

AVENTURA PRONTA

O CASTELO ALWNICK



SERÁ QUE SEUS JOGADORES
ESTARÃO PREPARADOS PARA
INVADIR O CASTELO
ALMADIÇOADO?

Aventura pronta “O Castelo Alnwick”

Olá a todos! Bem vindos a mini-aventura que criei, intitulada “O Castelo Alnwick”. Essa aventura baseia-se em explorar o castelo que dá nome a aventura, inexplorado há mais de 700 anos. Eu não colocarei criaturas por conta dos diversos sistemas que podem ser utilizados nessa aventura, mas ainda assim, colocarei alguns exemplos de criaturas a serem utilizadas do Manual dos Monstros da 5ª Edição. Sinta-se livre para modificar quaisquer pontos que sentir necessidade.

Por último, mas não menos importante, sinta-se livre em compartilhar esse material pelo mundo RPGzístico afora, mas peço por favor que você dê os devidos créditos ao Blog. Boa leitura!

Luiz Fernando, autor do blog Joga o D20!

Endereço do blog: jogaod20.blogspot.com

Twitter: [@JogaoD20](https://twitter.com/JogaoD20)

E-mail para contato: jogandozonod20@gmail.com

Créditos das Imagens

King's Passage: Dark Souls 2 Wikia;
Braçadeira de Torm: Ascendants Rising – A FR Campaign;
O Butcher: 3D Models and Renders by Ed Lester Reyes;
Quadros da Parede: Shack News – How to Solve the Bedroom DLC;
Dra'ris: creativesonline.info;
Clérigo Joseph: Magician Boy by Sunima;
Imagem de Capa: Castelo Pembroke.

BETA Testers

Jhonatan Silva;
Matheus Ruiz;
Rafael Fernandes;
Yann Alves

História do Castelo Alnwick

O Castelo Alnwick foi construído no ano 652 Depois da Praga (652DP), como fortaleza do lordes dos Reinos do Sul. Desde então, o castelo e o reino se tornou muito próspero e inabalável, já que absolutamente nada era capaz de derrubar suas muralhas. Diversas guerras civis passaram pelo reino, mas o castelo sempre se manteve lá, glorioso. O castelo Alnwick se tornou a capital do reino entre 660 e 947DP, e, em 680, ela foi escolhida para ser a nova sede militar do reino, posto que antes pertencia a Stradius Grandalius, maior cidade-estado do reino, que estava em grande expansão e que não poderia mais abrigar o grande número de tropas que patrulhavam a cidade. Então, o antigo general do exército, agora poderoso politicamente, decidiu elevar suas tropas a um novo patamar. Baseado na cultura oriental, os antigos guerreiros foram treinados com extremo rigor e se transformaram em samurais implacáveis, sendo chamados de Soldados do Pôr do Sol. Infelizmente, o poder político que o exército adquiriu significou o final deles.

O General adquiriu poder político no conselho desde o período em que começou a sediar suas tropas no castelo. Porém, suas políticas extremamente conservadoras começaram a deixar o Rei Ansung Dragontamer irado, já em 947DP. O Rei Ansung assumiu a cidade de Stradius Grandálius em um tempo de vacas magras, onde a cidade passou de 320.000 pessoas em 540DP (a maior cidade do mundo) para apenas 12.000 pessoas em 947DP. O rei anterior foi “misteriosamente assassinado” no ano anterior e, desde então, o Rei Ansung assumiu o governo da cidade. Em uma medida extrema na calada da noite, o Rei Ansung convocou uma reunião entre o conselho e o motivo da votação foi esdrúxulo: A destruição do Castelo Alnwick. Infelizmente, os anciões temiam o poder do Rei Ansung e decidiram votar a favor de sua proposta irracional.

O rei decidiu agir o mais breve possível: na madrugada seguinte ao parecer favorável do conselho. Ele recrutou cerca de 1000 mercenários pela manhã e essas tropas partiram incumbidas da missão de destruírem o castelo: Embora mais de 4/5 dos mercenários tenham caído antes mesmo de adentrar o castelo, elas foram bem sucedidas na invasão. O único local que se manteve de pé foi à sala do rei, onde estava o General-Rei e o sábio que o acompanhava em todos os locais, quase um braço-direito. O General-Rei precisava tomar uma decisão difícil, e, embora fosse um militar, o General era um bom homem, e ele decidiu que era injusto que seus homens tenham morrido para lhe proteger. Então, ele junto com seu Clérigo, decidiu criar um ritual negro e macabro: Todos que morreram dentro do castelo permaneceriam com seus espíritos vivos dentro do castelo, como uma

pessoa normal. E, as pessoas que se mantiveram vivas, seriam incapazes de morrer por meios naturais. Desde então, Soldados do Por do Sol e mercenários draconatos dividem o mesmo teto – mais ou menos. Isso porque o ódio de ambos os lados se manteve, e um combate pode significar a destruição de um dos lados.

Passaram-se mais de 700 anos após essa história. Reinos ascenderam, sucumbiram e foram esquecidos com o passar dos séculos, mas o Castelo Alnwick se manteve lá, da mesma forma que no passado, onde gozou de toda a sua glória, mas que agora não passava de uma estrutura de pedra bem arquitetada...



*Posição do Castelo Alnwick nos Reinos Independentes
(Sinta-se livre em adaptar o local em seu mundo)*

Conceitos Básicos

Essa aventura pode comportar um grupo de qualquer nível devido à forma maleável que você poderá executá-la. Ela dá uma sensação de liberdade quase inigualável para os heróis saírem explorando-a livremente, mas possivelmente haverá um custo pra isso. Seu grupo poderá concluí-la entre uma a duas sessões, dependendo do progresso deles dentro do castelo e a proposta da aventura.

O interessante da aventura é que as pessoas (NPC's) permanecem vivas dentro do castelo, executando as mesmas funções que realizavam quando seus corpos ainda estavam neste plano. Apenas os soldados ainda permanecem dentro de seus corpos originais, com as pessoas que trabalhavam no castelo assumindo uma aparência fantasmagórica, ao seu gosto. As armadilhas que foram criadas durante a invasão para conter o ímpeto dos mercenários permanecem ativas, esperando um aventureiro distraído ativá-las.

Além dos objetivos da aventura que listarei aqui, você poderá criar qualquer outro objetivo e até mesmo alterar a história do local, então sinta-se livre para quaisquer modificações.

Possibilidade de objetivos:

- Há relatos de que lobisomens são avistados saindo do castelo na calada da noite e atacando pessoas e caravanas que trafegam pela estrada durante o período noturno. Os aventureiros são contratados para investigar o castelo e dar um fim às criaturas;
- O reino deseja reconquistar o castelo e transformá-lo novamente em uma capital próspera;
- O alto clero de uma divindade descobriu que almas penosas ainda habitam o castelo. É quase um dever mórbido e divino fazer com que essas almas tenham seu merecido descanso;
- Os aventureiros desejam conquistar o castelo e fazer dele sua base.

