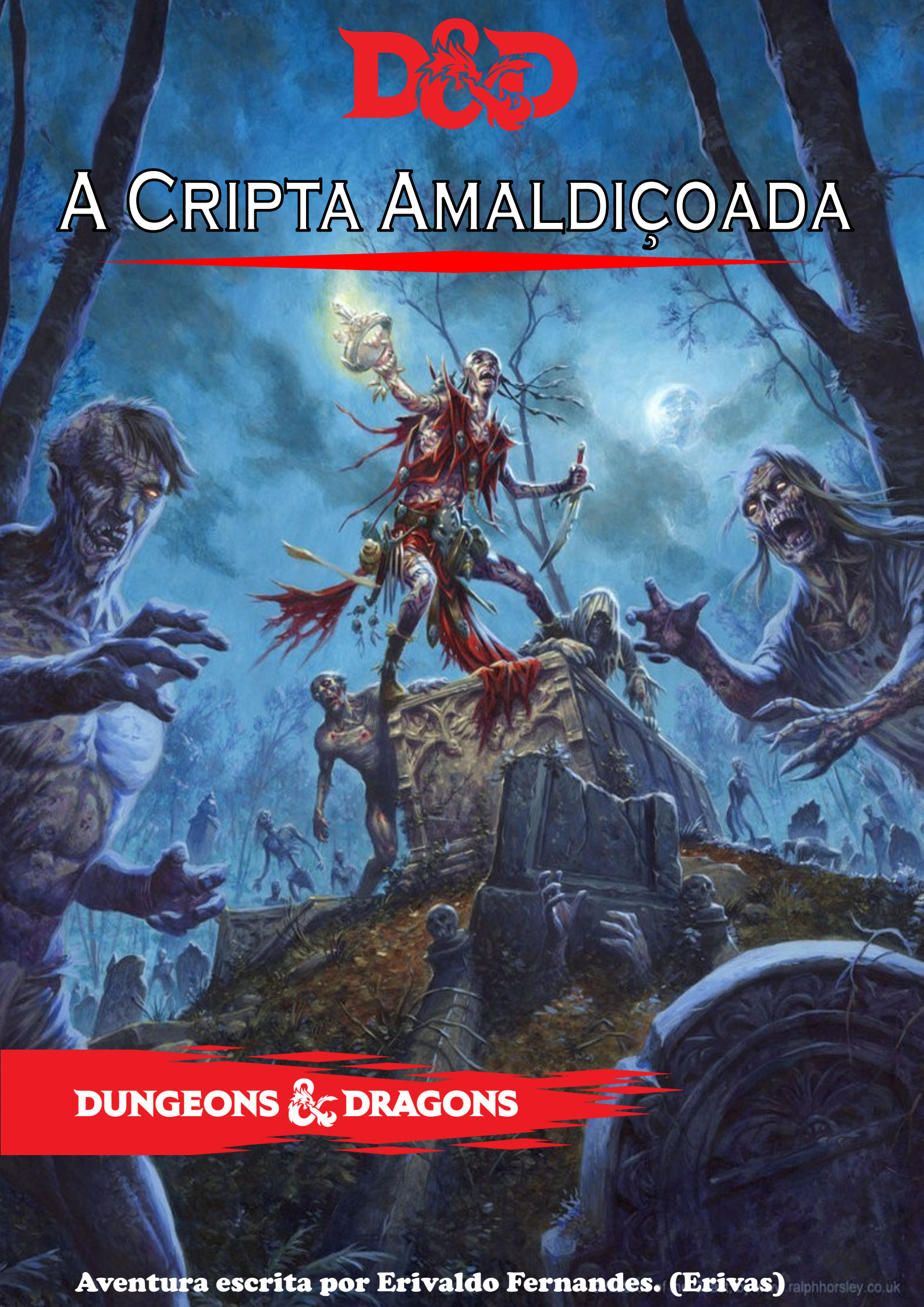




# A CRIPTA AMALDIÇOADA



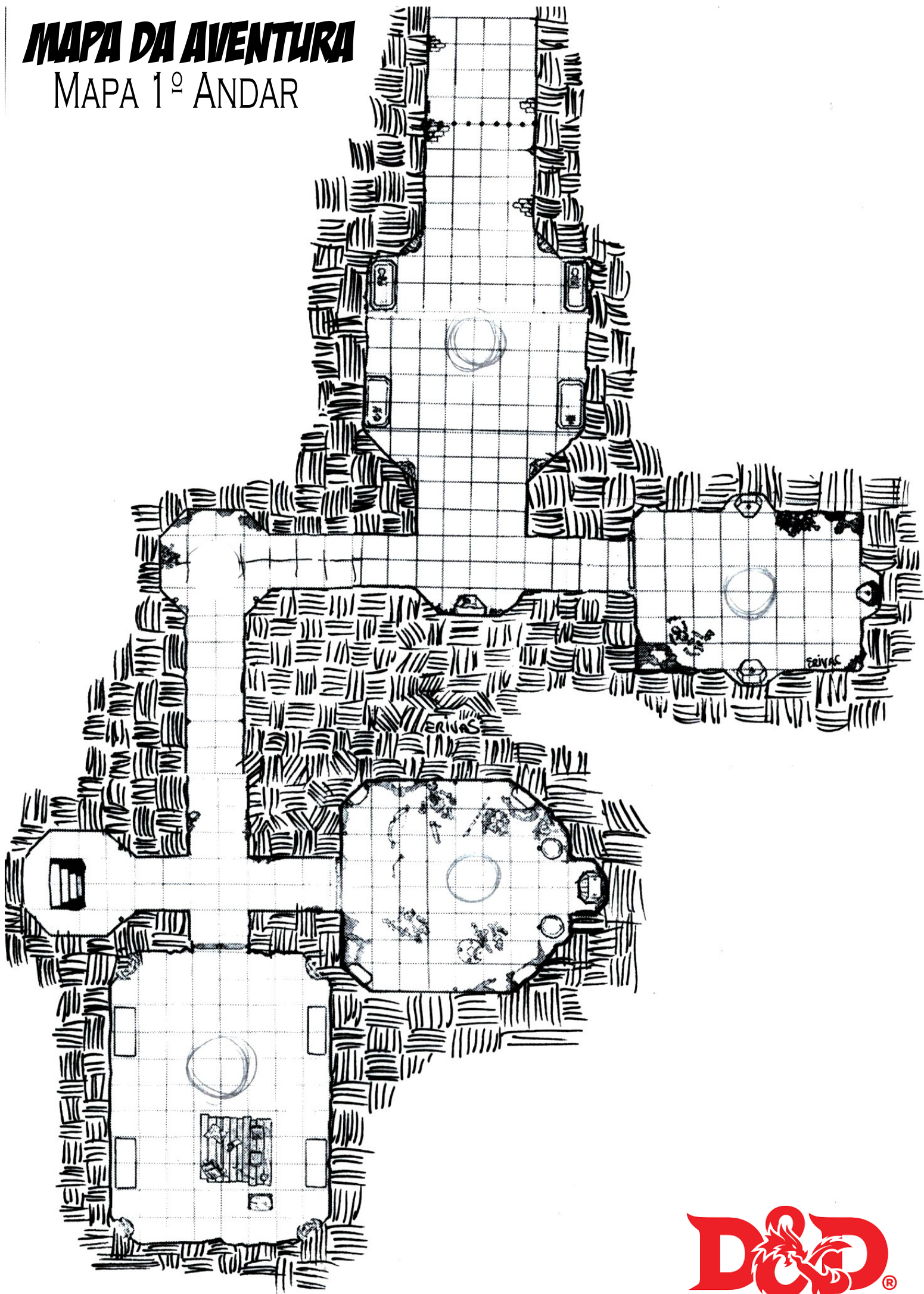
**DUNGEONS & DRAGONS**

**Aventura escrita por Erivaldo Fernandes. (Erivas)** [ralphhorsley.co.uk](http://ralphhorsley.co.uk)



# MAPA DA AVENTURA

## MAPA 1º ANDAR



*“Quando Rasputin era vivo, nenhum dos moradores da capital dormia tranqüilo. Agora que está morto, nenhum deles pode dormir, temendo seu legado...”*

Esta é uma aventura para jogadores iniciantes. (planejada para Personagens de 1ª nível.)

