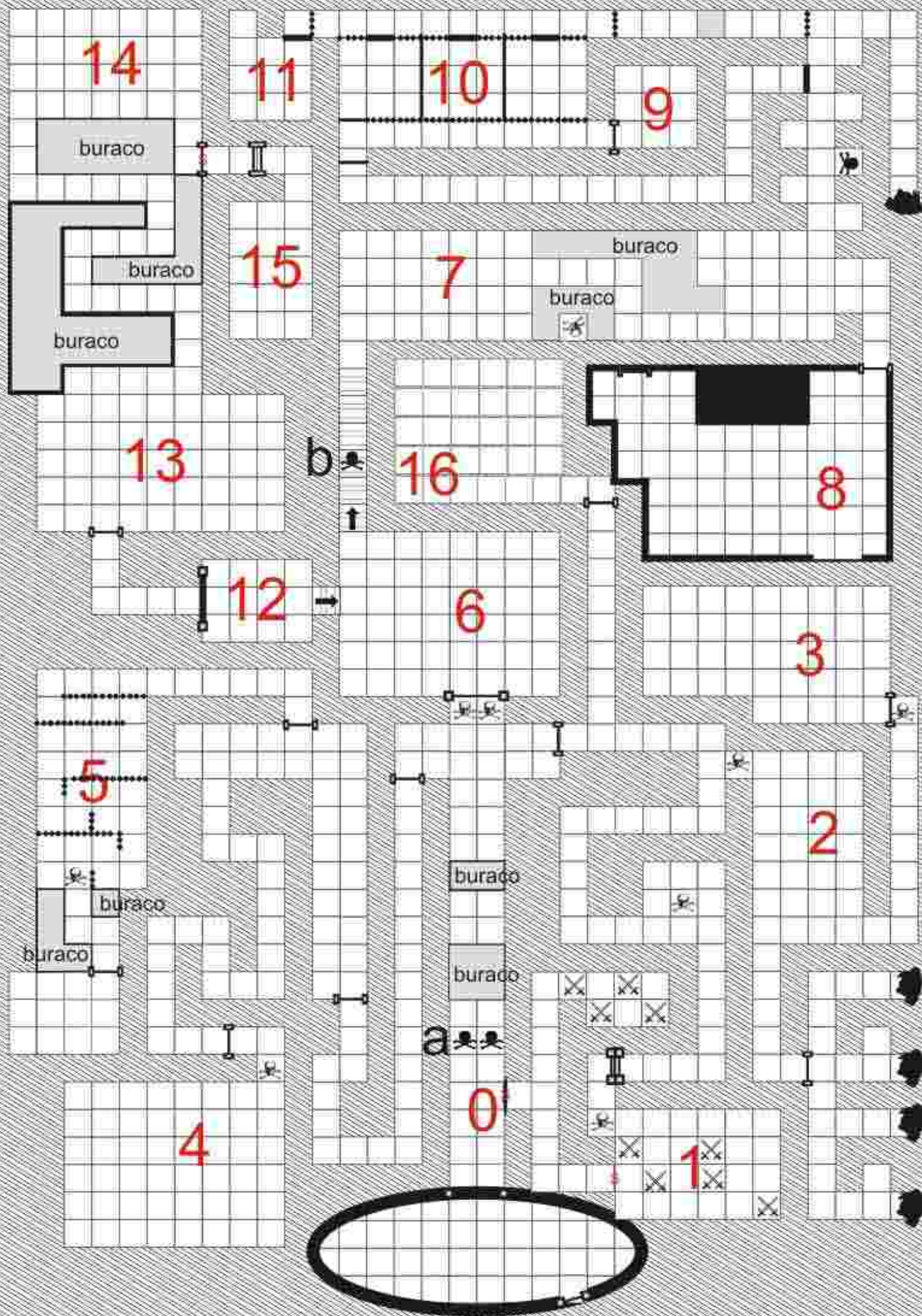


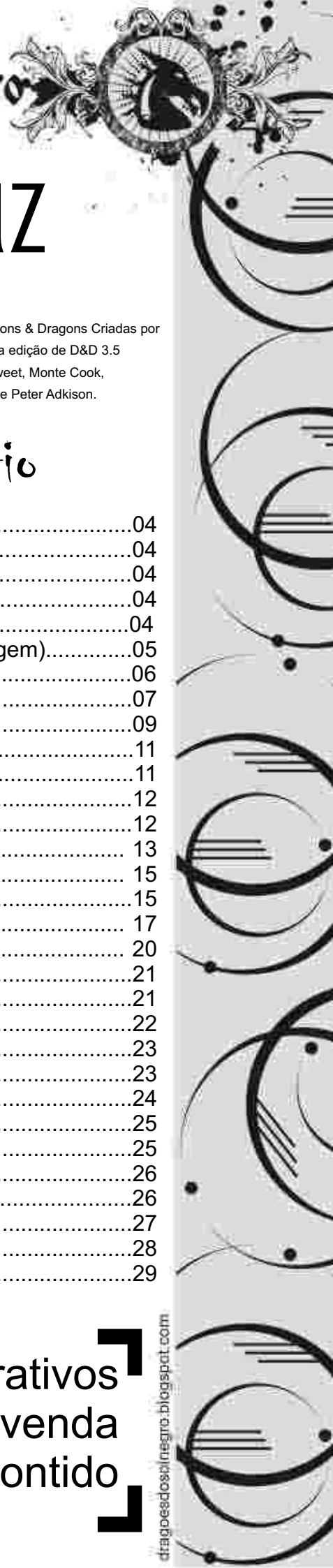
Dragões do Sol Negro

1ª Aventura

Um Raio de LUZ

por Fernando Alves





Um Raio de Luz

Fernando Alves

Créditos

Editor, Diretor de Criação,
Diretor de Arte, Ilustração da Capa,
Cartógrafo, Tipografia,
Desenvolvimento Gráfico:
Fernando Alves

Armadilhas: **O Goblin**

Jogadores de teste:
Bomber, Adones, Fabio, Felipe e irmão,
Tiago, Moretto, Eder, Sandro, Matheus, Juvenil,
Igor e amigos, Dragões do Sol Negro.

*Aventura inspirada no jogo Dungeon and Dragons
on line.*

Agradecimentos:

Aos jogadores e amigos que frequentaram minha casa,

A todos os parceiros do Blog Dragões do Sol Negro,

AO Blog do Goblin que autorizou o uso das armadilhas,

Aos nossos visitantes que prestigiam o nosso blog,

E Claro a você que esta lendo o nosso material .

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons Criadas por
Gary Gygax e Dave Arneson e na edição de D&D 3.5
Desenvolvida por Jonathan Tweet, Monte Cook,
Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Sumário

Introdução	04
Preparação.....	04
Cenário.....	04
Sinopse.....	04
Ganchos.....	04
A Aventura(Alfridesengem).....	05
Melanona.....	06
Ruínas entrada.....	07
Entrando, Sala 0.....	09
Sala 1	11
Sala2	11
Sala 3	12
Sala 4	12
Sala 5	13
Sala 6	15
Sala 7	15
Sala 8	17
Sala 9	20
Sala 10	21
Sala 11	21
Sala 12	22
Sala 13	23
Sala 14	23
Sala 15	24
Sala 16	25
Jóias e tesouros	25
Bestiário	26
Ogro.....	26
Nuwemaan	27
Dieoggendy	28
Mapas	29

Esta é uma obra sem fins lucrativos
É expressamente proibida a sua venda
integral ou parcial do material aqui contido



INTRODUÇÃO

"Existem dois modos de se propagar a luz: ser a vela, ou ser o espelho que a reflete."
(Edith Wharton)

Essa é a primeira aventura dos Dragões do Sol Negro, espero que a partir dessa novas e até mais envolventes e emocionantes surjam. Com cara de sidequest confira e nos diga se aprova ou não. A ND da aventura você como mestre é que vai definir. Deixamos aqui uma sugestão de quais encontros aparecerão e as armadilhas. Sinta-se livre para modificá-las como desejar.

Se você quiser pode enviar a sua aventura.

Para nosso e-mail:

casadosdragoes@gmail.com



PREPARAÇÃO

Para essa aventura usa as regras presentes no Livro do Jogador D&D 3.5, Livro do Mestre e Livro dos Monstros, mas pode ser adaptada facilmente para as demais versões e sistemas. Entretanto, as explicações básicas são fornecidas na própria aventura. Você, como Mestre do jogo, deve ler a aventura inteira antes de começar a jogá-la.

Observe com atenção um detalhe muito importante: esta aventura foi criada apartir de MMOs e das armadilhas encontradas no blog do goblin.

O texto separado em caixas é destinado aos personagens de jogador; o Mestre pode lê-lo em voz alta ou parafraseá-lo à vontade, adaptando-o conforme a situação.



CENÁRIO

Esta aventura se passa em Poldengran cenário adaptado de várias idéias de jogadores e mestres que passaram por esses longos anos de jogo.

Para maiores informações dobre as cidades e locais acesse:

www.dragoesdosolnegro.blogspot.com

Mas sinta-se livre para ambienta-la onde desejar, no seu mundo de aventuras, em ou

nos cenários publicados. Pois trata-se de uma caverna na verdade uma ruína onde os jogadores enfrentarão os desafios para sobreviverem ou mudarem o mundo ou não.



SINOPSE

Os Aventureiros encontram uma entrada para a casa de um mago e dentro dela ficam presos e tentam sair vivos do local.

Vários encontros e armadilhas foram espalhadas por toda a construção que hoje é habitada pelas criaturas modificadas do infeliz Mago.

Após a morte do mago duas irmãs gêmeas habitaram o lugar e aprenderam muito do poder do próprio mago.

Muitos tesouros permanecem escondidos nos corredores das ruínas do mago.



GANCHOS

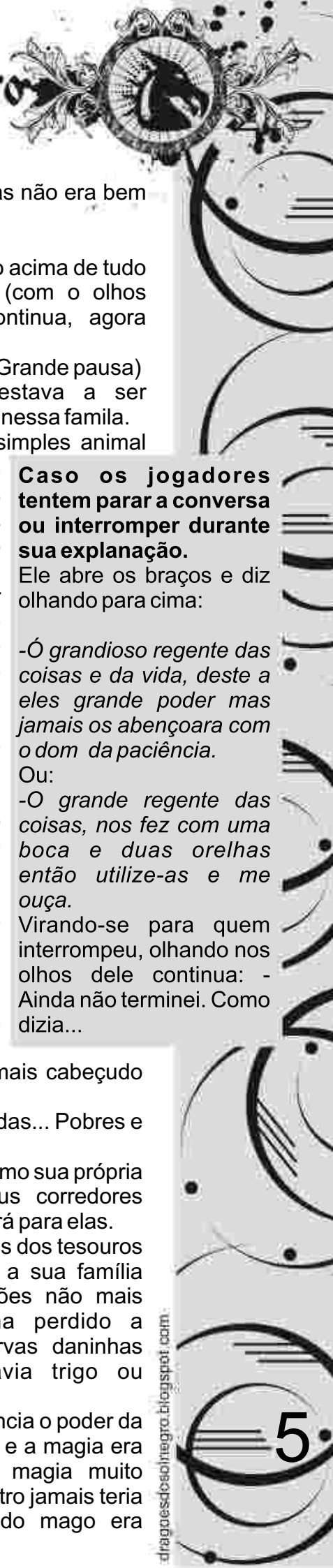
Você pode começar a aventura onde parou a anterior, usando uma taverna qualquer, que um bardo qualquer dará as informações aos jogadores, ou pode usar alguma das sugestões citadas abaixo:

-Essa aventura se passa quando os aventureiros estão voltando de alguma outra região ou ficam sabendo de uma senhora que tem a informação ou item que eles precisam para a sua missão principal.

- Os aventureiros encontram Alfridesengem o bardo, perdido durante o caminho, ele precisa de comida e água, pois fracassara em sua ultima empreitada caso os jogadores lhe ajudar ele irá lhes contar sobre a Lenda das Meninas Luz ou irmãs Luz como ele mesmo denominou.

- Parando para se reabastecer ou descansar em alguma taverna encontram Alfridesengem o bardo, bebado e sem esperança, ele é um bardo local conhecedor das lendas e contos da região. Por uma nova caneca de cerveja ele lhes conta sobre a lenda.

Em fim você é o mestre você decide.



AVENTURA



Alfridesengem:

Ele conta a história com grandes paradas e olhadas para cima como se buscando nos confins de sua memória a história ou como se estivesse inventando:

-Em uma época já esquecida, em uma família amorosa e simples nasceram gêmeas.

