegida por uma armadilha de dardo, que causa 1d4 pontos de dano e faz com que o alvo precise passar em uma JP. Caso contrário, morrerá sentido dores lancinantes.

27. Os três caminhos



O aposento escuro de 3 metros quadrados traz uma sensação de claustrofobia, como se as paredes se movessem lentamente.

Apenas alguns metros à frente, o caminho se parte em três, cada um levando a uma porta diferente.

Placas de bronze escurecido estão afixadas nas mesmas, revelando escrituras feitas em baixo relevo, com óbvia caligrafia erudita. Os dizeres são sempre os mesmos:

**PRIMEIRO O FOGO QUEIMARÁ
TUDO, ATÉ SER CONSUMIDO
PELAS TREVAS. SANGUE E OURO
SE MISTURAM PARA MOSTRAR
O CAMINHO PARA A GLÓRIA.**

Cada sala tem três estátuas semelhantes à da entrada (“Entrada Verdadeira C”), sendo que a do meio sustenta em suas garras uma tigela pequena de prata, contendo um líquido negro e inodoro.

A única diferença entre as salas é que cada uma apresenta uma placa retangular acima da estátua central, com as seguintes imagens:

Sala “A”: um homem nos três estágios de sua vida (infância, vida adulta e velhice).

Sala “B”: vermes comendo os restos de um cadáver.

Sala “C”: um esqueleto vestindo robes e portando um cetro, sentado em um trono.

Para abrir a passagem da sala “B”, o grupo deve resolver o enigma da seguinte maneira:

Na sala “A”, o líquido deve ser aceso com uma tocha. Se a tocha for colocada em outro recipiente, o fogo explodirá causando 2d6 pontos de dano em todos na sala.


Na sala “B”, a tigela da sala “A” deve ser derramada na tigela deste local, apagando o fogo. Caso tentem levar a tigela da sala “B” para a sala “A”, uma descarga de energia negativa causará 2d6 pontos de dano em quem tocar no recipiente.

A tigela da sala “C” necessita de uma oferenda de ouro e sangue. Qualquer material que tocar no líquido será derretido instantaneamente, a menos que seja mágico. Não há necessidade de ser propriamente “ouro”, mas pelo menos alguma jóia ou pedra preciosa no valor de 100 PO (mínimo).

O sangue deve ser derramado de uma fonte viva, e uma pequena quantidade resultante de um corte de 1 PV de dano já basta.

Cada hora que passar sem que os aventureiros tenham sucesso em decifrar a charada irá despertar uma gárgula que atacará de imediato. (com exceção daquela que segura a tigela que não despertará),

Resolvendo este enigma, o grupo ouvirá a ruidosa parede de pedra se movendo, revelando a passagem para um corredor frio e lúgubre.

 **Gárgula de Pedra** [grande e ordeiro]
CA 15 JP 10 MV 6/10(v) M 11 P 610XP
ATQ 2 garras +8 (1d6+4)
 1 mordida +6 (2d6+2)

GG1

GG2

GG3

GG4

GG5

GG6

OBS JP falha automática sob luz do sol

28. Armadilha de luz



O estreito corredor é iluminado por tochas simples, tem 1 metro de largura e segue por aproximadamente 10 metros até virar quase 90° para a esquerda, seguindo até o próximo corredor que segue por mais 20 metros até virar quase 90° novamente, desta vez para a direita, formando um grande zigzag.

As paredes apresentam um fraco brilho, como se sua superfície fosse repleta de minúsculos grãos de vidro.

Este “vidro” na verdade faz parte da armadilha no corredor: assim que o grupo percorrer os primeiros 10 metros, as tochas se extinguirão, e uma escuridão mágica se abaterá o local (tochas normais não emitirão a luminosidade, apenas o calor).

O som de lobos raivosos poderá ser escutado, como se estivessem vindo atrás do grupo, lentamente.

Caso uma luz mágica seja acessa, o “vidro” ampliará ao máximo a iluminação, cegando os personagens por 2d4 minutos caso passem em uma JP.

Uma falha no teste significa que ficarão cegos por 2d4 horas. De uma forma ou de outra, é impossível enxergar algo enquanto qualquer luz mágica estiver acessa.