Os monstros e criaturas estão nas ultimas paginas da aventura. O mestre pode Alterar qualquer parte da aventura para Incluir ou não elementos próprios.

(O mundo de campanha desta aventura é Arkland, mas pode ser substituído pelo que achar melhor para narrar.)

### Resumo da aventura:

A cerca de dez anos um mago necromante de nome **Rasputim**, desafiou o magistrado de Arcaria, com um exercito de mortos vivos, mas o Mago foi derrotado e morto na mesma noite em que organizou seu ataque, o magistrado da época decidiu enterrar **Rasputim** e seus aprendizes em uma cripta, onde seus restos mortais seriam selados e vigiados pela milícia, um dos aprendizes do Mago jogou uma maldição antes de morrer, ele disse que Antes de uma década terminar, seu mestre voltaria dos mortos e com um novo exercito de Mortos vivos dominaria a cidade de **Arcádia** e todo reinado. Temendo estas palavras um dos magos da primeira Ordem, **Zelicos Zul Zulander**, criou um circulo de proteção em todos os Pontos da cripta do necromante, Impedindo que seu corpo ou de qualquer um dos seus aprendizes pudesse ser reanimados por magia. Dez anos se passarão, Neste tempo a magia de **Zelicos** Enfraqueceu, e os mortos do cemitério começarão a voltar a vida!

### Recrutando os Herois:

Uma recompensa extremamente Chamativa foi posta pelo serviço de invadir as catacumbas próximas a cidade, para que aventureiros entrassem e destruíssem todos os cadáveres que pudessem se mexer, os aventureiros estão neste momento numa estalagem quando um mensageiro do magistrado da cidade entra, sem falar com ninguém ele prega uma folha de Papel em uma parede, se qualquer herói tentar ler a folha, leia o seguinte texto:

“Eu Galford Magistrado de Arcádia ofereço ao grupo de Mercenários que estiver disposto a enfrentar um mau maior do que meros zumbis, o valor de 70 peças de ouro. (**Por cabeça**) para entrarem nas catacumbas de Arcádia e darem um derradeiro fim a esta infestação de criaturas proscritas. Aos que aceitarem esta incumbência, venham a meu Gabinete antes do anoitecer.”

Atendendo a esta convocação os heróis devem seguir a casa do magistrado.

**Dica ao mestre:** Os heróis que Acharem o valor da recompensa pequeno podem tentar convencer ao magistrado de que um valor maior seria mais apropriado com testes de Persuasão.

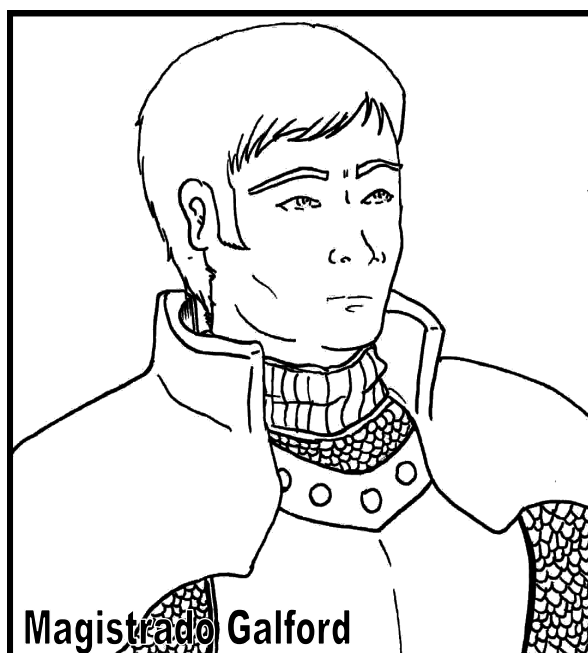
### Casa do magistrado

Na casa do magistrado o grupo vai receber os detalhes da sua Missão, o mestre deve usar as informações contidas no resumo da aventura para descrever o ocorrido com o Necromante no passado, o magistrado dirá que:

“ A cidade teme que o mago esteja Vivo, novamente, por este motivo vamos enviar Vocês senhores, espero que possam resolver este problema entrando na ária da cripta onde ele foi enterrado e destruindo seus restos mortais de uma vez por todas, achamos que talvez um Antigo aprendiz do mago tenha enfraquecido a magia de proteção, por isto o estado atual se implantou em nossa cidade. Sei que o serviço não é fácil e por isto prometo esta recompensa acima da média.”

