



Os Cultistas

PARTE I

Elaborada no mundo de Arton



Sumário

Notas do Autor	2
Reunião de Heróis	3
A Família Sutton	3
Casa de Dorian Sutton	5
Perseguição	5
Alek	7
Enjaulados	7
Sala de Recepção	8
Sala de Seleção	9
Sala de Sacrifícios P. I	9
Sala das Gárgulas	10
Sala dos Equipamentos	10
Sala de Sacrifícios P. II	11
Saída	12
Anexo – Mapa da Masmorra	13

Notas do Autor

Os Cultistas, foi elaborado para cinco personagens de primeiro nível, podendo o Mestre fazer quaisquer tipos de alterações que achar necessário, seja pelo número de jogadores ou qualquer outro motivo.

Todo o material aqui é baseado no mundo de Arton, no sistema de Tormenta RPG, adaptação do D20. Caso joguem em outro sistema, basta fazer as adaptações, só não me perguntem como. ;)

A Caixa de Informação do MJ (Mestre de Jogo), como aqui ao lado, trará informações em duas cores, com o intuito de facilitar a vida do Mestre (Deus... cof... cof...), que convenhamos, é trabalhosa. Em azul, serão apresentados textos para os Personagens Jogadores (PJ), que poderão ser lidos em voz alta ou parafraseados, o que julgar melhor. Em verde estarão disponíveis os dados dos Personagens Não Jogadores (PNJ), para que você não tenha que ficar abrindo e fechando livros o tempo inteiro.

Mas R., não se fala NPC? Sim, mas quero usar PNJ, sou brasileiro e não desisto nunca! Contudo, nas mesas eu acabo falando NPC também. =D

A aventura começa em Malpetrim, ou melhor, no caminho para lá e segue para um vilarejo humano que está sendo construído próximo a Aldeia dos Centauros. Isso ocorre após um boato de uma série de documentos encontrados por um mineiro.

Tentei não por uma quantidade muito grande de informações desnecessárias. Pelo contrário, fiz o possível para ser direto, crendo ser a opção mais válida para facilitar os MJs.

De qualquer forma, me mandem um feedback quando puderem, caso contenha erros, farei a correção. Se apresentarem algumas adaptações que fiquem melhores e queiram dividir, podem me mandar também. Assim mantenho tudo atualizado para os novos jogadores... e os velhos também.

Podem falar diretamente comigo ou saber de mais novidades pelo Instagram ou Twitter, embora use mais o primeiro. Ambos são [@rodneyvenancio](#), segue lá. =P

Espero que gostem da aventura, sem mais, até mais.

Um forte abraço,

R. Mendonça Venâncio.

Abreviações

Aqui apresento as abreviações mais comuns. Para os mais habituados, ignorem-na, para os novatos nesse mundo fantástico, creio que seja de alguma ajuda.

Gerais:

- PJ – Personagem Jogador
- PNJ – Personagem não Jogador
- MJ – Mestre de Jogo
- CD – Classe de Dificuldade
- ND – Nível de Desafio
- PA – Pontos de Ação
- TMB – Tormenta Módulo Básico

Habilidades:

- FOR – Força
- DES – Destreza
- COM – Constituição
- INT – Inteligência
- SAB – Sabedoria
- CAR – Carisma

Resistências:

- FORT – Fortitude
- REF – Reflexos
- VON – Vontade

Reunião de Heróis

Todos os PJs estão seguindo para **Malpetrim** em busca de aventuras, seja para conhecimento, dinheiro, fama, poder ou fé. Os heróis estão próximos uns dos outros, mesmo que optem seguir por caminhos distintos (estrada, floresta, etc.).

Faltando um dia para o destino, pedidos de socorro vindos de um ponto mais à frente podem ser ouvidos por todos. Aqui não é necessário nenhum tipo de teste, deixe que os jogadores decidam o que fazer, mesmo que sigam para o local apenas por curiosidade (C. 1).

Se ninguém especificar que está escondido, o espancador irá notar a presença dos PJs e alertará os companheiros.

Caso sejam mais espertos, poderão fazer um ataque surpresa. Ao todo, são oito bandidos (D. 1)

Após a ajuda, o carroceiro desperta e se apresenta como **Robert Cobb**. O guarda que estivera amarrado é o seu filho mais velho, **Marcus**. Ambos foram buscar suprimentos para o pequeno mercado que possuem em **Malpetrim**, mas o pior ocorreu.

Como agradecimento, o bom senhor oferecerá três dias de hospedagem no **Macaco Empalhado**, ele afirma ser um amigo próximo do proprietário. Além disso, quem estiver ferido, será convidado a descansar em sua carroça durante o restante do percurso.

No caminho, **Robert** pergunta se os PJs estão em busca de aventuras, afirma que a estalagem é o melhor lugar para essas informações, foi lá, por exemplo, que seu filho **Marcus** soube de **Dorian Sutton**. (C. 2).

