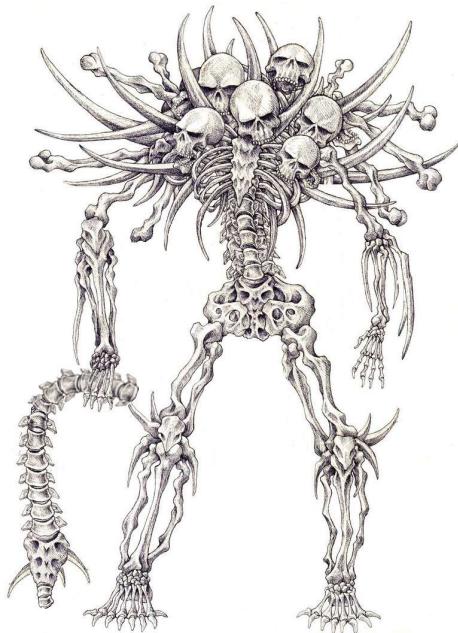




# ERGÁSTULO PERPÉTUO

Por Márcio da Silva Kubiach

**Um desmoronamento revela uma construção subterrânea  
há muito esquecida. Qual será a sua natureza e quais  
maravilhas esconde? Mas também são reveladas  
advertências em élfico antigo que ordenam que  
o lugar deve ser deixado em paz. Aqueles que  
romperem os selos estarão preparados?**



DUNGEONS & DRAGONS

Uma desafiadora aventura para 4 personagens de 3º nível

# INTRODUÇÃO

A aventura *Ergástulo Perpétuo* é uma aventura que pode ser jogada sozinha ou em uma campanha qualquer. Estas páginas contêm toda a aventura assim como a descrição de todas as criaturas e itens necessários para jogá-la.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidos e referenciados quando se repetirem. Para jogar você precisará de no mínimo do Livro do Jogador, mas é recomendada a consulta aos três livros básicos do *Dungeons & Dragons 5<sup>a</sup> edição*.

## CONDUZINDO A AVENTURA

*Ergástulo Perpétuo* é uma aventura desafiadora para quatro personagens de 3º nível. Existem encontros de combate, áreas secretas e inimigos poderosos. Ao mesmo tempo há uma história ao fundo que os PJs podem descobrir. A aventura acontece em uma antiguíssima tumba transformada em uma prisão e o único elemento de cenário é a citação ao deus dos elfos Corellon Larethian, logo, essa aventura pode ser jogada em qualquer cenário de *Dungeons & Dragons* bastando trocar o deus dos elfos.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a estória até o início da aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida e lhe dá uma ampla sensação do que os personagens jogadores devem estar fazendo. A seção Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações para fazer os PJs entrarem nessa aventura. Por fim, na seção Moral da Estória, é apresentada a história por trás de tudo.

## PLANO DE FUNDO

Em uma região isolada, mas próxima o suficiente para ser notada, ocorreu um pequeno tremor. Dessa acomodação de terra surgiu a entrada de uma estrutura muito antiga, uma tumba com símbolos élficos, que nunca deveria ter sido revelada.

Essa tumba é também uma prisão que encarca os responsáveis por uma terrível traição que aconteceu em um passado já distante. Nesse passado um vilarejo de humanos que fazia amplo uso de magia firmou amizade com uma comunidade élfica. Com o tempo a ganância seduziu os humanos que roubaram a magia e mataram os elfos na tentativa de viverem mais.

Por esse crime foram todos mortos e o deus dos elfos os amaldiçoou. Transformou todos em mortos vivos e mesmo que sejam destruídos eles retornam no raiar de um novo dia. Era para eles nunca serem encontrados, mas a entrada da tumba foi revelada depois de um desmoronamento.

Alguns moradores de regiões próximas, mercadores que passaram por perto e aventureiros curiosos ignorando o que de fato era aquilo relataram o tremor e a entrada que surgiu. Com apreensão a notícia foi levada ao conhecimento das autoridades mais próximas e muitos boatos já começaram a circular nas tavernas locais. Não vai demorar até que alguém se sinta motivado a explorar a tumba-prisão.