Caso os jogadores queiram mais informações sobre a ária é só ministrar um teste de **História (CD:16)** para eles saberem que o Necromante teve muitos aprendizes, e entre eles era comum o estudo não só da criação de zumbis mas também da conjuração de Esqueletos e de Fantasmas.

Monstros e Criaturas macabras podem estar esperando o grupo. Com um teste de **Religião (CD:18)** um personagem pode saber que Há a presença de uma grande aura maligna, capaz de corromper o Selo do mago **Zelicos**.



Magistrado Galford

## Entrando na Cripta

Os aventureiros Vão chegar a uma ária que está próximo a entrada do Cemitério, os guardas do magistrado e outros aventureiros estão contendo os zumbis do lado de fora, Atravessar o Cemitério pode ser resolvido com um combate ou com uma invasão sorrateira (A critério do mestre) com um Rápido porem bem sucedido teste de **Força** (CD:14), os aventureiros conseguem abrir a porta da entrada, Que é de pedra Bem pesada.

O lugar está bem escuro, ao usar uma Tocha ou magia de luz na Cripta é possível enxergar caso contrário considere a condição “Cégo” para os personagens que não possuam **visão no escuro**.

### Cripta De Raputim

#### Sala 1

**Descrição:** Uma ampla sala com arcos de pedra e Caixões nas paredes, um cheiro de mofo empes-teia a sala que não é pequena. Mais afastado há uma luminosidade púrpura no chão.

#### Cena:

Quando os heróis chegam a Parte da cripta onde Há um enorme arco frontal notam que há uma seqüência de Runas no chão, escrito em draconiano diz algo sobre senhores dos mortos e prisão mas está muito apagado pra ser lido de verdade, em algumas paredes há buracos com Ossos velhos e duas estátuas que parecem ser bem pesadas, Quando o grupo entra nesta sala pode ver um grupo de três zumbis vindo do corredor se estiver com uma tocha, quando um vento gélido é sentido por todos da sala, os túmulos da sala se abrem e um pequeno grupo de zumbis vai ao ataque dos aventureiros. (7 Zumbis)

#### Sala 2

**Descrição:** Uma sala mais simples, escavada na pedra com pouco cuidado nas paredes, tem infiltrações e marcas no teto, também há quatro caixões com correntes postos ao redor de um circulo estranho, há um foco luminoso no circulo de quatro velas de cor vermelha. Mais afastado há uma mesa de madeira apodrecida.

#### Cena:

Quando os heróis chegam a esta sala, um cheiro podre muito mais forte entra em suas narinas, esta sala sem luz se ilumina de súbito com quatro velas em um circulo estranho , atrás dele um homem franzino com um medalhão está parado sorrindo, olhando para os Aventureiros ele diz:

*"Bem vindos senhores, Vejo que o magistrado tomou precauções para que eu não saísse daqui, devo apresentar a minha pessoa, sou Aizak Aprendiz de Rasputim, e como podem ver estou vivo".*

Se os jogadores Começarem uma conversa com Aizak, ele vai contar que esteve preso em um dos Caixões ainda vivo, e que só continua vivo devido a uma magia de seu mestre que possibilita entrar em um estado de sono profundo por até nove anos, mas agora que acordou e se livrou do circulo mágico pode reviver o exercito de seu mestre.

Antes de atacar aos aventureiros ele vai dizer:

*"Só falta mais um ingrediente para meu Ritual de Quebra do selo se realizar. Preciso da vida de um Aventureiro nobre para Libertar minha alma deste corpo enfraquecido, acho que um de Vocês terá de morrer para eu conseguir..."*

Nesta hora os três caixões no chão se abrem e zumbis saem de dentro deles. Não parecem ser grande coisa. (O aprendiz do mago começa a rir loucamente....)

