

FW5

MÓDULO DE AVENTURA PARA PERSONAGENS DE NÍVEL 3



A TUMBA DE HALGARATH

MÓDULO DE AVENTURA

◆ ————— ◆
Flávio Wagashi



A TUMBA DE HALGARATH



Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

ESCRITO E EDITADO

Flávio Wagashi

LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO

Flávio Wagashi

ILUSTRAÇÕES:

IA & DungeonDraft

(Crosshead Assets)

Criei um **Boss Esqueleto** para minha campanha durante a sessão 22. Usei **Halgarath** como base, mas fiz algumas modificações para deixá-lo ainda mais desafiador.

A partir disso, resolvi criar não apenas a ficha do monstro, mas também um cenário digno para ele — e assim nasceu uma **mini dungeon** com um toque extra de lore!

Espero que esse material seja útil nas suas campanhas ou em uma jogatina rápida com a galera. Se quiser trocar uma ideia ou acompanhar nossas aventuras, me chama no Discord!
Abraço!

DISCORD FW - CAMPANHAS OLD DRAGON 2E

A TUMBA DE HALGARATH

Clique acima e baixe: **Mapas, Tokens e Cards**
da aventura em HD

Flávio Wagashi

A TUMBA DE HALGARATH

INTRODUÇÃO

Uma aventura de RPG é uma experiência imersiva onde os jogadores assumem o papel de personagens que exploram um mundo repleto de desafios, perigos e mistérios. Esta, em especial, é uma **dungeon única**, projetada para testar os limites dos aventureiros. Com um boss letal e uma atmosfera de tensão constante, cada decisão pode ser a diferença entre a sobrevivência e a morte.

Dependendo da sorte e das escolhas do grupo, um **TPK** (*Total Party Kill*) não é apenas possível, mas provável. Até mesmo personagens experientes podem encontrar um destino fatal nesta jornada. Por isso, **recomendo esta aventura para grupos de nível 3**.

A HISTÓRIA DE HALGARATH

Halgarath foi um líder bárbaro temido, um guerreiro colossal que conquistou tudo pela força bruta. **Meio-gigante**, com seus três metros de altura, ele esmagava seus inimigos sem piedade, guiado apenas pela ambição e pelo desejo de domínio. No entanto, mesmo os mais poderosos são vencidos pelo tempo, e Halgarath se recusava a aceitar esse destino.

Diante da morte inevitável, ele buscou poderes ocultos, entregando sua alma ao **Príncipe dos Mortos-Vivos, Orcus**. Em resposta, **Orcus** enviou-lhe visões através de sonhos, instruindo-o sobre como construir sua própria tumba — não como um descanso eterno, **mas como um portal para sua ressurreição**.

O ritual exigia um sacrifício: **seus dezoito melhores guerreiros** deveriam ser enterrados com ele, vinculando suas almas ao seu retorno. Assim, quando chegasse o momento certo, eles seriam os responsáveis por trazer **Halgarath** de volta ao mundo dos vivos.

A tumba do **meio-gigante** foi erguida nas profundezas da terra, selada com rituais sombrios e armadilhas. Agora, ele aguarda, até que a profecia do **Príncipe dos Mortos-Vivos** se cumpra.

REVIVENDO HALGARATH

O despertar de Halgarath não acontece sem sacrifícios. Se um personagem cair **inconsciente** (*mesmo que seja posteriormente levantado*) ou **morrer** dentro da tumba, o restante do grupo testemunhará uma cena aterradora: A **alma esverdeada** do companheiro caído deixará seu corpo e será atraída pelos corredores escuros, flutuando inexoravelmente em direção ao **braseiro da câmara central (5)**.

Assim que sua essência for consumida pelo fogo profano, as chamas arderão em um intenso **verde-morto**, espalhando sua maldição pela tumba.

Nesse momento, os caixões da última sala se abrirão, e um a um, os guerreiros sacrificados por **Halgarath** erguerão-se da morte. Então, finalmente, ele desperta. **Halgarath retornou**.

E ele não pretende voltar para a escuridão tão cedo.

HALGARATH

HALGARATH

- [550XP]

DV	CA	JP	MO	MV
9 [45]	15	8	12	12

1x **Cimitarra**+ 5 (2d6+4)

1x **Correntes** +5 (1d8+4 [Cone 9m])

Características Especiais

- **Silencioso:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.
- **Morto-vivo:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.
- **Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.



