



## A CAVERNA DE CRISTAL

Os personagens encontram uma caverna cheia de valiosos cristais que contém um perigoso segredo.

**Gancho:** um mago da região encontrou registros que descrevem uma caverna cheia de cristais que podem ser ativados para roubar almas. Existe pouca informação disponível para ser encontrado, restringindo-se a localização da caverna de forma geral. O mago envia o grupo para resgatar “o número máximo de cristais possíveis”, prometendo um valor de pagamento por cada cristal devolvido. O que o mago pretende fazer com os cristais (seja algo bom ou ruim) fica ao encargo do mestre. De forma alternativa, o grupo pode encontrar a caverna dentro de uma investigação de outra caverna. Com um teste de Arcana ou Natureza, o grupo irá perceber o potencial dos cristais.

**História:** um milénio atrás, os aldeões locais foram tomados por um grupo de espíritos do mal. Esses espíritos controlam os aldeões e fazem eles cometer suicídio. Os humanos não tinham defesa alguma contra esses ataques.

Toda esperança parecia perdida quando um humanoide estranho feito de cristal apareceu na taverna local. Seu nome era Kurisha, e ela era a última sobrevivente de uma raça estranha. Ela primeiro foi tratada com medo até que propôs

uma solução para o problema dos espíritos. Dentro de uma caverna próxima, ela sabia da formação natural de cristais que tinham o poder de prender espíritos. Ela sugeriu que os aldeões atraíssem os espíritos para dentro da caverna com uma falsa promessa do sacrifício de uma criança.

Desesperados por qualquer solução válida, os aldeões seguiram o plano – que funcionou; em um redemoinho de luzes prismáticas, o exército incorpóreo foi preso. Um espírito do mal só pode escapar caso o seu cristal seja quebrado. Kurisha se voluntariou para proteger a caverna, dizendo que sua jornada estava por acabar, e não possuía mais intenções de viajar. Por milhares de anos, ela ficou em sua guarda, isolada do mundo exterior e da passagem de tempo.

No século passado, Kurisha se tornou amiga de alguns Flumphs, e se tornou a guardiã de um rebanho deles. Ela não entende completamente essas criaturas de natureza gentil, mas ela sabe que eles possuem uma habilidade especial – O gás que Flumphs emite para impulsionar eles mesmos possui uma qualidade etérea que é tóxica para espíritos do mal.

Infelizmente, o efeito tóxico também faz com que os espíritos do mal fiquem em um estado imprevisível, situação onde muitas vezes os Flumphs são mortos. Mesmo com o fato de que os Flumphs poderiam causar a erradicação dos

espíritos do mal da caverna, Kurisha nunca consideraria permitir o uso deles para esse propósito.

**Mecânicas Gerais do Cristal:** quebrar o cristal de suas formações irá liberar um fantasmagórico espírito do mal. Quando isso acontecer, um dos seguintes efeitos irá ocorrer: Se um Flumph estiver presente, o espírito irá possuir ele, e irá atacar o grupo. Um teste de Religião com dificuldade Moderada irá revelar que os espíritos do mal está agindo de forma estranha.

Se nenhum Flumph estiver presente, o espírito irá tentar possuir o personagem do grupo que quebrou o cristal.

Considere essa situação como a da magia Dominar Pessoa (Livro do Jogador p. 235) com duração de “Até que seja desfeita”. Se o personagem obtiver sucesso em um teste de Sabedoria contra o Nível do Grupo, o espírito irá abandonar a caverna. Enquanto dominado, o espírito irá direcionar o personagem a realizar ataques contra o cristal mais próximo (Defesas 5, Pontos de Vida 15).

Se dois jogadores forem controlados dessa forma, utilize um deles para realizar ataques nos outros personagens do grupo, e o outro controlado para atacar os cristais.

Quando um personagem possuído estiver com 0 pontos de vida, o espírito do mal irá abandonar o seu corpo, e escapar da caverna. (Caso queira escolher, outras magias também poderão remover o espírito do mal.). O que acontecer depois disso vai além do escopo dessa miniaventura.

### ÁREA 1: CÂMARA DE CRISTAL

Essa é uma câmara muito grande. Cristais extensos e nebulosos fazem parte da parede, e suas aglomerações vazam para cima da câmara. Um teste de arcania (Dificuldade Baixa) revela que os cristais devem estar limpos. No fim do norte da câmara, existe um altar de pedra ancião coberto de teias de aranha.

Para oeste existe um buraco largo de 6 metros de profundidade, e para o leste existe uma pequena abertura de túnel. Personagens que tiverem sucesso em um teste de Percepção de dificuldade Alta irão notar que existe uma armadilha de Teia de Aranha em frente ao altar.

Uma aranha gigante está atrás da estalagmite esperando que um jogador fique preso em sua teia. Se o personagem ficar preso, ou se alguém atacar a teia, a aranha irá atacar.