## VISÃO GERAL

A aventura *Ergástulo Perpétuo* é baseada em local e ocorre praticamente toda no interior da masmorra. A aventura é dividida em três partes. Na parte 1, se necessário, os PJs realizam uma viagem até a entrada da tumba. Na parte 2 o grupo chega ao local do desmoronamento e entra da estrutura até encontrarem uma pesada porta dupla de pedra, rachada e com um aviso. Por fim, na parte 3 os PJs entram e começam a explorar a tumba. O grupo encontrará inimigos diversos e perigosos até enfrentar uma múmia como desafio final, podendo encontrar ouro e itens mágicos.

## GANCHO DE AVENTURA

A notícia da existência da entrada da tumba já se espalhou e detalhes, como a existência de avisos em élfico, do seu tamanho e como surgiu, atrairá muita atenção. Cabe ao Mestre definir quanto e quem vai levar essa informação a sério.

A guarda de um povoado próximo pode mandar alguém averiguar e/ou tentar encontrar alguém que sumiu ao investigar essa estrutura, mas com certeza os boatos do surgimento da tumba, provavelmente ouvidos de viajantes e curiosos em tavernas, atrairão muitos aventureiros com esperança de obterem riqueza sem igual e poder.

## PARTE 1: MOBILIZAÇÃO

Aqui depende muito da situação dos personagens-jogadores e/ou da campanha que está sendo jogada. Dependendo do que o DM decidir pode ser necessário realizar uma viagem até o local e/ou obter permissões para chegar onde a entrada da tumba aflorou, tudo conforme o cenário.

Mas tenha em mente que essa parte é opcional especialmente se essa aventura estiver sendo jogada como uma aventura única (*one shot*). Nesse caso apenas pule essa parte e comece a aventura pela parte 2.

## PARTE 2: A ENTRADA

Assim que os PJs chegam próximo ao local onde surgiu a tumba eles perceberão que há poucos dias houve um deslocamento de terra. Um antigo morro veio abaixo e revelou um túnel que desce e que depois de poucos metros revela paredes e uma escadaria de pedra muito bem construída.

Após uma dezena de metros de descida o grupo chega a uma grande porta dupla de pedra. Aqui ainda chega um pouco luz do exterior, mas existe apenas escuridão além da porta. Ela está rachada e no centro há uma frase esculpida em belas letras. É um aviso escrito em élfico antigo. Para ler basta que um PJ fale élfico para, com alguma dificuldade, decifrar o que está escrito:

***“Aqui jaz os traidores da amizade, assassinos do apreço e ceifadores da fraternidade. Não perturbem sua eterna punição. Deixem essa tumba em paz”.***

## A Maldição

Movido pela injustiça que seu povo sofreu Corellon Larethian amaldiçoou todos os envolvidos. O estopim da tragédia foi o desejo final de viver mais e por isso todos foram condenados a vagar pela tumba como mortos-vivos. Com lapsos de inteligência os fragmentos de sua antiga vida se encarregam de atormentá-los para sempre e para garantir a maldição também os proíbe de eventualmente tentar deixar a tumba. Se forem de alguma forma destruídos todos voltam a não-vida no amanhecer de um novo dia.

## PARTE 3: A TUMBA

A porta, rachada, não impede ninguém de entrar ou de sair. Assim que o grupo a ultrapassar os PJs começam na área 1.

### Características Gerais

A tumba está a cerca de 10 metros de profundidade, toda feita de pedra.

