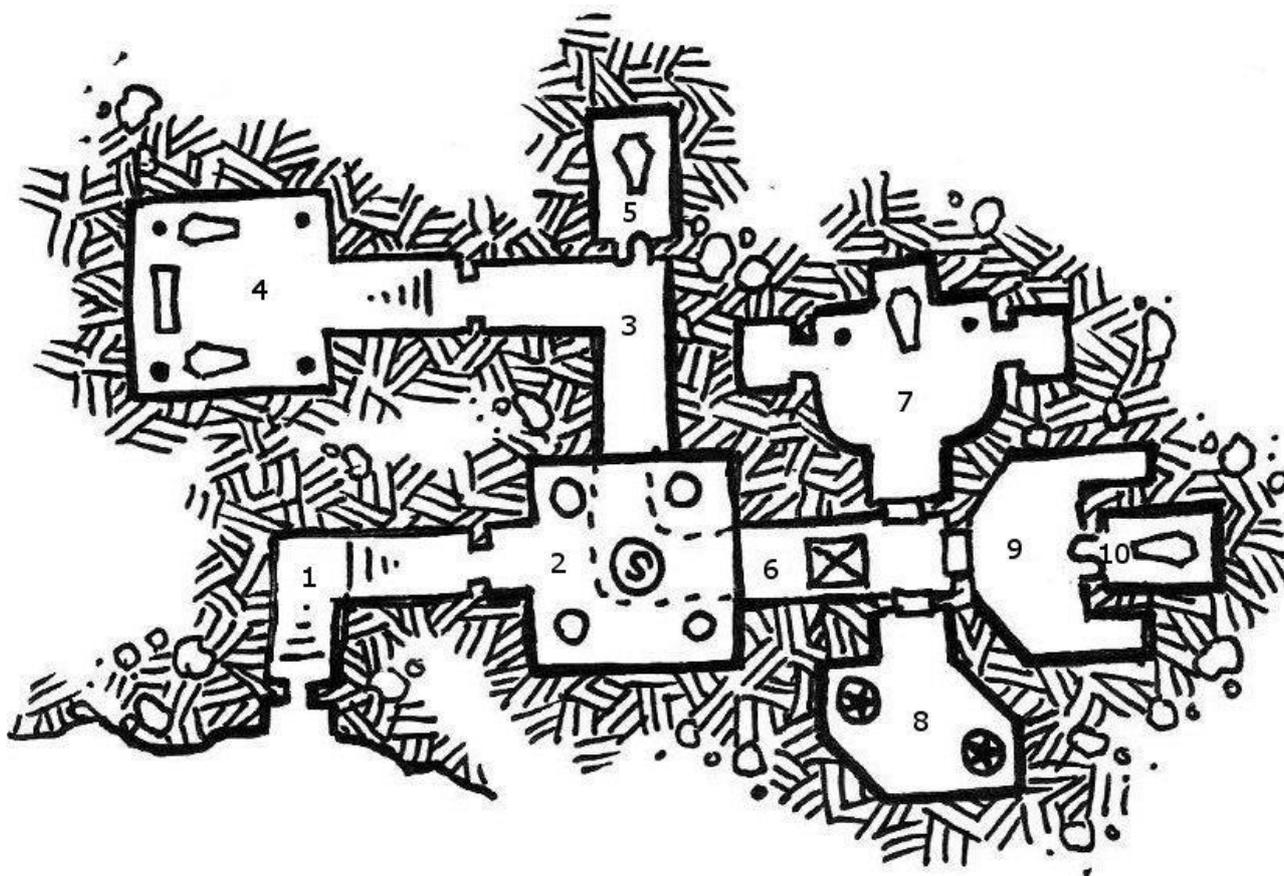


As Criptas de Hornhold



Os personagens são enviados para recuperar uma arma de uma tumba anã e no processo descobrem um segredo de família.

Gancho

Os personagens são instruídos a recuperar um martelo de batalha da tumba de Boran Hornhold na cidade anã de Cragmoor. Fazendo uma pequena pesquisa eles descobrem que a arma em questão estará no sarcófago “do filho”. O propósito da arma fica por conta do Mestre.

Background

Boran Hornhold era um dos quatro filhos de um nobre. A mulher de Boran, Eleana, fazia parte do conselho dos anões, enquanto Boran se tornou um comerciante. Eles tiveram um filho, Rothar, que morreu ainda criança. Boran tinha uma amante em segredo que também deu a ele uma criança. Esse filho também morreu antes que ele pudesse se casar e ambos, a sua amante e seu filho bastardo o precederam em morte.