Chegando em **Malpetrim**, ambos agradecerão pela ajuda mais uma vez. Os PJ's receberão uma moeda de madeira com o número 3, sem valor comercial, serve somente para ser apresentada na estalagem e garantir a hospedagem.

Antes de se retirarem, **Marcus** ainda oferece 15 rações para viagem. Que poderão ser pegadas em dois dias no **Max Cobb**, o mercado da família, próximo ao **Templo de Marah**.

A Família Sutton

Os PJs não terão dificuldades em achar o local a Oeste dos muros de **Malpetrim**. Peça um teste de **Obter Informação CD 10**, no caso de um acerto, encontrarão a casa no meio da manhã, uma falha, resultará em um tempo de procura maior, chegando ao destino no início da noite.

Caixa de Informação do MJ

C. 1 – Vocês conseguem ver um senhor chorando. Em estado de choque, as palavras simplesmente não saem de sua boca. Ao seu lado, um homem amarrado está sendo fortemente agredido.

Em meio ao desespero, apenas com sua força de vontade, o velho consegue implorar por clemência.

- Cala essa boca! – grita o agressor acertando-o no queixo.

Ele desmaia no mesmo instante.

Atrás dessa cena horrenda, há mais seis pessoas saqueando uma carroça de carga, ao fundo, o último do bando vigia a estrada.

D. 1 – Bandido: humano, Plebeu 2, CM; ND 1/3; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 15 (+1 nível, +2 Des., +2 armadura); corpo a corpo: clava +4 (1d6+3); à distância: adaga +3 (1d4+3, 19-20); Fort. +3, Ref. +3, Von. +0; For. 14, Des. 14, Con. 14, Int. 9, Sab. 9, Car. 8.

Perícias e Talentos: Furtividade +7, Iniciativa +7, Intimidação +4, Percepção +0; Foco em Arma (clava), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido.

Equipamentos: adaga, clava, corselete de couro.

C. 2 – Marcus: Dorian Sutton era um mineiro que vivia embriagado, sua sorte parece ter mudado após achar uns papéis em uma antiga construção. Agora ele está contratando aventureiros, mas duvido muito que seja verdade, sabe como é? Não podemos confiar na história de qualquer bêbado por aí.

Mas caso tenham algum interesse, sugiro que busquem mais informações com a família dele. Eles moram perto das plantações. A Oeste das muralhas de Malpetrim. Se forem para lá, desejo boa sorte.

Com um sucesso (C. 3), os PJs encontrarão **Elias**, o filho mais novo de **Dorian**. Ele ajuda na plantação da família e é um menino inocente e falante. Se bem tratado, responderá toda e qualquer pergunta, mesmo que não saiba a resposta.

Informações verdadeiras:

- Mora com a mãe, **Lilla**, e o irmão **Edgar**;
- Seu irmão mais velho tem o mesmo vício que o pai, o álcool;
- **Edgar** é um membro da guarda de **Malpetrim**;
- Sua mãe é cozinheira de uma casa nobre e que chega logo após o almoço;
- Que ele mesmo que cuida da plantação e colheita.
- Seu pai **Dorian**, se mudou.

Qualquer outra resposta será inventada, ficando a critério do MJ decidir quais serão.

Optando esperar **Lilla**, serão tratados com tolerância e nada além. Se perguntada sobre a história de **Dorian**, dirá apenas que ele vivia bêbado, mas que a mentira não fazia parte do seu caráter e logo depois pedirá que os PJs se retirem de sua propriedade. Se não obedecida, ameaçará chamar a guarda.

Havendo insistência, ainda revelará que **Dorian** agora vive em uma pequena casa próximo a **Aldeia dos Centauros** e mais nada.

Se os PJs não obtiverem sucesso no teste (C. 3), chegarão no meio de uma confusão. **Edgar**, o primogênito da família, chegou bêbado e começou a espancar **Elias**, seu irmão mais novo. Os PJs podem interferir (C. 4 – D. 2), após a solução dos problemas, não havendo mortes, **Lilla** pedirá que voltem no dia seguinte e responderá qualquer pergunta que fizerem.

Informações do conhecimento de **Lilla**:

- Ela já visitou o ex-marido algumas vezes;
- Já teve contato com os documentos, embora não soubesse como interpretá-los;
- Não visitou o local onde foram encontrados;
- O marido tem certeza de que os papéis são valiosos, embora ela ignore o motivo;
- **Dorian** trabalha ajudando na construção de um vilarejo próximo a Aldeia dos Centauros. Lá eles estão reunindo várias pessoas com diversos ofícios.
- Muitas pessoas estranhas perambulam por lá, mas **Lilla** acha que é comum, já que há uma grande concentração de pessoas sedentas por segundas chances;

C. 3 – A residência é humilde, feita toda em madeira e não recebe os devidos cuidados a bastante tempo. Na frente há diferentes tipos de grãos, separados em caixas. A porta está entreaberta e parece não ter ninguém por ali.