Sobre o local

O Castelo Alnwick está estrategicamente posicionado próximo à fronteira leste do Reino, podendo dar suporte rápido para qualquer cidade do centro-leste em relativa velocidade. Ele ainda se localiza no sopé de uma cadeia de montanhas, quase formando uma “baía de montanhas”, tendo apenas dois locais onde seja possível atacá-lo, fazendo com que o castelo fosse quase impenetrável pela maior parte de sua história. Devido a sua localização próxima a montanhas, o ambiente é predominantemente frio na maior parte do ano, e, quando o clima fica mais quente, a temperatura dentro do castelo se mantém amena devido a sua estrutura ser constituída quase que totalmente de pedra. A estrutura mantém-se de pé facilmente mesmo com as habituais avalanches que ocorrem, com toda a neve acumulada das montanhas sendo jorrada para baixo numa velocidade assustadoramente rápida. E até assusta a forma como o castelo está extremamente conservado. Não há plantas ou fungos nascendo nas pedras, como normalmente ocorre em ambientes de pedra, mostrando um cuidado quase que diário com a manutenção do local.

Outro ponto importante do castelo é sua arquitetura: No mundo medieval onde as fortalezas eram constituídas de um fosso, muralha, seguido de diversas construções ao seu redor e o castelo no ponto mais protegido da fortaleza, o Castelo Alnwick tinha uma ideia interessante. Havia uma muralha, porém, as construções que costumeiramente ficavam numa área mais protegida eram levantadas em áreas abertas. E, apenas depois disso vem o fosso que protege apenas o castelo. Alguns oportunistas aproveitaram as estruturas vazias no pátio externo para criarem seus negócios ali.

Embora muitas pessoas tenham morrido na batalha sangrenta, não há nenhum cheiro ruim emanando do castelo, já que as pessoas morreram a tanto tempo que apenas seus esqueletos se mantiveram. Até porque, os corpos que ficaram fora do castelo foram soterrados pela neve do local, enquanto que ninguém tem conhecimento sobre o que aconteceu com os corpos das pessoas que pereceram dentro do castelo.

Parte I – Entrada

Entrear no castelo em si já é uma aventura a parte devido a sua arquitetura. A fortaleza onde o Castelo Alnwick se situa é composta de uma grande muralha de portões abertos, mas um grande fosso separa a área aberta dentro da muralha para o grande castelo. No pátio externo do castelo há uma taverna com um pequeno estábulo anexo. Do lado oposto da muralha, um pequeno templo dedicado a Chauntea, Oghma e Tymora. A taverna, embora grande, possui poucos freqüentadores, alguns oriundos das fazendas próximas da região e mercadores cansados das longas jornadas até seus respectivos destinos. Mesmo não vivendo seus dias de glória, a taverneira Dra'ris, Genasi do Fogo que tomou posse da taverna após séculos de abandono, faz questão de abrir um largo sorriso e oferecer um copo de chá quente (esquentado com seu próprio cabelo) para qualquer visitante. Descansar no local custa 5 peças de prata, custando mais 5 peças de prata caso os jogadores desejem se alimentar adequadamente.

Você pode aproveitar esse momento que os jogadores estão hospedados para contar a fama do local e algumas de suas histórias. Cite também sobre o castelo estar totalmente inacessível pelo lado de

fora, comprovando mais uma vez o fato do castelo ser inabalável.

Deixe que seus jogadores conjecturem a vontade sobre como eles vão entrar, e ajude-os a pensar caso você veja necessidade. De qualquer forma, Dra'ris sabe que há uma entrada escondida pela fossa do castelo, do lado de fora da muralha (não indicada no mapa), mas ela não quer ceder essa informação, pois sabe os perigos que os aguardam lá dentro. Caso eles pereçam em combate, será um grupo de fregueses a menos para ela. O grupo terá que convencê-la para ela ceder essa informação. Ainda há outras entradas: O grupo pode (de alguma forma) derrubar a ponte levadiça que dá acesso ao castelo, entrar pelo seu topo (há um pequeno pátio aberto dentro do castelo, no térreo, o único local disponível para entrar dessa maneira) ou pelas seteiras (buracos por onde os besteiros atiram nas tropas que estão fora do castelo). Porém, premie seus jogadores caso eles tenham alguma outra ideia além das citadas acima.



Ainda na taverna, o Sr. Jude é um pequeno vendedor que fornece algumas ferramentas para os fazendeiros da região (como foices, machadinhas, redes para pesca, entre outros). Ele terá poucos suprimentos para os jogadores, mas caso o grupo tenha empacado no andamento do jogo pela falta de um item, faça com que ele tenha o item necessário para que a sessão volte aos trilhos. Embora ele já seja um senhor com seus 71 anos e veterano de guerra (notável pelas largas cicatrizes em seu rosto), ele não alivia no preço. Aumente em 50% o valor de qualquer item que os aventureiros queiram adquirir dele.

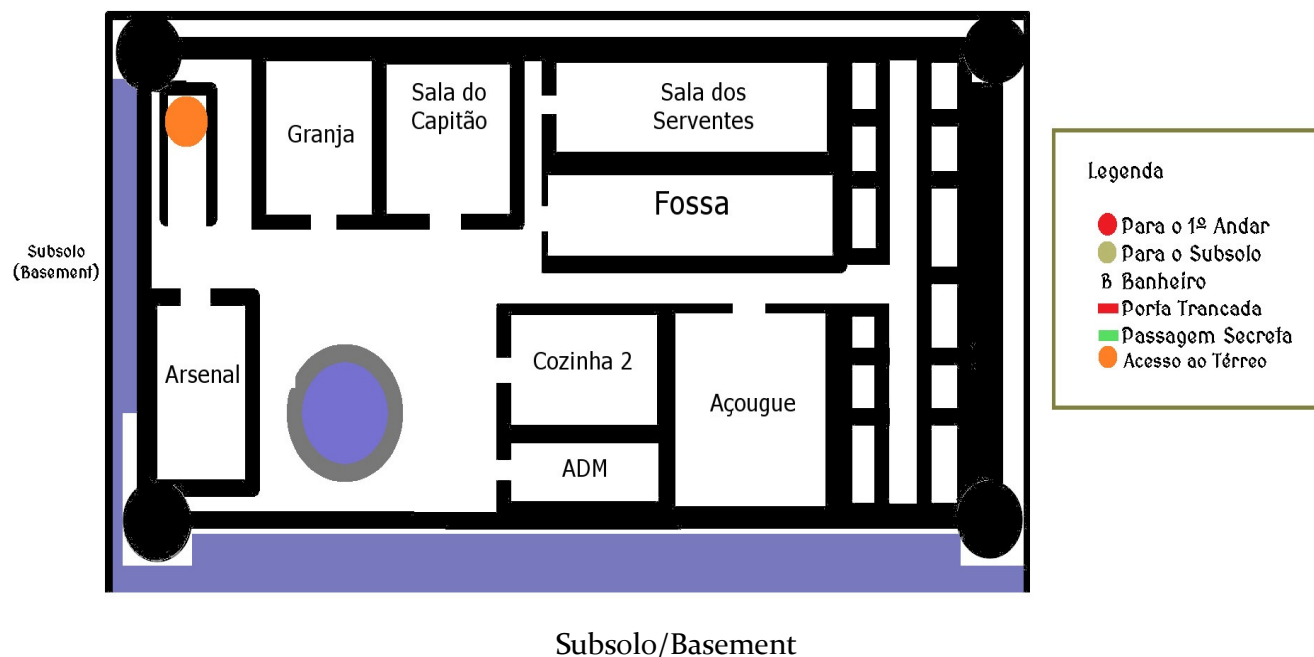
Já o clérigo Joseph (CLE 3), devoto de Chauntea, é aquele que abençoa os fazendeiros da região para que boas safras surjam. Embora ele não tenha completado seus 20 anos de idade, decidiu habitar o templo sozinho desde que soube que espíritos não-encarnados ainda vivem dentro das paredes do castelo. Ele irá encorajar os heróis a adentrarem no castelo, mas não conhece nenhuma forma de fazê-lo. Embora ele esteja impossibilitado de pagar aos aventureiros para cumprir essa missão, ele está disposto a conceder um “descanso tranquilo” após a tarefa ser realizada. Mecanicamente, ele realizará um Prayer of Healing/Oração Curativa nos aventureiros após a missão, e, “sob ordem da toda-poderosa Chauntea, aquela que abençoou esse povo com a sagrada colheita de todos