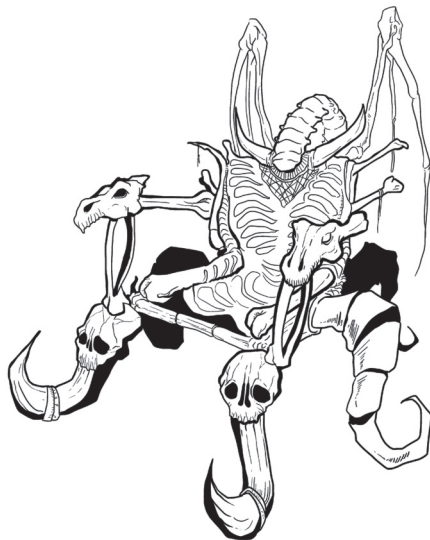
29. O Trono do Falso Mago



A primeira visão de quem entrar nesta sala é um trono horrendo, elevando-se acima de degraus elípticos interrompidos pela parede que lhe dá encosto.

Feito de ossos das mais diversas criaturas, o trono emana pura maldade e caos, causando desconforto físico e emocional a todos que o contemplarem.

As paredes esverdeadas estão repletas de símbolos místicos, dos mais comuns aos mais complexos, variando de simples runas até perturbadores e rebuscados



pentagramas. O teto parece de um negrume sobrenatural, e observá-lo assemelha-se a contemplar um abismo sem fim.

Ao se aproximar da escada, algo inusitado surpreenderá o grupo: os ossos se movem de maneira aparentemente desordenada, e parte deles se unem por meio de um muco escarlate crepitante que é expurgado do trono.

Uma figura humanoide se forma bem na frente dos aventureiros, resultando em um homem disforme e assustador, coberto por uma placenta espessa e mal cheirosa.

Sua voz gorgoleja os seguintes dizeres:

“ Bem vindos ao meu lar, tolos aventureiros. Irei me alimentar de suas almas e acrescentar seus corpos ao meu trono!”



Falso Mago [médio e caótico]
 CA 16 JP 13 MV 6 M 12 P 1300XP
 ATQ 2 pancadas +4 (2d4+2)

FM1

OBS Resistência à Magia 10%, RD 3/magia, fogo e armas de ferro frio.

MAG Magia residual: o falso mago recebeu de X'agygy resíduos de sua magia. Desta forma, ele pode lançar as magias:

Abrir/Trancar, Ilusão, Misseis mágicos e Patas de aranha à vontade; Proteção contra ordem, Sono, Toque chocante e Aterrorizar 3x ao dia; Névoa fétida, Invisibilidade e Raio do enfraquecimento 1x ao dia.

Estas magias são lançadas apenas com sua força de vontade, e não precisam de gestos ou palavras.

Esta criatura horrenda foi criada por Evad X'agygy, como uma manifestação física de sua mente perversa. O arquimago aprendeu terríveis segredos após fazer pactos obscuros com criaturas abissais de outro mundo, inimagináveis até mesmo para os mais profundos estudiosos (veja mais na seção "A Cripta de Evad X'agygy").

O trono está acobertando um baú avermelhado, que contem 150 mil moedas de cobre pintadas como se fossem de ouro (um Ladrão pode fazer um teste de INT para notar a diferença).

Abaixo do baú existe uma passagem secreta: uma porta camuflada para assemelhar-se ao piso, que leva até um túnel escavado até a cripta onde o verdadeiro Evad se encontra.

30. A Cripta de Evad X'agygy



Esta sala escura é de um silêncio quase anormal, como se todos ficassem surdos ao mesmo tempo, provocando uma estranha sensação de que o tempo parou de avançar. O aposento é frio e úmido, com paredes brutas e cinzas em pedra antiga e natural. O teto mede 3 metros, com estalactites bizarras e ósseas como finos dedos apontando para baixo.

As únicas estruturas que parecem não-naturais são os pilares espaçados e um caixão retangular, esculpido em pedra negra. Os pilares esbranquiçados têm caracteres estranhos e arredondados, diferentes de outros encontrados na Cripta, ou de qualquer coisa que um estudioso tenha conhecimento.

