

## ENTRADA



Local - Floresta

**[Local L1]** – Revelado (começa em jogo)  
Refúgio (não pode haver encontros neste Local)  
Ponto de Partida (os Aventureiros começam neste Local)

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #1/23

## SAGUÃO ANTIGO



Local - Ruínas

**[Local L2]** – Meia-luz.  
*Uma grande antecâmara com alguns pilares, desgastados pelo tempo. Somente três deles se mantêm em pé. Em um canto há um braseiro e meia-dúzia de sacos de dormir.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #2/23

## CORREDOR APERTADO



Local - Ruínas, Trilha

**[Local L3]** – Meia-luz. Claustrofóbico (largura de batalha máxima 2).

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #3/23

## CORREDOR APERTADO



Local - Ruínas, Trilha

**[Local L4]** – Meia-luz. Claustrofóbico (largura de batalha máxima 2).

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #4/23

## CORREDOR APERTADO



Local - Ruínas, Trilha

**[Local L5]** – Meia-luz. Claustrofóbico (largura de batalha máxima 2).

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #5/23

## SALA ESQUECIDA



Local - Ruínas

**[Local L6]** – Meia-luz.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #6/23

## SALA ESQUECIDA



Local - Ruínas

**[Local L7]** – Meia-luz.

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #7/23

## CALABOUÇOS



Local - Ruínas

**[Local L8]** – Distância 2. Escuridão.  
*Um conjunto de celas antigas com cheiro de mofo. Algumas abertas, outras trancadas ou emperradas. Quem sabe o que pode ser encontrado num lugar esquecido há tanto tempo...*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #8/23

## ESCADAS



Local - Ruínas, Trilha

**[Local L9]** – Distância 3. Escuridão.  
*Degraus descendem até a escuridão silenciosa. Quem sabe que mistérios horripilantes e segredos valiosos os aguardam escada abaixo?*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #9/23

## ESCADAS



Local - Ruínas, Trilha

[Local L10] – Distância 3. Escuridão.

*Degraus sobem até a escuridão silenciosa. Quem sabe que tesouros inestimáveis e horrores ocultos esperitam escada acima?*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #10/23

## FONTE SOLITÁRIA



Local Mágico - Ruínas

[Local L11] – Distância 2.

*Um cômodo espaçoso com uma fonte circular no centro, gotejando água cristalina, aparentemente fresca. Há uma sutil emanção mística na fonte.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #11/23

## FONTE SOLITÁRIA



Local Mágico - Ruínas

[Local L12] – Distância 2.

*Um cômodo espaçoso com uma fonte circular no centro, gotejando água cristalina, aparentemente fresca. Há uma sutil emanção mística na fonte.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #12/23

## TEMPLO ABANDONADO



Local - Ruínas, Templo

[Local L13] – Distância 2. Meia-luz.

*Uma sala retangular e espaçosa, cujo centro é ocupado por três bancos velhos e desalinhados. À frente há uma estatueta num altar e um púlpito caído. Em meio aos escombros, poeira e mofo, paira uma presença sinistra e vingativa: uma deidade antiga, furiosa pela profanação de seu altar em eras passadas.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #13/23

## TEMPLO ABANDONADO



Local - Ruínas, Templo

[Local L14] – Distância 2. Meia-luz.

*Uma sala retangular e espaçosa, cujo centro é ocupado por três bancos velhos e desalinhados. À frente há uma estatueta num altar e um púlpito caído. Em meio aos escombros, poeira e mofo, paira uma presença solene e estóica: os resquícios de uma deidade ancestral, dormente devido à profanação de seu altar em eras passadas.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #14/23

## ENCRUZILHADA



Local - Ruínas, Trilha

[Local L15] – Distância 1

*Um cruzamento de quatro corredores com uma pedra cilíndrica baixa no centro. Vocês supõem que já foi morada de uma estátua em eras passadas. O Lugar é espaçoso e iluminado com tochas nas paredes.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #15/23

## ALTAR DO SACRIFÍCIO



Local Amaldiçoado - Ruínas, Templo

[Local L16] – Só se conecta à “Grande Porta Trancada”.

*Forças sombrias permeiam o cômodo amplo e o cheiro metálico de sangue paira no ar. Sombras dançam, malévolas, e sarcófagos ancestrais estão escancarados por todo lado. No centro há um grande paralelepípedo de pedra. Preso à ele, em meio às runas profanas, há grilhões para prender humanoides ao altar. O metal é velho e encontra-se enferrujado, encrustado de sangue de sacrifícios passados...*

#16/23

## GRANDE PORTA TRANCADA



Local - Ruínas

[Local L17] – Distância 5.

*Uma porta dupla, grande, imponente e trancada barra seu caminho. Nos batentes há runas místicas antigas. Há uma fechadura.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #17/23

## CRIPTA



Local - Ruínas

[Local L18] – Distância 3

*Corredores claustrofóbicos, teto arqueado e pilares decorados com crânios empoeirados. À direita e esquerda, inúmeros nichos para cadáveres que não estão mais ali...*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #18/23

## LABORATÓRIO ALQUÍMICO



Local - Oficina

[Local L19] – Distância 3. Escuridão.

*Um antigo átrio de conhecimento e sabedoria. Atualmente largado às traças e mofo. Vidraria velha trincada enche as mesas e papéis carcomidos entulham o chão. Espécimes conservados flutuam morbidamente em frascos em uma das prateleiras.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #19/23

## CÂMARA DE TORTURA



Local - Ruínas

[Local L20] – Distância 3. Escuridão.

*O lugar está abarrotado de implementos cruéis. Pinças, alicates, lâminas enferrujadas e tesouras encrustadas em sangue e outros fluidos mais sórdidos. Há até uma Dama de Ferro trancada em um canto. A visão revira seus estômagos enquanto suas imaginações lhes sabotam a coragem.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #20/23

## BIBLIOTECA ANTIGA



Local - Dungeon

[Local L21] – Distância 3. Escuridão.

*Meia dúzia de estantes ocupam o amplo cômodo e candelabros iluminam sutilmente o lugar. Há um par de mesas e cadeiras, e um púlpito, sobre o qual repousa um grande e pesado tomo com páginas marcadas com fitas rubras.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #21/23

## SARCÓFAGO DE UM CRUZADO



Local Mágico - Cripta

[Local L22] –

*Um cômodo apertado com um sarcófago no centro e oito nichos nas paredes contendo esqueletos vestidos de antigas cotas de malha. Na tampa do sarcófago há um entalhe de um cruzado vitorioso, segurando uma espada flamejante e um cálice reluzente. Próximo à cabeça do sarcófago há uma estátua dilapidada de um anjo com suas mãos estendidas, como se estivesse segurando algo que não está ali.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #22/23

## A SALA DE NOVE LADOS



Local - Templo

[Local L23] – Trancado ( ). Labiríntico ( ).  
Refúgio. Efêmero.

*Um cômodo construído com precisão geométrica absoluta. Símbolos estranhos que confundem a mente cobrem suas nove paredes. O chão, contudo, só possui nove lados e está empoçado com sangue. No centro, há um pequeno altar sustentando o que parece ser um quebra-cabeça cúbico.*

CardCrawlers by CheckmateBasilisk. Alpha 1.0.0 #23/23