Ambos, a amante e seu filho ilegítimo foram enterrados na cripta da família em camarás secretas.

A arma que os personagens foram instruídos a procurar está na verdade no sarcófago do filho ilegítimo em uma sala secreta, porém ambos os filhos têm armas em seus sarcófagos, como a tradição dos Hornholds para homens solteiros.

Sala 1: Entrada da Cripta

A escada é decorada com afrescos de um anão e uma anã (Boran e Eleana) realizando antigos rituais de corte dos anões.

Características Especiais: nenhuma

Sala 2: A Câmara Superior

Cinco estátuas se encontram nessa sala, todos anões. A estátua no centro é o pai de Boran, enquanto as outras quatro estátuas são Boran e seus três irmãos. Existe uma entrada secreta escondida para as criptas dos andares inferiores abaixo da estátua do centro.

Características Especiais: porta

secreta (Percepção, CD Fácil) levando a uma entrada que faz interseção entre as salas 3 e 6.

Sala 3: Corredor Leste

A parede direita desse salão é decorada com afrescos de um anão (Boran) vestido como um comerciante em várias negociações. A parede esquerda retrata uma anã (Eleana) sentada no conselho dos anões.

Características Especiais: Porta secreta na esquina do corredor (Percepção, Dificuldade Moderada) levando à sala 5: A cripta da Amante.

Sala 4: Cripta de Boran e Eleana

Os afrescos do corredor continuam nessa sala. Na parede a frente da porta estão dois sarcófagos; a esquerda está o de Eleana e a direita o de Boran. No centro dos sarcófagos se encontra um afresco de 2,5 m do anão e da anã em seu casamento.

Características Especiais: nenhuma.

Sala 5: Cripta da Amante

Mal se tem espaço suficiente nessa sala para o sarcófago. As paredes, diferente das outras salas não possuem nenhuma decoração, porém o sarcófago retrata uma anã que não lembra a vista em outros lugares da cripta. Se os personagens abrirem o sarcófago, eles encontraram um anel no corpo que se encontra lá. Remover o anel acordará o corpo morto-vivo e ele atacará.

Características Especiais: combate (morto-vivo); tesouro (anel).

Sala 6: Corredor Norte

Os afrescos nesse corredor retratam um jovem anão – brincando, treinando com um machado de guerra, pescando e ajudando em casa.

Características Especiais: armadilha (fosso).

Sala 7: Cripta de Rothar (filho legítimo)

Os afrescos do jovem anão continuam nessa sala. A parede atrás do sarcófago retratam pai, mãe e filho. Pequenas alcovas no leste e oeste estão vazias, mas as paredes retratam mãe e filho, pai e filho, respectivamente.

Características Especiais: um martelo

de batalha mundano se encontra no sarcófago.

Sala 8: A sala da Estátua

Essa sala contém duas estátuas, ambas de jovens anões. Um obviamente é Rothar, e o outro é desconhecido (na verdade é uma estátua do filho bastardo de Boran). Um teste de História (CD Moderado) revelará que a estátua foi feita usando um estilo mais recente.

Características Especiais: nenhuma.

Sala 9: A Arvore da Família

Existe uma grande árvore entalhada na parede oposta à porta. O resto das paredes, teto e chão são decorados com nomes de anões entalhados. Personagens que falam Anão podem fazer um teste de História (CD Fácil) para confirmar que essa é a linha do tempo da família.

Características Especiais: porta secreta (Percepção, CD Moderado) para **Sala 10: Cripta do filho Bastardo;**

Sala 10: Cripta do Filho Bastardo

Assim que a porta é aberta, uma voz masculina retumba pela cripta em Anão, “**NÃO PERTURBE MEU FILHO!**”. Duas estátuas animadas (Guardiões da Cripta Anão) atacam imediatamente. Assim como a cripta da amante (Sala 5), essa cripta não tem nada de especial, exceto por uma silhueta de um jovem anão entalhado na tampa do sarcófago. Essa silhueta é igual à desconhecida estátua na sala 8. O sarcófago também tem entalhado em Anão as palavras “Não menos que um filho”.

Características Especiais: tesouro (machado de batalha); combate (2 estátuas animadas).

Conclusão

Você deve decidir o que acontece se o grupo retornar com o machado errado. O contratante saberá que é o martelo errado? E haverá implicações em se utilizar o martelo errado? Mesmo que o grupo consiga o martelo correto (ou traga ambos), você pode usar um segundo NPC para se aproximar do grupo durante a viagem de volta para tentar comprar o martelo. As intenções do comprador e sua motivação ficam por sua

conta.