Ao norte da sala, o sepulcro de Evad X'agygy é completamente liso, sem desenhos ou marcas, e extremamente frio ao toque. Personagens que encostem em qualquer parte do caixão receberão 1d4 pontos de dano, e sentirão náuseas inesperadas por conta da essência maligna que irradia do objeto. A tampa é pesada, mas pode ser movida com um teste de FOR bem sucedido.

Ao abrir a tampa, um brilho fraco emana dos tesouros ali guardados: moedas de prata (50 mil), ouro (10 mil) e platina (2 mil) se revezam com lingotes e pedras preciosas, colares, braceletes e outros objetos valiosos (o Mestre deve decidir quanto vale cada item, mas o total é de 10 mil PO). De fato, a riqueza é tanta, que o primeiro personagem que tocar no tesouro deve passar em uma

JP (modificada pela SAB) com penalidade de -2 para evitar ser amaldiçoado por uma avareza anormal. Ele pensará que os outros vão roubar o tesouro dele, e que o matarão durante o sono para roubar sua parte.

Isso faz com que o personagem afetado ataque imediatamente a pessoa mais próxima, lutando até que mate o “inimigo” ou que se livre do encanto (cada ataque que ele sofrer concede-lhe o direito a fazer mais uma JP com os mesmos modificadores).

O fundo do caixão guarda os restos do corpo do arquimago Evad X'agygy, agora apenas pó dentro de uma caixa de bronze. Sua “atual forma” é sua mente, viajando no tempo e espaço, entre planos e realidades.

No momento em que os aventureiros começam a coletar o tesouro do mago, os resquícios mágicos de seu corpo original captam os intrusos e invocam a consciência de X'agygy, que volta instantaneamente para a sala. Um ectoplasma se forma espontaneamente no ar, girando como um redemoinho e despontando faces horríveis dos corpos uma vez tomados pelo mago, que gritam em agonia. O corpo etéreo surge na frente dos aventureiros, com olhos negros e profundos.

A visão horrenda da materialização de Evad X'agygy atinge os personagens como a magia “Medo” (como se lançada por mago de 9º nível), que devem passar em uma JP (SAB) para evitarem sair correndo.



A VERDADEIRA HISTÓRIA DE EVAD X'AGYGY E SUA CRIPTA DE TERROR

A história do mago Evad X'agygy é envolta em lendas e mistérios, sendo considerada por alguns apenas uma grande obra fantástica criada por mentes ociosas. Contudo, a ameaça do mago é real, e somente reconhecida por aqueles que possuem o azar de encontrar a sua Cripta.

Após auto proclamar-se como “o maior mago vivo dos reinos”, X'agygy percebeu que sua vida seria muito enfadonha sem um propósito maior. Ele haveria de conquistar algo mais, algo que não pudesse ser tomado pelo processo natural e irrefreável do envelhecimento.

Pesquisando em tomos mais antigos que algumas civilizações, Evad X'agygy encontrou sua resposta em um livro entregue por uma entidade extra planar. Encadernado em pele humana, a obra macabra revelou fórmulas que possibilitaram ao obcecado

arcano realizar seu tão sonhado desejo de alcançar a imortalidade.

O custo disso, contudo, não estava em seus planos. Seu corpo começou a se tornar uma massa pútrida, caindo em pedaços ao passar dos dias. Sem mais alternativas, e muito menos tempo para pesquisar algum processo reversivo, o desesperado mago finalmente entendeu o que estava ocorrendo: seu corpo era filho da terra, e como tal, para a terra deveria retornar. Sua alma, porém, era a essência de seu próprio ser, e, portanto, imortal.

Desta forma, X'agygy apossou-se de vários de seus criados, devorando suas almas e ocupando seus corpos até completar Cripta do Terror. Este seria seu “presente” à sua memória terrena e a marca que deixaria de forma indelével num mundo material que já não mais lhe interessava.



Evad X'agy [médio e caótico]
 CA 16 JP 11 MV 6 M 12 P 2375 XP
 ATQ 1 garra + 8 (2d6+2 + Dreno SAB)

EX1

OBS Resistência à Magia 20%, RD 5/magia, fogo e armas de ferro frio.