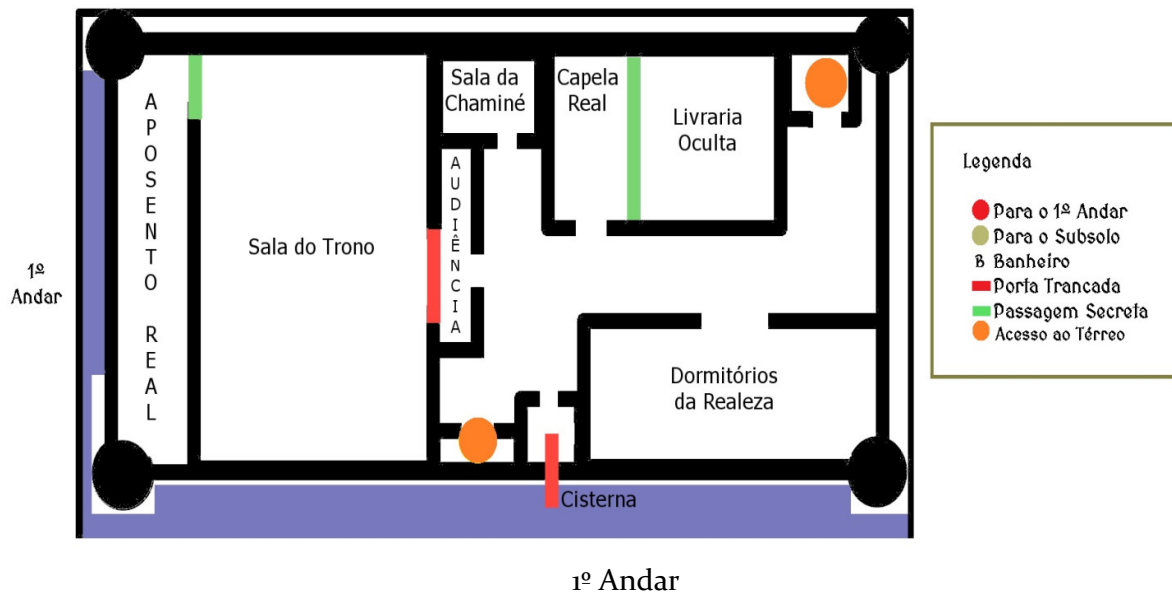
os dias”, ele concederá 3 pergaminhos de magias nível 1 aos aventureiros, a escolha deles, após a conclusão da missão.



Clérigo Joseph

Mapas





O ideal é que você não revele o mapa aos jogadores. Descreva as direções pelas quais eles podem seguir em frente e, quando eles acessarem uma sala, descreva superficialmente, fazendo com que eles investiguem as coisas importantes por conta própria.

Parte II

Aventurando-se

Agora que seus jogadores já pensaram sobre a entrada, basta saber em qual sala eles iniciarão a exploração:

Se entrarem pela fossa: Inicie pela **Fossa (Subsolo)**;

Se entrarem por cima do castelo: Inicie pelo **Pátio Interno (Térreo)**;

Se entrarem pela ponte levadiça: Inicie pela **Entrada (Térreo)**;

Se entrarem pelas seteiras: Inicie por **Acesso ao Seteiro (Térreo)**;

Se entrarem por outro local: Fica ao seu critério.

Térreo

Entrada

A entrada do castelo mostrava o quão triunfante foi o exército dos Soldados do Pôr do Sol em sua época. Nas paredes da esquerda e da direita do corredor, diversas gravuras esculpidas na pedra mostravam inúmeras batalhas vencidas, e em muitas delas, os soldados estavam em desvantagem de até 4 soldados inimigos para 1 soldado do Pôr do Sol. A postura dos soldados chama-lhes a atenção: Postura impecável, pé direito a frente e manejando uma katana com duas mãos, trajando uma armadura leve

para manter os movimentos fluidos. Eles jamais atacavam, sempre se aproveitavam da falta de prudência nos ataques inimigos, bloqueavam e disparavam contra-ataques mortais.

O castelo estava impressionantemente impecável: Não havia fungos nas paredes de pedra, plantas nascendo no chão ou quaisquer outros sinais de que o castelo estava abandonado. Porém, havia pouco tempo para contemplação: Um barulho alto de movimentação em marcha com armaduras era facilmente perceptível aos seus ouvidos. Por sorte, parece que o barulho começa a se afastar, mas provavelmente eles voltarão em breve. No final deste corredor inicial havia duas bifurcações, para a esquerda e para a direita.

Alguns mercenários que ficaram vivos após o ataque ficaram expostos à maldição conjurada pelo clérigo. Desde então, eles patrulham o andar térreo em busca de Soldados do Pôr do Sol. Eles rondam toda a área de entrada do castelo, indo até o Poço, passando em frente ao Salão do Castelo, até chegar novamente na Entrada. Esse processo costuma demorar 10 minutos para se repetir. Os jogadores podem evitá-los – sendo furtivo ou quando eles estiverem em outra área – ou combatê-los. Se derrotados, uma nova patrulha irá substituir a anterior em 8 horas, com +5 de bônus na Percepção Passiva.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 3 ou 4 Guerreiros Tribais (p.347)

Grupo Nível 3-4: 3 ou 4 Batedores (p.343)

Grupo Nível 5-6: 5 ou 6 Furiosos (p.346)

Salão do Castelo:

Talvez vocês nunca tenham visto tanto luxo quanto nesta sala. Essa sala retangular tem cerca de 10 metros de comprimento por 8 de largura, com cerca de 4mts de pé direito. Um grande lustre de cristais ainda ilumina a sala, mesmo após tanto tempo sem conservação. Uma grande mesa de reunião que ocupa metade da sala está bem ornamentada com taças incrustadas com algum tipo de minério incomum. Até mesmo o tapete aparentava ter certo luxo, o tecido era grosso e extremamente confortável ao toque, enquanto que seu desenho aparentava ter sido bordado há algumas eras atrás.

Há cerca de 10 taças incrustadas com gemas que devem valer algumas peças de ouro cada. O lustre também pode ser removido, mas implique uma alta dificuldade para a remoção do lustre sem danificá-lo. Ele custa cerca de 150PO no mercado.

Mas há um pequeno segredo nesta sala: Ela foi encantada pelo sábio do castelo para encurralar e matar os mercenários que invadiram o castelo.

No menor sinal de que os jogadores irão pilhar os itens, diversos itens pela sala irão se tornar objetos animados. Pratos, talheres, taças de cristal e o tapete se levantarão e irão lutar com os jogadores.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 3 Espadas Voadoras (p.242);

Grupo Nível 3-4: 3 Armaduras Animadas (p.241);

Grupo Nível 5-6: 3 Tapetes Sufocadores (p.242)

Nas paredes, haverá alguns quadros dos antigos reis do reino, mas que já faz tanto tempo que eles passaram por essas terras que as obras perderam seu valor. Porém, 3 quadros nessa sala chamam a atenção justamente por não terem essas características. O primeiro é o quadro de quatro feras atacando, o segundo é o quadro de uma pessoa em chamas e o último quadro é a foto de uma pessoa cega.