Sim... Sim... -Papai trabalhava como louco na pequena plantação e jurará amor eterno a mamãe. Mas a deusa mãe da terra, sim... da terra, sentiu ciúmes pois seu filho mais amoroso já não era seu de todo coração,

então ela através da sua influencia com a deusa da vida ordenou que trouxesse o caos a essa família. (Grande parada. O bardo Sorve mais um gole e continua) Assim ele voltaria aos seus braços.

Então foi escolhido uma alma para a filha, exigência da mãe terra. Mas!

(O Bardo com o dedo apontado para cima pro uns 10 segundos como se busca-se a informação)

-Onde existe o caos também deve existir a ordem. Lei do Equilíbrio! Não existe chuva sem sol, lágrimas sem sorrisos, dor sem amor, esse é o equilíbrio criado pelo senhor de todas as coisas e senhor dos próprios deuses até eles seguem essas regras então sem que a deusa mãe terra ou a deusa da vida pudesse controlar.

Aquela criança tornou-se(flexionando suas mãos uma contra a outra então ele as abre enquanto se diz:

- Duas. Dentro do ventre de sua mãe. Ah... foi sim.

Nasceram e foram amadas e cresceram e a mãe as batizou de Dieoggendy, pois tinha os cabelos claros como o sol da manha e Nuwemaan que tinha os cabelos negros e a pele branca como a lua nova.

Ah... (com um leve sorriso no ele continua) Elas se amaram como dois filhos se amam. Sempre juntas e sempre uma confiando na outra. Algumas pessoas diziam que o que

uma sentia a outra sabia. Mas não era bem assim.

Nuwemaan.

Sim, Nuwemaan decidiu. Isso acima de tudo o que ela poderia decidir. (com o olhos cheios de lagrimas ele continua, agora falando mais baixo)

...Sua irmã deveria morrer... (Grande pausa) O plano da mãe terra estava a ser concretizado. O caos reinaria nessa família. Então trasformando-se em simples animal

conduziu as duas irmãs até as Ruínas de Zurriabder o grande mago. (sorve mais um gole da sua bebida então continua)

A ruína era um lugar escondido e IMPOSSÍVEL de se achar, sim eu disse impossível. Por ventura o que é impossível a nós reles sobreviventes não o é, para aquela que sabe tudo o que acontece em seu ventre.

Assim ela revelou as irmãs as ruínas da caverna onde o mago fizera seu reino e onde estariam seus tesouros.

Zurriabder viveu mais de 1.000 anos, segundo as lendas e lá e somente lá acumulou sua fortuna. Falamos de peças de ouro e jóias do tamanho da sua

cabeça.(Apontando para o mais cabeçudo do grupo)

Elas inocentes e puras, coitadas... Pobres e inocentes meninas...

Passaram a usar as ruínas como sua própria casa, Brincavam pelos seus corredores alheias ao que a vida reservará para elas.

E por esses corredores alguns dos tesouros apareceram, elas ajudaram a sua família com eles. Pois as plantações não mais progrediam, seu pai tinha perdido a habilidade com a terra. Ervas daninhas cresciam onde antes havia trigo ou leguminosas.

As duas tinham em sua essência o poder da deusa mãe e da deusa vida, e a magia era natural a elas. Aprendiam magia muito rápido. Mais que qualquer outro jamais teria aprendido. A antiga casa do mago era

Caso os jogadores tentem parar a conversa ou interromper durante sua explanação.

Ele abre os braços e diz olhando para cima:

-Ó grandioso regente das coisas e da vida, deste a eles grande poder mas jamais os abençoara com o dom da paciência.

Ou:

-O grande regente das coisas, nos fez com uma boca e duas orelhas então utilize-as e me ouça.

Virando-se para quem interrompeu, olhando nos olhos dele continua: - Ainda não terminei. Como dizia...



repleta de magia.

Mas o poder corrompe.

Elas encontraram dentro da morada do mago o cetro da luz, um artefato de poderes incríveis que pode trazer a luz até a noite e o dia à escuridão.

Em posse do cajado elas fizeram coisas fantásticas como era de se esperar as plantações prosperaram não só a de seus pais, mas também a de seus vizinhos. Eventualmente uma ou outra criação morria talvez como vingança da deusa. Mas a vila prosperou. (Grande pausa, ele bebe mais um ou dois goles)

Aos 15 anos chegou a hora, Nuwemaan tentou destruir sua irmã dentro das ruínas mas algo aconteceu e Dieoggendy conseguiu apenas aprisionar sua assassina e sumiu. Para nunca mais ser vista.

Qualquer mago jogador já ouviu falar do famoso Zurriabder CD conhecimento arcano ou de história cd15.

Ele acumulou tesouros em toda a sua vida. Mas que sua morada está guardada em outro plano e perdida para sempre.

Caso os jogadores desdenhem da história ou não acreditem nele ou queiram mais informações, ele os desafia a conversarem com Melanona a senhora mais idosa da vila. Por mais uma rodada ou uma moeda de ouro ele pode dizer onde mora Melanona.



MELANONA



Em um casebre, saindo um pouco da cidade, mas bem próximo uma ou duas horas de caminhada. Já estarão na casa da senhora. (que por conchecidencia pode ser a senhora que eles procuram.

caso você tenha usado o gancho 1).

A trinta minutos do casebre eles percebem que a vegetação muda drasticamente aqui as plantas crescem com mais liberdade e vontade.

Então eles percebem que as plantações não tem sequer uma que possa alimentá-los. Uma vez que apenas plantas ornamentais e

flores crescem aqui.

(cabe a você mestre decidir se irá utilizar algum encontro aleatório aqui nesse trecho da aventura. Prime por criaturas de floresta e ou criaturas planta)

Se aproximando da casa já podem ver uma fumaça fina formar giros e sobre giros enquanto saem da chaminé, provavelmente tenha gente em casa, apertando um pouco o passo eles Chegam a propriedade de Melanona.

Casa simples de talvez um ou dois comodoss, um cercadinho do lado de fora, veem onde seria espaço para um porco ou mesmo algumas cabras ou uma horta mas apenas flores crescem ali belas flores, mas apenas flores.

Ao baterem na porta ela se abre.

Sorridente, aparece uma mulher que não aparenta ter mais de 45 ou 50 invernos. Ela sorri e os convida a entrarem pois está com um pouco de frio e seus joelhos doem.

Ao ameaçarem entrar ela pede que retirem suas armas afinal que ameaça ela representa para eles?

Isso é apenas para que eles como sempre discutam se vão ou não deixar suas armas do lado de fora.

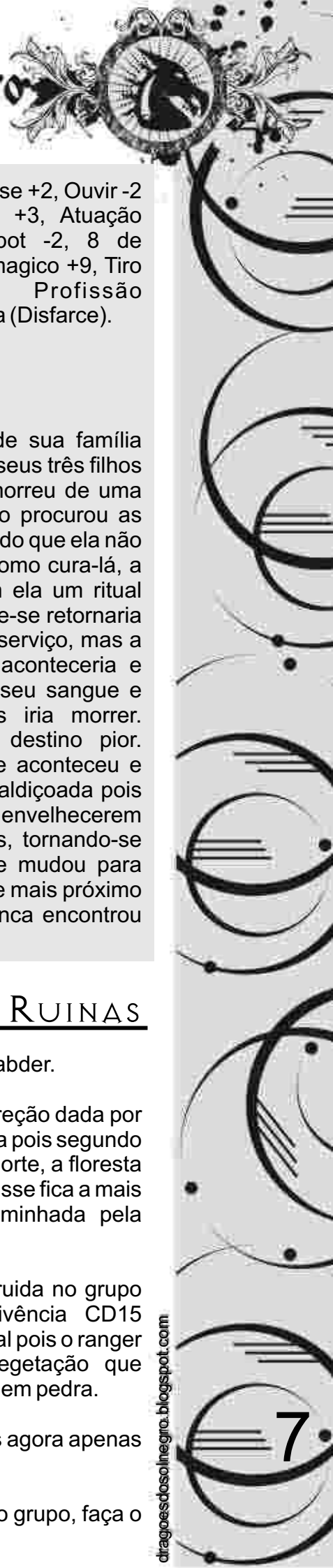
E como sempre provavelmente alguns se recusem a entrar e ficarão cuidado das armas dos outros.

Para quem ficou de fora faça um teste de observar Cd10 caso estejam realmente protegendo o equipamento e não distraídos com alguma outra coisa. Ai diga a eles que parece que alguma plantas se movem e não parece ser o vento. (Aqui nada acontece mas é para criar um clima meio tenso).

Aos que entraram:

Verão que a casa é uma casa simples realmente com dois cômodos mas sem portas e um fogão está a queimar suas brasas.

Ela caminha de costas aos personagens e senta em uma cadeira em frente ao fogão. Esfregando as mãos uma na outra como para aquecer-las. Lhes diz com um sorriso nos olhos:



- Desculpe não ter nada para lhes servir, mas em que eu posso lhes ajudar?

Após os jogadores lhes contarem sobre o que precisam, da quest anterior ela lhes dará a resposta ou mais uma pista isso que vai decidir é você mas ao tocarem no nome das irmãs da luz, Ela dirá:

Eu as conheci.

E contará que ela ficou assim pois estava muito doente e foi até as irmãs e Dieoggendy a curou mas, antes que pudesse sair da casa, Nuwemaan foi até ela tocou-lhe a testa e lhe disse:

- Nem para o caldeirão nem para o jardim, nem para o céu nem para o inferno, permaneça assim.

Nuwemaan colocou uma maldição em mim ela me amaldiçoou com a vida eterna.

Se você é jogador pare de ler agora essa é sua ultima chance não continue pois você irá estragar a aventura.

Ela iria se transformar em um morto vivo no dia em que morre-se. Mas na verdade Nuwemaan a salvou da danação.

Então ela conta onde é o local que poderia achar a entrada da morada do mago, mas apenas se antes os jogadores decidirem realmente ajudá-la. A resolver o seu problema da vida eterna e não adianta cravar-lhe uma espada no peito ela ficará morta por 1d4 dias e depois ressurgirá, ela já tentou isso.

Ela sabe onde fica as ruínas do mago mas jamais a encontrou pois próximo existe um covil de gnolls e ela teme que eles a façam prisioneira.

Melanona, Mulher, NB, especialista5 humanos: CR 4, tamanho M (1,60 altura); DV 5d6, 23 PV; Inic. 2; CA 12; Ataque +3 Corpo, Fort +1, Ref +3, Will +2; AL CG; For 10, Dex 14, Con 11, Int 13, Sab 6, Cha 13.

Idiomas: Comum, Anão.

Perícias e Talentos: Profissão(Fazendeira) +10, Disfarce +12, Obter Informação 3,

Treinar Animal +9, Esconder-se +2, Ouvir -2 Furtividade +10, Atuação +3, Atuação (tocar instrumento) +5, Spot -2, 8 de Natação, Usar instrumento magico +9, Tiro Certeiro, Foco Perícia Profissão (Fazendeira), Foco em perícia (Disfarce).

Pertences: 4300 po.

História:

Melanona, sempre cuidou de sua família como esposa adorável, e de seus três filhos até que adoeceu e quase morreu de uma doença incurável, foi quando procurou as irmãs elas a atenderam e vendo que ela não iria sobreviver e não havia como cura-lá, a gêmea maligna lhe fez com ela um ritual para que assim que ela morre-se retornaria como um morto vivo ao seu serviço, mas a irmã boa percebeu o que aconteceria e colocou nela um pouco do seu sangue e tornou-a eterna ela jamais iria morrer. Salvando-a assim de um destino pior. Porém ela não sabe do que aconteceu e acha que na verdade foi amaldiçoada pois viu o seu marido e seus filho envelhecerem e morrerem em seus braços, tornando-se uma mulher amarga. Ela se mudou para esse casebre mais afastado e mais próximo as ruínas do mago, mas nunca encontrou sua entrada.



RUINAS

A entrada da Morada de Zurriabder.

Os aventureiros seguem a direção dada por Melanona e entram na floresta pois segundo ela é próximo dali indo para norte, a floresta é fechada e o local onde ela disse fica a mais ou menos meio dia de caminhada pela floresta.

Caso tenha um ranger ou druida no grupo com um teste de sobrevivência CD15 facilmente eles acharão o local pois o ranger percebe a mudança de vegetação que cobriu toda a construção feita em pedra.

Era um palácio suntuoso mas agora apenas pedras e mato ficam por ali.

Caso não exista um ranger no grupo, faça o



grupo acampar durante uns dois dias procurando o local de entrada e durante esses dias eles são atacados por criaturas da floresta escolha a tabela de encontros aleatórios floresta, indicado para o ND da sua aventura.

A entrada é mais fácil de se encontrar a noite, pois uma luz infima sai do que parece ser uma rachadura na parede..