Ao se aproximarem, um menino sai dos fundos da casa com um carrinho de mão abarrotado de grãos. Ele os olha.

- Oi, eu sou Elias e vocês, quem são? Meu pai não está – diz inocente.

C. 3 – Vocês se deparam com uma casa humilde, precariamente iluminada. Há pedaços de caixa e grãos espalhados por todos os lugares.

Gritos de um jovem desesperado podem ser ouvidos claramente.

C. 4 – A porta está aberta. O pequeno cômodo, um caos. Móveis quebrados e um pouco de sangue aqui e ali podem ser vistos. Um homem, com o uniforme da guarda, espanca ruidosamente um jovem que já dá sinais de desmaio. Em meio a violência, uma mulher de meia idade grita desesperadamente.

D. 2 – **Edgar**: humano, plebeu 2, CN; ND ½; Médio, desl. 9m; PV 12; CA 15 (+1 nível, +3 armadura, +1 escudo); corpo a corpo: maça +4 (1d8+3); Fort. +3, Ref. +1, Von. +1; For. 15, Des. 10, Com. 14, Int. 9, Sab. 10, Car. 10

Perícias e Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +5, Percepção +5; Foco em Arma (maça), Prontidão, Vitalidade.

Equipamento: couro batido, escudo leve, maça.

- A maior parte dos habitantes são de lenhadores e marceneiros;
- O local ainda não tem um nome;
- O marido mora em uma casa afastada, no ponto Sul da floresta e tem poucos vizinhos, pois tem vergonha de seu vício.

Havendo a morte de **Edgar** no processo, ela taxará os invasores de assassinos e reportará a sua versão a guarda de **Malpetrim**. O fim fica a critério do MJ (compreendidos ou foragidos), entretanto, não escolha nada que os impeça de seguir com a aventura.

Casa de Dorian Sutton

Os PJs podem conseguir maiores informações sobre a casa de **Dorian Sutton** na **Aldeia dos Centauros**, caso ainda não tenham o suficiente.

Não será difícil, pois desde sua descoberta, vários aventureiros visitam-no. Todavia, alguns habitantes afirmam que ele não aparece há algum tempo.

Dorian mora em um local realmente afastado, próximo a uma floresta, exatamente como **Lilla** descreveu. A trilha é de terra batida e está em boas condições. Saindo da **Aldeia dos Centauros**, leva-se um dia de caminhada até lá.

A casa está vazia e não há nada do lado de fora. As janelas estão sujas demais, o que impede a visão do interior (C. 5). Ao entrarem (C. 6), vasculhando o local, os PJs acharão dois barris de cerveja em boas condições e algumas canecas, nada mais.

No próximo cômodo (C. 7), além da picareta, há um baú com uma porção de minério de ferro e duas pepitas de prata.

Um teste de **Percepção CD 12**, revelará que preso a mão do morto, há restos de papel. Em um deles é possível reconhecer um selo de cera vermelho, contudo a imagem está bem danificada. Usando o **Conhecimento Religião CD 15**, será descoberto que aquilo é o símbolo de **Sszaas**.

Perseguição

Um teste de **Sobrevivência (Rastrear) CD 10**, mostrará pegadas que levam para fora da estrada, rumo a floresta.

Caixa de Informação do MJ

C. 5 – A casa de Dorian é ainda menor do que a de sua família em Malpetrim. As janelas estão sujas, folhas secas enfeitam a frente de sua porta.

Não há ruídos, exceto os sons naturais da floresta, mas vocês conseguem notar que a porta está entreaberta. Um pequeno galho de árvore impede o seu fechamento.

C. 6 – Ao empurrarem a porta, vocês encontram um ambiente revirado. O pequeno número de mobília está destruído.

Restos de barris estão espalhados pelo chão, assim como manchas de diversas cores incrustadas nas tábuas corridas do assoalho.

A frente, uma porta fora derrubada a machadadas. Há um cheiro de podridão emanando de lá.

C. 7 – No quarto, há uma cama de cabeça para baixo, com restos de palha misturadas com sangue em todos os cantos.

Próximo a um baú, ainda inteiro, jaz um corpo mutilado. Uma picareta prende sua caixa torácica a parede.

As pegadas podem ser descobertas também olhando nos arredores da casa, contudo, dificultará a perseguição e os PJs ficarão presos a tarefa por quatro dias, ao invés de dois.

Seguindo o rastro, no início do segundo dia (ou no início do quarto, caso não obtenham sucesso), peça um novo teste de **Sobrevivência (Rastrear) CD 15**. Com um resultado positivo, os PJs irão notar que caíram em uma armadilha e se não especificarem que estão sendo cuidadosos, acabarão surpreendidos.