CARACTERÍSTICAS GERAIS DA TUMBA

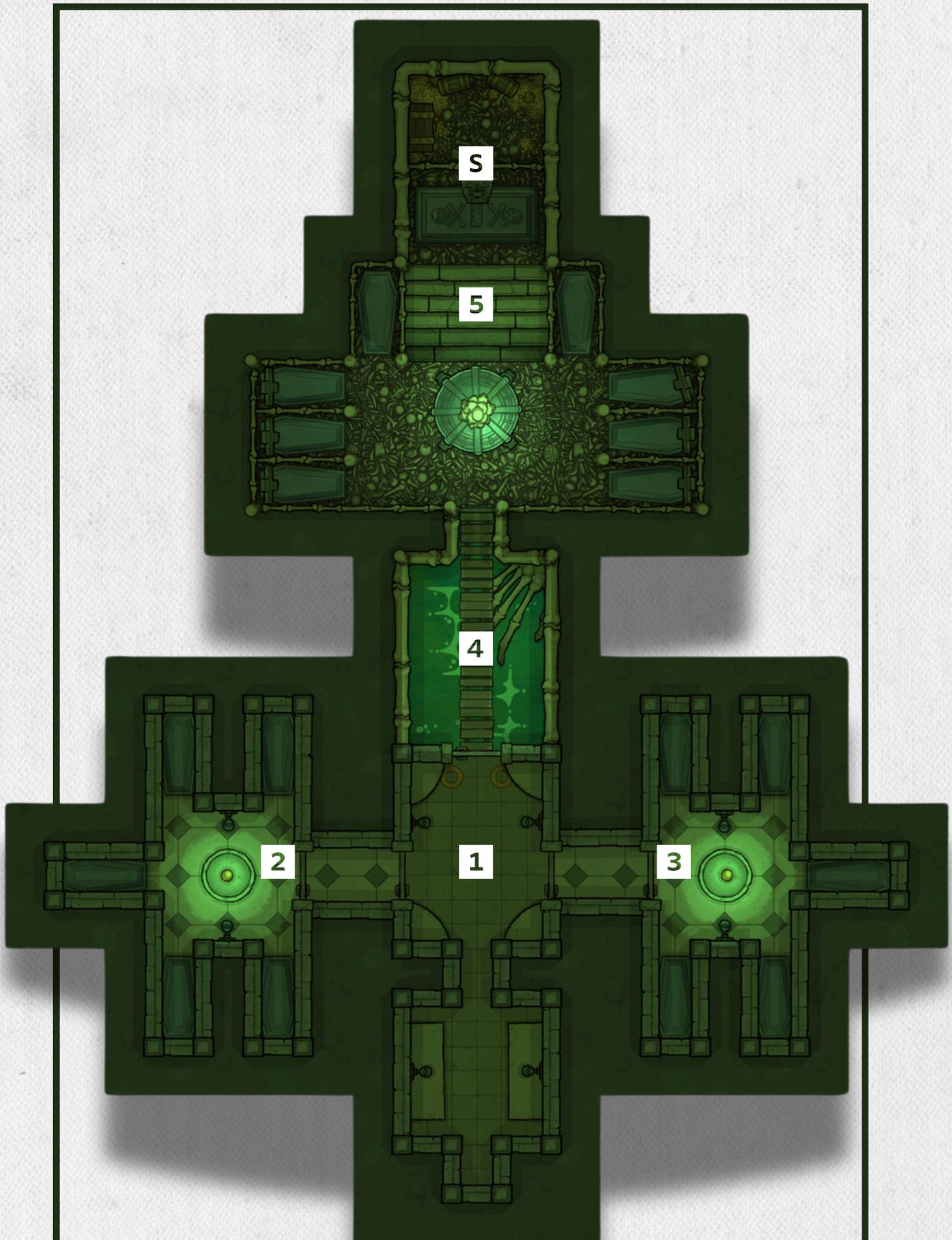
A tumba de **Halgarath** repousa nas profundezas do subterrâneo, **um andar abaixo do nível do solo**. Seu interior exala um frio sepulcral, e o silêncio opressor só é interrompido pelo som distante de água pingando e pelo eco dos próprios passos dos aventureiros.