#### Sala 3

**Descrição:** Esta sala é bem trabalhada, tem várias inscrições nas paredes e mais caixões acorrentados. Ao fundo há um caixão acorrentado com um circulo de magia em um tom de azul claro.

#### Cena:

Quando os heróis chegam a esta sala, notam os caixões e escutam uma voz fantasmagórica.

*"Dez anos nesta escuridão! Dez malditos anos nas sombras, livres! Nosso mestre despertará e nós seremos livres!"*

Os caixões acorrentados se quebram e de dentro deles quatro espíritos escuros emergem, eles tomam para si os corpos dos Esqueletos no chão e se levantam como armas enferrujadas em seus punhos.

#### Sala 4

**Descrição:** Esta sala é bem trabalhada, tem várias inscrições nas paredes e três Caixões nas paredes, um deles tem entalhes em elfico. Há restos mortais nesta sala, de um ou dois aventureiros.

#### Cena:

Quando os heróis chegam a esta sala, podem ou não examinar os caixões, examinando os cadáveres vão encontrar um camisa de cota de malha (Ca 13+Des), uma espada curta e 2d6 po. Um teste de intuição pode revelar que aqui há uma armadilha, se tocar nos caixões a sala se enche de gás.



Desarmar a armadilha pode ser difícil para um ladino (Teste de Int **CD 16**) mas uma vez ativado todos do grupo perdem **1d4** pontos de vida para cada dois turnos dentro da sala. Destrancar a porta para sair depois de ativar o gá precisa de um teste de **Destreza** (CD 18) ou **Força** (CD 15).

### **Segundo andar:**

#### **Sala 5**

**Descrição:** Uma ampla sala com arcos de pedra, um tapete velho com rúnas se estende no centro da sala, quatro estatuas rachadas estão distribuídas em “xis” na sala. Mais afastado há uma esquite com correntes e um brilho Púrpura.

#### **Cena:**

Quando os heróis chegam a câmara de Rasputim, um calafrio se arrasta em seus corpos, a enorme esquite se rompe de forma violenta, a energia ilumina a sala e as estatuas se quebram, Rasputim parece estar livre, mas o homem franzino e fragilizado que aparece diante dos heróis não parece grande coisa, ele começa a falar:

“ Profanadores! Agradeço sua estupidez, de invadir esta tumba, agora devo devorar suas almas para recuperar a totalidade do meu poder!”

Antes de que os heróis possam agir o homem fica translúcido e avança como uma espécie de corpo fantasma contra os personagens. (Seu toque causa fadiga e pode roubar a força vital dos heróis! )

### **Encerrando a Aventura.**

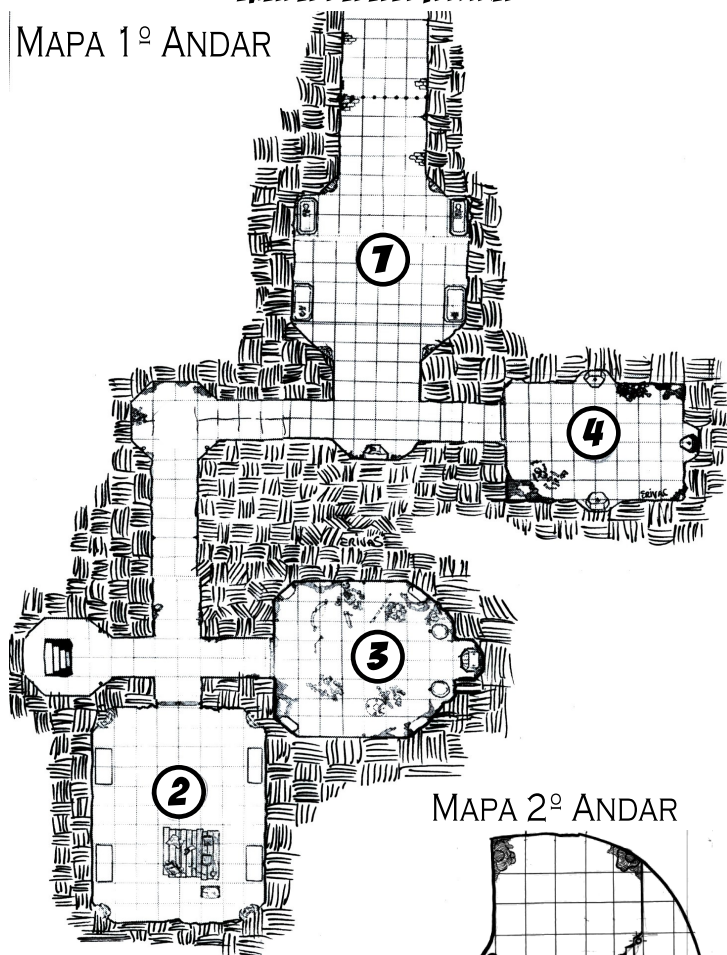
Depois de Derrotarem o Rasputim na cripta, o grupo vai receber sua merecida recompensa, o dia está raiando na cidade quando os aventureiros Chegam a casa do magistrado, Ele os recebe com sacos cheios de peças de ouro.