Com cuidado, eles poderão fazer um teste de **Percepção CD 12**, evitando um ataque surpresa, mas não a emboscada (C. 8). Contudo, graças a sua prevenção, estarão esperando por um ataque cedo ou tarde e poderão jogar a **Iniciativa** normalmente (C. 9).

Ao todo são seis esqueletos, invocações dos necromantes de **Sszzaas** (D. 3).

Após o combate os PJs ouvirão um grito de pavor grave, ao olhar, sem nenhuma dificuldade, perceberão alguém correndo floresta adentro.

Chegando até o PNJ, vê-se que está visivelmente assustado, se pressionado, tentará atacar usando um machado de lenhador, mas não terá êxito.

As informações que ele possui são:

- Seu nome é **Alek**;
- Ficou assustado, pois nunca havia visto esqueletos que andassem. Achou que fosse obra dos próprios PJs, por isso correu;
- É um lenhador do novo povoado que estão construindo mais ao norte;
- Estava indo ver **Dorian**, pois conhece o seu problema com o álcool (irá se surpreender quando souber que está morto);
- Diz que existem pessoas encapuzadas passando pelo local onde estão construindo, mas que eles sempre ajudam os trabalhadores com ferramentas, água e tratamento de feridos;
- Afirma que pode acompanhar os PJs até o vilarejo.

As pegadas levam para o mesmo caminho que o lenhador aponta como sendo o local do vilarejo.

C. 8 – Vocês estão seguindo o rastro, a concentração na tarefa os fez esquecer do essencial, o cuidado. Os ruídos naturais da floresta não são mais ouvidos, o silêncio é rompido pelo som de pequenos galhos sendo quebrados, cada vez mais próximo.

Vocês erguem os olhos e duvidam da própria visão.

Esqueletos investem na direção de vocês com cimitarras nas mãos, os olhos vazios e os dentes trincados. O combate é inevitável.

C. 9 – Vocês seguem o rastro sem baixar a guarda. Logo notam que o som da floresta cessa, seus sentidos ficam ainda mais aguçados.

O ruído de galhos se rompendo em meio ao silêncio faz com que saquem suas armas e montem formação a tempo de ver esqueletos saindo em meio as árvores.

Eles investem por todas as direções com as cimitarras em mãos, a emboscada já era prevista, assim como a preparação para enfrentá-la. Os crânios sem carne e sem sangue, foram a única surpresa.

D. 3 – Humano Esqueleto: morto-vivo 1, N; ND ½; Médio, desl. 9m; PV 6; CA 14; corpo a corpo: cimitarra (1d6+1) ou garra +1 (1d4 +1) ou 2 garras -1 (1d4+1); Fort. +0, Ref. +1, Von. +2; For. 13, Des. 13, Con. –, Int. –, Sab. 10, Car. 1.

Perícias e Talentos: Percepção +1, Visão no Escuro, Imunidade ao Frio, Redução de Dano 5/esmagamento.

Equipamento: cimitarra.

Alek faz o caminho tranquilamente e relata sobre a ideia do vilarejo, que existe um rio que passa por perto, mas nem tanto, pois as enchentes dele são ferozes. Já as tinha visto de perto, assim como os outros, foram atingidos pela primeira vez e tiveram que reconstruir muita coisa (C. 10).

Quando despertar uma fagulha de confiança, o lenhador corre na frente de todos. Ao persegui-lo, os PJs caem em uma armadilha de redes logo a frente. Içados entre as árvores, as cordas estarão firmes, de maneira que não consigam se mover. Aqui o MJ tem total liberdade de criar outras situações, sejam elas engraçadas ou mais sérias, fica ao critério de cada um. Leve apenas uma coisa em consideração, não exija testes. Recompense o grupo com 1 PA, simples assim.

Com todos presos, **Alek** reaparece (C. 11), mas é nocauteado, o grupo é posto à prova com a magia **Sono – Von. CD 13 anula** (2d4 níveis – pág. 213 TMB), os que resistirem, apanharão até que desmaiem.

Conduza essa parte de uma maneira crível, por mais PVs que os PJs tenham, eles estão imobilizados e não poderão revidar ou se defender. Os que não foram afetados pela magia, apenas diga que levaram uma ou duas pancadas no máximo. Cabeça, nuca, não há como ficar acordado. Por favor, não faça o teste em si mesmo.

Resolvida a questão, eles serão desequipados, atados, encapuzados e transportados.

Enjaulados

Ao acordarem, os PJs estarão sem seus equipamentos, rentando apenas as roupas do corpo e não menos importante, enjaulados. Na cela ao lado encontram-se **Alek**, bastante ferido, e mais quatro PNJs (C. 12)

Conversando, descobrirão que entre seus vizinhos há um arquiteto, responsável pela maior parte das construções do novo vilarejo e o restante são lenhadores. Estão presos graças a **Raven**, que se aliou aos cultistas e enganou a todos.