Dreno de sabedoria: as garras do mago atingem a alma do personagem, drenando 1d4 pontos de SAB.

Magias: Evad atingiu um estado em que consegue manipular certas magias com facilidade além do normal, conforme descrito a seguir:

- **À vontade** *Abrir/Trancar, Apagar, Detectar Magia, Escudo Arcano, Ilusão, Mísseis Mágicos*
- **3x por dia** *Sono, Enfeitiçar pessoas, Toque chocante, Aterrorizar, Escuridão, Névoa fétida*
- **2x por dia** *Invisibilidade, P.E.S., Raio de Enfraquecimento, Reflexos, Teia, Confusão*
- **1x por dia** *Dissipar magia, Relâmpago, Sugestão, Imobilizar pessoas, Invocar criaturas 2, Medo*

Estas magias são lançadas apenas com sua força de vontade, e não precisam de gestos ou palavras.

Fraqueza: os restos mortais de X'agy criam laços que o ancoram neste plano. Queimar suas cinzas, ou banhá-las em água benta, faz com que ele perca sua RD e RM, além de receber 5 pontos de dano por rodada (enquanto seus restos estiverem queimando ou embebidos na água benta).

A derrota do mago é marcada por uma grande explosão sônica (teste de JP com bônus de CON para evitar ficar surdo por 1d4 horas) na forma de um horrendo grito, rancoroso e repleto de raiva.

A manifestação se desfaz, mas o mal ainda permanecerá por um tempo incontável na Cripta de Evad X'agy.

Considerações Finais

A Cripta do Terror é uma aventura extremamente perigosa, ardilosa e feita de modo a desafiar sobremaneira jogadores e personagens. No entanto, mesmo após derrotar a manifestação de X'agy, existem muitas possibilidades para o Mestre de continuar a usar o terrível mago em suas aventuras.

Ainda que tenha perdido sua manifestação física neste plano, a mente de Evad X'agy pode arranjar novos meios de se revelar e confrontar aqueles que tiveram a coragem e ousadia de saquear os seus tesouros.

Os restos de X'agy, guardados dentro da caixa, podem não ser a única reminiscência do mago em nosso plano: é possível que ele tenha escondido caixas como essa em diferentes cantos dos reinos, garantindo sua ligação com este mundo. De uma forma ou de outra, a impressão geral é de que X'agy é uma ameaça a ser evitada, e combatida, mas jamais será definitivamente exterminada.

O Mestre deve premiar os jogadores (em XPs ou futuros prêmios) por agirem com inteligência, cautela e colaboração, uma vez que o oposto a isso, sem dúvida será o fim dos personagens.

FERRAMENTAS EXTRAS

Apêndice



Aventurar-se não é fácil, ainda mais quando os personagens têm de se preocupar em fazer mapas, levar suprimentos, carregar tochas, cuidadas dos equipamentos...


Justamente para dar um suporte, recomenda-se que o grupo contrate alguns ajudantes: homens que vendem habilidades parcas, mas a um preço acessível e prestam serviços fundamentais em aventuras como a exploração da Cripta do Terror!

Não atingindo ainda o status de um aventureiro, o ajudante deseja mais do que tudo riquezas e glórias, trabalhando até onde suas capacidades e motivação o levem.

Para isso, é interessante notar que seu contratante (um ou mais personagens) é responsável por equipá-lo, alimentá-lo e mantê-lo minimamente engajado nos seus serviços, cativando-o sempre que possível

O contratado não irá arriscar sua vida à toa, portanto as vezes, é necessário motivá-lo com moedas extras, demonstrações de camaradagem/amizade, ou até mesmo ameaças severas. Tudo a seu tempo!

Os dados básicos de um ajudante são:

	Ajudante	Padrão	[médio e neutro]
	CA 10	JP 18	MV 9 M 8
	ATQ 1 arma + 1 (dano da arma +1)		
AP1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Estes dados são básicos e padrão e podem (devem) ser modificados de acordo com a vontade do mestre e a necessidade dos personagens do seu grupo.

Em termos de equipamento, presume-se que todos os ajudantes já possuam uma tocha, mochila e mantimentos para 5 dias. Todo equipamento extra deve ser adquirido pelos personagens para seus empregados, sob risco de uma debandada ou pior, um motim.