“Senhores, eu admito que por alguns momentos pensei que esta cidade estaria amaldiçoada para sempre, mas antes da chegada do dia os senhores destruíram a ameaça, seja ou não contra Rasputim, tenho certeza de que foi uma batalha memorável e que os senhores vão nos honrar com um pernoite na casa de hospedes para contar tudo que aconteceu lá, Como magistrado declaro que neste dia glorioso de vitória, festejaremos ate o sol se por!”

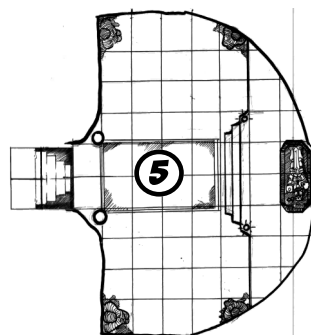
**Esta aventura foi concluída com sucesso.**

## **MAPA DA AVENTURA**

MAPA 1º ANDAR



MAPA 2º ANDAR



### **Palavras do altor**

Foi divertido repensar esta aventura para outros sistema, ela era uma aventura introdutória para D&D4e, que eu escrevi a muito tempo, depois de narrar várias vezes e adaptar o conteúdo dela para Old Dragon, decidi mais uma vez inverterar pelo D&D5e que não parece ter aventuras nacionais em PT

Br que não sejam traduções de Gringas.

É meu respeito e Contribuição para o

**Dungeons e Dragons.**

Outra aventura minha que virou popular em Old dragon e Dragon age está sendo adaptada para D&D5e. Aguardem.



# MONSTROS DA AVENTURA

## Zumbi

Morto Vivo médio, neutro e mau

**Classe de Armadura** 8

**Pontos de Vida** 22 (3d8 + 9)

**Deslocamento** 6 m

**FOR DES CON INT SAB CAR**

13 (+1) 6 (-2) 16 (+3) 3 (-4) 6 (-2) 5 (-3)

**Testes de Resistência** Sab +0

**Imunidade a Danos** veneno

**Imunidade a Condições** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18 m,

**Percepção passiva** 8

Idiomas compreende os idiomas que conhecia quando era vivo, mas não pode falar

**Desafio** 1/4 (50 XP)

### Fortitude de Morto Vivo.

Se um dano reduzir o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode fazer um testes de resistência de Constituição CD de 5 + o dano sofrido, a menos que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Com um sucesso, o zumbi fica com 1 ponto de vida.

### Ações

#### Mordida

**Ataque sem arma** Corpo a Corpo: +2 para acertar, alcance 0,5 m, um alvo.

**Acerto:** 4 (1d4 +1) de dano de Perfuração.

Zumbis são corpos imbuídos com um resquício de vida, mantendo nenhum traço de suas antigas personalidades.