Alek acorda assim que as primeiras informações são trocadas e logo começa uma discussão entre os cinco (C. 13).

Um tempo se passa até que entra um dos cultistas com pão e água. A rotina irá se repetir por três dias, uma única refeição. Os PJs começam a ficar fracos (-1 FOR e CON). No quarto dia, depois de comer e beber, eles adormecem profundamente, **Fort. CD 15**

Caixa de Informação do MJ

C. 10 – Nosso vilarejo terá um futuro glorioso. Não fosse pelo o que rio nos causou, estaríamos bem mais adiantados. Foi um aviso.

Não descansamos, trabalhamos muito e praticamente o dia inteiro.

É bom ter segundas chances, certa vez ouvi falar que os servos do deus Thyatis pensam o mesmo.

Estamos quase lá, dito isso Alek dispara na afrente de vocês, como se estivesse tentando fugir.

C. 11 – Alek: pronto! Fiz como me pediram, agora soltem minha filha.

Cultista 1: eu sempre achei engraçado a ingenuidade de vocês.

Alek: como? Vocês não podem fazer isso, vocês... vocês... seus bastardos!

Cultista 2: pelo menos é um homem de coragem, tenho que admitir.

Alek tenta investir mas, com agilidade, o homem se esquiva e o atinge com uma maçã na cabeça.

Cultista 1: mais um.

Cultista 2: errado, mais um punhado – ele olha para vocês, estende a mão e pronuncia algumas palavras.

C. 12 – O local é escuro e úmido, apenas uma tocha ilumina precariamente as celas. Todo o ambiente é feito com antigas pedras irregulares.

Ao lado, separados por uma outra grade, cinco infelizes compartilham o mesmo destino. Estão presos.

C. 13 – Lenhador 1: Alek, seu miserável, devia te matar!

Alek: É a Raven, preciso resgatá-la!

Lenhador 2: Resgatar? Ela se aliou a eles, não seja cego!

Alek: Ela nunca faria isso.

Arquiteto: A verdade dói meu amigo, mas eu mesmo vi.

Alek chora.

anula. Também podem optar por abrir a cela, exija um teste de **Ladinagem CD 25**, não obtendo sucesso, continue com a história abaixo.

Ao acordarem após a refeição alterada, percebem que dois lenhadores sumiram.

O arquiteto, que se apresenta como **Thorn**, afirma não ser a primeira vez que isso acontece. A boa notícia é que ele conseguiu encontrar uma falha na cela onde os PJs se encontram.

Segundo **Thorn**, uma boa pancada no portão, com força e no local certo, ele cede. Sem ferramentas será uma tarefa quase impossível. Se algum PJ tiver **For. 16+**, deixe-o jogar contra **CD 20**, um sucesso arrebentará um dos trincos, mas inutilizará a mão até o final da aventura, uma falha fará apenas o segundo.

Outra alternativa é atrair o carcereiro para perto, tentar agarrá-lo e roubar a maça que carrega em seu cinto. Com a arma, ignore testes e deixe que arrombem a cela. (D. 4).

Libertando-se, terão que esperar comida ou mais uma extração de corpo. A porta é de ferro reforçada, com uma boa fechadura, **Ladinagem CD 27** para abrir.

Sala de Recepção

Depois da porta, há uma mudança brusca na arquitetura (C. 14). Esgueirando-se, os PJs conseguem se manter furtivos, caso contrário, alertarão os guardas que, após as iniciativas, convocarão reforços (mais dois PNJs com as mesmas habilidades).

Um teste de **Percepção CD 15**, revelará qual dos guardas está com o chifre de alerta preso na cintura. Lembrando que todos eles usam capas negras que cobrem quase todo o corpo, por isso a necessidade do teste (D. 5).

A porta de ferro polida está trancada, mas não há fechaduras ou mecanismos. Ela é mágica e só abre com a chave correta, um selo octogonal, nenhum dos guardas ou reforços tem o objeto em sua posse.

Verificando o cômodo, os PJs encontram uma segunda porta, também de metal, atrás da grande estátua. Um dos guardas derrotados possui a chave para abri-la.

Todos os objetos que os PNJs possuem, poderão ser reutilizados. Contudo, as armaduras não servirão para raças menores ou maiores que o tamanho médio.

Os PNJs farão o que os PJs ordenarem, visto o resultado do combate, não ousarão fazer o contrário. Se mandarem ficar,

Caixa de Informação do MJ

D. 4 – Cultista carcereiro: humano, plebeu 2, LM; ND ½; Médio, desl. 9m; PV 12; CA 14 (+1 nível, +3 armadura); corpo a corpo: maça +4 (1d8+3); Fort. +3, Ref. +1, Von. +1; For. 15, Des. 10, Con. 14, Int. 9, Sab. 10, Car. 10

Perícias e Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +5, Percepção +5; Foco em Arma (maça), Prontidão, Vitalidade.