Para dar mais vida aos ajudantes contratados, recomenda-se o uso do suplemento “Fluxovida”, encontrado gratuitamente no site da Redbox.

No entanto, caso não deseje usá-lo, o Mestre pode utilizar as tabelas da página a seguir para criar toda a sorte de ajudantes únicos com características ricas e certamente marcantes para a sua campanha.



TA-1: Ajudantes

d10 Raça	d10 Nome	d10 Aparência Marcante	d10 Traço Marcante
1 Humano	1 Benir	1 Alto	1 Covarde
2 Humano	2 Urbas	2 Baixo	2 Corajoso
3 Humano	3 Furiel	3 Gordo	3 Preguiçoso
4 Humano	4 Tirmath	4 Peludo	4 Calado
5 Humano	5 Mannar	5 Caolho	5 Piadista
6 Humano	6 Zargog	6 Banguela	6 Supercioso
7 Halfling	7 Darjur	7 Cicatriz	7 Religioso
8 Halfling	8 Dankor	8 Bem vestido	8 Sotaque
9 Anão	9 Rooban	9 Careca	9 Trágico
10 Elfo	10 Edwar	10 Sujo	10 Ranzinza



Preparação: mapas, planos e ajudantes!

Lista de Monstros da Cripta

Compilamos aqui, as fichas de todas as criaturas encontradas nesta aventura e em ordem alfabética. Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.

Carniçal [FOR 14, DES 10, CON 12, INT 9, SAB 12 CAR 3] Mov 6, Moral 9, CA 13, JP 15, DV 2 (12/18), XP 150. ATQ: 1 pancada +2 (1d4+2); 1 mordida +1 (1d6+2+paralisação)

Contíguo [FOR 18, DES 6, CON 18, INT 2, SAB 8, CAR 0] Mov 6, Moral 12, CA 12, JP 14, DV 8+4 (64/96), XP 1085. ATQ: 8 garras + 4 (1d4+4) + especial

Esta criatura bizarra é composta de partes de diversas criaturas humanoides, formando uma grande massa amorfa. A mente coletiva do monstro é também o motivo de sua insanidade, que fará com que ataque qualquer ser vivo próximo, tentando absorvê-lo para seu corpo. Acredita-se que o Contíguo seja fruto de um tipo específico de experiência metamorfoseadora fracassada.

Mordida: para cada dois ataques certos no mesmo alvo, o Contíguo pode fazer um ataque extra (contra o alvo), mordendo a vítima. Este ataque tem um bônus de +6 para acertar e causa 1d4+6 de dano.

Engolfar: o Contíguo irá tentar incorporar a vítima ao seu corpo. Caso o personagem tenha atingido metade ou menos de seus pontos de vida, a criatura fará um ataque de engolfar, após acertar 4 ataques (não necessariamente consecutivos) no mesmo alvo. O personagem deve fazer um teste FOR com penalidade de-4, cumulativa

em -2 a cada turno. O alvo estará preso, incapaz de usar mãos e braços, assim como o Contíguo (que perderá 4 ataques enquanto tenta engolfar).

Regeneração: 3 pontos de vida por turno, a menos o dano tenha sido causado por fogo.

Fraqueza ao fogo: todo o dano recebido por fogo (mágico ou normal) é dobrado.

Cubo gelatinoso gigantesco [FOR 17, DES 11, CON 17, INT 2, SAB 12, CAR 6] Mov 4, Moral 12, CA 16, JP 15+3 (ácido), DV 8+3 (44/76), RD 5/magia, gelo, fogo; XP 1085. P 10% ATQ: 3 pancadas + 5 (1d4+4+ácido)

Uma versão maior do cubo gelatinoso, essa criatura consegue mudar sua forma de cubo para acomodar melhor seu tamanho em diversos espaços.

Fagocitar: Alimenta-se fagocitando criaturas, recebendo um bônus de +5 nas jogadas de surpresa para fagocitar seus alvos.

Criaturas presas dentro dele devem ser bem sucedidas em uma JP modificada pela Constituição para não ficarem paralisadas. Uma vez dentro do monstro, receberão dano adicional de 1d4+2 de ácido por turno até que se libertem.