## Esqueleto

Morto Vivo médio, leal e mau

**Classe de Armadura** 13 (restos e armadura)

**Pontos de Vida** 13 (2d8 + 4)

**Deslocamento** 9 m

**FOR DES CON INT SAB CAR**

10 (+0) 14 (+2) 15 (+2) 6 (-2) 8 (-1) 5 (-3)

**Vulnerabilidade a Danos** concussão

**Imunidade a Danos** veneno

**Imunidade a Condições** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18 m

**Percepção passiva** 9

Idiomas compreende os idiomas que conhecia quando era vivo, mas não pode falar.

**Desafio** 1/4 (50 XP)

### Ações

#### Espada Curta.

**Ataque com Arma** Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

**Acerto:** 5 (1d6 + 2) de dano cortante.

Um conjunto de ossos animados por magia negra, os esqueletos atendem às invocações daqueles que os criaram ou surgem por si próprios em lugares saturados por magias mortíferas

## Aizak (Zumbi)

Morto Vivo médio, neutro e mau

**Classe de Armadura** 8

**Pontos de Vida** 22 (3d8 + 9)

**Deslocamento** 7 m

**FOR DES CON INT SAB CAR**

13 (+1) 6 (-2) 16 (+3) 9 (-1) 9 (-1) 5 (-3)

**Testes de Resistência** Sab +0

**Imunidade a Danos** veneno

**Imunidade a Condições** envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18 m,

**Percepção passiva** 9

Idiomas compreende os idiomas que conhecia quando era vivo.

**Desafio** 1/4 (50 XP)

### Mente Funcional.

Ao contrário de outros Zumbis Aizak pensa que está vivo, sua mente ainda funciona com uma certa eficiência e ele pode falar.

### Ações

#### Pancada

**Ataque sem arma** Corpo a Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

**Acerto:** 4 (1d6 +1) de dano de Contusão.

## Rasputim (a aparição)

Morto Vivo médio, neutro e mau

**Classe de Armadura** 13

**Pontos de Vida** 45 (6d8 + 18)

**Deslocamento** 0 m, voo 18 m

**FOR DES CON INT SAB CAR**

6 (-2) 16 (+3) 16 (+3) 12 (+1) 14 (+2) 15 (+2)

**Resistência a Danos** ácido, congelante, fogo, elétrico, trovejante; concussão, cortante e perfurante de armas não mágicas que não forem revestidas de prata.

### Dreno de vida

Rasputim quer recuperar seu corpo, para isto ele precisa matar 3 Personagens dos jogadores. Quando um personagem chegar a zero pontos de vida seus testes para estabilizar serão rolados sempre em desvantagem, pois o espírito estará absorvendo a vida do aventureiro caído.

**Imunidade a Danos** necrótico, veneno

**Imunidade a Condições** agarrado, derrubado, encantado, envenenado, impedido, paralisado, petrificado

**Sentidos** visão no escuro 18 m,

**Percepção passiva** 12

Idiomas Comum

**Desafio** 3 (700 XP)



Vou deixar uma seleção de Ganchos de aventuras baseado em aventuras que tenho em mente para adaptar a D&D5e.