Sala da lareira:

Ao adentrar essa sala, um forte cheiro de fuligem adentra suas narinas. Ao olhar a sala, nota-se muita lenha espalhada nas laterais da sala. No fim da sala, posicionada exatamente no centro, há uma grande lareira que

aparentemente não é usada há muito tempo.

No Castelo Alwnick, há uma grande lareira que foi construída com o intuito de melhorar a temperatura ambiente dentro do castelo. A lareira, quando acesa, espalha a fumaça por pequenos canos nas paredes laterais da chaminé. Esses pequenos canos passam por toda a parede do castelo, esquentando as pedras e melhorando a temperatura dentro do castelo. Se os jogadores acenderem a lareira, eles notarão que a temperatura esquenta levemente. Por outro lado, os mercenários saberão que há pessoas dentro do castelo, se ainda não sacaram. Por conta disso, adicione +5 na Percepção Passiva de qualquer patrulha que ronda pelo castelo. Essa sala está localizada no mesmo local no segundo andar, então os jogadores poderão utilizar a chaminé para subir até lá.

Poço

O poço aparenta ter água limpa para se banhar ou beber. Olhando por ele, é notável uma grande fresta de luz na metade de sua extensão. A água é perceptível apenas nos cinco metros finais do poço, e, no fim dele, há uma grande rocha com algo cravado nela, e conforme a luz atinge a água, esse objeto brilha de uma forma quase cegante.

O poço possui 15mts de comprimento e 3 mts de largura, podendo levar ao andar subsolo. Porém, em seus 5 metros finais há água, e uma espada incrustada em jóias presa a um rochedo (você pode colocar um teste de percepção para perceberem que é uma espada rara). Aquele que tocar na espada prenderá sua mão em uma cola alquímica que não se dissolve na água, enquanto que uma criatura existente no túnel aquático anexo ao poço atacará a pessoa presa até ela morrer. Quando os jogadores perceberem que é uma armadilha, é tarde demais.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 1 Enxame de Piranhas (p.328);

Grupo Nível 3-4: 1 Tubarão dos Arrecifes (p. 338);

Grupo Nível 5-6: 1 Crocodilo Gigante (p. 326)

Loot: Sinta-se livre para colocar uma espada à sua escolha, desde espadas comuns a espadas mágicas +1.

Cozinha

Essa larga sala aparenta ser uma cozinha em uma primeira olhada. Pias e louças são encontradas aos montes pelas salas. Há tantos

armários para guardar os utensílios que acabou formando-se diversos corredores de prateleiras na sala. Contudo, no final da sala, há uma grande estátua negra, na forma de um Cérberus. Isso lhes faz pensar o porquê um monarca colocaria uma estátua do Guardião dos portões da Morte numa sala onde tanta gente trafegava no passado.

(Se os jogadores ainda não presenciaram os fantasmas, insira-os aqui)

Na cozinha existem diversos serviços fantasmas trabalhando arduamente para manter o exército bem alimentado. Eles são acessíveis para os jogadores interagirem e poderão dar mais detalhes do castelo, mas não saberão nenhuma forma de subir ao segundo andar, EXCETO pela sala de guarda no térreo. Porém, se eles ficarem muito tempo conversando, o(s) fantasma(s) cortarão a conversa dizendo que “precisam voltar ao trabalho”. As pias recebem água de uma cisterna, da largura da chaminé. Caso os jogadores percebam ou empaquem, você pode descrever como “há muita umidade nas paredes” ou algo nesse sentido. De qualquer forma, se os jogadores decidirem quebrar a parede, a cisterna será revelada e eles poderão subir por ela, dando acesso ao segundo andar. Ainda, existe uma estátua de um Cérbero com cinco cabeças. Embora todas as cabeças sejam de estilos diferentes, todas estão de boca aberta e rosnando. Na

frente da cabeça principal, há uma grande tigela abrasada, com marcas de queimadura e fuligem. Se algo que não seja coisas mortas for colocadas ou tocadas na tigela, o objeto ou pessoa sofrerá 2d4 de dano de fogo, sem direito a teste. Caso seja alguma criatura morta, a estátua se moverá e revelará uma passagem escondida, permitindo a passagem para o subsolo. Na verdade, os Soldados do Pôr do Sol moveram essa estátua de lugar e construíram o mecanismo às pressas quando detectaram o ataque dos mercenários de Ansung chegando.

Depósito

Ao entrar nessa sala, a narina dos personagens é invadida com um cheiro azedo, quase tóxico. Diversos barris em prateleiras formam uma espécie de estoque.

O depósito está cheio de produtos podres. Caso os jogadores tentem abrir os barris, uma ninhada de ratos gigantes avançará contra os jogadores, escondida dentro dos barris. Não há nada digno de nota nessa sala. Se os jogadores quiserem fazer um teste de Percepção, revele que além do cheiro azedo, há um grande odor de mijo de rato próximo aos barris.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 4 Ratos Gigantes (p.336)

Grupo Nível 3-4: 4 Enxames de Ratos (p.328)

Grupo Nível 5-6: 8 Enxames de Ratos (p. 328)

Padaria

No momento em que você abre a porta, uma fumaça de farinha invade os olhos dos personagens.

(Se estiver de dia) *A sala está totalmente vazia e, pelo número de fornos que estão projetados na sala, é uma grande padaria.*

(Se estiver à noite) *A temperatura da sala está muito alta e, mesmo com toda a fumaça de farinha, aparentemente há muitas pessoas na sala. Ao entrar na sala, diversos fantasmas estão trabalhando arduamente: Criando uma massa, batendo a massa e dando forma ou manuseando os diversos fornos que se encontram nas paredes da sala. Definitivamente, isso é uma padaria.*

Na padaria, existem diversos funcionários trabalhando para confeccionar os pães para o café da manhã. Se visitado durante a manhã ou à tarde estará vazia. Atrás de um dos fornos existe um buraco não tampado que levará até o subsolo. É possível conversar com os fantasmas

que estão na sala durante à noite, portanto que seja uma conversa breve.

Pátio Interno

(Se eles entrarem no castelo por cima) *Após subir no topo do castelo, os personagens começam a explorar o topo do castelo buscando alguma entrada, mas para a surpresa de vocês, não há nenhuma entrada aparente. Mas, quando vocês estavam quase mudando de ideia e buscando outra entrada no pátio externo do castelo, um grande pátio interno se revela no fundo do castelo, com uma altura bem mais baixa que as paredes superiores do castelo – dificultando à visão. Descendo pelas estruturas do castelo, uma sensação estranha toma conta dos personagens: Vocês estão sendo observados.*

(Se eles entrarem por dentro do castelo) *A claridade natural começa a tomar conta de vossos olhos à medida que vocês adentram essa nova área. Ao chegar nela, ela revela-se ser um pátio interno, o local onde os soldados treinavam. Isso é perceptível pelas armas – corroídas pelo tempo – os bonecos de treino e os alvos para arco e flecha. Além disso, pequenas tendas estão localizadas nas áreas cobertas desse pátio – provavelmente era uma pequena feira para os moradores e visitantes do castelo. No entanto, uma sensação estranha*

toma conta de vocês: Vocês estão sendo observados.