Após encontrarem a entrada descreva:

Apenas um passagem estreita junto a duas rochas parece apresentar uma iluminação ainda que parca mas presente. Vocês se aproximam se espremendo pelas rochas, o cheiro de plantas e limo é forte então chegam a uma porta de madeira, onde trepadeiras agarram a madeira e pela fresta da porta podem ver a luz.

Existe uma porta de madeira muito velha **cd15** em arrombar, pois muitas plantas tomaram a porta como apoio dando mais resistência a ela, ou **cd12** em abrir fechadura.

Após derrubada a porta ou aberta os personagens vem a iluminação vinda do centro da sala oval, muitos escombros trazem a idéia de alguma coisa se mover sobre eles, mas não é nada de muito sério apenas impressão. (Mas caso você como mestre deseje, pode incluir, criaturas de florestas)

Ao se aproximarem da luz verão se tratar de uma orbe sobre uma mesa esculpida em

pedra e com muitas runas magicas de proteção.

A orb.

Encontrada nas ruínas pelas irmãs a orb possuía o poder de revelar, a tendência das pessoas que a tocavam. Através da luz emitida.

Tendência e espectro de Luz:

Leal e Bom
Azulada (safira)

Neutro e Bom
Esverdeada (topázio ou opala)

Caótico e Bom
ililás (ametista)

Leal e Neutro
azul esverdeada (turmalina)

Neutro verde (esmeralda)

Caótico e Neutro
Marrom (ônix)

Leal e Mau
amarela (ametista)

Neutro e Mau
roxo esverdeado (ágata)

Caótico e Mau
Vermelho escuro (rubi)

Contém a alma de uma das irmãs presa nela a irmã boa. Ela irradia luz normal branca porém para cada tendência uma iluminação diferenciada surgirá caso toque a Orb. Assim as irmãs sabiam quem poderiam ajudar e quem estava mentindo.

Um mago pode identificar os escritos **CD15** conhecimento arcano revelara, que são runas de proteção e algumas delas diz: -o que foi separado jamais deverá ser novamente unido.

E que existe uma runa que é uma **armadilha**.

Um ladrão bem treinado com operar mecanismo pode desarmar **CD20** a armadilha mas para isso deve antes achar ela **cd25**. Caso o mago ajude para cada sucesso do mago em conhecimento arcano acima de 15 reduz o teste do ladino em +1 no Maximo de +5.

A armadilha:

Embaixo da Orbe existe um mecanismo de pressão que assim que for retirada a orbe duas pedras trovão irão se incendiar e queimar a sala inteira pois destruirão o selo mágico dentro do altar.

Dano da armadilha: 6D6 **CD15** reflexos.

Para desarmá-la corretamente deve-se apenas colocar um outro objeto no lugar, como o local esta cheio de escombros uma pedra de tamanho similar a orb já irá resolver.

O teste de operar mecanismo é necessário para que o ladrão entenda como ela funciona.

Do lado direito existe uma porta fechada a séculos, pois contem muita poeira e teias de aranha essa porta está



trancada com a magia utilizada na orb, a porta apenas se abrirá quando o portador da orb tocar a porta.

Assim que tocar a porta descreva:

Luzes iluminam a partir do altar acendendo as runas uma a uma, então a porta se abre com ranger de roldanas e engrenagens, levantando pó. de dentro das ruínas sopra um bafo quente até que normaliza, como que ajustando a pressão de fora com a de dentro.



ENTRANDO

Sala 0

Descreva para os jogadores:

A Luz produzida pela Orb é fraca e ilumina o corredor precariamente, Você sentem o cheiro de velho, aquele cheiro de coisas antigas, um calafrio percorre sua espinha, que segredos guardam?

Onde esta o tesouro de Zurriabder?

Então vocês caminham corredor adentro.

O chão e as parede são de blocos de pedra esculpidos encaixado perfeitamente como uma parede de tijolos, os motivos ou desenhos impressos no chão estão gastos e pouco aparentes.

Corredor inicial é um corredor de pedra comum meio sujo pelo tempo, com 3 metros de largura por 3 metros de altura. Totalmente escuro. Apenas a luz emitida pela **Orb** ilumina o caminho.

A 6 metros da entrada existe uma passagem secreta cd20 para encontrá-la. Essa passagem leva a uma bifurcação onde a direita haverá 4 criaturas esperando para ataca-los.

São criaturas com muita fome, para ao outro lado encontrarão uma passagem secreta Cd15 para encontrar. Entrarão na sala 1.

A nove metros da entrada existe

uma armadilha que aciona quando pisada.

Armadilha corredor da morte.

-Encontrar armadilhas cd23

Gatilho:

Pisar em um local determinado

Ataque bola de ferro

Ataque de oportunidade

Alvo todas as criaturas na área

Ataque: +10 vs reflexos

Dano: 3d6+5 (concussão)

Efeito: o alvo é empurrado para trás 3 metros em direção a entrada.

Ataque secundário - Bloco de pedra.

Ataque de oportunidade

Alvo todas as criaturas da área

Ataque: +15vs. fortitude

Dano: 4d10+5 (esmagamento)

Efeito: O alvo estará imobilizado e receberá 3d6 de dano continuo por rodada (teste de fortitude cd20 encerra, diminua a cd do teste num valor igual a soma dos bônus de força ou constituição de todos os apanhados na armadilha) além de estarem derrubados.

Após ser bem sucedido no teste de resistência o personagem pode conceder o dobro de seu bônus padrão para utilizar aliados usando uma ação padrão por turno.

Erro metade do dano.

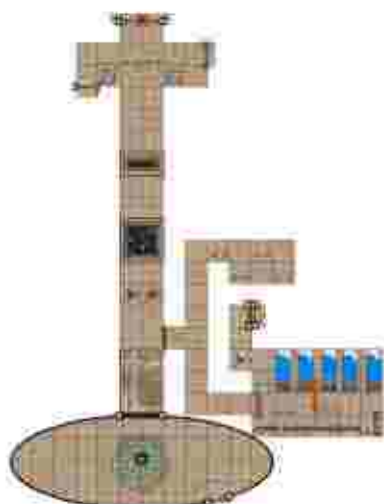
Contra medidas

Um personagem que descubra o mecanismo no chão pode auxiliar outros com uma ação padrão para que passem pelo local sem ativar a armadilha, desarmar o gatilho travando a corda exige um teste de operar mecanismo com CD15 e um minuto e trabalho concentrado, uma falha por 5

IMPORTANTE

Através de magia as ruínas são terrivelmente escuras apenas a **orb** irradia luz, a cor da luz é referente a tendência do usuário dela. A iluminação da luz não passa de **3 metros normal e 5 metros para enxergar na penumbra.** Visão no escuro não precisa da iluminação provinda da orb porém a distância é reduzida a metade.

Nenhuma tocha ou qualquer item mágico ou não produz iluminação dentro das portas da ruína, apenas a **orb** produz iluminação, considere o portador da orb como alvo primário sempre.





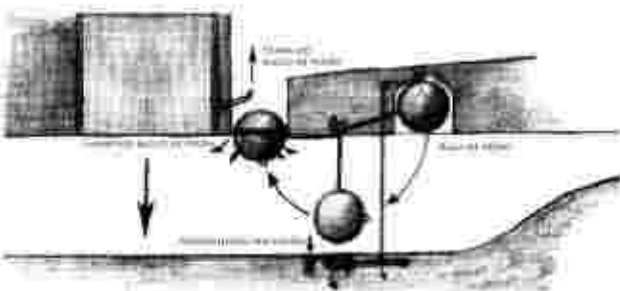
ou mais ativa a armadilha.

Um personagem que não seja surpreendido por qualquer motivo e consiga um 20 natural em um teste de força pode parar a bola de ferro recebendo apenas metade do dano.

A saída esta lacrada. com o bloco.

Para maiores informações visite:

<http://www.ogoblin.com.br/2010/03/corredor-da-morte/>



Funcionamento – Parte 01: No corredor conseguem andar lado-a-lado duas pessoas com certa facilidade, quando uma delas pisar no ponto marcado no mapa como “mecanismo no chão”, este afrouxará a corda que mantém firme um pino de metal que está segurando a bola de ferro escondida no teto. Essa esfera metálica descreve um arco atingindo os personagens que estiverem nos três quadros do ponto marcado e cada quadro antes deste (ou seja, atingindo seis quadros, os três que fazem parte o gatinho da armadilha e os três anteriores) os jogadores poderão ser então forçados (empurrados) para a segunda parte da armadilha:

Funcionamento – Parte 02: No extremo do arco, a esfera de ferro destruirá uma parte falsa do teto onde existe uma trava que mantém o bloco de pedra sustento, a trava é erguida e o “simpático bloco de pedra” é solto, deslizando rapidamente graças a nossa querida amiga gravidade. O Bloco mede exatamente 3m de largura (dois quadros) 4,5m de comprimento (três quadros), e três metros de altura (suficiente para também tampar a passagem).

Pronto agora eles estão presos ou não mas o fato é que o barulho que fez essa pedra

alertou todos os moradores das ruínas além claro dos quatro Ogros (no nosso caso, mas sintam-se a vontade para mudar as criaturas como desejar) dormindo escondidos na área ao lado dentro da passagem secreta.

Passagem secreta

Nada mais é que um pano pintado e atrás do pano o local onde o mago deixava um ou dois soldados escondidos. As criaturas atacam após 1d4 rounds. Tentarão derrubá-los na armadilha de buraco e então atacam com pedras (1d4+força).

“As criaturas aqui encontradas enchem-se perfeitamente bem pois guardam em si um pouco da essência das irmãs”

Mais a frente uma nova armadilha mas essa um pouco mais fácil é apenas um buraco no chão que se tornou perigosíssimo pois os novos moradores das ruínas fizeram estacas e pedaços de armas antigas e colocaram lá no fundo fincadas para cima.

Um corpo de troll jaz estacado na armadilha na verdade uma ossada. Era antes uma armadilha de solo que cede mas quebrou-se a muito tempo.

Armadilha de solo

Buraco no chão com 3 metros de altura por 3 de largura causa 1d6 dano queda + 1d20 lamas foram colocadas na fundo pelos atuais moradores, causando +1d6 cada.

Cd 20(para ver o buraco)

Cd 12 (em um teste de procurar)

Cd 18 (para saltar o buraco)

Lembre-se que a iluminação não chega até o final do buraco. Podendo então eles não saberem a extensão do mesmo.

A três metros do buraco existe outro igual ao de cima com a diferença que para cruzar este um teste de saltar Dc15.

A complicação é que não tem ver o outro buraco então saltando um deles pode cair no outro sem chance de teste o que aumenta o dano em 2d6.





Logo a frente existe a porta mas antes dela quatro criaturas estão armadas e esperando para uma emboscada, caso a armadilha e as criaturas anteriores já tenham atacado. Eles estarão prontos.

O plano é, caso o jogador portador da Orb salte o primeiro buraco ele será visto pelos dois arqueiros que o atacam tentando fazer com que ele corra em sua direção, caindo assim no segundo buraco.

Caso eles consigam desarmar a primeira armadilha e transpor o primeiro buraco sem fazer barulho (Andar em silêncio Cd 15) eles podem conseguir atravessar sem serem notados mas o portador da Orb jamais será ignorado (as criaturas vem a luz).

Eles atacam antes que possam ser vistos.

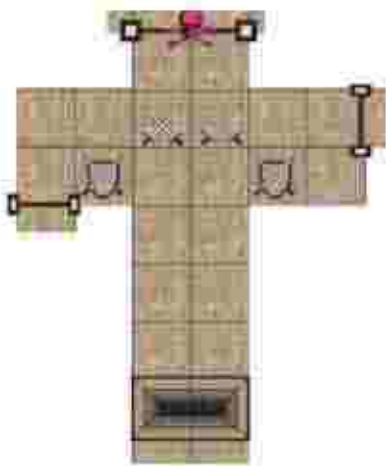
Caso os personagens consigam atravessar o buraco as outras duas criaturas correrão em sua direção com a intenção de empurrar eles em direção ao buraco.

Usando uma mesa como arma. Cobertura 100% um teste resistido de força é necessário.

Existem três portas uma a direita uma a esquerda e outra uma porta dupla a frente.

Porta a frente com armadilha dardos místicos 4d4+4 em quem tocar a porta. Cd20 para encontrar e desarmar.

Porta esta trancada. Cd 15 abrir fechaduras ou arrombar cd 25 (madeira reforçada.)



Sala 1.

Ao entrarem nesta sala descreva aos jogadores:

O cheiro nauseante preenche seus

pulmões.