Ácido: A composição desta criatura é altamente corrosiva, de forma a causar 1d4+2 ao toque.

Itens de vidro, pedra, metal ou mágicos não são afetados pelo ácido; os restantes serão dissolvidos se ficarem em contato com ele por 2 rodadas.

Espectro [*Médio e Caótico*] FOR 0, DES 18, CON 0, INT 17. SAB 13, CAR 16, CA 13, JP 13, DV 12 (60/96), MV 10 voo, M 10, P 2370 XP ATQ 1 toque+8 (1d10 + dreno de CON), RD 5/ magia Toque congelante, Detectar seres vivos, Fraqueza, Incorpóreo, Imunidade mágica

Falso mago [*Médio e Caótico/ Qualquer*] FOR 14, DES 12, CON 12, INT 16, SAB 14 CAR 4, CA 16, JP 13, DV 9 (60), MV 6, M 12, XP 1300, RM 10%, RD 3/magia, fogo, armas de ferro frio, ATQ 2 pancada + 4 (2d4+2), 1 magia residual

Magia residual: o falso mago recebeu de X'agyg resíduos de sua magia.

Desta forma, ele pode lançar as magias “Abrir/Trancar”, “Ilusão”, “Misseis mágicos” e “Patas de aranha” à vontade; “Proteção

contra alinhamento”, “Sono”, “Toque chocante” e “Aterrorizar” 3x ao dia;

“Névoa fétida”, “Invisibilidade” e “Raio do enfraquecimento” 1x ao dia.

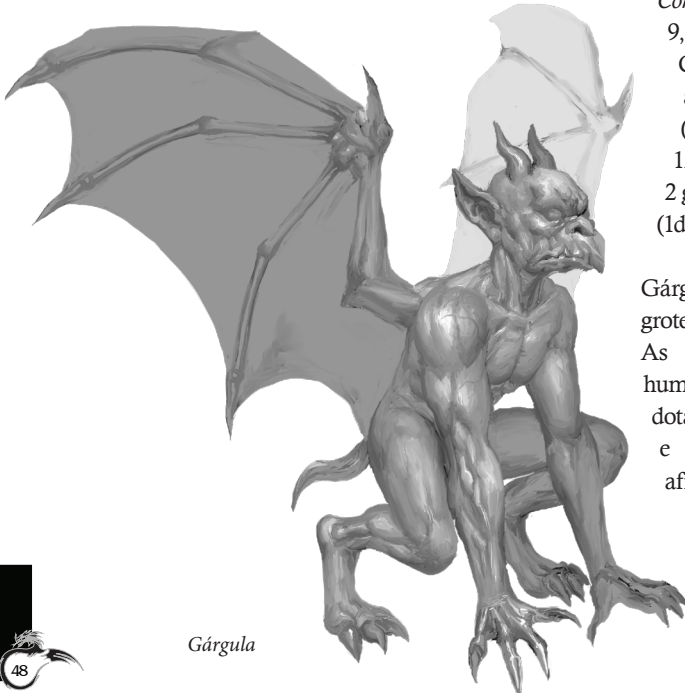
Estas magias são lançadas apenas com sua força de vontade, e não precisam de gestos ou palavras (contudo, caso receba dano em combate em um momento imediatamente anterior ao seu turno, terá 40% de chance de que a magia falhe).

Gárgula de Pedra [*Grande e Ordeiro / Construções de pedra*] FOR 10, DES 9, CON 18, INT 11, SAB 12, CAR 6, CA: 15, JP: 10 (falha automática contra sol), DV: 6+2 (32/50), RD: 7/magia MV 6, 10 (v), M 11, P 70%, 610 XP, ATQ 2 garras +8 (1d6+4), 1 mordida +6 (2d6+2)

Gárgula de Pedra [*Pequeno e Ordeiro / Construções de pedra*] FOR 10, DES 9, CON 18, INT 11, SAB 12, CAR 6, CA: 12, JP: 15 (falha automática contra sol), DV: 2+2 (14/18), RD: 4/magia, P 70%, 125 XP, ATQ 2 garras +3 (1d4+1), 1 mordida +1 (1d6).