Equipamento: couro batido, maça.

C. 14 – Ao saírem, a arquitetura se altera drasticamente, as pedras irregulares dão lugar a placas de mármore branco em todo o ambiente. Quatro espinhos saindo do chão, trabalhados na cor oposta, podem ser vistos entre os quatro cultistas, que aparentemente, vigiam o local.

Uma grande estátua negra, de um homem encapuzado, está localizada no final, a direita de vocês, em cima de uma plataforma quadrada. A esquerda, não muito distante, há uma porta de metal polida.

D. 5 - Cultista guarda: humano, plebeu 2, LM; ND ½; Médio, desl. 9m; PV 12; CA 15 (+1 nível, +3 armadura, +1 escudo); corpo a corpo: maça +4 (1d8+3); Fort. +3, Ref. +1, Von. +1; For. 15, Des. 10, Con. 14, Int. 9, Sab. 10, Car. 10

Perícias e Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +5, Percepção +5; Foco em Arma (maça), Prontidão, Vitalidade.

Equipamento: couro batido, escudo leve, maça.

C. 15 – Pela iluminação que vem de fora, nota-se que ela é construída em mármore negro. Quatro pilastras sustentam o teto, com grossas correntes amarradas entre elas.

A fraca luz não consegue alcançar o final desse lugar macabro.

melhor, se pedirem para segui-los, mate-os aos poucos no decorrer da aventura, deixando apenas **Thorn** vivo.

Sala de Seleção

Aqui, para os cultistas, é uma sala comum que precisa de uma palavra passe. Para os convidados, ou fugitivos, é um grande desafio (C. 15).

Não há iluminação alguma nesse cômodo, caso os PJs queiram usar tochas da sala anterior, deixe que o façam sem empecilhos. Acrescente que existe uma porta no final, idêntica a que acabaram de abrir e que nos cantos, podem ser vistos restos de ossos.

Assim que o grupo entrar, a porta se fechará. Runas se ascenderão no chão, em forma de um grande círculo com quatro raios (C. 16). A iluminação azulada ajudará os PJs a enxergarem sem tochas.

Todos os esqueletos tentarão matar os heróis (D. 6 – D. 7). Após o combate, ambas as portas podem ser abertas com a mesma chave.

Sala de Sacrifícios P. I

Aqui é o local onde os cultistas fazem sacrifícios, tanto para o culto de **Sszzaass**, quanto para alimentar algo no andar de baixo, que será apresentado em: **Os Cultistas: Parte II**.

O salão é imenso, as laterais são protegidas por grades que não se encontram com o alto teto abobadado. Possuem portões medianos, **Ladinagem CD 10**, para abrir. Somente o portão que leva a **Sala de Equipamentos** está trancado.

Essa cena está dividida em duas partes, apresentando outras situações conforme o tempo que os PJs levam para vasculhar os outros dois cômodos.

Nesse primeiro momento (C. 17), não há ninguém na sala.

Na frente da estátua, há duas calhas paralelas com água fresca e potável, o único item de valor presente aqui.

Atrás do grande cultista de mármore há uma porta dupla de ferro, com ornamentações de serpente e sacrifícios. Com um teste de **Conhecimento Religião CD 10**, consegue-se associar a serpente ao deus **Sszzaass**.

A porta não pode ser aberta, não possui mecanismos ou fechaduras.

Caixa de Informação do MJ

C. 16 – A porta se fecha num baque.

No chão, runas azuladas se revelam, dando uma parca iluminação de onde se encontram.

Diversos ossos podem ser vistos empilhados nos cantos. Logo, começam a ganhar vida.

Um ruído alto faz com que olhem para o maior dos esqueletos. Com os punhos, ele bate em uma das pilastras e investe no primeiro que está em sua frente.

D. 6 – Humano Esqueleto: morto-vivo 1, N; ND ½; Médio, desl. 9m; PV 6; CA 14; corpo a corpo: garra +1 (1d4+1) ou 2 garras -1 (1d4+1); Fort. +0, Ref. +1, Von. +2; For. 13, Des. 13, Con. –, Int. –, Sab. 10, Car. 1.

Perícias e Talentos: Percepção +1, Visão no Escuro, Imunidade ao Frio, Redução de Dano 5/esmagamento.

D. 7 – Ogro Esqueleto: morto-vivo 4, N; ND 2; Grande (alto), desl. 12m; PV 24; CA 20; corpo a corpo: garra +7 (1d4+8) ou 2 garras +5 (1d6+8); Fort. +2, Ref. +2, Von. +4; For. 23, Des. 11, Com. –, Int. –, Sab. 10, Car. 1.

Perícias e Talentos: Percepção +2, Visão no Escuro, Imunidade ao Frio, Redução de Dano 5/esmagamento.