Altura e Estrutura: Os corredores e câmaras possuem um **pé-direito de 3,5 metros**, a menos que especificado o contrário. As paredes são **brutas e desgastadas pelo tempo**, feitas de pedra escura e fria, cobertas por musgos que brilham fracamente no breu.

A Ponte e o Caminho dos Condenados: Após a grande ponte que divide a tumba, a arquitetura se transforma em algo macabro e profano. As paredes e o próprio chão deixam de ser feitos de pedra e passam a ser compostos pelos **ossos das vítimas de Halgarath** — guerreiros, camponeses, reis e ladrões, todos que cruzaram o caminho do tirano e encontraram apenas a morte. Suas ossadas, entrelaçadas e petrificadas pelo tempo, sussurram com o vento que percorre os corredores.



A TUMBA DE HALGARATH



SALA 1 – CORREDORES

Leia:

O corredor é estreito e envolto em um silêncio sepulcral. Portas se alinham pelas paredes de pedra fria, mas estão apagadas há séculos, deixando o ambiente imerso na penumbra. O ar é pesado, carregado com o cheiro de poeira e umidade. Ao longo das laterais, mesas de pedra repousam cobertas por uma grossa camada de poeira e teias de aranha.

O corredor leva a **três portas de metal**:

- **Leste e Oeste:** Duas portas enferrujadas que podem ser abertas normalmente.
- **Norte:** Uma porta maciça, selada por um desafio ritualístico.

O DESAFIO DA PORTA NORTE

Para avançar na tumba e acessar as profundezas, os jogadores devem resolver um enigma. Ao lado da porta norte, **dois círculos de ouro esculpidos no chão** indicam um local de oferenda.

- As moedas necessárias para abrir a porta **estão nas mesas de pedra das áreas 2 e 3**.
- Apenas quando as moedas de ouro forem coletadas e **colocadas nos círculos correspondentes**, a porta se abrirá com um som profundo e sobrenatural.

Caso tentem forçá-la, a porta não cederá, permanecendo imóvel como se estivesse fundida à própria estrutura da tumba.

SALAS 2 E 3 – AS CÂMARAS DOS GUARDIÕES

Leia:

O ar nessas salas é denso e pútrido, como se a morte ainda residisse ali. O espaço é estreito e claustrofóbico, e o silêncio é absoluto.

As salas servem como sarcófagos dos guerreiros de **Halgarath**, cada uma contendo cinco caixões de pedra lacrados contra as paredes.

As tampas são pesadas e incrustadas com símbolos desgastados pelo tempo.

No **centro da sala**, há uma **mesa oval de pedra**, coberta por uma fina camada de poeira e fragmentos de ossos antigos. No meio da mesa, repousa uma **grande moeda de ouro**, irradiando um brilho esverdeado espectral.

A moeda é marcada com runas profanas de **Orcus**, e seus entalhes trazem inscrições em uma língua desconhecida.

A ARMADILHA DOS GUARDIÕES

Os esqueletos dentro dos caixões são antigos guerreiros que juraram proteger **Halgarath** até sua ressurreição. Eles não despertam **a menos que a moeda seja retirada da mesa central**.

Quando a moeda for tocada:

- Um **mecanismo oculto** ativa imediatamente, trancando a porta da sala.
- Os **cinco caixões de pedra se abrem lentamente**, revelando **Esqueletos Guardiões** prontos para o combate.
- Ambas as salas 2 e 3 são ativadas simultaneamente, independentemente de onde a moeda foi retirada primeiro.

Mesmo que os sarcófagos sejam remexidos ou seus ossos espalhados antes da ativação da armadilha, os esqueletos **se recomporão magicamente quando a moeda for retirada**. Os ossos deslizarão pelo chão, se unindo como se uma força invisível os estivesse reconstruindo, formando os Esqueletos Guardiões diante dos olhos dos aventureiros.

- Cada moeda obtida **deve ser levada até a porta ao norte**, onde **servirá como chave ritualística** para liberar a passagem. Cada uma delas vale aproximadamente **10 PO**

SALA 4 – O CAMINHO DOS CONDENADOS

Leia:

À frente, uma ponte de madeira frágil e envelhecida se estende por um fosso repleto de uma água verde e borbulhante, exalando um cheiro ácido e pútrido.