Gárgulas de pedra são estátuas grotescas trazidas à vida por magia. As gárgulas mais comuns são humanoides de tamanho pequeno, dotadas de caudas, asas de morcego e grandes bocas com dentes afiados.

São usadas como guardiães de castelos, catedrais e masmorras, defendendo



Gárgula

o local a todo custo. As gárgulas ganham vida apenas à noite ou quando seu local de guarda é perturbado e não há luz solar sobre a criatura.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m, visão na penumbra de até 30 m.

Forma de pedra: em sua forma natural, o corpo de pedra das gárgulas garante-lhes redução de dano 4, para armas não-mágicas.

Uma vez por noite a gárgula também pode enrijecer seu corpo a ponto de ficar totalmente imune a dano, fazendo com que qualquer arma mundana usada contra si tenha 20% de chance de quebrar devido ao impacto.

Vulnerabilidade ao sol: se exposta ao sol, a gárgula será imediatamente revertida a estátua até a próxima noite. Se for destruída nesse intervalo, a gárgula morre.

Golem de pedra [*Grande e Neutro*] FOR 18, DES 6, CON 15, INT 3, SAB 5, CAR 3 CA 13, JP 14, DV 5+4 (39/54), MV 6, M 12, P 2730 XP ATQ 2 pancadas+7 (2d8+4) Misturar-se às pedras, Imunidade

Inumano [*Médio e Caótico*] FOR 14, DES 10, CON 12, INT 7, SAB 10, CAR 3 CA 14, JP 15, DV 4 (24/36), MV 9, M 9, P 320 XP ATQ 1 pancada +5 (1d4+2), 1 mordida +4 (1d8+1+ Paralisação) Paralisação, Imunidades

Lobo [*Médio e Neutro*] FOR 10, DES 15, CON 12, INT 13, SAB 8, CAR 6 CA 14, JP 16, DV 2 (12/18), MV 18, M 8, P 75 XP ATQ 1 mordida +2 (1d6)

Manifestação de Evad X'aggy [*Médio e Caótico/ Qualquer*] FOR 0, DES 18, CON

0, INT 21, SAB 14, CAR 3, CA 16, JP 11 DV 12 (80), RM 20%, RD 5/magia, fogo, armas de ferro frio, 2375 XP, ATQ 1 garra +8 (2d6+2 + dreno de SAB), 1 magia.

Dreno de sabedoria: as garras do mago atingem a alma do personagem, de forma que mexem com a própria sanidade. Um acerto causa o dano normal e drena 1d4 pontos de SAB.

Quando o valor de Sabedoria chegar a 0, o personagem estará incapaz de lutar, e sua mente para sempre perdida. Valores menores que zero podem ser recuperados a uma taxa de 1 ponto por mês, caso seja tratado por algum clérigo Ordeiro. Mesmo assim, o mestre pode aplicar penalidades permanentes caso deseje.

Magias: Evad atingiu um estado em que consegue manipular certas magias com facilidade além do normal, conforme descrito a seguir:

À vontade- Abrir/Trancar, Apagar, Detectar Magia, Escudo Arcano, Ilusão, Misseis Mágicos; 3 x por dia- Sono, Enfeitiçar pessoas, Toque chocante, Aterrorizar, Escuridão, Névoa fétida; 2 x por dia- Invisibilidade, P.E.S., Raio de Enfraquecimento, Reflexos, Teia, Confusão 1x por dia- Dissipar magia, Relâmpago, Sugestão, Imobilizar pessoas, Invocar criaturas 2, Medo

Estas magias são lançadas apenas com sua força de vontade, e não precisam de gestos ou palavras (contudo, caso receba dano em combate em um momento imediatamente anterior ao seu turno, terá 20% de chance de que a magia falhe).

Fraqueza: os restos mortais de X'agygy criam laços que o ancoram neste plano.

Queimar suas cinzas, ou banhá-las em água benta, faz com que ele perca sua RD e RM, além de receber 5 pontos de dano por rodada (enquanto seus restos estiverem queimando ou embebidos na água benta).

