

CAVERNAS DE BAIXO

Por Tony Garcia

“Local de refúgio e esconderijo de Kobolds, as Cavernas de Baixo são um complexo subterrâneo formado por cavernas naturais, de chão de areia e paredes cobertas por limo. Iluminada por tochas colocadas por estes seres, é cortada ainda por um rio chamado Rio de Lágrimas. Estas cavernas na antiguidade serviram como um túmulo para um rei antigo e seu corpo ainda está lá embaixo preservado num sarcófago com seus tesouros pessoais. É um lugar perigoso e vigiado pelos seus terríveis habitantes.”

1 Entrada

Uma sala de pedra com uma tocha iluminado o local. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada. Há Possibilidade de encontrar Kobolds aqui (role encontro).

2 Sala da Oração

Sala secreta que guarda uma estátua de um centauro alado. A estátua está sob um pedestal, que ao ser investigado, detona uma armadilha de gás (1d6 dano) e revela um tesouro de 200 peças de ouro

3 Salão Principal

Um enorme salão com restos de vasos, ossos e detritos espalhados. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada. Há 6 kobolds aqui que atacam imediatamente o grupo..

4 Saguão

Uma sala com colunas de basalto negro lisas e castigadas pelo tempo. Numa delas (escolha do mestre), há uma armadilha de gás (1d6 dano) e dentro dela um nicho que guarda uma adaga+1. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada. No final da sala há uma escada que desce para os níveis inferiores.

5 Sala de Descida

A escada termina numa sala vazia. Há dois kobolds nela montando guarda. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada.

Atrás dos aventureiros há uma escada que sobe para o nível superior,

6 Sala de Descanso

Uma sala com restos de acampamento e cerca de seis leitos de palha suja no chão. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada. Num desses leitos há um kobold dormindo, que pode ser surpreendido.

7 Rio das Lágrimas

Um rio cheio de água escura, cruzado por uma ponte de madeira sólida, mas antiga e com pequenas faixas de limo. Ao iluminar o rio é possível ver crocodilos gigantes nadando nele. Se o jogador resolver nadar, é instantaneamente devorado pelos crocodilos que habitam este rio.

8 Altar do Deus Alado

Uma sala com um altar com imagem de pedra do centauro alado. Há dois castiçais de ferro fundido presos a ele, com restos de velas recentemente utilizados.

9 Sala de Descanso

Uma sala com 5 leitos de palha suja no chão. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada. Os leitos parecem ter sido usados recentemente. Há uma estranha ranhura na rocha, que ao ser investigada dispara uma armadilha de gás (1d6 dano) e dá acesso a sala do relógio.