O pátio interno era normalmente utilizado para o treino da guarda local. Mas graças à maldição que o ancião do castelo conjurou, as estátuas de gárgulas tomaram vida e expulsam qualquer pessoa da área. Qualquer criatura que adentrar a área onde elas observam será atacada sem pudor.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 1 Gárgula (p.149) – remova a Resistência a dano;

Grupo Nível 3-4: 2 Gárgulas

Grupo Nível 5-6: 2 Gárgulas, 1 Gárgula-Anciã com estatísticas de um Galeb Duhr (p. 148)

Guarnição da Guarda

A porta, ornada com desenhos de batalha dos Soldados do Por do Sol e seu rei, possui uma espécie de tranca especial. Desenhos de animais e coisas nefastas se encontram nessa tranca.

(Quando adentrarem a sala) Após conseguir destravar a porta que impedia o progresso pelo castelo, um grande dormitório é revelado. Diversas prateleiras lotadas de armas e armaduras estão distribuídas ao longo da sala. Mercenários dormem nas camas que pertenciam aos

Soldados do Por do Sol. No fim da sala, uma escada giratória revela a passagem para o primeiro andar.

Existe uma tranca mágica localizada na porta da guarnição, formada por 3 algoritmos que devem ser preenchida com símbolos. Os símbolos disponíveis pra preencher são: Cachorro, Gato, Coelho, Feto, Maça, Morte, Terra e Chamas. Existe uma armadilha de veneno que atirará uma agulha toda vez que o código estiver incorreto, causando 2d6 de dano.

O código correto para destravar a porta é Cachorro (cego), Coelho (feras) e Maça (chamas). Para desvendar o código, os jogadores deverão ter o texto explícito abaixo (que está com o Capitão da Guarda) e deverão ver os quadros que se encontram no Salão do Castelo. O quadro do cego tem o símbolo do cachorro, enquanto que o quadro das feras possui o símbolo do coelho e finalmente, o quadro das chamas tem o símbolo da maça. Esses símbolos estão em uma espécie de alto-relevo, mostrado apenas quando colocar o quadro contra a luz.

O texto é: Primeiro, a morte trouxe sombras ao homem vindo da terra do oeste. Em sua viagem, ele cedeu sua carne a quatro feras da terra. E, após chegar ao leste, ele ardeu nas chamas da alegria.

Nessa guarnição haverá alguns guardas descansando (-5 na Percepção Passiva). Deixe livre para

seus jogadores se eles querem lutar ou passar furtivo por eles. Se por acaso os jogadores não os enfrentarem (seja por fugir ou acessarem o primeiro andar por meio de outro lugar), estes soldados poderão lhe engajar no andar superior.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 7 ou 8 Guerreiros Tribais (p.347)

Grupo Nível 3-4: 7 ou 8 Batedores (p.343)

Grupo Nível 5-6: 10 à 12 Furiosos (p.346)

Banheiros

Essa sala é extremamente pequena comparada aos outros locais do castelo. Um pequeno espelho na parede e uma tina de aço são os únicos itens contidos na sala. Além disso, um buraco com cerca de 10cm de diâmetro está localizado no chão. Esse provavelmente é o banheiro.

Não há nada digno de nota no banheiro.

Dormitórios

Certamente essa sala é a maior do castelo. Diversos beliches estão

distribuídos por toda a sala, com um baú em cada uma das extremidades. Inúmeros fantasmas dormem aqui.

O dormitório, assim como o banheiro, não possui nada digno de nota. Nos baús, há apenas trapos e objetos utilizados pelos fantasmas na época que eram vivos.

Acesso ao Seteiros/Controle da Ponte

Essa pequena sala possui alguns equipamentos para combates à distância e equipamentos táticos, como barricadas e aríetes. Balistas, arcos longos e bestas – embora quase todos (ou todos) estão bem deteriorados com o tempo que se passou. Há uma entrada em cada extremidade da sala, que se interliga até a parte interna da muralha.

Essas salas são iguais em suas estruturas. O que as difere são os itens que estão contidos dentro de cada uma delas. Na sala de controle da ponte, há a alavanca giratória que abaixa a ponte levadiça que dá acesso ao castelo. Já na sala de seteiros, ela contém alguns equipamentos de batalha. Ambas se conectam a muralha interna, que não possuem ligação com nenhum outro cômodo do castelo.

Subsolo

Arsenal

Essa sala aparentemente é o local onde as armas do exército do Por do Sol. Katanas e Armaduras Leves estão distribuídas em diversas prateleiras pela sala, mas o tempo corroeu-as. Até mesmo as prateleiras sofreram o efeito do tempo, com os pés quebrados e a madeira corroída por cupim.

No arsenal se encontra algumas armas, mas todas elas se encontram em um estado horrível de conservação. Acima da porta que dá acesso ao arsenal há um pequeno balcão que dá acesso a um baú (itens mágicos a sua escolha).

Granja

Toda a carne branca consumida pelos moradores do castelo é produzida aqui. Essa sala é uma granja vertical, com diversas prateleiras servindo de poleiro para as galinhas. Ainda há ovos que não foram chocados na sala, provavelmente sob os efeitos da maldição, gerando um odor nada agradável. Em uma das vagas que seria o poleiro, há um grande baú. No chão, há 4 armadilhas de urso armadas.

Na Granja, existe um baú deixado por aventureiros que tentaram explorar a masmorra, sem sucesso. Sorte deles, porque é uma armadilha. A abertura desse baú está conectada com as armadilhas de urso. Caso não sejam desmontadas antes da abertura dos baús, surgirão ursos para atacar os personagens x o número de armadilhas não desmontadas (Max. 4).

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: Ursos Negros

Grupo Nível 3-4: Urso Marrom

Grupo Nível 5-6: Urso Polar

Todos na página 339.

Pátio do Poço

Nessa área livre do castelo, vocês conseguem observar todas as áreas disponíveis do subsolo: A dungeon no fim da sala, a sala de reunião do castelo e uma cozinha. No entanto, alguns soldados estão observando vocês com as mãos nas armas. É bem perceptível o semblante tenso dos soldados, mas também nota-se certa habilidade pela arma que manejavam e pela sua postura firme. Vocês estão diante de um dos exércitos mais bem-sucedidos da história do Reino: Os Soldados do Pôr do Sol. Mas, hoje eles são apenas história. Se em seu tempo eles passavam de mais de um milheiro

de unidades, hoje são apenas cerca de uma dúzia. O que farão?

Os soldados serão hostis apenas se os personagens pegarem em armas. Embora estejam vivos há muito tempo e queiram gozar de um merecido descanso, eles jamais irão morrer sem uma última batalha. Deixe bem claro sobre a quantidade de soldados, é quase um suicídio batalhar com eles, mas deixe-os livres para executarem o que vier à cabeça.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 8 Guardas (p.347);

Grupo Nível 3-4: 8 Batedores (p.343);

Grupo Nível 5-6: 8 Capitães dos Bandidos (p. 343);

Sala do Capitão

Essa sala possui uma larga mesa de reunião em seu centro, tomando quase todo o tamanho da sala. No centro da mesa, uma grande maquete do castelo e um mapa da região é facilmente perceptível. Olhando a forma que as tropas estão posicionadas no castelo, é bem notável o porquê do sucesso dessa esquadra: Eles eram estrategistas natos. Sentado em uma das polaridades da mesa, encontra-se o capitão dos Soldados do Pôr do Sol.