Medusa [*Médio e Caótico*] FOR 11, DES 14, CON 15, INT 11, SAB 10, CAR 15 CA 15, JP 14, DV 4+1 (29/41), MV 9, M 8, P 320 XP ATQ 1 espada curta +4/+5 mágica (1d6+2/+3), 1 mordida +5 (1d4+veneno) Olhar petrificante. EQP espada curta mágica, adereços valiosos, harpa de mão.

Mímico [*Grande e Neutro | Subterrâneos*], FOR 16, DES 9, CON 14, INT 10, SAB 10, CAR 8, CA: 14, JP: 13, DV: 7 (35/56), MV 3, M 12, P 25%, XP 865, ATQ 1 pancada + 8 (2d8 +3).

Estas criaturas usam sua capacidade de metamorfose para assumirem a forma de gigantescas pedras preciosas, escadas, estátuas, portas e principalmente baús de tesouro.

Elas secretam uma gosma capaz de imobilizar qualquer criatura tocada.

Quando precisa lutar em combate corporal, o mímico cria um pseudópode semelhante a um tentáculo, mas com uma garra na ponta. Este membro também causa paralisia, assim como sua mordida.

Ataque surpresa: Quando estão disfarçados, os mímicos impõe uma penalidade de -4 no teste de surpresa de suas presas.

Gosma grudenta: O mímico produz uma gosma grudenta que pode imobilizar qualquer criatura que entre em contato com sua pele.

O alvo deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para evitar a paralisia total de seu corpo.

A cada turno os alvos paralisados podem tentar se soltar com um teste de Força -2, sendo que a cada falha a força do alvo se esvai e o teste aumenta sua penalidade em 1.

A gosma se dissolve 1 minuto após a morte do monstro e o álcool enfraquece a aderência da substância dissolvendo-a em 1d4+1 turnos.

Imunidades: Os mímicos são completamente imunes a ácido e não são afetados pelo ataque de cubos gelatinosos e outras gosmas do gênero.

Naga aquática, [*Imenso e Caótico/ Subterrâneo*] FOR 14, DES 13, CON 14, INT 18, SAB 13, CAR 12, CA 18, JP 12, DV 8 (54/80), MV 4, 16(N), M 9, P 30%, XP 1155, ATQ 1 mordida +7 (1d4-1 + veneno).

Mordida venenosa: o alvo deve fazer uma JP modificada pela CON ou morrerá em 1d4 minutos. Passar no teste significa sofrer 20 pontos de dano.

Magias: pode usar magias de clérigo e de mago, como se fosse de nível 5. Não pode usar magias de fogo.

Visão no escuro: a naga pode enxergar até 18 metros no escuro.



DO ESPAÇO SIDERAL AOS MUNDOS MAIS FANTÁSTICOS, A AVENTURA NUNCA ACABA.

TUDO PARA VOCÊ JOGAR RPGS DE AÇÃO, TERROR E FANTASIA EM UM SÓ LUGAR.

REDBOX
EDITORA

redboxeditora.com.br



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODA A PARTE DE REGRAS, COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELLECTUAL DOS SEUS AUTORES.



A aventura mais desafiadora de todos os tempos.

As lendas sobre o poderoso arquimago Evad X'aggy, aquele que subjogou a morte, dividem espaço com as histórias sobre um inigualável tesouro, maior do que a ambição humana pode comportar, guardado na sua antiga tumba. Assim, era questão de tempo até que um grupo de bravos e irredutíveis aventureiros finalmente encontrasse a cripta lendária do temível arcano, repleta de perigos. Você terá coragem de adentrar a escuridão e desafiar monstros e armadilhas terríveis, arriscando a perdição completa em horrores muito piores que a própria morte?

A Cripta do Terror é uma aventura desafiante e divertida para personagens de 4º a 7º nível. Ela foi desenhada para que o Mestre tenha tudo à mão para fácil consulta, com mapas bem distribuídos, fichas de monstros e inimigos prontas para uso e ilustrações de quase todas as áreas. Preparem seus heróis para a aventura mais desafiadora de suas vidas, onde a estratégia e precaução são indispensáveis, já que cada câmara pode ser a última.



ISBN 978-85-65146-03-6



9 788565 146036 >

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS

REDBOX
EDITORA

redboxeditora.com.br