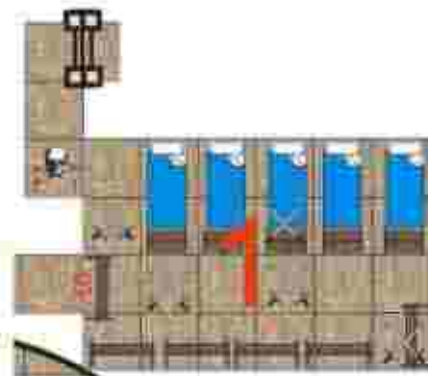
Vocês ouvem alguma coisa se mexendo logo a frente.

Então vislumbram na pouca luz a figura esquelética que carrega armas, talvez uma lembrança maldita dos tempos em que talvez ele fosse um soldado.

Ao entrarem vêem 5 camas de campanha e aos pés das camas 5 baús de madeira envelhecidos pelo tempo.

As paredes são cobertas de armários de armas e armaduras.

Esta sala servia de aposento para os guardas das ruínas o mago tinha 10 guardas ao todo que revezavam entre si a segurança das ruínas.



Aqui também ficavam as armas dos guardas esta sala agora abriga 5 mortos vivos ou esqueletos isso você mestre decide.

Após o combate, nos baús pode ser encontrado 1d20 peças de ouro em cada baú, mais uma espada longa+1 ou +3 (mais uma vez você mestre decide), um escudo de corpo obra prima, 1d8 armas mundanas nas estantes de armas + dois colares e um anel.

Anel de ouro no valor de 5po.

Um colar de prata no valor de 1po e outro com um pingente em forma de gota feito de ágata valor 100po.

Essa pedra é uma das 7 necessárias para continuar a aventura mais pra frente.

Sala 2.

Uma sala de jantar, provavelmente onde o mago recebia seus convidados.

Hoje esta toda velha, mas limpa, incrivelmente limpa, e arrumada.

Os jogadores pressentem a presença de



algo nessa sala.

É o servo invisível nessa sala com os preceitos de limpar e servir as pessoas (único lugar que eles podem descansar sem terem problemas).

Sala infestada de ratos, 5d6+10 ratos estão na sala.

Sala3



Descreva aos jogadores:

Vocês chegam a uma porta que parece não estar trancada, pois não tem fechadura. Pode ser ouvido um barulho de água próximo seguindo porta a dentro.

Armadilha:

Cd10 Encontrar Armadilha

Cd5 Desarmar

Cd15 reflexos para evitar.

Ao empurrar a porta um balde cai, o balde contem água suja e podre, na verdade essa armadilha não tem efeito real apenas deixa o personagem fedido posteriormente será mais fácil encontrá-lo, pois as criaturas podem farejar o cheiro mais facilmente. Impedindo de serem surpreendidas.

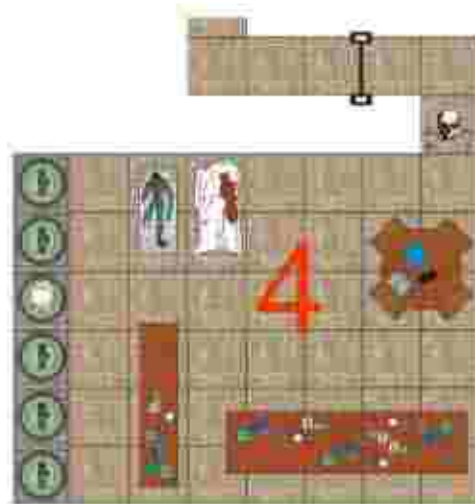
Cozinha das ruínas onde o mago outrora preparava sua alimentação, único lugar nas ruínas onde se encontra água potável.

Do lado direito a entrada existe uma fonte de água que traz da montanha, fresca e limpa porem na tina já está velha e podre, caso a água da tina seja bebida pode causar doenças.

Existe várias caixas nessa sala com muitos artigos velhos e carcomidos pelos ratos, sacos de farinha, arroz, feijão e outros grãos estão rasgados e comidos pelos ratos.

Com procurar cd15 é possível encontrar uma garrafa de vinho ainda boa para se beber.

Sala 4.



Armadilha

Existe na entrada dessa sala uma armadilha de lâminas que ao pisarem em uma pedra solda um mecanismo aciona duas laminas na parede marcada pela



Cd 15 encontrar armadilhas

Cd 17 desarmar

Cd15 reflexos ou tomarão dano 3d6.

Efeito:

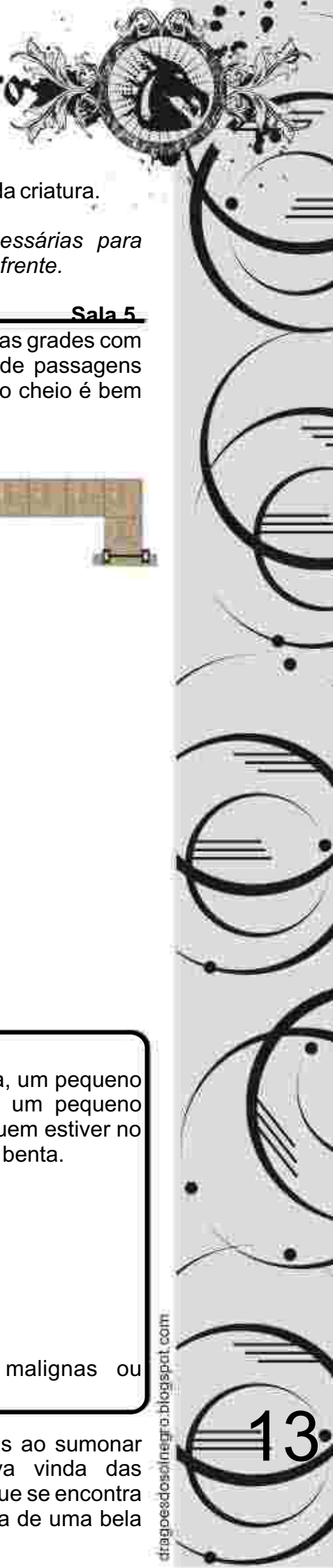
Personagens que não utilizem Armadura completa terão suas canelas machucadas, e talvez arrancadas. (peça um teste de Fortitude caso não passem na dc da armadilha, caso fracassem nesse texto os personagens não poderão correr, trate o movimento como metade.)

Laboratório do mago, aqui vc encontra além de uma criatura modificada, todo tipo de poção pode ser encontrada aqui, pois existe vários tubos envelhecidos e cobertos com poeira, principalmente poções de cura já que o mago pesquisava meios de viver eternamente, (fique livre para inserir o que desejar).

Talvez seja necessário inserir algumas poções de cura para o pessoal se recuperar.

Leia aos jogadores:

Tubos gigantes contem criaturas jamais vistas essa era a coleção do mago, além é



claro de animais taxidermizados e essas coisas grosseiras.

Existe duas mesas de se fazer autópsia são duas mesas de mármore liso do tamanho de camas uma tem um corpo impossível de identificar com pedaços de outros corpos costurados a ele. A outra tem um pano cobrindo um volume impossível de quantificar.

Quando retirar o pano verá que são órgãos animais e humanos, unidos grosseiramente.

Teste de cura Cd10 para saber quais as partes humanas e quais não são.

Nessa sala pode inserir um golem de carne, pois é um dos sucessos do mago.

Descreva para os jogadores:

Vocês olha caminhando em direção a vocês uma criatura saída dos seus piores pesadelos, feita de pedaços de carne podre, atadas a partes humanas e inumanas, a criatura caminha em sua direção.

Parece que ela não foi terminada pois podem ver o peito aberto as costelas amostra e atrás das costelas onde seria o coração, uma pedra brilhante.

Dentro do golem um dos itens que ativa o seu funcionamento é um Rubi Observar cd 20 ou procurar cd15.

Vencendo o golem:

Existe duas maneiras de se vencer a criatura.

-Uma é na porrada mesmo do modo normal como um golem de carne normal.

- A outra maneira é retirando a pedra de dentro do golem. A criatividade do seu grupo é que vai definir como eles farão isso ou se farão.

Sugestões:

-Pode se utilizar a manobra desarmar, para retirar a pedra.

- Um ladino pode utilizar de prestidigitação para roubar ela. Um teste bem sucedido de força é necessário para arrancar ela Cd18, mas quando tocada a pedra confere 1d6 de dano elétrico para quem estiver tocando-a,

enquanto ela estiver no peito da criatura.

O Rubi é uma das 7 necessárias para continuar a aventura mais pra frente.

Sala 5

Ao entrar nessa sala verá várias grades com se fossem um emaranhado de passagens mas várias estão destruídas o cheio é bem característico, enxofre.



Armadilha:

Existe uma armadilha na sala, um pequeno mecanismo no chão aciona um pequeno mecanismo de derruba em quem estiver no quadrado uma poção de água benta.



CD20 encontrar armadilhas

CD15 desarmar armadilhas

CD 20 reflexos para evitar.

Dano: 2d6 em criaturas malignas ou infernais.

O trabalho de uma das irmãs ao sumonar para essa sala uma serva vinda das profundezas uma súcubos. Que se encontra aprisionada na forma humana de uma bela



mulher.

A criatura permanece aprisionada a parede por grilhões imbuídos da magia ancora planar. Impedindo assim que ela possa voltar ao seu plano de origem.

É possível libertá-la, utilizando a chave encontrada na sala 11, ou utilizando de talentos ladinos.

Cd 15 para abrir as fechaduras, não é difícil abrir mas tente fazer isso com as mãos atadas.

Caso conversem antes de libertá-la:

Ela tentará enganá-los, pois permanece na forma humana, como uma frágil donzela esperando o seu príncipe. Mas lembre-se essa sala esta fechada a milhares de anos.

Ela se apresenta como Nora, diz que está com muita fome e sede. Pois está presa a dias e seus pulsos doem. A magia visão da verdade irá revelar a sua verdadeira identidade.

Um teste de diplomacia Cd20 pode convence-la a ajudar. E revelar seu verdadeiro nome.

Ela prometerá tudo para ser solta e tentará seduzi-los.

Porém apenas quando descobrirem o seu nome verdadeiro, nessa hora, ela só fará uma promessa, que os ajudará um outro dia, ela terá uma dívida com eles. E quando disserem o seu nome ela virá e os ajudará mas apenas uma única vez.

O nome verdadeiro dela é:

Sycrulus Infarcus

Ela também diz que o cheiro não é dela e sim da outra porta que vem o cheiro e que não devem abrir a porta.



Libertando ela os personagens podem pegar os grilhões que são na verdade grilhões mágicos com a magia ancora planar. Podendo aprisionarem outros com esse grilhão.

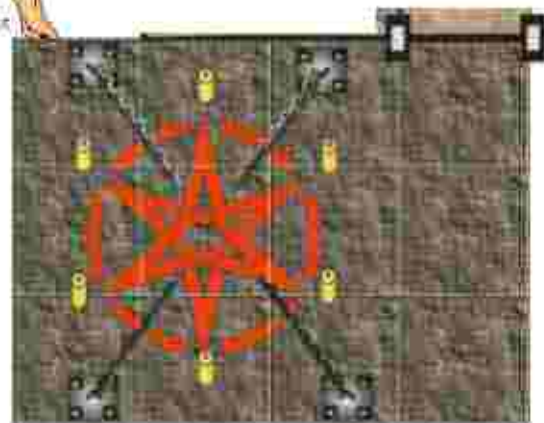
Caso a libertem sem conversar:

Quando solta ela simplesmente vai embora sem dizer uma só palavra, apenas sorri.

E o cheiro de enxofre fica mais aparente.

Porta com trancas:

Porta com trancas do lado de fora.



Isso mesmo essa sala apresenta uma porta reforçada, com várias trancas arcanas e magias de proteção para que nada possa atravessá-la. Aqui é onde o mago utilizava para sumonar as criaturas mais terríveis de todos os planos para tentar talvez controlá-las ou comandá-las.

Caso abram a porta imediatamente surge pela porta uma criatura terrível com grandes chifres, e furiosamente vai de encontro a quem estiver na ponte, tentando derrubá-lo ou derrubá-los no buraco, é um demônio de chifres.