**Teto.** O teto está a 3m de altura.

**Portas.** Todas as portas, grandes ou pequenas, são feitas de pedra.

**Luz.** Não existe luz ambiente. Todo o interior está envolto em escuridão total.

### Histórico

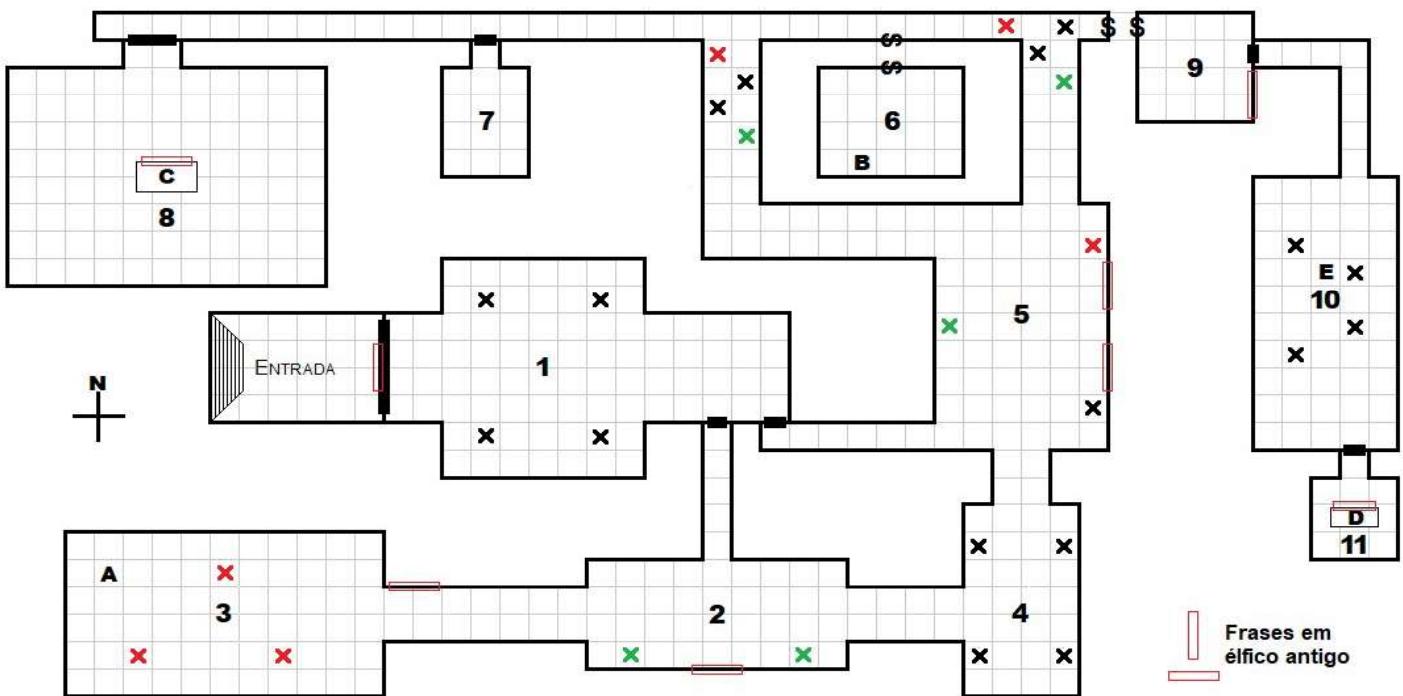
Após a vingança os clérigos elfos receberam a revelação de reunir os traidores em uma tumba. Aproveitando uma velha masmorra abandonada os elfos construíram uma tumba onde depositaram os cadáveres conforme os sacerdotes e a lacraram.



Corellon Larethian amaldiçoou a todos e desde então eles vagam pela tumba agora sua prisão, como mortos-vivos, lamentando-se e sofrendo por toda a eternidade

### Situação Atual

A tumba-prisão estava selada há milhares de anos e recentemente devido a movimentação de terra ela foi revelada. Ela está aberta, mas devido à maldição os mortos-vivos não podem abandoná-la.



## Área 1 – Entrada e Câmara Inicial

Superada a pesada porta de entrada vocês se deparam com a escuridão absoluta. O ar parece velho e onde é possível ver há múltiplas camadas de poeira muito fina.

Assim que o grupo passa pelo portão eles chegam à câmara inicial. Não há fontes de luz, todo o complexo está em **escuridão** (pg. 183-184 do Livro do Jogador) e os PJs precisam providenciar uma fonte de luz. Personagens com visão no escuro enxergam dentro do alcance e seus testes de Sabedoria (Percepção) têm **desvantagem**.

