

INFORMAÇÕES AOS MESTRES

Em Valansia, num ponto ao sul das Planícies Salobras, próximo à Floresta dos Ossos, uma ruína secular desponta do solo macio à sua volta, revelando a entrada para uma pequena masmorra com horrores antigos.

O local é antigo demais e está soterrado rente ao solo, revelando apenas uma pálida amostra da estrutura que já foi. Ainda assim, abriga em seu interior um poder mágico nefasto, que lentamente atrai os mortos e os vivos para se fortalecer.

Recentemente mercenários acharam essa entrada e, na tentativa de saque, foram pegos pelas criaturas. Um ainda vive e sabe um pouco mais sobre a magia sombria que uma pedra mística emana abrindo um portal por onde veio o esqueleto demônio e a serpente de ouro.

INTRODUÇÃO AOS JOGADORES

Vocês ouviram diversas histórias sobre trilhas de moedas aparecendo pelo chão levando até uma construção antiga. Porém, nenhuma pessoa que tenha realmente ido atrás voltou para contar a respeito. Mesmo assim, a curiosidade e a ganância falaram alto e uma investigação tomou conta do grupo.

RUMORES (d6)

1. O espírito de um mago vaga pela planície (F).
2. Uma criatura de ouro anda pela noite (V).
3. Bandidos estão em um refúgio próximo (F).
4. Os mortos têm sido atraídos para a região (V).
5. Um nobre escondeu tesouros por perto (F).
6. Um homem diz ter caído do céu até ali (F).

ÁREAS DO MAPA

ÁREA 1 - *Despontando do chão como uma cicatriz de pedra antiga, está uma entrada pouco acima do solo. Um monte de pedras está ao lado esquerdo da sombria escadaria por onde ecoam batidas secas.*

O monte empilhado tem cinco moedas de ouro. Observando o chão podem reparar marcas estranhas, como algo arrastado para dentro (foi o golem serpente de ouro).

ÁREA 2 - *O ar aqui é putrefato e à medida que a luz percorre o ambiente, vocês enxergam esqueletos cortando carne e separando ossos de pessoas acorrentadas ao teto. Um homem ainda vive e fracamente chora pedindo piedade.*

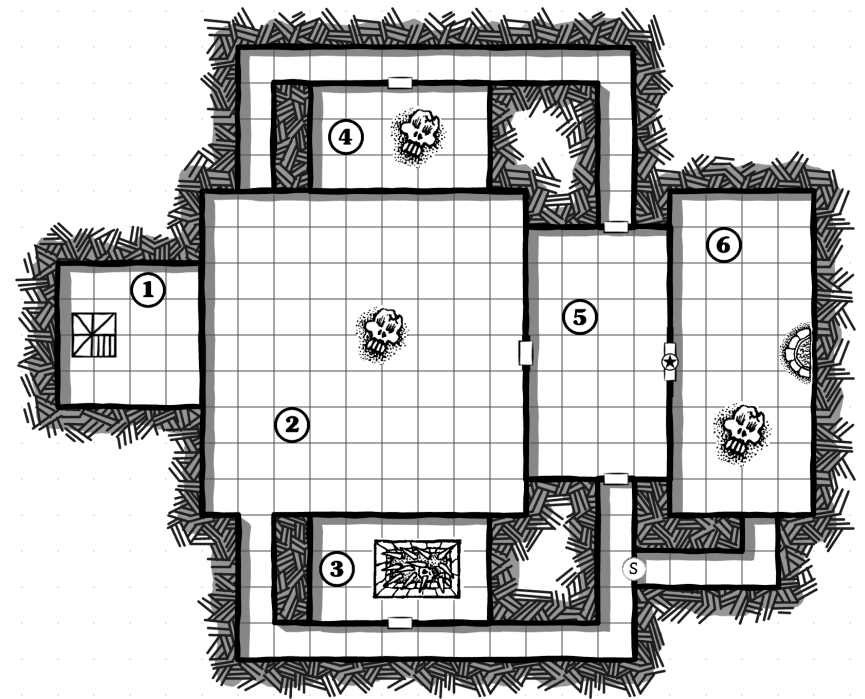
Seis corpos mortos estão pendurados, dois possuem 4 moedas de ouro. Se a exploração demorar mais de seis turnos (1 hora), novos esqueletos saem desses corpos já prontos para o combate. Se for salvo, o prisioneiro está ferido demais para lutar, e apenas balbucia "Ele usa carne e ouro como oferenda ao outro mundo".

4 Esqueletos Guardiões

CA 13, DV 1 (5), JP 6, Mov 9, MO 7, XP 15, ATQ 1 × Espada Curta + 2 (1d6).