Após vencerem o demonio entram no que parece ser uma sala de invocações.

nas paredes da sala existe runas mágicas desenhadas por toda a sala. No chão a



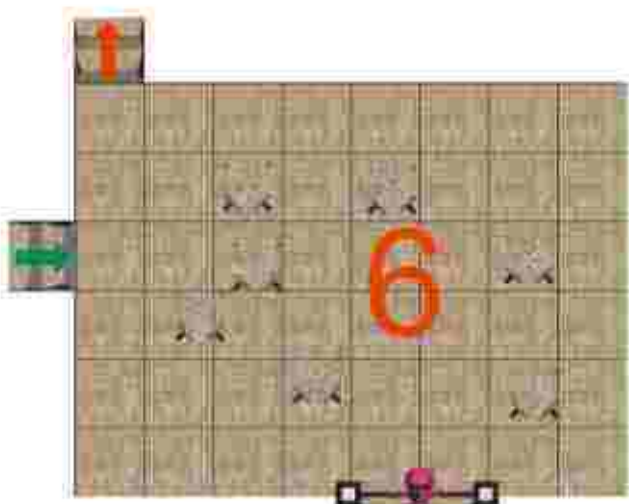
localização no nosso plano e de vários outros, facilita a entrada e saída de outros planos aqui a malha que separa os planos é muito frágil, um mago experiente poderia ir de um plano a outro, ou sumonar qualquer criatura de outros planos.

No centro do desenho de estrela uma jóia alaranjada em forma de gota talvez tenha sido o que sobrou do material para invocar o demônio.

Avaliar CD 10 descobre que a joia é um Ônix, sim um raro exemplar alaranjado.

Essa pedra é uma das 7 necessárias para continuar a aventura mais pra frente.

Sala 6.



Armadilha

Na porta de entrada existe uma armadilha de pressão que atira dardos envenenados.

CD 15 encontrar armadilhas

CD 20 desarmar armadilhas

CD 15 reflexos evitar ser acertado.

Efeito: dano $2d4+1$, o veneno dos drados não estão mais ativos.

Hal de entrada sala toda decorada com tapetes velhos e pedaços rasgados.

Algumas poltronas e sofás velhos servem de morada para aranhas e outros insetos, a sala fede a urina e podridão.

Aqui encontra-se $2d6+3$ criaturas que enxergam no escuro, elas correrão da luz para a escuridão de onde atacarão com flechas, lanças e pedras.

Nós aqui utilizamos ogros e ogros magos, mas na sua aventura você decide.

Não lutarão até a morte fugirão para a sala 7 seta vermelha($\wedge$) no mapa.

Existe duas passagens uma na esquerda que leva para baixo sala 12 (seta verde ($>$)) e outra para cima com a armadilha que leva a sala 7.

Sala 7.

Armadilha.

Trata-se tão somente de um degrau falso em uma escadaria que no seu interior tem laminas posicionadas em sentido sudoeste/sudeste que além de machucar a (as) perna (as) do coitado ainda impedirão que ele consiga se movimentar.

Descrição: A longa escadaria tem sinais claros de envelhecimento, as taboas entortadas, pregos soltos e tortos que contrastam com o musgo esverdeado que recobre os cantos e as frestas principalmente nas intersecções com a parede velha e bolorenta.

Funcionamento: Um ou mais dos degraus tem a taboa preparada para quando o personagem vier pressioná-la com seu peso (geralmente um pequeno dispositivo de molas como o das portas de armário ou mesmo portas que se fecham sozinhas, utilizando do empuxo de uma mola ou semelhante) fazendo com que a prancha venha de encontro a parte interna do degrau e o pé do cidadão desça até o fundo da armadilha, como quando se pisa em falso. Nas paredes desse compartimento foram colocadas algumas laminas (podem ser farpas também) apontadas para as direções sudeste e sudoeste cortando a perna do individuo e mantendo-o preso, já que se puxada abruptamente poderia causar a laceração/amputação do membro.

CD 15 encontrar armadilhas

CD 10 desarmar armadilha

Caso não veja não tem como ser evitada.

Dano: $1d4 + 1$

Efeito: A criatura presa fica imobilizada até ser removida, ela sofrerá 3 pontos de dano continuo pelo tempo que estiver presa. Caso deseje usar da força bruta ou seja puxar



necessita de um teste de força CD 15) ele recebe 2d4+3 pontos de dano, e estará lento até receber um teste de cura Cd15 e realizar descanso prolongado. Este sofrerá 1d4+2 pontos de dano contínuo (teste de fortitude CD 15 encerra) um primeiro fracasso aumenta esse dano para 1d4 +3, um segundo fracasso deixará o personagem inconsciente, não terá mais direito a testes de fortitude e continuará perdendo os pontos de vida até receber tratamento adequado. Magias de cura cancelam o sangramento e a perda dos pontos de vida, mas não devolverão a perna o seu estado original, mantendo assim o personagem lento, apenas a magia regeneração devolverão o movimento perdido. Ou o descanso como mencionado a cima.

Como Solucionar?

- Um personagem pode desarmar ela facilmente ou passar por cima dela caso um ladino tenha visto ela.
- Caso alguém esteja preso alguém pode realizar um teste de desarmar armadilhas (prestidigitação) CD 10 para remover o pé sem causar os danos secundários, e um teste de cura CD 12 pode estancar os ferimentos nesse caso.

Para maiores informações consulte:

<http://www.ogoblin.com.br/2010/02/armadilha-da-semana-um-piso-em-falso/>

As criaturas que escaparam aproveitarão a confusão e atacam com flechas, pedras, lanças e qualquer outra coisa que eles possam arremessar.

Parece ser um corredor normal com vários escombros mas esconde duas armadilhas uma é o lugar onde não se pode ver a



passagem e um dos pisos é quebradiço, Marcado com a caveira branca.



Buraco fundo nessa sala 10 metros caso caia recebe 4d6 dano queda e no final

dele existe uma cobra constritora, morto vivo. Lembre-se que lá embaixo caso quem caiu não foi o portador da orb, é escuro total.

Ao seguir pelo corredor existe dois caminhos um pela direita e outro pela esquerda, pela direita vai pra a sala8. Utilizando o caminho da esquerda várias estatuas em alcovas na parede São estátuas muito bem trabalhadas use sua imaginação na descrição delas pois elas foram feitas transformando pessoas e criaturas em pedra e uma delas tem uma Armadilha marcada pelo desenho



Armadilha

Descrição: Num canto escuro da alcova vocês podem notar a figura de um esqueleto, quando aproximam a luz da Orb percebem que ele está recoberto por musgo em muitas partes, e que preso aos seus braços esta um velho livro de capa de couro avermelhado, suas bordas douradas ainda cintilam do ouro usado na confecção e um velho fecho de aço adornado com prata ainda prende a fivela que guarda seus segredos, a criatura parecia humana ou talvez um elfo pela estatura e morreu abraçada ao estranho livro.

Funcionamento: O livro está preso aos braços da criatura sendo necessária mínima força bruta para arrancá-lo, no entanto na parte de trás do livro e dentro do dorso do esqueleto se encontra um frasco de poção que foi amarrado aos ossos mais escondidos usando uma pequena rede trançada com cânhamo e fechado com uma rolha que é pregada nas costas do livro. Caso o livro seja puxado de sua posição original a rolha é retirada (já que o frasco está preso no dorso do esqueleto) e libera um veneno gasoso que ira atingir os personagens a volta..

CD 15 (procurar)

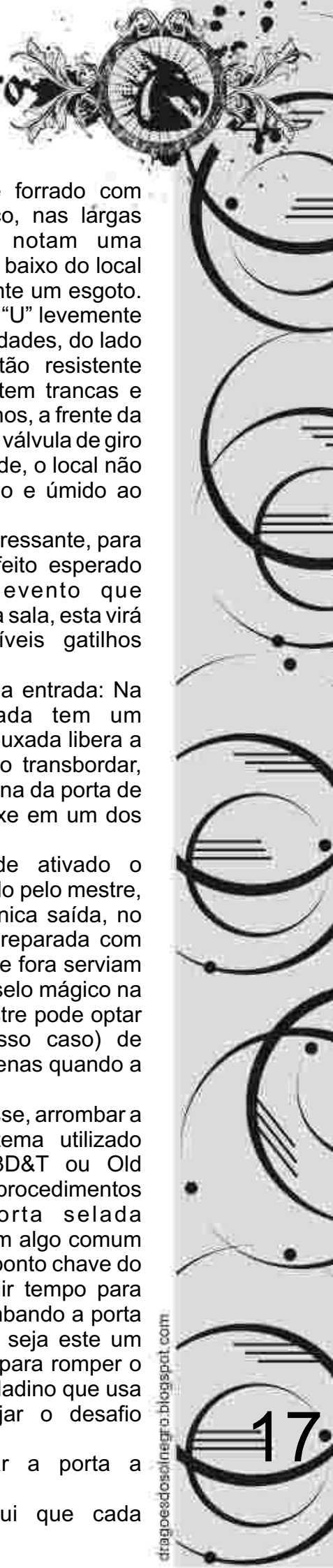
Gatilho Puxar o livro teste de força cd5

Ataque explosão com 3x3 metros

Teste cd16 fortitude

Efeito: 2d6 primário e 2d6 secundário em constituição.

Operar mecanismo cd 10 desarma



Mais informações sobre a armadilha confira em:

<http://www.ogoblin.com.br/2010/01/livro-frasco-esqueleto/>

Ao final do corredor o caminho bifurca em duas passagens uma para a esquerda que leva as selas ao final sala 11, ou antes que leva a sala 9.

Caso os jogadores enfrente a cobra descobrirão que seus olhos são na verdade duas jóias uma esmeralda (verde) e uma turmalina (azul), também encontrarão junto a cobra um esqueleto com a perna quebrada e o esqueleto talvez um anão ou um humano, porta um machado de batalha +1 a +3, isso você decide.

As jóias não são necessárias para a abertura da porta na sala 12 mas podem ser usadas para tanto.

Sala 8.

Essa era a casa de banho do mago e seus asseclas, talvez fosse aqui que ele se divertia com suas concubinas. Mas ela tbm é uma sala mortal. existe nessa sala dois ogros mortos com seus crânios abertos.

Pois contem uma armadilha de inundação mortal nessa sala

Muito resistente. O chão é forrado com firmes grades de ferro fosco, nas largas brechas os personagens notam uma corrente fluvial passando por baixo do local muito mal cheiroso, certamente um esgoto. Este salão tem o formato em "U" levemente menos comprido nas extremidades, do lado oposto existe outra porta tão resistente quanto a primeira que não tem trancas e parece estar emperrada há anos, a frente da porta uma velha e enferrujada válvula de giro pode ser encontrada na parede, o local não tem iluminação natural, é frio e úmido ao toque.

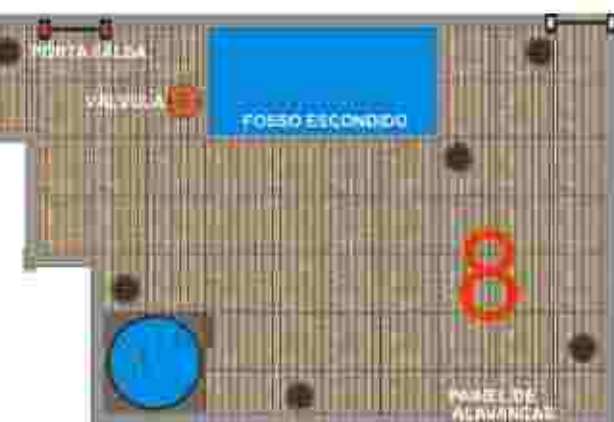
Gatilho: Esse é um ponto interessante, para que a armadilha tenha o efeito esperado deve-se inserir algum evento que desencadeará a inundação da sala, esta virá da parte de baixo. Possíveis gatilhos incluiriam:

- Porta do lado oposto a entrada: Na verdade a porta emperrada tem um mecanismo que quando for puxada libera a pressão do esgoto fazendo-o transbordar, uma corda atada à parte interna da porta de aço que quando puxada mexe em um dos registros.

Funcionamento: Depois de ativado o gatilho de inundação escolhido pelo mestre, a porta de entrada será a única saída, no entanto ela é previamente preparada com magias. As trancas do lado de fora serviam apenas para mascarar esse selo mágico na parte interna da porta, o mestre pode optar também (como será o nosso caso) de disparar a magia da porta apenas quando a outra porta for mexida.

O ponto alto da armadilha é esse, arrombar a porta. Dependendo do sistema utilizado (seja D&D 4E, GURPS, 3D&T ou Old Dragon) teremos diferentes procedimentos para arrombar uma porta selada magicamente, mas, todos têm algo comum demandam tempo. Esse é o ponto chave do trabalho em grupo, conseguir tempo para que a pessoa que esta arrombando a porta possa terminar seu trabalho seja este um mago organizando um ritual para romper o selo e derrubar a porta, ou o ladino que usa de aparatos para sobrepujar o desafio enquanto o guerreiro tenta desesperadamente derrubar a porta a machadadas.