Uma vez superado o problema da luz os PJs se encontram em uma sala ampla com seis sarcófagos de pedra junto às paredes norte e sul. Ao leste, no fundo da sala, há duas portas de pedra junto à parede sul e no chão há cacos de cerâmica espalhados.

Essas duas portas não estão trancadas, mas estão emperradas. Para abri-las é necessário um teste de Força CD 12, mas os PJs conseguirão abrir qualquer uma se tiverem tempo suficiente.

**No momento que um personagem forçar uma das portas** quatro dos sarcófagos da sala se abrirão (marcados no mapa com “x” pretos) e deles surgem quatro esqueletos, mas esses esqueletos são diferentes.

### Esqueleto Persistente

Morto-vivo Médio, caótico e mau

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

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

**Deslocamento** 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

**Vulnerabilidade a Dano:** contundente

**Imunidade a Dano:** venenoso

**Imunidade à Condição:** envenenado, exausto

**Sentidos:** Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

**Idiomas:** Comum e Élfico, mas não pode falar

**Nível de Desafio:** 1/2 (100 EXP)

**Persistência (1/Dia).** No início da próxima rodada que o esqueleto persistente for destruído ele recupera todos os seus pontos de vida e retornar ao combate. Se ele sofrer qualquer quantidade de dano pela habilidade Sobrecarga do Esqueleto Sobrecarregado a habilidade Persistente deixa de funcionar por 24 horas.

### Ações

**Espada Longa.** Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 6 (1d8+2) cortante, ou 7 (1d10+2) cortante se usada com as duas mãos.

**Besta Leve.** Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 24/96, um alvo. **Dano:** 6 (1d8+2) perfurante.

Esses esqueletos sofreram mutações místicas pela essência mágica que carregam, pela maldição divina e pelo tempo transcorrido. Uma vez destruídos no início da próxima rodada eles se erguem para lutar uma vez mais. Eles são representados no mapa por um “x” preto.

## Área 2 – Antecâmara

Vocês chegam a uma sala com saídas para o leste e o oeste e à frente há um altar destruído com dois sarcófagos em cada lado. Acima do altar, esculpida na pedra, uma frase em élfico antigo.

Esta sala é uma antecâmara. À frente um altar com restos de símbolos religiosos destruídos. A frase em élfico, traduzida, diz:

**“Corellon Larethian é um deus justo e não há maior justiça que levar a punição ao mal”.**

**Assim que os PJs chegarem ao centro da sala** dos sarcófagos surgem dois esqueletos que atacam. No centro das suas costelas brilha uma luz esverdeada e bruxuleante.



### Esqueleto Sobreacarregado

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (restos de armadura)

Pontos de Vida 13 (2d8+4)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

**Vulnerabilidade a Dano:** contundente

**Imunidade a Dano:** venenoso

**Imunidade à Condição:** envenenado, exausto

**Sentidos:** Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

**Idiomas:** Comum e Élfico, mas não pode falar

**Nível de Desafio:** 1/2 (100 EXP)

**Sobreacarregado.** Quando o esqueleto sobreacarregado for destruído ele libera de uma vez a energia aprisionada causando 2d10 de dano energético com um raio de 1,5m centrado nele mesmo. Todos os afetados podem realizar uma Salvaguarda de Destreza CD 12 para sofrer metade do dano.

### Ações

**Espada Longa.** Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 6 (1d8+2) cortante, ou 7 (1d10+2) cortante se usada com as duas mãos.

Esses esqueletos também sofreram mutações místicas e acumularam muita energia mágica. Quando destruídos essa energia é expulsa causando danos a todos nas proximidades. Eles são representados no mapa por um “x” verde.

## Área 3 – Cripta Coletiva

Pouco antes de chegar à área 3, no corredor que liga as áreas 2 e 3, há um aviso em élfico antigo esculpido:

**“Aqui os executores de odienta traição ao povo élfico, com a bênção de Corellon Larethian, cumprem penitência eterna do não descanso”.**

Esta longa sala é uma câmara mortuária coletiva. Há vários sarcófagos e muitos deles estão abertos. No chão há muita poeira, cacos de pedra e pegadas muito antigas.