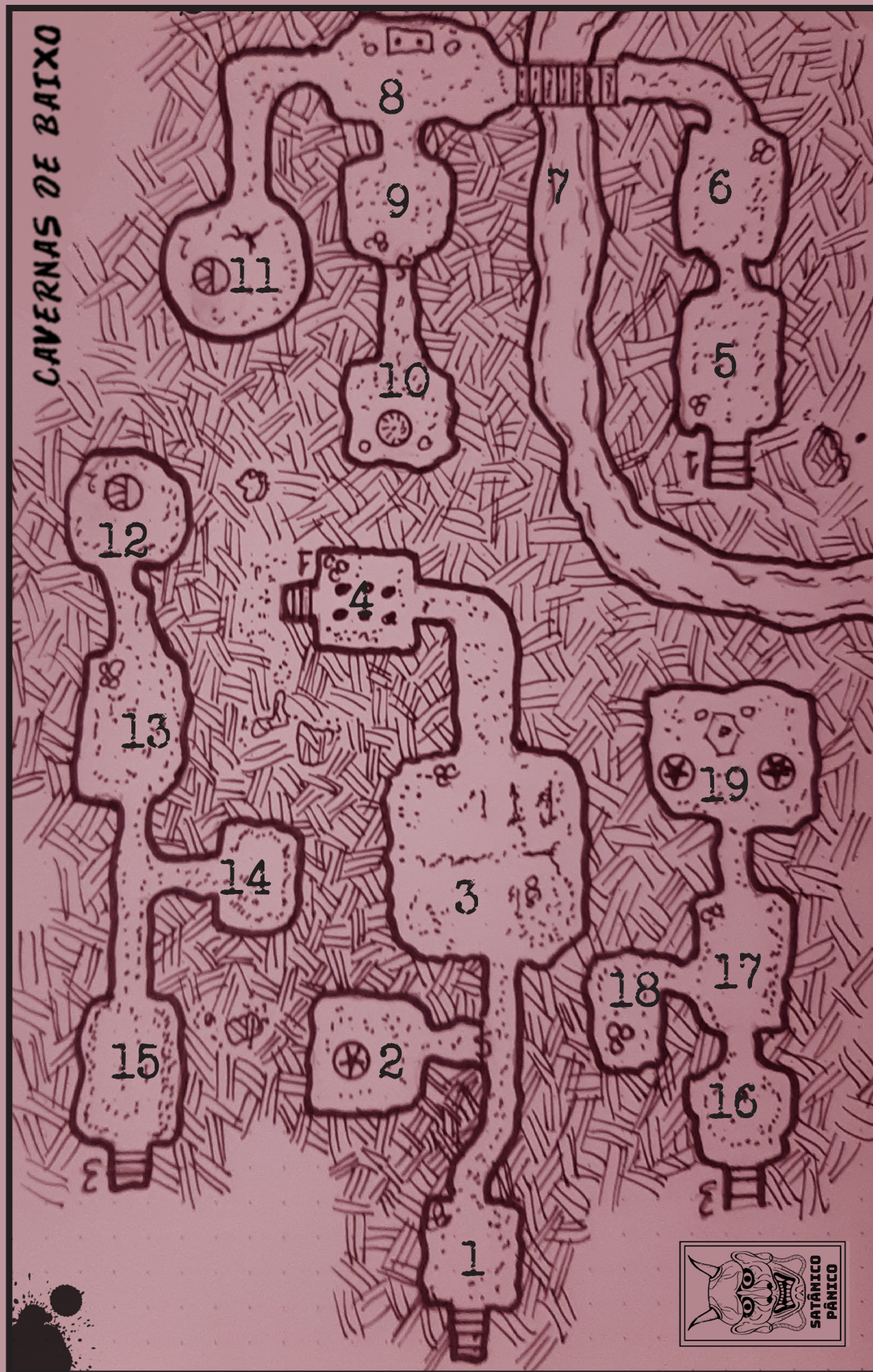
10 Sala do Relógio de Sol

Uma sala com com um relógio de sol. Há uma abertura no teto como uma chaminé que possibilita a entrada da luz da superfície. Este relógio é feito de pedra negra e é ladeado por duas colunas do mesmo material. Ao investigarem o relógio, o mesmo acina um feitiço. O aventureiro que o tocar envelhece 5 anos, mas ganha 300 pontos de experiência. Na base do relógio há um nicho onde está escondido um anel de proteção +1

11 Sala de Descida

Um sala com uma escada em espiral de pedra negra, descendo para os níveis inferiores. Ela está bem desgastada, mas sólida e segura. Há um cadáver apodrecido de um homem no chão. Ao investigarem o corpo os aventureiros acham 2d6 peças de ouro.

CAVERNAS DE BAIXO



CAVERNAS DE BAIXO

12 Recepção

A escada termina numa sala inferior onde há 3 kobolds de guarda. eles atacam imediatamente os aventureiros.

13 Refeitório

Uma sala que é utilizada como uma espécie de refeitório pelos kobolds. Há 4 deles aqui comendo. Eles são surpreendidos. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada.

14 Latrina

Uma sala utilizada com latrina por estes seres, sendo o fedor aqui enorme. Há 2 kobolds fazendo suas necessidades naturais e são surpreendidos pelos aventureiros.

15 Descida da Cripa

Uma sala utilizada com escada que desce para um nível inferior. Esta sala tem as paredes adornadas com pinturas de uma procissão funerária em uma língua antiga desconhecida. Parece ser o funeral de algum rei, ou figura proeminente.

16 Entrada da Cripa

Uma sala guardada por 2 kobolds que atacam imediatamente os aventureiros. As paredes são decoradas com uma linguagem antiga desconhecida. Há restos de uma parede de pedra destruída logo a frente, revelando outra sala maior.

17 Antecâmara da Cripa

Uma sala com restos de potes, utensílios espalhados pelo chão. Esta sala possui imagens nas paredes de um antigo soberano em diversas fases de seu reinado com a mesma escrita indecifrável. Há sinais de saque pois nas paredes há diversos nichos vazios, com pedaços de madeira podre espalhadas pelo chão. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada.

18 Sala dos Mortos

Uma pequena sala com diversas múmias espalhadas pelo chão e devidamente saqueadas. Alguém pilhou este local antes. Há uma pilha de pedras no canto que pode ser investigada.

19 Cripa do Rei

Uma sala com um enorme sarcófago ladeado por duas estátuas do centauro alado. O Sarcófago está fechado e não foi profanado. Em volta dele há diversos esqueletos de kobolds e de seres humanos, com restos de roupas e armas enferrujadas. Se os aventureiros abrirem o sarcófago vai despertar a múmia do rei antigo que os atacam imediatamente! (Veja Múmia no SRD do OSE ou BX) Se os aventureiros vencerem a múmia receberão 400 peças de ouro. 1 elmo de aço, 1 espada+1 e 2 poções de cura de 1d6 pontos de vida. Numa das estátuas do centauro alado (escolha do mestre), há um nicho com 200 peças de ouro

Notas para o Mestre de Jogo

Esta é uma aventura para jogadores de nível 1 a 3 e você pode utilizar qualquer sistema de sua escolha. Ela é bem minimalista pois o espírito é que o mestre narre com suas particularidades. Há no entanto algumas coisas que sugerimos para você.

a) **Encontros nos corredores** - O mestre pode rolar encontro nos corredores. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

d6	Encontro
1	Armadilha 1 de dano
2,3	1d3 kobolds
4,5,6	Sem encontro

b) **Investigação na pilha de pedras** - As pilhas de pedra ao serem investigadas podem revelar coisas. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

d6	Resultado
1	Armadilha 1 de dano
2,3,4	Lixo
5	1 d6 peças de ouro
6	1 poção de cura 1d6

O mestre pode utilizar tabelas de encontro personalizadas ou do seu sistema de sua preferência. O objetivo é a diversão! O espírito aqui é totalmente oldschool! Bom jogo

Mapa e Texto : Tony Garcia - antonmarcelo@gmail.com