É importante salientar aqui que cada



Descrição: Os personagens, após arrombar as trancas de uma bem forjada porta de aço se deparam com um salão de construção arrojada, paredes alvenaria bem antigas que usam barro para prender os blocos são fortalecidas por vigorosos pilares de pedra e madeira, realmente a sala é uma construção



sistema tem um tempo específico para as coisas serem feitas, no D&D 4E o ritual de arrombar leva 10 minutos assim eles teriam apenas 8 minutos antes de sala se encher por completo e afogá-los em esgoto. O mestre deve levar em consideração essas possíveis formas e manipular o tempo de enchimento da sala de acordo com as opções para arrombar a porta e o sistema utilizado, e propiciar aos jogadores como vamos ver abaixo maneiras de ganhar tempo:

- **Usando a válvula de giro:** Um dos personagens pode usar sua força na válvula de giro, um teste de força continuado até certo ponto poderia dar ao grupo 10% a 20% extra de tempo, lembrando que força demais quebra a válvula e de menos ela não irá girar exigindo do personagem também atenção a esse detalhe.

- **Fosso escondido:** Numa das paredes existe uma parte que parece não tão sólida, com boa força esta pode ser derrubada revelando um grande fosso para onde o esgoto escorrerá proporcionando mais 10% de tempo aos jogadores.

- **Liberando pressão dos encanamentos:** Até metade do tempo uma boa análise da parte de baixo mostra que alguns canos não foram quebrados e um olhar mais atento indica que nada passa por eles. Os canos podem ser desmontados ou quebrados em vários pontos do chão da sala (mais exatamente 6 pontos) exigindo que sejam retiradas as placas do chão e depois um teste de perícia complementar para tratar com os encanamentos. Se todos os canos forem tratados dessa forma os jogadores terão de 20% a 30% de tempo extra.



- **Painel de alavancas:** Numa das paredes temos um painel com alavancas escondido, que pode ser usado para drenar os encanamentos desviando parte dos detritos para outra sala ou aumentar a pressão no encanamento local piorando a

situação, abaixo segue a explicação do funcionamento do painel:

O painel tem 4 alavancas de puxar, um botão grande um mostrador de mercúrio ou água mesmo, cada alavanca tem 3 posições sendo "A" mais acima, "B" central e "C" inferior. Veja na figura abaixo os valores de cada posição.

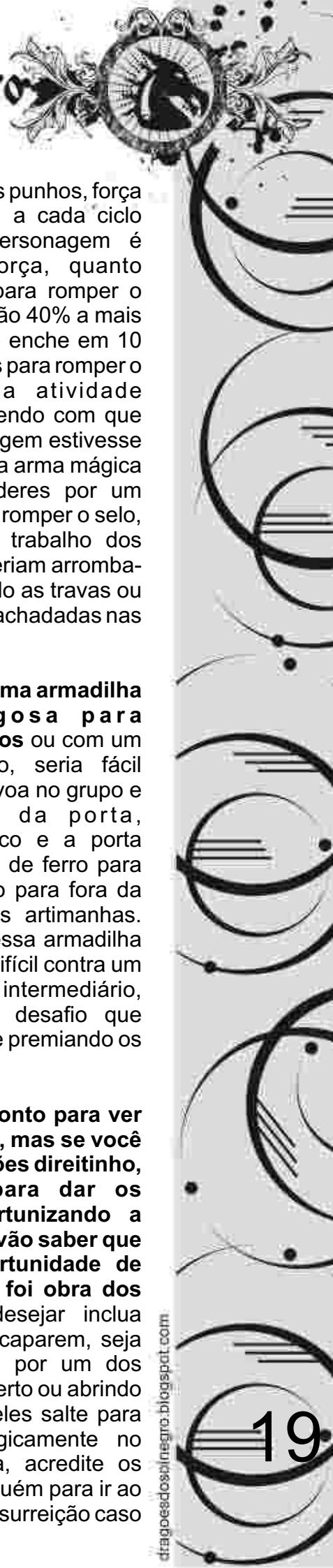


Cada alavanca só pode ser mexida uma vez e estará travada, só podendo ser liberada após apertado o botão, quando um personagem apertar o botão faça a conta da soma separada dos valores um a um se o valor for negativo os personagens ganham 10% de tempo extra, se for positivo eles perdem 10% do tempo e se o valor for 0 nada acontece;

As alavancas só podem ser usadas quatro vezes, estando inúteis após esse período. O mostrador ficará mais alto de acordo com um número positivo e mais baixo de acordo com um número negativo, ele funcionará como dica para os jogadores se puxarem uma alavanca negativa ele baixa uma positiva aumenta, indiferente de apertarem o botão. Lembrando que o mostrador inicia no centro (todas as alavancas estão em B);

Por fim, uma vez usada uma sequência de posições e apertado o botão a mesma sequência não pode ser utilizada novamente retornando todas as alavancas a posição inicial "B" se os personagens tentarem usá-la novamente (eles perdem um uso do painel), todas as alavancas voltam à posição "B" sempre que o botão é apertado.

Os jogadores terão como conseguir até 100% de tempo extra para arrombar a porta, mantenha sempre a pressão dizendo que a água esta subindo, quando 50% do tempo tiver se passado eles estarão com esgoto até as canelas e não poderão mais usar a opção "**Liberando pressão dos encanamentos**" o que vai dificultar as coisas.



O clima deve ser de terror mesmo eles sabem que a água está subindo e que em breve vão morrer, deixe que eles façam testes que pedirem e que ajam em conjunto, encoraje o trabalho em duplas, mas tente desencorajar que todos fiquem em cima da mesma opção e percam tempo ao invés de ganhar tempo para arrombar a porta (não adianta nada o grupo passar metade do tempo tentando averiguar o painel se ele tem mais opções a sua volta, lembre-se aglomeração causa impaciência que pode levar os personagens a querer buscar novas opções ajude-os a criar curiosidade, o mestre funciona como os olhos e os ouvidos dos personagens).

Arrombando a porta: A porta selada magicamente será um obstáculo de difícil superação abaixo teremos algumas opções de como arrombá-la usando técnica, magia e força:

- **Arrombar magicamente:** O personagem pode utilizar alguma magia que tenha o propósito definido de cerrar, derrubar ou arrombar a porta depois de romper o selo mágico que a protege, geralmente ele vai necessitar de outras magias que demandam tempo e componentes arcanos o mestre deve designar que o tempo para romper o selo é igual a 30% a mais do tempo inicial (se a sala vai encher-se em 10 minutos, o personagem levaria 13 minutos para romper o selo) e mais alguns segundos para usar a magia que derrubará a porta;

- **Usando perícias para arrombar a porta:** Um ladino experiente pode desarmar o selo mágico usando as ferramentas adequadas (geralmente, os sistemas indicam que somente ladinos podem desarmar armadilhas mágicas trate o selo como uma armadilha mágica em si) com 20% de tempo além do tempo hábil (se a sala enche-se em 10 rodadas o personagem levará 12 rodadas para romper o selo) e levará ainda mais algum tempo destrancando as 8 travas da porta (que de acordo com cada sistema tem um tempo estimado, tratemos como cadeados de média dificuldade);

- **Usando a força para arrombar a porta:** Usando uma arma mágica de poder considerável um dos personagens pode tentar romper o selo mágico forçando o

choque dos poderes com seus punhos, força bruta e resistência corporal, a cada ciclo definido pelo mestre o personagem é testado tanto em sua força, quanto resistência física e mental para romper o selo o personagem gasta então 40% a mais do tempo hábil (se a sala se enche em 10 minutos ele levaria 14 minutos para romper o selo), o que seria uma atividade extremamente cansativa fazendo com que depois do sucesso o personagem estivesse desmaiado por alguns dias e a arma mágica utilizada perde-se seus poderes por um período de tempo. Logo após romper o selo, derrubar a porta exigiria o trabalho dos outros personagens que poderiam arrombá-la magicamente, destrancando as travas ou mesmo com algumas boas machadadas nas travas.

Como podemos ver esta é uma armadilha extremamente perigosa para aventureiros de níveis baixos ou com um arsenal um pouco limitado, seria fácil escapar usando forma de nevoa no grupo e passando pela fresta da porta, desintegrando o selo mágico e a porta juntos, usando uma muralha de ferro para recobrir o chão, teleportando para fora da sala e uma série de outras artimanhas. Então recomendamos usar essa armadilha como um desafio realmente difícil contra um grupo de nível baixo a intermediário, buscando proporcionar um desafio que envolva o trabalho em grupo e premiando os jogadores que assim agirem.

Em caso de falha esteja pronto para ver jogadores muito frustrados, mas se você foi honesto e fez as descrições direitinho, usando dos detalhes para dar os ganchos suficientes oportunizando a superação do desafio, eles vão saber que ao menos tiveram a oportunidade de tentar e se falharam bem, foi obra dos dados e não sua. Se desejar inclua maneiras de um ou mais escaparem, seja abandonando o grupo indo por um dos canos antes desse ser encoberto ou abrindo uma brecha para que um deles salte para fora da porta selada magicamente no momento que ela se fecha, acredite os jogadores vão precisar de alguém para ir ao clérigo local clamando por ressurreição caso



tudo de errado.

Um simples respirar na água dado por um clérigo poderia resolver o problema.

Caso eles já libertaram a sucubus e fizeram o pacto bem essa é a chance que precisavam para chama-la.
Ou mesmo o anjo na sala 9 essa é a chance de usa-los seja para liberta-los ou para reviver algum dos heróis.

Para mais detalhes sobre a armadilha visite:
<http://www.ogoblin.com.br/2010/02/sala-inundada/>

Dentro de um dos crânios pode ser encontrada uma Ametista de amarela

Essa pedra é uma das 7 necessárias para continuar a aventura mais pra frente.

Sala9.

Essa é uma sala terrível onde nas paredes pode-se ver correntes e chicotes utilizados para maltratar e torturar os prisioneiros para retirar alguma informação ou mesmo castigá-los. Um braseiro encontra-se aqui apagado a muito tempo.

Descreva aos jogadores:

Os seus olhos não acreditam no que estão vendo, equipamentos de tortura retirados de um pesadelo, estão espalhados pela sala, sobre uma mesa vocês, conseguem ver um par de asas do tamanho de um ou dois homens, toda ela manchada de sangue.

Um teste de Ouvir cd 15, revela um som baixo saindo do lado oposto a entrada da sala. Caso eles decidam ir conferir descreva:

Ao aproximarem a iluminação, vocês vislumbram a maior das atrocidades uma mulher de cabelos brancos como leite está presa a correntes, pelo seu corpo

vários sinais de tortura e cortes espalhados onde ainda sangram.

Ela parece morta, mas ao se aproximarem percebem que ela esta viva.

Então ouvem dela:

- Por favor me mate...

Aqui duas opções podem ser utilizadas.

Matando a moça:

Caso os personagens matem a moça ela agradece.

Eles percebem que nas suas costas tem marcas de alguma coisa foi arrancada na altura da omoplata.

As asas eram dela.

Também acham um colar que ela usava que é na verdade uma das pedras necessárias para abrir a sala 12

Salvando a moça:

Ao retirarem ela dos grilhões, podem visualizar as suas costas as marcas de onde arrancaram as suas asas.

Ela é um Avariel e pode ajuda-los caso retirem ela do local e a curem, caso demorem ela morrerá em 1d4+1 round.

Pois escondido no fim da sala um demonio das correntes está estava torturando ela e assim que os personagens entraram ele se escondeu, sobre um amontoado de correntes no final da sala.

Caso eles salvem ela os ajudará a enfrentar o demônio das correntes, depois agradecerá e irá embora.

Mas para quele que a curou ela dá de presente um colar que é na verdade um colar magico de armadura natural +1 a +3 isso você decide.

O que é importante é que o colar é feito de **esmeralda verde**.

Essa pedra é uma das 7 necessárias para continuar a aventura mais pra frente.





sala 10.



Aqui são as celas onde o mago prendia criaturas para sua experiências. Pode se encontrar várias criaturas ainda presas aqui seja para alimentação dos moradores ou do devorador de mentes.

Descreva:

O cheiro de excrementos, misturado ao medo invade suas narinas.

A frente no corredor três selas dentro dessas selas pessoas, definhando na escuridão, de fome de sede.

Dentro das selas coloque pessoas da mesma raça dos personagens mulheres crianças aqui a sua criatividade para deixá-los com raiva de quem fez isso é que vai ser crucial.

Existe nessa sala um devorador de mentes caso os personagens tenham feito barulho ou caiu na armadilha de bloco na entrada. O devorador estará sobe o efeito da magia metamorfosear como um dos prisioneiros um garoto.

Ele atacará controlando a mente de um dos personagens tentando não se mostrar. Colocando assim os membros do grupo um contra os outros.