**Quando o grupo de PJs entrar nessa sala** três sarcófagos serão rapidamente abertos e de dentro deles surgirão três esqueletos muito ágeis e rápidos que atacam imediatamente.

### Esqueleto Alígero

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (restos de armadura)

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17(+3)	11(+0)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

**Vulnerabilidade a Dano:** contundente

**Imunidade a Dano:** venenoso

**Imunidade à Condição:** envenenado, exausto

**Sentidos:** Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

**Idiomas:** Comum e Élfico, mas não pode falar

**Nível de Desafio:** 1/2 (100 EXP)

### Ações

**Ataques Múltiplos.** O esqueleto alígero faz dois ataques de garra.

**Garra.** Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d4+3) cortante.

As mutações místicas que esses esqueletos sofreram alterou a sua velocidade e formou garras em suas mãos. São muito perigosos, mas bem menos resistentes que os demais. Eles são representados no mapa por um “x” vermelho.

O sarcófago ao fundo, marcado com a “A”, está cheio de areia. Se um PJ decidir enfilar os braços na areia vai achar **nove** pequenos jarros cada um com 5 PO e 5 PP. Também há uma Adaga +1 oculta entre a areia.

## Área 4 – Cripta Coletiva

Está sala guarda quatro sarcófagos que se abrirão assim que um PJ se aproximar. Quatro esqueletos persistentes só erguerão se algum personagem-jogador entrar nessa área, todavia, se o grupo os despertar e depois avançar (ou recuar) para a área 5 eles os seguirão e há a possibilidade de tornar o encontro da área 5 **mortífero**.



## Área 5 – Antecâmara

A frente existe uma grande sala com múltiplas saídas. Há três sarcófagos e ao leste dois belos quadros esculpidos.

Esta sala é uma imensa estrutura com passagens que interligam toda a tumba. Na parede ao leste há dois quadros com figuras humanóides lapidados na parede.

**No primeiro há figuras de humanos e de elfos, aparentemente como amigos e em meio do que parece ser uma pequena cidade ou vila.** Embaixo desses desenhos existe uma frase em élfico antigo que diz:

**“No princípio a boa vontade do apreço entre as raças. O povo élfico abraçou a amizade.”**

**No segundo quadro há as mesmas figuras humanas, mas agora armados roubando e matando pelas costas as figuras élficas.** Da mesma maneira, abaixo há uma frase em élfico antigo que, traduzida, diz:

**“No fim o ultraje, o roubo, a traição e o assassinato. Tal ofensa não ficará sem punição.”**

Depois de examinarem a parede ocorrerá aqui um dos mais perigosos encontros da aventura. **Assim que o grupo terminar de examinar as figuras e/ou decidir deixar a área 5 os três sarcófagos vão se abrir** e

emergirão **um esqueleto persistente, um esqueleto sobrecarregado e um esqueleto alígero**. Eles entram em combate e os sons da batalha irão **atrair** os outros oito morto-vivos que estão nos corredores um pouco mais afastados. **No fim do segundo turno de combate contra os três primeiros** os demais esqueletos chegam e atacam os PJs. Uma boa tática é usar os esqueletos sobrecarregados para **explodir** inimigos.

## Área 6 – Sala Cofre Secreta

A única forma de chegar nessa sala é encontrando a passagem secreta e depois arrombar a fechadura. Para achar a entrada é **necessário possuir escore 14 ou maior em Percepção Passiva** ou ser bem sucedido em um **teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 14** (lembre-se da **escuridão**).

Uma vez encontrada a entrada secreta os PJs irão se deparar com uma pesada porta de pedra. Trata-se de uma porta de uma espécie de cofre que não pode ser derrubada ou forçada, mas pode ser arrombada. A fechadura, que abre através de uma combinação já perdida de símbolos élficos antigos, está exposta e pode ser aberta com um teste de **Destreza CD 15 com o uso de ferramentas de ladrão**. Dois falhas no teste para arrombar quebram o mecanismo e a porta não poderá mais ser aberta.