O altar foi colocado em seu lugar por habitantes da cidade para atrair espíritos do mal para a caverna; a eles foi dado a falsa promessa do sacrifício de uma criança, e mediante a um teste de Religião com dificuldade fácil irá ser revelado que o altar possui todas as marcas de um feito para esse propósito.

**Especial (3):** armadilha (Teia de Aranha); combate (Aranha Gigante); item (Cristais que contém espíritos do mal presos).

### Teia de Aranha (Armadilha)

Quanto mais você se mexer, mais preso você fica.

**Dificuldade de Percepção:** difícil.

**Dificuldade de Desarmar:** Classe de Armadura 5, Pontos de Vida\* são 10+2/nível.

**Efeito:** criaturas pegas pela teia de aranha ficam restringidas.

A teia de aranha é forte de forma não natural, e foi feita para prender presas que irão se debater. A criatura pega pela teia deve utilizar uma ação para fazer um teste de Força de Dificuldade Moderada para escapar. No entanto, para cada falha, a dificuldade do teste de Força aumenta em +2.

A Teia de Aranha é imune a ataques de longa distância como flechas, e vulnerável a dano de fogo.

### ÁREA 3: O COVIL DA ARANHA

A aranha encontrada na área 1 botou ovos nessa área da caverna, muitos deles chocaram. Existem mais carcaças nessa câmara que essas aranhas têm se alimentado, há também entre as carcaças alguns humanos com tesouros.

**Especial:** combate (4 enxames): tesouros (joias, armas, armaduras)

### ÁREA 4: ESTÁBULO DOS FLUMPHS

Essa pequena câmara para o norte é onde o rebanho de Flumphs dorme toda noite.

Eles estão vivendo em uma área restrita a Área 4 desde que a aranha gigante se mudou para a caverna. Se os personagens começarem a atacar os Flumphs, Kurisha irá sair de seu quartel de morada (Área 5) e implorar para que os personagens parem de atacar.

**Especial:** combate opcional (9 Flumphs)

### ÁREA 5: QUARTEL DA KURISHA

A mente de fragmentos atualmente vive em seu quartel, ao menos que os personagens tenham atacado os Flumphs na área 4. Existem 3 (três) frascos de antitoxina no armazém que Kurisha irá oferecer para os jogadores caso eles decidam lutar contra as aranhas.

Como Kurisha irá tratar os personagens depende de como eles agiram até a esse ponto.

Se os jogadores não encontraram as aranhas ainda, a mente de fragmentos irá implorar para que os personagens se livrem deles, pois, a aranha gigante já pegou diversos Flumphs.

Ela irá oferecer a eles três frascos de antitoxina (Livro do Jogador p. 151).

Se os personagens não atacaram os Flumphs, ela será amigável, e irá contar a história de como os cristais se tornaram nebulosos.

Se os personagens já atacaram os Flumphs, ela estará hostil, e pedirá para que se retirem. Ela tentará parar eles de quebrar os cristais, dizendo que os cristais são “inúteis” e não irão funcionar da forma que os personagens estão pensando.

Ela irá falar bastante sobre os Flumphs, dizendo que eles são gentis e boas criaturas e que são mais sábios do que aparentam ser, e merecem a proteção de todos os seres bons.

Ela se refere a eles mais como amigos do que animais de estimação.

Um teste de Intuição de Dificuldade Moderada revela que ela está escondendo alguma coisa sobre os Flumphs. (O gás que eles emitem é tóxico para os espíritos). Se algum personagem atacar ela, trate Kurisha como uma Guarda (Manual dos Monstros p. 346).

Todos os Flumphs da Área 4 irão vir para atacar os jogadores (Manual dos Monstros p. 135)

Com seu suspiro final, ela implora que os personagens não quebrem os cristais, e diz que eles não entendem o que acabaram de fazer.

## CONCLUSÃO

Existem diversas direções diferentes que essa investigação pode terminar.

Alguns grupos podem recolher os cristais mesmo sabendo que dessa forma estarão liberando espíritos do mal.

Nesse caso, eles devem eventualmente lidar com esse incidente a partir dali.

Outros podem sacrificar os Flumphs para seu ganho próprio, ou tentar alguma forma de utilizar os Flumphs sem matar eles.

Qualquer grupo que conseguir trazer alguns cristais de fora da caverna possui grandes chances de atrair a atenção de agentes da lei, guildas de magos, e até mesmo elementos do crime, pois o poder dos cristais com almas presas é perigoso e lucrativo.

**Nota:** adiciona isso ao efeito do veneno no ataque da Aranha Gigante

Se você está utilizando a Aranha Gigante do Manual dos Monstros, utilize esse efeito de veneno ao invés do efeito do veneno que existe no ataque de mordida.

### Veneno da Aranha

O seu corpo é paralisado... tudo que pode fazer é respirar.

**No acerto:** dano padrão (baixo) \_\_\_\_ Dano do veneno, e o alvo está envenenado.

Além disso, o alvo deve realizar um teste de Constituição.

