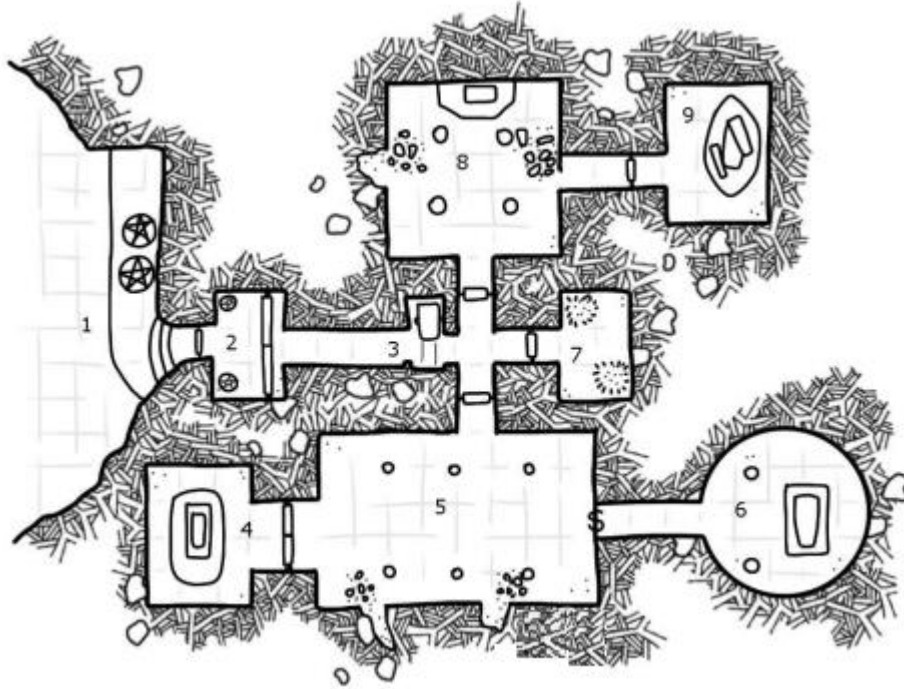


# MEMORIAL DEEPWOOD

Os jogadores são enviados para um memorial há muito esquecido de uma guerra civil entre os elfos.



## Gancho:

O gancho principal dessa miniaventura deve girar em torno da biblioteca (Área 7).

- Uma possível guerra civil entre elfos está começando, e os jogadores devem recuperar os registros da biblioteca para lembrar aos elfos do preço de uma guerra civil.
- Um sábio ficou sabendo sobre o memorial, e vai pagar aos jogadores para recuperar os registros da biblioteca.
- Os jogadores encontram o local por acaso, e percebem o valor dos antigos tomos e registros.

## História:

Milênios atrás, em uma época lembrada somente em tomos esquecidos, ocorreu

uma guerra civil entre elfos em Deepwood. Ela começou como uma disputa feudal entre duas famílias élficas e se arrastou por 103 anos. Ambos os lados sofreram diversas baixas. Finalmente, um grande rei foi coroado e acabou com a guerra. Para se assegurar de que as futuras gerações não esqueceriam o preço de uma guerra civil, o rei construiu um memorial como um lembrete do preço pago em sangue. Quando o rei faleceu, ele também foi sepultado dentro do memorial, em uma câmara secreta. O memorial foi abandonado pelos elfos há centenas de anos. Desde essa época, foi saqueado e desfigurado por diversos vândalos. Recentemente, um colapso em uma das salas expôs um sistema de cavernas próximo, e posteriormente um Urso Coruja

fez o seu ninho, junto de seus filhotes, no memorial.

### **Área 1: Entrada**

A entrada é fortemente escondida por videiras e outras plantas, quase invisíveis. Estátuas de dois soldados elfos ficam perto da porta, também cobertas de videiras. Uma delas está sem um dos braços. A maior parte da pintura está lascada e desgastada, mas uma inspeção cuidadosa mostra que uma das estátuas usa uma capa marrom, e a outra uma capa verde. A porta da frente possui uma pesada corrente enferrujada, a qual a fechadura foi destruída.