Aberta a porta os PJs encontram uma sala com uma mesa, dois baús vazios ao leste e no local marcado com “B” outros dois baús. Em um desses baús há 50 PO e 500 PP. No outro baú há 20 PO, cinco anéis que valem 10 PO cada, dois colares de ouro e prata que valem 25 PO cada e uma coroa de ouro com pedras preciosas no valor de 200 PO.

## Área 7 – Capela

Aqui existe uma pequena capela em homenagem a Corellon Larethian. A porta de pedra trás o símbolo do deus dos elfos esculpida e não está trancada. Uma vez aberta revela ao fundo uma estátua.

Um detalhe importante é que **nenhum morto-vivo desta tumba é capaz de entrar aqui** e nem observar o símbolo na porta ou a imagem ao fundo por muito tempo.

Além desse efeito não há mais nada de especial aqui. A estátua é normal feita de pedra e não há nada de secreto aqui. Todavia, um sacerdote do deus Corellon Larethian pode realizar grandes feitos aqui.

Um(a) clérigo(a) de tendência **bondosa** pode rezar aqui e **descobrir tudo sobre a maldição** (lei o quadro sobre a maldição). Se o clérigo de tendência **bondosa** também for seguidor do deus dos elfos ele pode **quebrar a maldição** que Corellon Larethian lançou. Basta rezar em frente à estátua, pedindo perdão por essas almas atormentadas. Se isso for feito a maldição termina e os mortos-vivos que forem destruídos não mais ressurgirão ao nascer de uma novo dia.

**Prêmio em XP.** Se a maldição for desfeita, conforme acima, o grupo recebe 700 XP.

## Área 8 – Cripta Principal

No fim do corredor os personagens encontram uma ampla porta de pedra. Ela não está trancada e assim que for aberta revela uma elaborada cripta de grandes dimensões com um enorme sarcófago no centro.



No sarcófago central está aquele que tramou tudo e que assassinou os elfos em busca de poder e vida eterna. Seu nome já foi esquecido e ele seria apenas poeira, se não fosse a maldição que o pune incessantemente. Na lateral do sarcófago está esculpida, em élfico antigo, a frase:

***“Aqui jaz aquele que por temer a morte tomou as vidas de amigos. Corellon Larethian julgou. Pelo crime seu desejo foi atendido. Sem a bênção do perdão nunca haverá descanso. Jamais”.***

Após sua morte ele foi transformado em um morto-vivo e existe aqui desde então. A ele Corellon Larethian permitiu que retivesse boa parte de sua inteligência, mas isso só serviu para atormentá-lo de uma maneira indescritível. Nenhuma de suas habilidades místicas foi preservada e mesmo destruir-se é impossível devido à maldição.

Depois de milhares de anos revivendo memórias, dores e arrependimentos ele está completamente louco. Instantes após do grupo de personagens jogadores entrar nessa área a tampa de pedra se moverá e do sarcófago ele se ergue como uma múmia.

### Múmia

*Morto-vivo Médio, ordeiro e mau*

**Classe de Armadura** 11 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 58 (9d8+18)

**Deslocamento** 6 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

**Salvaguarda:** Sab +2

**Vulnerabilidade a Dano:** ígneo

**Resistências a Dano:** contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos

**Imunidade a Dano** necrótica, venenosos

**Imunidade à Condição** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exausto, paralisado

**Sentidos** Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

**Idiomas** Comum, Élfico, Dracônico e Abissal

**Nível de Desafio** 3 (700 EXP)

### Ações

**Ataques Múltiplos.** A múmia pode usar o Olhar Apavorante e atacar com o punho pútrido no mesmo turno.

**Punho Pútrido.** Arma de Combate *Corpo a Corpo*: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 10 (2d6+3) contundente mais 10 (3d6) necrótico. Se o alvo for uma criatura ela deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 12. Se falhar ela será amaldiçoada pela podridão da múmia. O alvo não pode mais recuperar pontos de vida e os seus PVs máximos são reduzidos em 10 (3d6) para cada 24 horas que se passarem. Se os pontos de vida forem reduzidos a zero o alvo morre e seu corpo vira poeira. A maldição só pode ser removida pela magia Remover Maldições ou outro efeito mágico. O socorro a uma vítima que sofre com a podridão da múmia pode por si só render uma **nova aventura**.