Caso os jogadores tenham batalhado contra os soldados do Pôr do Sol, o capitão estará esperando os jogadores com uma Ready Action de atacar o primeiro jogador que passar pela porta. Caso eles não tenham entrado em confronto, os jogadores poderão fazer amizade com o capitão e ele irá prestar auxílio para os jogadores. Ele cederá a carta para abertura da sala da Guarnição da Guarda, no momento em posse dos soldados de Stradius.

A carta

Primeiro, a morte trouxe sombras ao homem vindo da terra do oeste. Em sua viagem, ele cedeu sua carne a quatro feras da terra. E, após chegar ao leste, ele ardeu nas chamas da alegria.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 1 Capitão dos Bandidos, apenas Cimitarra (p.343);

Grupo Nível 3-4: 1 Cavaleiro (p. 344);

Grupo Nível 5-6: 1 Gladiador; (p. 346)

Sala dos Serventes

A sala a seguir revela algumas poucas camas, além de diversos sacos de dormir revestida com fungos e plantas. O quarto está cheio de trapos e uniformes, possivelmente é um

pequeno quartinho destinado aos empregados do andar inferior do castelo. Dói para alguns imaginar que, mesmo em um reino próspero e com um líder justo, ainda há tamanha discriminação a ponto de isolar os menores funcionários de seu reino em uma espécie de porão.

Aqui é o local onde as pessoas que trabalham no castelo dormem. A quantidade de tesouros é baixa no local, mas se algo for usurpado pelos personagens, coloque um peso na consciência dos jogadores sobre o fato de estar roubando pessoas pobres, mesmo que fantasmas.

Fossa

(Se eles entrarem pela fossa) *A partir do momento que vocês abrem o alçapão, um cheiro pútrido invade a narina de vocês. Mesmo sem considerar diversas outras possibilidades de entrar no castelo, vocês fazem o impulso de pular, mas o forte cheiro faz vocês repensarem sobre o assunto. Após tomar uma boa dose de coragem, vocês finalmente saltam pelo alçapão. Os personagens saltam em um túnel escuro, totalmente sem visão, mas um líquido que não é possível ver alcança quase o joelho de cada um de vocês.*

Se qualquer tipo de iluminação for feita, irá revelar diversos esqueletos jogados nessa fossa – aqui é o local onde o corpo dos soldados foi

despejado, certamente. Além disso, muitos dejetos oriundos dos banheiros estão espalhados pela água. Há um pequeno calçamento nas laterais do túnel que é possível andar para não caminhar na água.

A quantidade de corpos jogados no esgoto foi um prato cheio para roedores. Faça um teste de furtividade para os ratos usando com as estatísticas disponíveis abaixo.

Além disso, se os personagens ficarem por mais de dois turnos dentro da água, solicite a eles um teste de CON e CD 13. Se eles não passarem, eles contraíram uma doença debilitante por conta da água poluída. Reduza o HP total em 3 pontos e a Com em 1. Além disso, realize as mesmas reduções todos os dias. Se o personagem chegar a oHP ou o de CON por conta da doença, o personagem está morto.

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 4 Ratos Gigantes (p.336)

Grupo Nível 3-4: 4 Enxames de Ratos (p.328)

Grupo Nível 5-6: 8 Enxames de Ratos (p. 328)

Dentro do túnel, é possível ver uma pequena luz artificial em seu fim. Após poucos minutos, os personagens conseguem sair da fossa...

Leia a partir daqui caso os jogadores tenham entrado por dentro do castelo ou se vieram pela fossa:

Essa sala possui uma plataforma alta de pedra, onde provavelmente dá acesso ao castelo. Uma escada de madeira dá acesso a uma parte interior, onde uma sala relativamente grande dá acesso a um túnel escuro. O cheiro pútrido de dejetos entra na narina de vocês e causa arrepios, mas o que impressiona é que um fantasma espectral está pegando todos os dejetos que são despejados nessa sala e arremessando no túnel.

Na sala, o Sr. Mauro Bosta faz a limpeza da sala, despejando a sujeira dentro da fossa, e periodicamente removendo a sujeira da fossa e jogando-a fora do castelo. Ele sabe algumas sobre o castelo e irá indicar que ratos vivem nos esgotos.

Cozinha 2

Nessa cozinha era realizada a comida para os presidiários da Dungeon. A comida era horrível, para variar, dando coisas mortas para os usuários da cadeia, tudo proveniente do açougue.

Sala do ADM

Essa sala bem de porta bem ornada não possui maçaneta para abrir, apresentando apenas uma pequena fechadura. Há um pequeno letreiro escrito “Sala da ADM” na porta. Ao tentar empurrar a porta, ela não abre.

Nessa sala se encontra boa parte dos tesouros do castelo, incluindo jóias, gemas e muitas moedas de ouro. Porém, a chave dessa sala se encontra junto com o Rei do castelo. Essa é a recompensa “final” do castelo, então pode liberar loot um pouco mais “gordo”.

Açougue

Ao abrir a porta desta sala, um cheiro de carne podre irrompe, dando certa ânsia de vômito. Observando levemente, diversas peças de carne podre estão expostas nessa sala. No fundo, o açougueiro coberto de sangue corta e bate nas carnes com extrema violência. De onde será que essa carne surge?

O açougue tinha um cheiro horroroso e ácido, com mistura de criaturas mortas e o cheiro pútrido do açougueiro. Assim que a sala dele for invadida, ele partirá para o ataque contra os jogadores. Além da carne podre, o cutelo infectado e diversas ferramentas de tortura, não há mais

nada de útil nessa sala. Aparentemente, era aqui que os presos julgados eram executados. O cutelo funciona da mesma forma que a doença. A cada acerto no ataque do Açougueiro, o alvo deverá realizar um teste de CON CD13 ou estará sob os efeitos da doença.



Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 1 Rufião (p. 348);

Grupo Nível 3-4: 1 Veterano (p. 349);

Grupo Nível 5-6: 1 Gladiador (p. 346).

Dungeon

Antes mesmo de chegar a próxima sala, diversas prisões são vistas à distância. Não era uma sala, e sim uma prisão. Diversas salas estavam espalhadas no corredor final do subsolo do castelo, aparentemente, todas vazias. Diversos esqueletos de pessoas que estavam presas e morreram no ataque são expostas, presas na grade de forma totalmente aberta, como um troféu.

Verifique o período dentro do jogo. Caso esteja com sol (Das 7:00 às 19:00), duas pessoas estarão presas em duas celas separadas. Jonas Le'Swith e Albert Cuth'ead estão presos porque cometeram um crime, crime este que os soldados não sabem qual é, e que as pessoas responsáveis por sua prisão já faleceram. Eles implorarão por ajuda dos jogadores, dizendo que foram presos por uma injustiça, e não há injustiça maior do que prender alguém por quase um milênio sem ter o porquê disto.

Os jogadores poderão pedir ajuda aos Soldados do Pôr do Sol, mas eles se recusarão a ajudar. Se vocês libertarem eles à força, isso irá gerar um combate contra os soldados com o Capitão da Guarda incluso. Todavia, ambos os presos irão ajudar na luta. Há também a possibilidade de realizar a tarefa furtivamente: Roubando a chave do capitão e

libertando-os em segredo, deixando em aberto apenas a fuga do subsolo.