C. 17 – O salão tem a forma de “T”, de cabeça para baixo em relação a vocês. O mármore branco está presente em toda a estrutura, e o mármore negro em toda a ornamentação.

Em frente, há uma plataforma quadrada com o topo cavado, ainda sujo de sangue. Dois espinhos apresentam-se nas laterais. Atrás, uma grande estátua negra segurando um cajado, se sobressai.

Grades, parecidas com as celas de onde se encontravam, isolam parte das duas extremidades.

Uma coisa a se acrescentar, além da beleza local, é que está impecavelmente limpo, com exceção da parte cavada da plataforma. Acima dela é possível notar correntes presas ao teto, os cultistas penduram os corpos para que todo o sangue escorra no mesmo lugar. Analisando mais de perto, é possível ver pequenas calhas que seguem para os espinhos, dali, escorrem para um lugar mais abaixo.

Sala das Gárgulas

Essa sala (C. 18) possui uma alavanca ao fundo, quando acionada, faz com que as estátuas deslizem revelando grandes covas. No caminho, há uma armadilha de fosso (ND ½) com 3m de profundidade, **Reflexos CD 15** para evitar um dano de **2d6**, **Percepção CD 22** para encontrar e **Ladinagem CD 20** para desarmar.

Com a alavanca acionada, os PJs terão dez segundos para falar “**Sszzaas, sou teu servo**”, caso contrário, uma grade irá trancá-los junto a criatura que ganha vida e atacará o mais próximo (C. 19 – D. 8).

- Na cova da gárgula inteira há um baú com 200TO e 350TP, uma adaga curva envolta em seda vermelha e uma chave de latão (que abre a grade para a **Sala dos Equipamentos**).
- Na cova da gárgula sem cabeça há dois uniformes dos cultistas e um par de botas de couro preto, são elegantes, mas não mágicos.

Para não serem pegos de surpresa, os PJs podem realizar um teste de **Percepção CD 15**, para notar que o olho da gárgula está ganhando vida, infelizmente, não em tempo hábil para escapar.

Não há mais itens além dos citados, a única coisa que ainda chama a atenção são marcas de combate na parede e no chão, provavelmente do combate que deixou a outra criatura sem cabeça.

Sala dos Equipamentos

Entrando com ou sem chave, nesta sala, os PJs podem recuperar seus equipamentos, desde que seu custo seja inferior a 50TO (C. 20). Aqui os cultistas acumulam itens de baixo custo, até terem o suficiente para vender em lotes. Fica a critério do MJ decidir o que pode ser encontrado, lembre-se apenas que o local é próximo a um vilarejo em construção, os itens mais comuns serão as ferramentas usadas pelos trabalhadores.

Caixa de Informação do MJ

C. 18 – O cômodo é escuro, todo feito em mármore negro. A iluminação é mínima e deixa um ar sombrio que arrepia a espinha.

Duas estátuas de gárgulas podem ser vistas, mas apenas uma encontra-se intacta. A outra, sem a cabeça.

No fundo, uma alavanca destoa da arquitetura.

C. 19 – Você(s) nota(m) que os olhos da gárgula estão ganhando uma tonalidade avermelhada, que se intensifica rapidamente.

Seus olhos miram instintivamente a saída, somente para ver uma grossa grade de ferro descendo no meio do arco por onde entraram.

A criatura guincha e dá um salto, investindo com garras e dentes. Seus olhos vermelhos expressam apenas uma coisa: morte.

D. 8 – Gárgula: construto, CM; ND 4; Médio, desl. 12m, voo 18m; PV 40; CA 20; corpo a corpo: mordida +7 (1d6 +5) ou mordida +5 (1d6+5), 2 garras +4 (1d4+5) e chifres +4 (1d6+5); Fort. +2, Ref. +4, Von. +2; For. 16, Des. 1, Con. –, Int. 6, Sab. 11, Car. 7.

Perícias e Talentos: Invisibilidade CD 40.

Tesouro: vide baú.

C. 20 – A sala é quadrada e bem iluminada. As paredes e o chão seguem o padrão branco.

Ao olharem para cima, vocês ficam surpresos. Há uma grade de ferro com o mesmo comprimento da sala. Presos a ela, com ganchos, cordas e correntes estão os mais diversos equipamentos e ferramentas de trabalho.

Na parede oposta, duas alavancas fogem do padrão arquitetônico.

Cinco armadilhas de fosso (ND ½), com 3m de profundidade, estão espalhadas, duas delas, próximo as alavancas. **Reflexos CD 15** para evitar um dano de **2d6**, **Percepção CD 22** para encontrar e **Ladinagem CD 20** para desarmar.

Os equipamentos ficam presos por ganchos, cordas ou correntes em uma grade suspensa, numa altura de aproximadamente 9m. Para descer a estrutura, é necessário acionar as alavancas ao mesmo tempo, caso contrário o mecanismo irá emperrar e a recuperação de qualquer coisa será uma tarefa quase impossível.