**Olhar Apavorante.** Um alvo à vista a até 18m. Se o alvo puder ver a múmia deve realizar uma salvaguarda de Sabedoria CD 11. Se falhar fica amedrontado até o final do próximo turno da múmia. Se falhar por 5 ou mais também fica paralisado. Se for bem sucedido fica imune ao Olhar apavorante por 24 horas.

Devido à insanidade a inteligência mais elevada dessa múmia não a ajuda, apesar de permitir uma maior estratégia em combate. Depois que a múmia começar a atacar ela não parará até que todos estejam mortos. Ela tentará usar o Olhar Apavorante para paralisar um inimigo enquanto ataca outro na tentativa de controlar os inimigos, todavia, se for atacado com fogo é muito provável que o desespero o leve a investir de forma descontrolada contra aquele que o atacou. As jóias que ela carrega valem o total de 50 PO.

Ao contrário de outras múmias assim que ele toma consciência dos PJs ele fala com eles, mas é impossível manter um diálogo. Sua memória está colapsada, ele é tomado pelas dores da sua maldição e se lamenta:



*"Eu nunca me senti tão sozinho. Já tentei acabar com isso, mas sempre retorno".*

*"O tempo é impiedoso e nos paga com terra e poeira e um escuro e silencioso túmulo".*

*"A esperança é só uma ilusão".*

*"Para onde foram todos os sentimentos?"*

Se houver um **elfo** entre os PJs ele o reconhecerá mais cedo ou mais tarde. Apontará para ele e gritando dirá:

*"Eu já cumprí a minha penitência! Eu me arrependo! Termine com isso, AGORA!"*

**Seja como for esse encontro termina em um combate contra a múmia.**

## Área 9 – Antecâmara Secreta

Para entrar nessa sala é necessário achar a entrada secreta. Para encontrar a entrada basta **possuir escore 14 ou maior em Percepção Passiva** ou ser bem sucedido em um **teste de Sabedoria (Percepção) CD 14**.

Depois de atravessar a entrada secreta o grupo chega a uma sala retangular, vazia, com uma porta ao leste. Na parede ao lado da porta há uma frase gravada na rocha em élfico antigo que diz:

***"Aqui sofrem eternamente aqueles que tramaram a morte da amizade".***

A porta de pedra está emperrada devido ao tempo já transcorrido e exige um teste de Força CD 12 para ser aberta. Uma vez aberta ela revela um túnel estreito.

## Área 10 – Cripta Coletiva

Depois de um estreito túnel vocês chegam a uma grande e cumprida sala. O chão está recoberto de ossos aparentemente humanos e existem oito caixões que aparentam ser feitos de madeira petrificada.

Nessa longa sala estão sepultados os magos do conselho do vilarejo traidor. Os ossos são de dezenas de outros moradores e súditos que não foram poupadados da fúria élfica. Os caixões demonstram estragos pelo tempo, mas estão em sua maioria inteiros.

**No chão estão espalhados centenas de ossos** que não chegam a prejudicar o deslocamento dos personagens.

Assim que os PJs entrarem nessa sala de quatro desses caixão se erguerão **quatro esqueletos persistentes (para ficha veja pg.4)** que se posicionarão no meio da sala e atacarão os PJs se eles avançarem.

## Área 11 – Cripta Real

Nesta pequena sala existe um único caixão. Aqui estão os restos de uma pessoa que aparentemente pertencia a um posto de autoridade, talvez o líder do vilarejo ou outra autoridade equivalente que amava a riqueza material acima de tudo e de todos.

O caixão está fechado, mas não está selado. Ao abri-lo os PJs encontrarão um esqueleto muito velho e fragmentado. Entre os ossos e cacos estão aqui depositados alguns dos itens roubados do povo élfico como lembrança do crime que cometaram.

Há dentro do caixão uma Capa do Povo Élfico (descrita na pg. 170 do Livro do Mestre), uma Cota de Malha Adamantina (pg. 155), uma Espada Longa +1 e um Arco Longo +1 (pg. 154). Existem ainda, 22 moedas de prata espalhadas e **1 moeda de prata dentro na boca** do esqueleto.