### **Ganchos para novas Aventuras:**

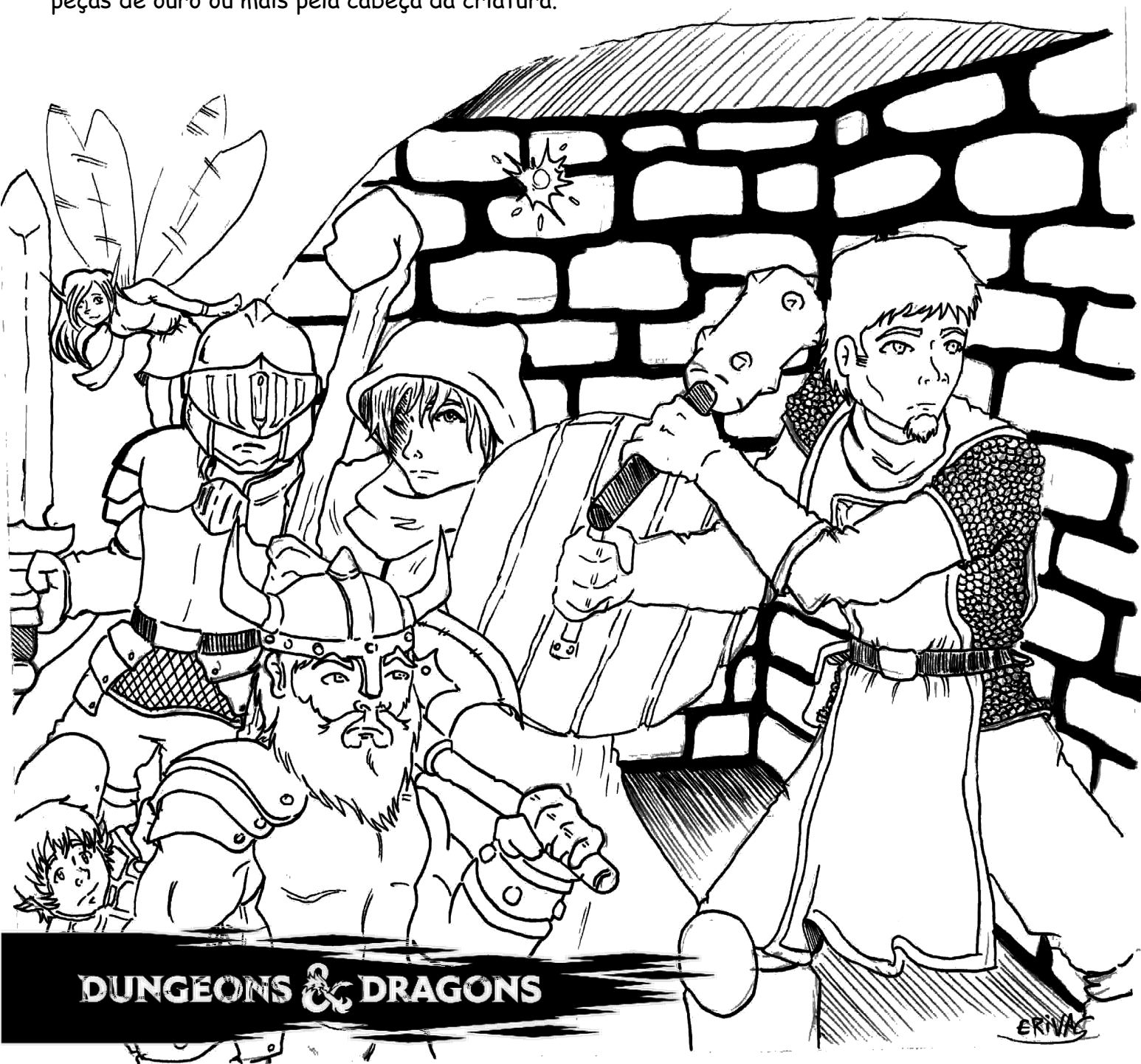
\* Uma criatura de proporções enormes, está matando o gado da Região, o grupo de aventureiros pode averiguar do que se trata o Animal.  
(Vilarejo sobre o Luar da Fera)

\* Correm boatos de que um "Dragão" de proporções pequenas tem atacado as caravanas de mercadores nos arredores da cidade vizinha "Trashwood", e que a magistrado desta cidade estaria oferecendo uma recompensa de 100 peças de ouro ou mais pela cabeça da criatura.

\*Um mercador da cidade vizinha Ouviu falar dos heróis e pe-diu que o escoltassem até sua cidade para tratar de negócios. Contratando o Grupo como escolta de sua caravana pelo caminho até a Cidade capital. (Matem essas Vacas do Inferno.)

\* Contam histórias de Bardos viajantes que há uma estranha névoa nos arredores do vilarejo de Kotrak, que estaria seqüestrando mulheres. Os pais das jovens do vilarejo pagariam um bom dinheiro para se livrar deste infortúnio.  
(A noiva Fantasma.)

Erivaldo Fernandes. (Erivas)



**DUNGEONS & DRAGONS**





# PERDIDOS NA ESCURIDÃO



**Em breve para D&D5e**