### **Área 2: Antecâmara**

Duas estátuas são encontradas nessa sala, uma delas com os braços abertos, e a outra ajoelhada com suas armas ao seu lado. Um teste de Inteligência (CD Fácil) vai revelar que elas são estátuas de “Paz” e “Perdão”. As esculpidas portas de madeira, enormes e cobertas de poeira, não possuem fechadura. Há um relevo entalhado nas portas que mostra dois elfos indo um em direção ao outro.

### **Área 3: Salão Principal**

Existe uma alcova no salão com uma prateleira. Nela, diversas tiaras mágicas descoloridas estão penduradas, onde somente quatro ainda funcionam. Outras se encontram no chão ao redor da prateleira, retorcidas ou quebradas. Ao colocar uma das tiaras, os jogadores conseguem escutar uma “gravação” nas suas cabeças (falando em élfico) que lhes fornece um “tour” pelo memorial. O texto exato da gravação fica a cargo do Mestre de Jogo, mas deve incluir o nome da sala, e alguma história sobre o propósito original do memorial. O salão possui portas que levam para a Área 5

(sem fechadura), Área 8 (sem fechadura), e Área 7 (porta trancada). Para abrir a porta para a Área 7, os jogadores devem usar ou as Ferramentas de Ladrão (CD Média) para abrir a fechadura, ou a magia *arrombar*, ou fazer um teste de Força (CD Difícil) para arrombar a porta. A porta também possui uma armadilha.

**Característica Especial:** Armadilha (porta para a área 7: Biblioteca)

### **Armadilha da Porta      Armadilha Mágica**

*A porta rejeita qualquer tipo de interferência com uma explosão trovejante.*

Esta porta, aparentemente comum, foi protegida contra interferências. A armadilha se restaura automaticamente. Qualquer criatura que tente, sem sucesso, abrir a fechadura usando as Ferramentas de Ladrão, usar a magia *arrombar*, ou arrombar a porta vai disparar a armadilha.

A magia de *detectar magia* consegue encontrar a armadilha, e ela pode ser desarmada se o jogador ficar diretamente em frente da porta, e realizar com sucesso um teste de Arcanismo (CD Difícil). Uma tentativa sem sucesso de desarmar a armadilha dessa forma também a ativa.

Quando ativada, a armadilha lança uma *onda trovejante* (Livro do Jogador, pág. 282-283). Ajuste o “espaço de magia” a ser utilizado e a CD de acordo com o nível do grupo.

---

### **Área 4: Túmulo de Elon (O General Verde)**

Um sarcófago se encontra em um pedestal. Na sua tampa está pintado (bem desbotado) o que aparenta ser um austero elfo usando uma capa verde. Um teste de Força (CD Fácil) consegue abrir o sarcófago. Nele se encontra um corpo sem

nenhum item de valor. Também existem diversas bancadas ao longo das paredes.

### **Área 5: Salão do Memorial**

Milhares de nomes foram esculpidos (em élfico) pelas paredes dessa sala. As letras não chegam a uma polegada de tamanho; eles são os nomes dos elfos mortos durante a guerra. Também são visíveis outros nomes, rudemente esculpidos, em goblin e orc por cima dos nomes originais. Diversas partes das paredes estão rachadas ou totalmente quebradas.

A parede a leste da sala tem uma porta secreta para a Área 6. Ela pode ser encontrada com um teste de Percepção (CD Difícil), ou se os jogadores estiverem procurando especificamente por uma porta secreta com um teste de Investigação (CD Média)

**Característica Especial:** Porta secreta

### **Área 6: Túmulo de Sylvanius (O Rei)**

A porta para esse túmulo abre com um sibilar. As tiaras mágicas da Área 3 ficam completamente silenciosas se os jogadores entrarem nessa área. Runas incandescentes iluminam o corredor e a cripta com uma luz azulada. Nenhuma parte dessa cripta tem sinais do vandalismo tão presente no resto do memorial. Na parede oposta à entrada, há uma pintura de um rei élfico no meio de dois soldados élficos ajoelhados (teste de História CD Fácil; generais élficos). Os jogadores vão reconhecer os elfos ajoelhados como os mesmos ilustrados nas tampas dos sarcófagos nos outros túmulos. Um sarcófago se encontra em um pedestal no meio da sala. Nele, está esculpido em runas brilhantes (em élfico): *Aquele que perturbar um rei, sofrerá a fúria de um rei.* Jogadores que se aproximem do pedestal

notarão as runas brilhando mais intensamente.