ÁREA 3 - *Esta câmara tem chão de paralelepípedos e está úmida e clara. O cheiro pútrido de decomposição impregna o ar. Tochas presas à parede em frente a porta bruxuleiam revelando poças de sangue cobrindo o piso. Elas estão mais intensas no meio da sala.*

Armadilha: quando a porta está fechada, um pino fica pressionado pela dobradiça debaixo. Com a porta aberta, o pino fica frouxo e qualquer peso dentro da sala aciona lâminas finas que saem por todo chão. Elas



surgem um turno após ativadas causando 2d4 +4. Para escapar pode ser feita JPD. A armadilha pode ser desarmada pressionando o pino da dobradiça quando a porta estiver aberta.

Em meio a poça de sangue há um pergaminho divino que pode fornecer 1d4 magias de cura (1d8).

O fim do corredor tem uma passagem secreta para um pequeno túnel claustrofóbico que leva até uma porta trancada na sala do Demônio Esqueleto.

ÁREA 4 - *O aposento tem um amontoado de ouro e jóias estiradas em uma lona no centro. Uma mesa de madeira logo atrás mostra um tinteiro e uma pena.*

Aqui está o Golem Serpente de Ouro que tem deixado rastros para atrair novos aventureiros. Ele permanece quieto até o primeiro contato de qualquer tipo. Se derrotado, ele se seca deixando dois artefatos mágicos:

um Anel de Proteção +1 e uma Espada Longa +2. Sua destruição alerta o Demônio Esqueleto.

Golem Serpente de Ouro

CA 15, DV 6 (30), JP 8, Mov 12, MO 10, XP 370, ATQ 1 × Pancada + 8 (2d8).

ÁREA 5 - *Esse aposento está vazio, mas marcas de sangue levam até a porta dupla na parede leste. Ao lado está inscrito "O MUNDO CORRE PARA TER SEU ENCERRAMENTO", com cada letra gravada em um pequeno bloco de pedra. Abaixo da frase há espaços que correspondem ao tamanho de cinco dessas pedras enfileiradas.*

A porta tem um enigma que exige pressionar os blocos de letras corretos na sequência certa. Uma letra pressionada faz com que a palavra inteira afunde na porta com um *clique* e a letra correta aparece no local abaixo. A porta destranca quando a combinação correta é inserida. (Pressionar uma segunda letra na mesma palavra não faz nada). A combinação para abrir é pressionando as letras que soletram "MORTE", na ordem: **M** em Mundo, **O** em Corre, **R** em Para, **T** em Ter, e **E** em Encerramento.

Em caso de erro as palavras afundam na parede e todas as palavras retornam à posição original. Quem empurrou a letra tem visões de morte aterradora e deve fazer uma JPS, sofrendo 1d6 de dano e os efeitos da magia Medo.

ÁREA 6 - *O fedor de enxofre e um leve ardor emanam deste salão. Um esqueleto intimidador está envolto a um manto, sentado em um trono de pedra circundado por ossos, ouro e jóias. A criatura segura um cajado largo com uma grande pedra vermelha na ponta. Ela brilha com uma luz débil e hipnotizante. Em frente a ele, um portal mágico ferve ferozmente. Com uma voz gorgolejante o Demônio Esqueleto diz "Humm.. carne fresca, e mais ossos!".*

O Demônio Esqueleto não faz magia, mas a pedra no cajado é um artefato amaldiçoado e confere poder. Outros dois esqueletos guardiões estão juntos, protegendo o local.

2 Esqueletos Guardiões

CA 13, DV 1 (5), JP 6, Mov 9, MO 7, XP 15, ATQ 1 × Espada Curta + 2 (1d6).

Demônio Esqueleto

CA 14, DV 4 (20), JP 12, Mov 12, MO 12, XP 175, ATQ 1 × Pancada +4 (1d8+2), 1 × Raio do Cajado +2 (1d6+2) JPD (2d6+1) linha reta de 9 metros.

Todo tesouro que pode ser coletado do Demônio Esqueleto são moedas de ouro (1800) além de jóias, vasos de porcelana e cálices de ouro (totalizando 2600).

Aquele que pegar o cajado ou a pedra vermelha, ficará com -1 em todas as Jogadas de Proteção, mas pode atacar com um Raio +2 (1d6+2). Só pode se curar com a magia Remover Maldição.

POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS

1. Com a morte do esqueleto, o portal se expande mostrando um céu de carne e um titã fixando mil olhos nos aventureiros.
2. O fim do demônio gera um vórtice violento que suga todos os aventureiros para o portal.
3. Após o último golpe, o portal encolhe até sumir num vácuo, selando o mal ali dentro.

Arte de Carlos Castilho.

Mapa criado com Dungeons Crawl.

Layout baseado no modelo de Bruno Prosaiko (CC-BY).



RUÍNAS DO DEMÔNIO ESQUELETO

**Uma aventura de nível 3 para OD2
Por Janary Damacena**