Caso tenham evitado as armadilhas e tiverem feito pouco barulho até agora o devorador estará na sala 11 descansando ou devorando o cérebro de algum prisioneiro.

Sala11.



Essa sala pequena é onde dorme o carrasco, o devorador que falamos, anteriormente após matarem ele verão em seu poder um colar feito de turmalina no valor de 150po mais a chave para as selas.

Descreva:

Uma porta de metal fecha essa entrada, a porta esta destrancada e pela fresta podem ouvir, um grunhido vindo de dentro da sala.

ao abrirem a porta com cautela, uma cena dantesca enche os seus olhos um devorador de mentes está sentado com um garoto em seu colo.

Os seus tentáculos abraçam a cabeça do garoto e parece sorver o seu cérebro.

Após matarem o Devorador de mentes.

Encontrarão com ele uma sacola de componentes magicos um grimório magico as magias que ele contem você decide. A idéia é que tenha uma ou duas magias novas para o mago.

E junto ao grimório uma cordinha como marcadora de paginas toda trabalhada com runas e desenhos antigos detalhados em ouro e na sua ponta uma **turmalina azul**.

Verão que essa sala já foi utilizada a muito tempo por algum carrasco, pois ainda resta mesmo que em frangalhos uma cama, e um baú grande efeito de madeira, o baú esta velho e a madeira já corroída pelo tempo.

Dentro do baú as armas do Avariel que o devorador ajudou a capturar, para o demonio.

- Armadura de batalha magica +1a +3 feminina,
- Uma espada longa +1 a +3 você decide,
- Um escudo grande obra prima de metal
- Roupas femininas,
- 5 Moedas de prata.

Essa pedra é uma das 7 necessárias para continuar a aventura mais pra frente.



Sala12. Concertando o ponto de iluminação, simples moldar rochas já estará feio, ou uma gambiarra pode ser feito com usar instrumento mágico cd 10, ou operar mecanismo cd 15, ou alguma profissão o ofício relacionado ao trabalho com pedra CD20. Ou ainda na pior das hipóteses alguém ficar segurando a pedra para que os outros entrem.



Essa é a sala que esta selada magicamente, é muito similar a sala de entrada das ruínas, porém apenas colocar a orb no pedestal não irá garantir a abertura da porta é necessário, combinar as jóias para que funcione. Pois o portal é diferente da sala inicial.

No centro dessa sala existe um altar como aquele, da entrada várias runas cercam o altar.

A frente do altar existe uma porta como aquela da entrada várias runas estão desenhadas na porta.

Força bruta e magias jamais abrirão a porta. Pois como a anterior ela é lacrada magicamente por um ser superior.

Caso os personagens examinem o altar descreva:

O altar é todo feito de pedra ao centro dele existe um local onde provavelmente seria inserido algo de forma redonda ou oval difícil saber. Olhando o altar você vê sete concavidades em direção a porta.

Colocando a orb no lugar, a orbe não se apaga mas torna-se branca e você percebe que a luz emitida por ela passa pelas concavidades e ilumina a porta em pontos específicos.

O ponto no meio esta danificado, e precisa ser concertado, ao conferir esses pontos iluminados nada é revelado.

O segredo

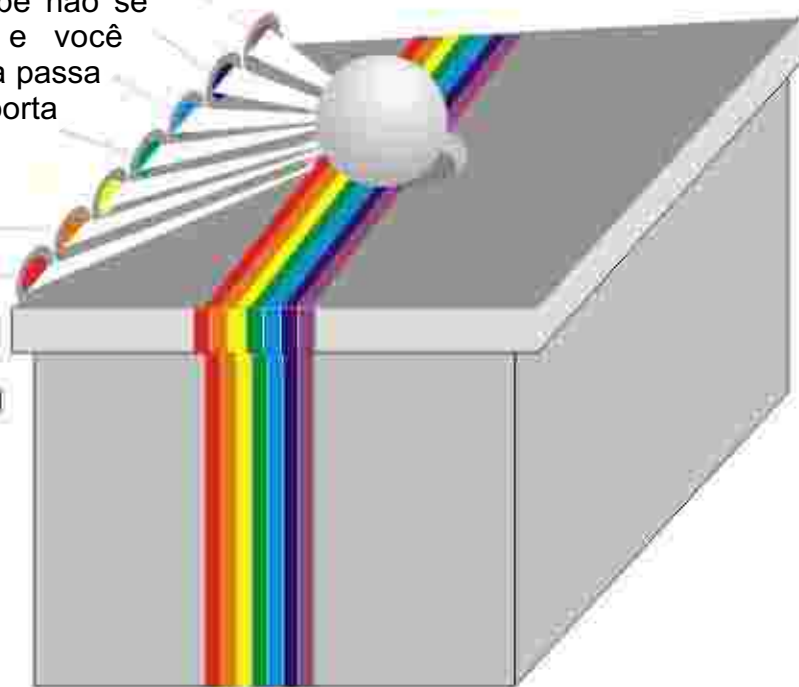
Para abrir a porta é preciso inserir a orb no centro do altar e inserir joias que façam com que a luz refletida na porta tenha as cores do arco íris. são sete cores que podem ser representadas pelas jóias encontradas nas Ruínas. Ou caso eles tenham com eles.

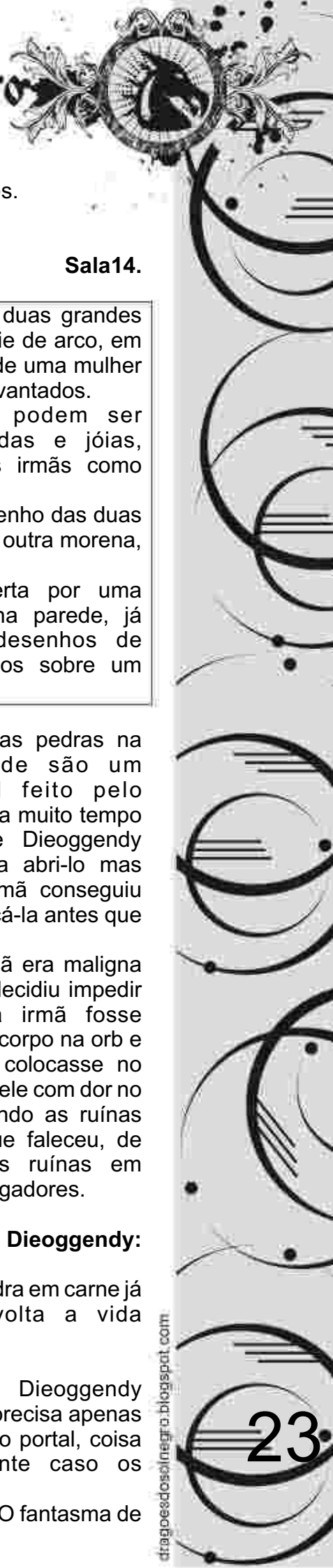
Ordem das jóias: Rubi, Ônix, Ametista, Esmeralda, Turmalina, Safira, Ametista (ou ágata). *Ver jóias.

Ordem correta da luz:

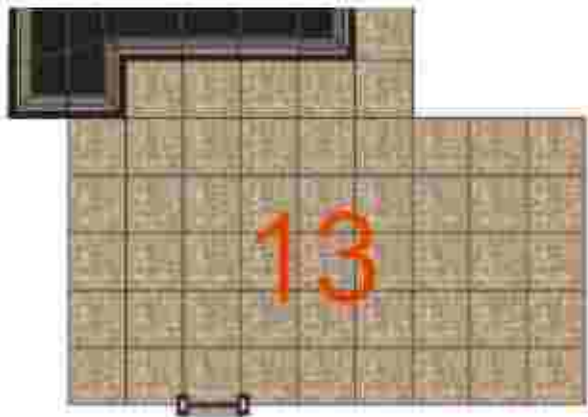
Arco Íris: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil, violeta

Após serem colocadas as pedras na ordem correta, a Orb aumenta sua luminosidade e das luzes coloridas refletida na porta, algo acontece pois a porta brilha colorida tornando-se translúcida, e agora os personagens podem atravessar o local.





Sala13. da roupa de um dos seguidores.



leia para os jogadores:

O cheiro ferroso de sangue preenchem suas narinas, a sua frente uma pilha bege esverdeada, revela uma quantidade de corpos incontáveis que viraram apenas ossos.

Provavelmente seguidores, mortos em algum ritual profano.

Nessa sala esta preso o fantasma a alma de Nuwemaan que tentará impedi-los de chegarem próximo ao outra sala onde o corpo de Dieoggendy esta petrificado. Nuwemaan tentará impedir eles de passarem pois ela não quer a irmã liberta.

Ela levantará 1d8 esqueletos para ajudá-la. Caso derrotem o Fantasma ele desaparecerá diante dos seus olhos berrando:

- Não vocês não podem, não podem.

O fantasma voltará depois de 1d4 horas ou até que a irmã seja liberta.

Vocês caminham entre os corpos esqueléticos, algo está errado.

Os corpos começam a se mexer no mesmo momento em que afrente de vocês parece uma figura feminina e translúcida.

Ela diz sou Nuwemann e vocês devem partir agora.

Se saírem ela não os seguirá caso contrário, inicie o combate.

O perigo é eles vencerem o fantasma, ai a coisa vai complicar. Aqui nessa sala é encontrado apenas uma adaga de ritual e um scroll transformar pedra em carne dentro

Sala14.

Ao final da sala podem ver duas grandes pedras formando uma espécie de arco, em frente ao arco, uma estátua de uma mulher muito bonita com os braços levantados.

Pelo chão vários itens podem ser encontrados armas, moedas e jóias, presentes trazidos para as irmãs como oferendas.

Em um grande quadro o desenho das duas irmãs lado a lado uma loira e outra morena, ambas de pele branca.

Na parede direita é coberta por uma tapeçaria de fora a fora na parede, já carcomida pelo tempo, desenhos de guerreiros, dragões e magos sobre um mapa do reino.



As duas pedras na verdade são um portal feito pelo mago a muito tempo e que Dieoggendy tentava abri-lo mas sua irmã conseguiu petrificá-la antes que

ela completasse o ritual.

Nuwemann, sabia que a irmã era maligna sentiu isso ainda criança e decidiu impedir que o plano maligno da irmã fosse concretizado, prendeu o seu corpo na orb e pediu para que seu pai o colocasse no pedestal no inicio das ruínas, ele com dor no coração fez, e continuou vindo as ruínas durante muitos anos até que faleceu, de velhece. Permanecendo as ruínas em segredo, até a chegada dos jogadores.

Libertando Dieoggendy:

Para liberta-la um simples pedra em carne já funciona, trazendo de volta a vida Dieoggendy.

Assim que estiver liberta Dieoggendy agradecerá, ela é maligna e precisa apenas completar o ritual para abrir o portal, coisa que ela fará imediatamente caso os jogadores não interfiram.

Assim que ela estiver liberta, O fantasma de



Nuwemaan voltará com ódio nos olhos, e berrando: Não! Não façam isso, não! Ela não pode ser liberta.

E irá atacar e matar a irmã, caso os jogadores ajudem a matar o fantasma Dieoggendy agradecerá e continuará a abrir o portal.

Se o portal for aberto ela se voltará aos jogadores e os atacará, ela ainda está meio fraca, com ajuda das criaturas que saírem do portal, 1d4 criaturas podem sair do portal a escolha do mestre a cada 1d8 rounds.

Sugestões:

Criaturas planares. Uma vez aberto não tem como fechar o portal, a opção dos jogadores é correrem para a sala 12 e removerem a orb selando assim a passagem, mas caso Dieoggendy ainda esteja viva ela poderá abrir dentro de alguns dias (1d20+10 dias). E um novo terror caminhará sobre a terra.

Caso consigam perceber que a irmã é maligna antes e decidam não retirar ela do seu estado petrificado, lembre-se que talvez alguma outra pessoa possa fazer isso e eles devem dar um jeito para que ninguém mais consiga passar pelo pela porta da ruína.

Caso libertem a irmã e a destruam ajudando assim o fantasma, ela agradecerá e lhes contará a história inteira de como chegou ali e como tudo aconteceu, e caso ainda não tenham localizado a sala 15 ela mostrará a eles.

Sala15.

Aqui o mago esconde os seu real tesouro nunca encontrado pelas irmãs apenas depois que Nuwemaan se tornou um fantasma ela soube desta sala.

Livros, tomos e pergaminhos posicionados cuidadosamente nas paredes assim como um baú repleto de ouro e uma jóia logo acima dele.