Abrir o sarcófago requer um teste de Força (CD Média), no entanto pelas regras da ação de Ajudar (Livro do Jogador, pág. 192), mais de uma pessoa pode participar e com isso ganhar Vantagem na rolagem.

Todos os jogadores envolvidos na abertura do sarcófago estão sujeitos a Maldição dos Ladrões de Túmulos:

*Uma forma espectral aparece acima do sarcófago que você acabou de abrir. Seus olhos brilham com uma maléfica chama esverdeada que arrepiam as suas almas e enfraquecem os seus corpos.*

Esses jogadores têm Desvantagem em todos os testes com base em Destreza, e não são mais proficientes com as Ferramentas de Ladrão. Essa maldição pode ser removida com uma magia de *remover maldição*.

**Característica Especial:** Maldição dos Ladrões de Túmulos; tesouro (coroa/ tiara/ capacete mágico)

### **Área 7: Biblioteca**

O ar da sala cheira a mofo. A maior parte dos livros nessa sala está em duas pilhas, mas alguns ainda se encontram nas prateleiras. Vários livros tiveram suas páginas arrancadas. Todos os livros são registros e notas sobre a guerra civil, incluindo a antiga história envolvendo a mesma.

### **Área 8: Salão da Reflexão**

Contra a parede na parte norte desta sala, existe uma escultura ilustrando um elfo raivoso dando um golpe em outro elfo ajoelhado, que tenta proteger uma criança élfica. Qualquer que fosse a arma que o elfo segurava, ela foi quebrada. Esculpido na base da escultura está a frase “*Nunca se esqueça do preço*” em élfico. Na frente da

escultura, tem um banco de pedra que jaz partido ao meio. Também existe uma pilha de detritos na sala que um teste de Natureza (CD Média) vai revelar como sendo o ninho de um Urso Coruja. A criatura e seus filhotes não retornam até que os jogadores saiam da Área 9: Túmulo do General Marrom. Um colapso na parede a oeste revela uma caverna que leva para fora. O Urso Coruja e seus filhotes têm usado essa entrada.

**Característica Especial:** Combate (Urso Coruja e até 6 Ursos Coruja jovens); tesouro (várias joias encontradas no ninho, que podem incluir um pingente mágico e ou uma armadura mágica danificada encontrada em um corpo semidevorado).

### **Área 9: Túmulo de Vestivus (O General Marrom)**

O sarcófago nessa sala está aberto e vazio. A tampa aberta possui a ilustração de um pálido elfo com uma capa marrom. Também existem diversas bancadas ao longo das paredes.

### **Conclusão:**

Essa miniaventura é bem autossuficiente - Ela pode ser facilmente uma simples curiosidade para o grupo encontrar por acaso. Entretanto, você pode considerar as seguintes questões para fazer do memorial uma parte mais significativa da sua campanha:

- Por que o sarcófago de Vestivus (Área 9) estava vazio?
- Por que o sábio que contratou o grupo tem interesse nos registros da biblioteca?
- O grupo encontrou algo revelador nos registros da biblioteca?
- Tentar usar ou vender a tiara/capacete mágico encontrado na Área 6 atrai uma atenção negativa e

permanente, especialmente entre elfos - para qualquer elfo, é óbvio que o capacete pertencia a um rei élfico. Com isso, eles ficariam curiosos em saber como o jogador veio a ter a posse de tal item.

### **CRÉDITOS DA VERSÃO DA REDERPG:**

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Luiz Agostinho e Gervasio da Silva Filho

Editoração: Leandro Tavares Rocha