Você também deve considerar se o filho bastardo e a amante de Boran Hornhold podem afetar a campanha em alguma maneira. É possível que a informação por si só tenha algum valor. Alternativamente, é possível que ainda exista alguém vivo que tenha uma conexão com o filho ou a amante.

Apêndice: Como usar esse documento

Este mini cenário de Duas Páginas foi construído para ser usado em qualquer nível de jogo. Portanto, você (O Mestre) terá que realizar um pouco de preparação antes que ele sirva para o seu grupo.

Tamanho do Grupo

Este mini cenário conta que seu grupo terá entre 4-5 aventureiros. Se seu grupo tiver mais ou menos membros, você terá que ajustar a aventura de acordo.

Nível do Grupo

Quando você vê o termo “Nível do Grupo”, isso se refere à média de todos os níveis de personagem, arredondado. Presumindo-se que o grupo consiste de personagens com mais ou menos o mesmo nível.

Monstros

Incluir monstros será a maior parte da preparação que você terá que fazer. Para sua sorte, os combates em cada Mini Aventura de Duas Páginas não são o foco da exploração si. Isso significa que normalmente o grupo conseguirá lidar com os combates sem muitos problemas. Essas são pequenas explorações – não campanhas completas.

Cada sala ou área que contem um monstro terá uma nota na seção de Características Especiais.

A informação apresentada entre parênteses está lá para dar a você sobre o tipo de monstro a ser utilizado no combate. (A história por trás da exploração também ajudará você a entender o tipo de monstro que deve ser inserido.)

Existem algumas formas de “preencher o vazio”.

Você pode usar uma ferramenta como a

(inserir link) para encontrar um monstro apropriado. Essa ferramenta permite que você organize monstros por diversos fatores para encontrar algo próximo do apropriado para a campanha.

Você também pode usar uma técnica chamada “reskinning”. Para reskin, você seleciona um monstro do nível correto e muda uma ou duas coisas nele para fazer o monstro que você precisa. Você pode ler mais sobre essa técnica na sessão intitulada “Modificando um Monstro” na página 273 do Guia do Mestre

Classe de Dificuldade

Para fazer essa aventura utilizável por um grupo de qualquer nível, não é dado um número exato para as dificuldades, ao invés disso são dadas palavras, Fácil, Moderado e Difícil que denotam qual o CD deve ser. Use a tabela abaixo para encontrar o CD correto para seu grupo.

Nível do Grupo	Fácil	Moderado	Difícil	Teste
1-4	10	15	20	13
5-8	10	15	20	14
9-12	15	20	25	16*
13-16	15	20	25	18*
17-20	15	20	25	20*

Para grupos no nível mais baixo da categoria, talvez você tenha que subtrair 2 dos valores dos Testes de Resistência, baseado em o quão difícil você quer que o encontro seja.

Tesouro

A coisa mais fácil de inserir na exploração é tesouro. Essas entradas vão lhe dar um tipo de tesouro e nada mais, exemplo: **Especial:** Tesouro (Anel).

Normalmente fica ao seu encargo se o tesouro é algo mágico ou mundano (mas ainda valioso) e quando essas recompensas serão apropriadas para o nível do grupo ou não.

Escala

Não existe um gripo no mapa e,

portanto não há uma escala para cada masmorra. Você normalmente consegue dizer o quão grande as coisas serão, mas fique à vontade para aumentar e diminuir conforme seu gosto.

Mini Exploração de Duas Páginas ©
2011 Roving Band of Misfits Press
RovingBandofMisfits.com
Map © 2011 Dyson Logos
<https://rpgcharacters.wordpress.com/>

Fichas

Fosso

De repente, o chão cai abaixo de seus pés.

CD Percepção: difícil; **CD Desarmar:** fácil

Dano de queda: 5 + nível do grupo.

A armadilha de fosso foi feita por um anão e, portanto muito bem escondida. Entretanto, armadilhas de fosse não bem fáceis de desarmar quando uma vez encontradas. Personagens também podem pular sobre o fosso em vez de tentar desarmá-lo realizando um teste de Atletismo CD 10.

CRÉDITOS DA VERSÃO DA REDERPG:

Tradução: Eduardo Reis Nobre

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Leandro Tavares Rocha

(Link para o original em inglês:
<http://www.drivethrurpg.com/product/170586/Two-Page-Mini-Delve--Hornhold-Crypts>)