Na falha, o alvo está paralisado por 2d4 horas.

O sucesso de um teste de Cura de dificuldade Moderada remove a paralisia. Depois que a paralisia é removida (ou

acabe), o personagem deve realizar um teste de Constituição contra o veneno.

**Classe de Dificuldade:** Difícil - 1 nível de Exaustão

**Classe de Dificuldade:** Moderada - 2 níveis de Exaustão

**Classe de Dificuldade:** Fácil - 3 níveis de Exaustão

**Falha na Classe de Dificuldade:** Fácil - 4 níveis de Exaustão

Para cada ação tomada em combate, o personagem deve obter sucesso em um teste de Constituição Moderado contra o Veneno, ou a Exaustão irá progredir um nível.

**Especial:** o uso de antitoxinas fornece vantagem nos testes de Constituição, assim como os testes mencionados acima.

## APÊNDICE: COMO UTILIZAR ESSE DOCUMENTO

Essa Investigação de Duas Páginas foi escrita para ser utilizada em qualquer nível de jogo.

Dessa forma, você (O mestre) deve utilizar um pouco de tempo para preparar ela de acordo com o seu grupo antes de utilizar ela em uma sessão.

### Tamanho do Grupo

Essa pequena investigação assume que seu grupo consiste em 4 ou 5 aventureiros.

Se o grupo não está nessa expectativa, você terá que ajustar de acordo com o número.

### Nível do Grupo

Quando você tiver de utilizar o termo “Nível do Grupo”, você deve utilizar o nível médio de todos os personagens, arredondado.

Tenha cuidado, pois nisso está assumido que o grupo possui personagens de aproximadamente mesmo nível.

### Monstros

Inserir monstros será a parte mais trabalhosa em questão de preparação que você precisará tomar. Felizmente, o combate não costuma ser o foco da investigação do cenário.

Isso significa que não há um problema se o grupo manejar o combate sem muitas dificuldades. Isso porque são pequenas investigações – e não pedaços de uma campanha maior.

Cada sala ou área que tiver um monstro dentro terá uma nota “especial”, no seguinte formato:

**Especial:** combate (Morto Vivo)

A informação apresentada entre parênteses está lá para te dar uma ideia de que tipo de monstro deve estar envolvido no combate. (A história por trás da investigação também irá te ajudar a entender o tipo de monstro que você deveria inserir.).

Existem algumas formas que você pode “preencher essa vaga”.

Você pode utilizar uma ferramenta como o excelente Donjon Monster List para encontrar um monstro apropriado.

Essa ferramenta permite que você ordene monstros com uma variedade de fatores diferentes e encontro algo do nível apropriado para melhor aproximar o que você gostaria de inserir: <http://donjon.bin.sh/5e/monsters/>

Você também pode utilizar o “reinventar”. Para reinventar, você pega um monstro existente do nível correto, e então muda uma ou duas coisas sobre ele para fazer o monstro que você precisa.

Você pode ler mais sobre essa técnica na seção intitulada “Modificando um Monstro” na página 273 do Guia do Mestre.

### Classe de Dificuldade

Para fazer essa investigação ser utilizável por qualquer nível de grupo, nenhuma classe de dificuldade tem seu número fixo.

Ao invés disso, as palavras Fácil, Moderado, e Difícil denotam como uma Classe de Dificuldade em particular deve estar definida. Utilize a tabela abaixo para encontrar a dificuldade correta para o nível do grupo.

Tamanho Grupo	Dificuldade			
	Nível	Fácil	Moderado	Difícil
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 com o limite inferior da linha, você pode subtrair em até 2 de cada classe de dificuldade, baseado em o quão difícil você quer que o encontro seja.

### Tesouro

A coisa mais fácil de inserir na exploração é um tesouro.

Essas marcações darão um tipo de tesouro, mas apenas isso, algo como: Especial: Tesouro (Anel) e naturalmente estará a cargo do mestre se o tesouro é algo mágico ou mundano (mas que vale ouro), e se essas recompensas estarão com o nível apropriado ou não.

### Escala

Não existem grandes no mapa, portanto não há uma escala definida para cada calabouço.

Geralmente você pode prever o tamanho de algo ao olhar para o mapa, mas você pode modificar a escala o quanto quiser.

### Dano

Algumas vezes, a delve irá usar as palavras Dano Padrão seguido pela palavra baixo, moderado ou alto em parênteses e então um espaço, assim:

Dano Padrão (moderado) \_\_\_\_

Isso é apenas uma referência das Estatísticas de Monstros por Nível de Desafio que existe no Guia do Mestre, página 274.

Simplesmente use o nível do grupo para encontrar qual o valor correto na tabela e então use a coluna de Dano/Turno para escolher o número do dano conforme a escala.

Então, escreva esse valor como o dano padrão no espaço fornecido.

**Tradução:** Gabriel Nascimento Novaes

**Revisão:** Gervasio Filho