Armadilha:

Descrição: Vocês entram na pequena sala com teto reforçado por madeiras, paredes coberta de livros e vêem suas imagens refletidas em centenas de brilhantes peças

de ouro que reluzem à luz de suas tochas, algumas estão espalhadas pelo chão e outras dividem espaço em um baú ornamentado de azeviche. Uma lança visivelmente valiosa está cravada entre as peças de ouro no baú, dois quadros parecem estar enrolados em finos tecidos de seda mostrando ainda parte das belas obras de arte posicionadas na parede à frente, logo abaixo uma belíssima jóia azulada (talvez um colar ou um amuleto) pode ser vista belamente rodeada com alguns brincos e anéis igualmente valiosos, seus corações se enchem de alegria ao encontrar o que tanto almejavam.

Funcionamento: A belíssima jóia azulada da descrição é um colar de lápis-lazúli com cerca de meio quilo (uma pedra lapidada de cerca de 16cm em formato cônico num grosso colar de ouro) e mantém pressionado um dispositivo de pressão que está posicionado no chão abaixo, as moedas de ouro e outras jóias a volta servem para recobrir o dispositivo e ajudar com o peso. Se retirado o colar e nenhuma outro objeto com mais de meio quilo tiver sido colocado no lugar o mecanismo é ativado fazendo com que o teto falso se abra como uma porta dupla, arrancando a tampa de vidro de um compartimento também feito de vidro, cheio de ácido que irá além de banhar os jogadores, destruir parcialmente o tesouro reduzindo todo aquele brilho a uma pilha enegrecida de ouro retorcido que não terá mais que a metade do valor em peso pelo ouro.

CD 25 Procurar

CD 20 Desarmar (operar mecanismo)

Dano: 2d6+6 (ácido)



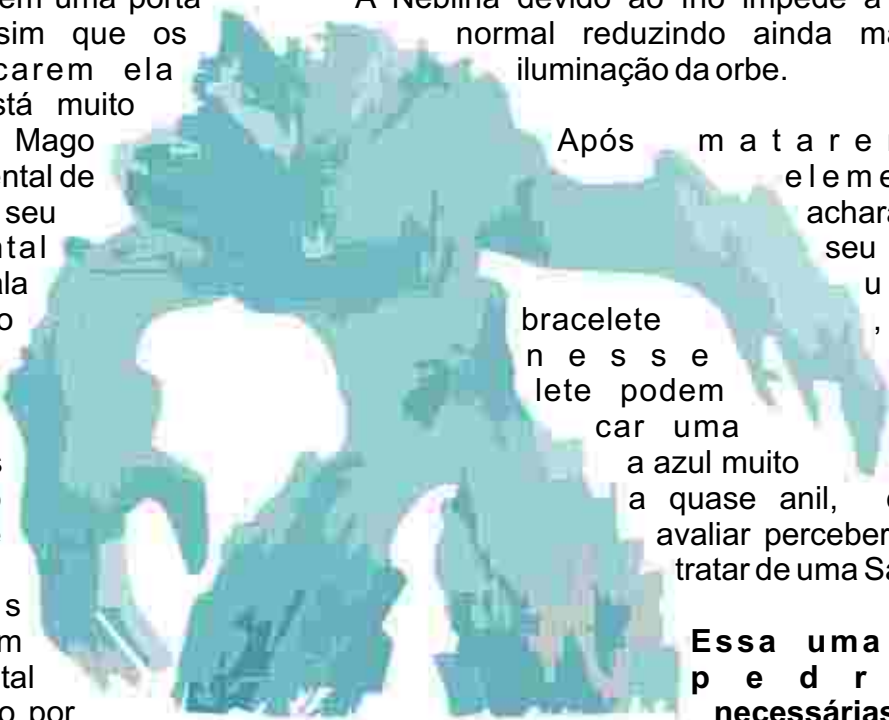
Para maiores informações acesse:
<http://www.ogoblin.com.br/2010/04/banho-de-acido/>



Sala 16. devido ao tempo que está aprisionado na sala.

A Neblina devido ao frio impede a visão normal reduzindo ainda mais a iluminação da orbe.

Esta sala fria, -2c° tem uma porta de metal que assim que os personagens tocarem ela perceberão que está muito fria, sala onde o Mago aprisionou um elemental de gelo, para que como seu servo o Elemental pudesse deixar a sala fria e o mago armazena aqui alimentos perecíveis única sala onde os monstros não ousam invadir de medo do Elemental. Assim que os jogadores entrarem verão que o Elemental é agressivo temendo por sua vida mas está muito fraco



Após matarem o elemental acharão em seu poder um bracelete, e nesse bracelete podem verificar uma pedra azul muito escura quase anil, com a qual poderão avaliar se tratar de uma Safira.

Essa uma das pedras necessárias para abrir a sala 12.

Jóias e Tesouros

Jóias:

Tesouros

Lembre-se são jóias especiais e muito raras.

Um Ônix normal não é alaranjado ele é preto, mas existe, é raro mas existe. Ou seja caso os jogadores tenham uma Ônix provavelmente ela não será alaranjada e não servirá no local.

Confira as cores das jóias, algumas raras outras comuns:

Rubi=vermelho,
Ônix=laranja,
Ametista=amarela,
Esmeralda=verde,
Turmalina=azul,
Safira=anil,
Ametista (ou ágata)=violeta

Os tesouros aqui encontrados ficam a cargo do mestre sinta-se a vontade para modificá-los como bem desejar, nós apenas sugerimos o que seria uma recompensa boa pelo desafio enfrentado, mas você é quem decide se seu grupo precisa de um item melhor ou não.

Você pode incluir itens mágicos ou mesmo scrolls caso o grupo deseje, algumas sugestões são:

Scroll de ancora planar,
Scroll de cura,
Scroll de luz,
Scroll de ver o invisível,
Scroll de viagem Planar,
Scroll de Sumon monstro,
Scroll de detectar tendências.



Restiário

Ogro

Ogro Gigante (Grande)

PV: 43 (4d8+11)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 12m

Classe de armadura: 16 (-1 tamanho, -1 destreza, +8 Natural) Toque: 8 Surpresa: 16

Ataque Base/Agarrar: +3/+12

Ataque: Corpo a corpo: Clava grande +8 (dano: 2d8+7) ou a distância: Arco +1 (1d8+5)

Espaço/Alcance: 3m/3m

Ataques especiais: Ver abaixo

Qualidades especiais: Visão no escuro 18m, visão na penumbra.

Teste de Resistência: Fort +6, Ref +0, Von +1

Perícias: escalar +5, Observar +2, Ouvir +2

Talentos: Foco em arma (clava grande), Vitalidade ou Encontrão Aprimorado.

Ambiente: igual livro do jogador pag 211

Organização: igual livro do jogador pag 211

Nível de Desafio: 3

Tesouro: Nulo

Tendência: Caótico e Mau

Ajuste de Nível: +2

saques, até o mago os capturar e passar a fazer experiências com eles.

Os que aqui existem são muito semelhantes aos encontrados no livro do jogador pag 210, com as seguintes modificações:

- Eles enxergam 18m nessa escuridão, pois o mago lhes concedeu um segundo par de olhos.

- Não possuem pelos e sua pele é mais dura.

- O Mago maximizou a sua vida através de magias

- São mais malvados ainda que os encontrados no livro do jogador e querem destruir tudo o que puderem.

Combate:

Lutarão Igual aos ogros do livro do jogador exceto quando tiver a oportunidade de empurrar os personagens para os buracos, aí eles tentarão a todo custo começar o combate com uma carga empurrando os personagens para o buraco.

Os ogros encontrados nessa aventura são modificações feitas em ogros normais, Pelo mago. Caso um defeito ou qualidade deles não seja citada aqui use a do livros dos montros. Os ogros são criaturas grande e feias que viviam de





Bestiário

=Nuwemaan=

O fantasma de **Nuwemaan**.

Ela não é má, na verdade ela é a irmã boa que acha que o mundo não deve ser destruído, porém ela fará de tudo para impedir os jogadores de obterem sucesso, na empreitada pois teme que eles, libertarão a sua irmã e o mal tomará conta mais uma vez. Pois sua irmã esta prestes a abrir o portal para os reinos do submundo.

Ela foi quem prendeu sua irmã na pedra e não deseja que ela escape, ela não conseguiu matar sua irmã pois ela não poderia matar alguém do seu sangue, alias ela não poderia matar ninguém.

Ela tentará dominar o corpo dos jogadores sempre que puder, par enfraquece-los e assim eles irem embora, seja para descalçar ou mesmo por outro motivo qualquer. E tentará lacrar a entrada mais uma vez, seja dominado um ogro pra utilizar a força dele 'para desabar a entrada lacrando assim de uma vez por todas a passagem.

Lembre-se que os poderes dela vão apenas até a porta de entrada.

O fantasma de Nuwemaan é exatamente igual ao fantasma encontrado no livro do jogador pagina 123. Com as seguintes modificações.

Fantasma Clériga, filha da deusa das florestas 10º nível.

PV: 100 (10d12)

Iniciativa: +1

Deslocamento: Vão 9m (Perfeito)

Classe de armadura: 15 (+1 destreza, +4 Carisma) Toque: 15 Surpresa: 14

Ataque Base/Agarrar: +9/+9

Ataques especiais: Toque da corrupção, possessão, manifestação

Qualidades especiais: Visão no escuro 18m, características de incorpóreo, restauração, resistência a expulsão +4, características de morto vivo

Teste de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +11

Tendência: bem

Habilidades: For 11(0), Des 13(+1), Con -, Int 16(+3), Sab 17(+3), Car 18(+4)

Tesouro: Nulo

Ataques Especiais: (CD 19)

Olhar da corrupção: sucesso de fortitude Cd19, ou sofre 2d10 dano + 1d4 em carisma temporário. (alcance 9m)

Toque da Corrupção: 1d6 dano

Toque Absorvente: Cd19 causa 1d4 de dano permanente em qualquer habilidade a escolha do mestre.

Gemido Aterrador: Teste Vontade Cd19 ou entra em pânico durante 2d4 rodadas. alcance 9m

Aparência Horripilante: alcance 18m, teste de fortitude ou sofre 1d4 pontos de dano temporário em força, 1d4 em destreza e 1d4 em constituição

Possessão: Teste de Vontade Cd19, ou será possuído.

Combate:

Lembre-se e ela é boa tentará assustá-los sempre que possível e até enfraquece-los, mas ela só matará em ultimo caso.

Itens: Ela possui um cajado +3.

Confira Pág 123
LMons.



Bestiário

=Dieoggendy=

A irmã presa na pedra, caso algum personagem solte ela, ela será um clérigo de 10º nível.

Ainda está assustada com o que a irmã dela fez a ela e tentará afastar os jogadores para que possa se recuperar.

Clériga filha da deusa da floresta 10º nível.

O especial é que ela pode soltar qualquer magia do livro para o seu nível sem precisar decorar a magia.

PV: 70 (10d8)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9m

Classe de armadura: 17
(+1 destreza, +4 Bracelete, +2 anel) **Toque:** 11
Surpresa: 16

Ataque Base/Agarrar:
+9/+9

Ataques especiais:
Magias

Qualidades especiais: Visão no escuro 18m,

Teste de Resistência: Fort +9, Ref +2, Von +11

Tendência: bom

Habilidades: For 11(0), Des 13(+1), Con 11(+0), Int 15(+2), Sab 17(+3), Car 16(+3)

Tesouro: Nulo

Magias por dia:
6/6/6/5/5/3

Itens: Ela possui um cajado +3, Anel de proteção +2. Bracelete da armadura +4.

Combate:

Ela tentará afastar os heróis para entender o que está acontecendo.

Então atacará com fúria usando magias, para paralisar para que ela possa concluir o ritual final e abrir o portal.

Caso ela perceba que não está funcionando então ela tentará fugir antes de morrer, invocando alguma fera para auxiliá-la na fuga, mas se achar que pode vencer irá matar os jogadores.

Conselho ao mestre, confira antes as magias que ela pode soltar pois o fato dela poder soltar todas as magias lhe deixa com um leque de opções praticamente infinito de combinações possíveis.

Ganhando ou perdendo!?

Caso os jogadores não vençam e libertem Dieoggendy, eles tem a opção de fugirem, aprisionando a Clériga nessa sala, Como?

Voltando a sala anterior e retirando a orb da sua localização. isso deixará ela presa nessa sala por tempo indeterminado, pois ela ainda assim tentará abrir o portal, talvez consiga ou já tenha conseguido.

Assim fica um novo gancho para próximas aventuras tentarem sobreviver aos ataques que Dieoggendy, fará em busca de vingança.

Pois ela dará um jeito de sair desta sala seja firmando algum pacto macabro com um ou outro demônio.

Em quanto tempo ela conseguirá isso? Você como mestre deverá decidir o que mais lhe couber durante suas aventuras ou mesmo sua campanha.

Abraços e bom jogo!