**Se a moeda de prata que está na boca do esqueleto for retirada uma armadilha é disparada. Um guardião se erguerá** na área anterior e bloqueará tentativas de fuga. Não há como entender e desarmar essa armadilha, mas a magia *Detectar Magia* irá revelar uma áurea na área da mandíbula.

Após retirar a moeda todos os ossos que estão espalhados na área 10 se unirão em um pequeno redemoinho. Dessa união surgirá um imenso esqueleto que não sairá da área 10. Qualquer PJ que entrar nessa área será atacado até a morte e se nada for feito ele permanecerá ali, parado, até os PJs morrerem de fome, sede ou velhice...

## Esqueleto Unificado

*Morto-vivo Grande, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 14 (armadura de ossos)

**Pontos de Vida** 85 (9d10+27)

**Deslocamento** 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10(+0)	16(+3)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

**Vulnerabilidade a Dano:** contundente

**Imunidade a Dano:** venenoso

**Imunidade à Condição:** envenenado, exausto

**Sentidos:** Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

**Idiomas:** Comum e Élfico, mas não pode falar

**Nível de Desafio:** 3 (700 EXP)

**Resistência Lendária (3/Dia).** O esqueleto unificado escolhe se quer ser bem sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

### Ações

**Clava Grande.** Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8+4) contundente.

## FINAL

A exploração da tumba terminará quando os PJs ficarem satisfeitos ou se a exploraram por completo, o que significa terem encontrado e derrotado a múmia.

Existe a possibilidade remota dos PJs entenderem e quebrarem a maldição, mas se não o fizeram todos os mortos-vivos voltarão a não-vida no dia seguinte. Nesse caso o DM deverá decidir o papel dessa masmorra na sua campanha.

Se os PJs não compreenderam que a maldição reerguerá os mortos-vivos no dia seguinte é provável que ela seja esquecida. Se os PJs a entenderam podem tentar mais tarde descobrir como acabar com a maldição e se o Mestre não deseja lidar com isso um novo desabamento de terra pode fazê-la desaparecer em definitivo.

## Moral da Estória

Milênios no passado um vilarejo fundado por magos humanos que prosperava com o intenso uso de magia aliou-se a um oculto povoado élfico. Muitos anos se passaram e essa aliança se transformou em amizade. Ambos os povos trabalharam juntos e um intercâmbio raríssimo se consolidou, todavia, a ambição humana se fez presente.

A aliança entre os povos perdurava já por décadas e foi esse fato que desencadeou o fim. Os humanos começaram a envelhecer enquanto os elfos permaneciam no ápice de suas forças. Intrigas e traições levaram os elfos à decadência, sua magia foi roubada e finalmente suas vidas foram tomadas pelos humanos na vã tentativa de viverem mais. De tão vil tal ato exigiu vingança.

Ouvindo os lamentos e pedidos de vingança de seus filhos o deus dos elfos, Corellon Larethian, interferiu. Guerreiros elfos atacaram o vilarejo humano e exterminaram cada vida que ali residia. Sem a possibilidade de perdoar os elfos, sob ordens divinas, construíram uma tumba onde foram sepultados os responsáveis por essa tragédia e Corellon Larethian despejou sobre eles sua ira como uma maldição.

A partir daquele dia o desejo dos traidores foi atendido. Todos foram condenados a se arrastarem como mortos-vivos pelos corredores da tumba que nunca poderiam deixar. Todos foram privados da maior parte de sua inteligência e mesmo que de algum modo tentassem se destruir retornariam no raiar de um novo dia em sua prisão eterna.

Milhares de anos se passaram. Sem escolha os condenados vagaram. Muito ódio foi fomentado nas raras ocasiões que a consciência de cada um se manifestava. A essência arcana inata dos prisioneiros se amplificou com o passar do tempo e a própria maldição deu causa a mutações.

Para o bem de todos o local da tumba-prisão continuava ignorado. Até o dia que a terra entrou em convulsão e revelou a sua entrada. Agora era questão de tempo.