As estatísticas dos soldados estão no sub-tema *Área do Poço e Sala do Capitão*. **As estatísticas dos NPC's serão de dois espiões (p. 345). Vale ressaltar que eles estarão sem nenhum equipamento, já que estavam presos.**

Mas o que os guardas e os jogadores não sabem é a sua real natureza: Eles são lobisomens. Se eles estiverem no grupo quando der 19:00, eles irão se revelar numa transformação bizarra e atacarão o grupo. Quando um deles chegará à 25% de vida, eles irão correr, mesmo que recebam Ataques de Oportunidade. Se isso acontecer, eles irão se esconder dentro do fosso, até as coisas se normalizarem pela manhã. Dentro de suas celas, há um buraco que leva até o fora do castelo, nas montanhas.



Os quadros do Salão do Castelo (Baseados em RE7)

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 2 Lobisomens (p. 210);

Grupo Nível 3-4: 2 Lobisomens (p. 210);

Grupo Nível 5-6: 2 Homem Urso (p. 209).

1º Andar

Capela Real

No meio de tanta coisa morta, finalmente um lugar pacífico. Essa sala é uma pequena capela dedicada a Torm. Um vistoso tapete vermelho leva os visitantes da porta até o seu altar, enquanto dois bancos de madeira servem de apoio para os fiéis, um de cada lado do tapete. O pequeno altar, composto de uma pequena estátua da manopla, símbolo de Torm, está em cima de uma mesa rústica, mas bela, com gavetas por baixo de seu tampo e diversas velas, incensos e poções, das mais diversas cores, criavam um aroma de fato agradável na sala. Uma lamparina de brilho tão alto quanto um farol ilumina todo aquele lugar sagrado. Mas ele há de ter seus contrastes: Junto às paredes, diversas mesas estavam com diversos frascos e animais presos em potes – como cobras e polvos, certamente mortos. Aves estão empalhadas e presas ao teto por meio de pequenos fios de seda. Talvez nem o local mais sacrossanto do castelo merecia ter essa alcunha.

Na mesa principal onde o altar se localiza, há uma armadilha: Há duas poções vermelhas que, caso alguma delas seja puxada, revela um fino fio de seda ligado a ela. Quando puxada, o fio se romperá. Soará um grande

estrondo na sala, estourando todos os frascos de vidro, se tornando “caltrops/makibishis” nos arredores das mesas. Além disso, frascos com ácido acertarão os usuários e explodirá em contato com uma lamparina que se encontra no topo da sala, que também irá cair nos usuários. Cause 1d4 de dano de ácido a todos aqueles que estiverem próximos a mesa e 1dio (com direito a save de DEX para receber metade do dano) para quem estiver na região dos bancos, já que a grande lamparina irá explodir em cima deles. Se houver inimigos nas proximidades, principalmente os soldados que repousam na Sala de Guarda, eles ouvirão o barulho e se dirigirão até a sala. Existe uma grande biblioteca escondida na sala anexa. Para revelá-la, basta erguer o símbolo de Torm verticalmente. Se a estátua for quebrada ou movida com imprudência, o mecanismo que se encontra ao longo do pilar que sustenta a estátua também se quebrará, impossibilitando o acesso à livraria.

Você pode inserir informações completas sobre o castelo ou sobre informações acerca do mundo, claro, há 700 anos atrás.



Cisterna

Essa sala mostra uma grande caixa d'água aberta e estupidamente larga. Essa caixa é ligada a uma calha, que por sua vez deve se conectar ao topo do castelo. Uma tubo de cerâmica largo, com cerca de 2mts de diâmetro, sai do fundo dessa caixa e desce à perder de vista. Pelas falta de plantas que nascem em regiões mais úmidas, a calha do topo do castelo deve ter rompido com a neve há algumas décadas.

A cisterna do castelo capta a água da chuva e leva até a cozinha para aproveitamento, para ser utilizada para lavar as louças e as roupas, respectivamente. Porém, a calha que mandava a água captada para a cisterna quebrou, deixando o compartimento vazio. Hoje, ela servirá apenas como passagem entre a cozinha e o primeiro andar.

Dormitórios da Realeza

Quando os personagens crêem que o salão do castelo seria a maior prova de riqueza que veriam em suas vidas, eis que eles se enganam novamente. Certamente é aqui que o rei e seus nobres e leais súditos ficam. As peças de roupa dessa sala possivelmente valem mais que a espada comum de um Guerreiro as jóias incrustadas com pequenas jóias valem mais que uma armadura. Se seu objetivo era encontrar a maior fonte de riqueza

deste castelo, parabéns, você foi bem sucedido.

Nessa sala se encontra os dormitórios onde as pessoas de alto escalão do castelo residem como o Capitão da Guarda, o sábio e outros nobres. Essa sala tem a finalidade de ludibriar os jogadores para imaginarem que o rei dorme nesse aposento e não procurem recompensas na sala do trono, que indicará para uma passagem secreta. Além disso, existem alguns ornamentos que podem ser pilhados, equivalendo a cerca de 400PO.

Sala de audiência

Essa porta dava acesso a uma sala diminuta, com apenas dois bancos antes de outra porta à frente de vocês. Um letreiro acima da próxima porta dizia “Sala de Espera – Aguarde o chanceler para ser atendido pelo Rei”. Uma pequena mesa de cabeceira está ao lado da porta, com uma gaveta entreaberta. Nela, há apenas alguns lenços grandes o suficiente para vendar uma pessoa.

(Aguarde os jogadores decidirem o que fazer – não há absolutamente nada relevante nessa sala, continue).

Após abrir a sala, vocês se vêem em uma sala no formato hexagonal, com um lindo papel de parede dourado. Sobre ele e em alto relevo, há diversas gravuras dos Soldados do Pôr do Sol

nas mais diversas batalhas travadas em sua história. Curiosamente, não há mais nada dentro desta sala, apenas outras cinco portas dentro do Hexágono – uma em cada ponta dele. Por onde irão seguir?

A sala de audiência se trata de uma sala hexagonal, mas portando uma ilusão macabra. A sala frontal a ela é a única verdadeira, e toda vez que o usuário entra na sala errada, a gravidade gira conforme a sala, logo, sempre trocando a sala verdadeira de posição. Para facilitar, recorte um hexágono e pinte a sala à frente de sua posição original no mapa – essa será a sala correta a seguir, deixe-a apontada a seu lado oposto (ou seja, a sala por onde eles entraram está apontada para você). Quando eles tomarem a direção errada, deixe a direção escolhida por eles direcionada a você, assim, a sala verdadeira sempre irá se movimentar junto com eles. O objetivo deles é passar duas vezes por essa porta. Se eles saírem da primeira sala, eles já se encontram na ilusão e a saída será perdida, se mantendo no loop até morrerem ou encontrarem a saída. Todas as salas são absolutamente iguais, e, quando decidirem voltar a sala anterior, o conteúdo que estiver nela (monstros ou baús) desaparecem. Sempre que errarem a posição correta, os jogadores deverão rolar um D6 para verificar o conteúdo dessa sala:

1 e 2: Monstros (à seu dispor);

3 à 5: Nada;

6: Baú de tesouro (à seu dispor);

Às gravuras na sala não representam nada, sinta-se a vontade também para inserir coisas à seu gosto para induzi-los ao erro. Se você não notar progresso, deixe-os realizarem testes para perceber que estão em uma ilusão.