A madeira range sinistramente ao menor toque, e a ausência de corrimãos torna a travessia ainda mais perigosa.

As paredes ao redor são compostas inteiramente de ossos, dispostos de maneira caótica, como se incontáveis guerreiros derrotados tivessem sido incorporados à própria estrutura da tumba.

A ponte está **suspensa a 3,5 metros do teto e a 3,5 metros acima da superfície da água**. Ao todo, a altura do ambiente, **do nível da água ao teto, é de 7 metros**.

A TRAVESSIA DA PONTE

Qualquer personagem que tentar atravessar a ponte deve realizar **duas Jogadas de Proteção de Destreza (JPD)**:

- **Primeira JPD (normal)**: Teste ao alcançar a metade da ponte.
- **Segunda JPD (difícil, -2)**: Após chegar a metade para até o final.

Se ambas forem bem-sucedidas, o personagem **se equilibra e atravessa com segurança**.

A QUEDA NO FOSSE ÁCIDO

Se um personagem falhar em qualquer uma das **JPDs**, ele cai diretamente na água ácida abaixo e sofre **2d6 de dano ácido**.

- Caso passe em uma Jogada de **Proteção de Constituição (JPC)**, o dano é reduzido à metade.
- A cada 10 minutos (ou a cada turno narrativo dentro do fosso), o dano aumenta em +2d6.

- Se um personagem permanecer na água por mais de 10 minutos, ele sofre **4d6 de dano ácido** (reduzido pela metade em caso de sucesso na JPC). E assim sucessivamente.

O fosso é profundo e traiçoeiro, e sair dele exigirá criatividade, trabalho em equipe ou um meio de escalar as paredes de ossos.

SALA 5 – O COVIL DE HALGARATH

Leia:

A passagem leva vocês ao que parece ser o coração da tumba, onde o terror se materializa. Cada centímetro desse salão é forrado por ossos, desde o chão até o teto, formando um cenário grotesco e sufocante.

No centro da câmara, um braseiro imponente queima fracamente, preenchido com incontáveis caveiras carbonizadas. Sua luz oscilante lança sombras deformadas pelas paredes e pelo chão. Espalhados pela sala, oito caixões de pedra repousam em silêncio e um caixão extremamente grande está no topo da escadaria ao norte.

O FOGO ESVERDEADO

Caso algum personagem tenha **caído ou morrido ao longo da tumba**, sua **alma será atraída para o braseiro**. O espírito tomará uma forma esverdeada e deformada, com traços vagamente reconhecíveis de seu antigo corpo.

No instante em que sua essência é consumida pelas chamas, o fogo se intensifica e explode em um clarão verde do submundo, despertando todos os esqueletos na sala – e **Halgarath**.

Se ninguém tiver perecido, os aventureiros poderão explorar o local com mais tranquilidade.

A CÂMARA SECRETA

Atrás do sarcófago de **Halgarath**, há uma parede falsa, que pode ser descoberta por

personagens atentos. Atrás dela, **uma sala oculta** guarda tesouros dignos de um rei bárbaro:

- 1.000 peças de ouro
- Um item mágico de escolha do mestre

Porém, a ganância pode custar caro. Caso os aventureiros tentem sair carregando ouro ou o item mágico, um ronco grave ecoará pela sala e as caveiras no braseiro começarão a se erguer. No mesmo instante, os **Esqueletos Guardiões** emergirão de seus caixões, prontos para impedir que os intrusos levem o que pertence a **Halgarath**.

A opção será **lutar** – ou **fugir**, se conseguirem sobreviver à travessia da ponte novamente...

BOA SORTE

Bravos aventureiros,

Vocês agora têm em mãos os segredos da tumba de **Halgarath** – um lugar de trevas, provações e glória. Que cada rolagem de dado seja carregada de emoção, cada decisão traga consequências memoráveis, e cada combate seja uma história digna de ser contada à luz de uma fogueira.

Obrigado por mergulharem nessa jornada!

Agora, peguem seus dados, empunhem suas armas e boa sorte na jogatina!

Que os deuses da sorte estejam ao seu lado!