Sala de Sacrifícios P. II

Faça com que essa cena ocorra após o grupo visitar as duas salas (C. 21). Depois do diálogo, peça aos PJs um teste de **Furtividade** contra a **Percepção** dos cultistas. Em caso de falha, serão atacados, se obtiverem sucesso, poderão optar por continuarem furtivos ou se revelar (D. 9).

Escolhendo a primeira opção (C. 22). Aqui o MJ deve lembrar que há outros prisioneiros, caso tenham ordenado que ficassem para trás.

Um dos sargentos carrega o selo para a saída, mas nenhum dos dois possui alguma chave que abra a porta ornamentada. Os PJs não conseguirão abrir a segunda de nenhuma maneira.

Se os guardas forem interrogados, as informações que possuem são:

- Estão despertando um poder que ainda desconhecem, mas que muito sangue é necessário. Embora nenhum deles saiba o motivo;
- Ninguém sabe a identidade do líder;
- Há infiltrados em vários lugares;
- Os centauros têm uma defesa fraca e possuem muito sangue, um elemento importante;
- A porta ornamentada só pode ser aberta com chave pelo lado de dentro, por fora é impossível.

Caso os PJs insistam na porta e fiquem por mais tempo ali, sentirão um grande tremor que atingirá quase toda a masmorra. Uma aura de medo se espalhará sobre todos, se houver alguém imune, o próprio grupo se encarregará de colocar um pingo de bom senso na cabeça do destemido. ^.^

C. 21 – Vocês conseguem escutar pessoas caminhando e conversando. O som vem de trás da grande estátua.

Cultista 1: aqueles mercenários não fizeram o serviço direito, era para trazer o Dorian vivo... um desperdício de sangue

Cultista 2: de fato, mas eles acabaram servindo bem.

Cultista 1: sim. E aquela conversa sobre os centauros, pretende ir adiante.

Cultista 2: Claro! Mas ainda temos que pôr em prática algumas ações. Agora vamos ver os incompetentes.

As sombras denunciam que os dois cultistas estão prestes a sair da cobertura da estátua.

C. 22 – Um deles segue mais à frente enquanto o outro verifica os dois lados do ambiente.

O primeiro abre a porta do cômodo, onde enfrentaram os esqueletos, vocês conseguem ouvir uma frase: Szzaass, sou teu servo.

Após as palavras ele é seguido pelo outro. Os dois desaparecem da linha de visão.

D. 9 – Sargento da guarda: humano, Plebeu 4, LN; ND 1; Médio, desl. 6m; PV 24; CA 18 (+2 nível, +5 armadura, +1 escudo); corpo-a-corpo: maça +6 (1d8+4); Fort. +4, Ref. +2, Von. +2; For. 15, Des. 10, Con. 14, Int. 10, Sab. 10, Car. 10.

Perícias e Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +7, Intuição +7, Percepção +7; Foco em Arma (maça), Prontidão, Usar Armaduras Médias, Vitalidade.

Equipamento: cota de malha, escudo leve, maça.

Saída

Ao saírem do local, os PJs descobrem uma bela manhã. Estão em uma formação rochosa, camuflada de maneira a parecer com a própria montanha. Ao longe é possível ver o vilarejo ainda em construção. **Thorn** pede companhia até sua casa e de lá seguirá para a **Aldeia dos Centauros**, antes do fim do dia (C. 23).

Os PJs agora possuem algumas tarefas urgentes, um aviso para os centauros não cairia mal, além de alertar a população do vilarejo, junto com o arquiteto.

Faça os PJs subirem até o nível três ou quatro antes de retornarem. A partir daqui o MJ se encarrega dos desafios que os heróis terão pela frente.

Caixa de Informação do MJ

C. 23 – Thorn: meus caros, fico imensamente grato por terem me libertado, mas não podemos perder tempo por aqui.

Por favor, me ajudem a alertar o vilarejo, esses cultistas podem ser o nosso fim. Ou pior, podem conseguir mais adeptos como a Raven. Não devemos deixar isso acontecer.

Ainda hoje pretendo partir para a Aldeia dos Centauros, duvido que nos sigam sem se prepararem antes, visto o que foram capazes de fazer lá dentro, desarmados e em menor número.

Vocês podem ser a salvação de muitos. Hoje foram os salvadores, amanhã podem ser os nossos heróis.

Anexo – Mapa da Masmorra

Abaixo segue o mapa feito à mão. Ainda não tenho disponibilidade de programas apropriados e não sou um artista muito hábil, mas se houver um entre os leitores que queira ajudar, entre em contato e poderemos fazer um em parceria. Meus contatos estão em Notas do Autor.

A única regra é ajudar novos jogadores. Ele está até melhor ao vivo, acreditem... rrsrsrs