Sala do Trono

Após sair da temida sala de audiência, vocês finalmente se deparam em frente à sala do Trono. Estátuas de cavaleiros magistras estão com uma postura de reverência, como se lhe saudassem pela sua ferocidade e ousadia de ter chegado tão longe. Partindo da porta da sala de audiência, um largo e vistoso tapete vermelho com um largo contorno de um dragão chinês na cor dourada se alonga por dentro da próxima sala. Estão prontos?

(Deixe-os agir conforme quiserem, e, quando todos estiverem prontos, continue)

É notável o nervosismo do grupo: As pernas tremem, as mãos suam, a espada titubeia, o corpo hesita. Mas ainda assim, vocês adentram a sala com velocidade, como se o objetivo final estivesse próximo, ao alcance de suas mãos – algo palpável. Alguns

pilares sustentam a majestosa sala, com uma distância perfeitamente igual entre uma e outra. Há diversos bustos de outros reis que já passaram por esse local – ou até mesmo por este reino, presos na parede, exatamente na metade da distância entre um pilar e outro, estando eternizados neste local. Seguindo o majestoso tapete, ele realiza uma curva em 90º à direita, revelando o trono. Com detalhes em dourado e com cor vermelha escarlate, ele está sendo usado por seu general, como se usurpasse pra si o título de rei. Seu fiel seguidor, o Sábio, está ao lado dele – como esteve durante toda a sua vida. Assim que seus olhares se cruzam, não há fala, carinho ou emoção entre vocês. O general, em uma velocidade extremamente rápida, remove seu manto e o arremessa em sua direção – revelando-se ser muito maior do que vocês imaginavam enquanto ele cai lentamente em direção ao solo. Quando, surpreendentemente, o pseudo-rei surge avançando violentamente em vossa direção. Enquanto ele prepara o seu primeiro ataque em vocês, ele mostra um olhar vazio, de alguém que já não está mais presente naquele plano, mas seus sentidos zumbificados o fazem agir por instinto.

A sala do trono é o local onde o General-Rei do Castelo Alnwick, além de seu clérigo, permanece à espera das pessoas que irão finalmente acabar com a maldição que o castelo foi imposto. Devido ao estado avançado de zumbificação,

eles atacam sem hesitar. Com o rei, há uma chave que abre a sala da ADM, levando os jogadores a saírem da sala e não procurarem o tesouro. No fundo dessa sala, existem cortinas por toda a parede (se alguém quiser realizar um check de Percepção, revele a localização das cortinas para eles)

Estatísticas

Grupo Nível 1-2: 1 Acólito com 25HP (p.341) e 1 Furioso (p. 346);

Grupo Nível 3-4: 1 Druida com Curar Ferimentos (p.345) e 1 Gladiador (p. 346)

Grupo Nível 5-6: 1 Arcano (p.340) e 1 ciclope.

Estratégias

O Rei tentará eliminar os inimigos mais fortes que estiverem na linha de frente, enquanto que o Sábio ficará na retaguarda, evitando ataques no flanco, curando seu mestre quando necessário ou cedendo-o buffs. Mas, se alguém na linha de trás estiver incomodando o Rei ou a si, ele irá focar suas próximas magias nele.

Se alguém averiguar a cortina, ela irá revelar uma passagem escondida por baixo de seu tecido, contendo uma porta que leva ao...

Aposento Real

(Prepare o cronômetro do celular)

Essa passagem escondida revela a cereja do bolo: Os reais aposentos do rei. Apenas ao olhar o quarto, é possível observar uma cama majestosa, digno dos maiores reinos existentes e uma grande pilha de tesouros espalhados pela sala. Mas vossa majestade não iria partir sem deixar uma surpresa. Subitamente, a cabeça de todos começa a arder, como se uma tocha tivesse queimando-os de dentro para fora. Rebuliços no estômago começam a ficar mais freqüentes, como se estivesse dentro de uma centrífuga. O som do vazio começa a tremular em seus ouvidos, como se parte de vocês não estivesse mais ali. Quando vocês olham para a barriga de vocês, notam um grande buraco vazio, tal qual como a galáxia e suas estrelas. Tal buraco suga vocês por completo de forma repentina.

Instantaneamente, vocês caem no chão. Um grande buraco de minhoca trouxe vocês até aqui, que era bem perceptível até se fechar na mesma velocidade que ele os sugou. Vocês estão no espaço, mas uma sala de vidro impede vocês de cair no vazio deste plano. Há bustos de todos os deuses do plano nesta pequena sala. Há baús tão refinados que aparentemente esse local é onde o Rei guarda seus tesouros. Pilares aparentam sustentar a sala no espaço, com inúmeros espelhos

maiores que vocês espalhados pela sala. Uma porta se encontra no fim da sala.

(Inicie a contagem, no máximo 5:00 min)

Este aqui é o real local onde o Rei fica na maior parte do tempo. Há tesouros glamorosos aqui (além de dois itens mágicos), muitas moedas de ouro e gemas. Porém, a entrada na porta da cortina leva a um demiplano. A sala onde os personagens aparecem é transparente e mostra a galáxia, com diversos planetas ao seu redor mostrando os mais diversos planos existentes. Na sala, há algumas estátuas, pilares, baús, espelhos e uma porta trancada dentro dela.

Na verdade, esse local é uma encruzilhada entre os planos: O Demiplano e o Mundo do Espelho: Tudo o que existe no Demiplano não existe no Plano Espelhado, e vice-versa. No entanto, tudo que é destruído em um dos planos, passa para o segundo plano. Os personagens, assim como as pilastras, estão no Demiplano, com o restante estando no mundo espelhado (inclusive a porta). O objetivo dos personagens é sair pela porta – que removerá os jogadores da encruzilhada e devolverá eles para os Aposentos Reais. Para isso, eles deverão quebrar todos os espelhos ou apenas o espelho da porta. Lembrando que os diversos espelhos

estão espalhados pela sala toda, justamente para confundir seus jogadores.

Os personagens terão apenas 5 minutos para desbloquear a porta, ou o buraco de minhoca irá engoli-los novamente, devolvendo-os para a sala do trono e trancando permanentemente a sala do aposento real.



Representação da Sala do Trono

CONCLUINDO A AVENTURA

Finalmente, após mais de 700 anos, com a queda do antigo General e seu braço-direito, as almas que ainda residiam em nosso plano podem finalmente descansar. Nossos novos heróis conseguiram lidar com todas as armadilhas e perigos do Castelo Alnwick. Agora eles poderão recolher as recompensas por sua missão com o líder local, ou falar com o Clérigo Joseph sobre o sucesso de sua missão. Talvez eles possam até mesmo poder tomar o Castelo Alnwick para si. Independente da decisão, o Castelo poderá voltar a ter seus dias de glória daqui a uma ou duas décadas. Os heróis merecem um belo descanso antes da sua próxima empreitada.

CONTE-NOS SUA OPINIÃO!

Adoraríamos ouvir sua opinião sobre a aventura. Críticas positivas ou negativas sempre serão bem vindas e nos ajudarão a dar um direcionamento melhor para nossas próximas aventuras. Pretendemos criar alguns suplementos para esta aventura, como mapas dessa aventura para ser utilizados durante o jogo e perfeitamente adaptável para o Rollzo e outros aplicativos de RPG de mesa online. Talvez lancemos novas estatísticas de criaturas, baseadas no feedback de vocês.

Obrigado por jogarem!

Luiz