

INFORMAÇÕES DO JUÍZ

O Homem do Túmulo denuncia (ou causa) desastres. Ele surge a cada geração, sempre no velho cemitério, que foi abandonado após sua primeira aparição e desde então é evitado pelos moradores da vila.

Como as histórias avisam que os desastres são antecipados por sonhos, os moradores tentam se manter acordados. Já estão assim há dois dias, incluindo crianças, e é questão de tempo até que alguém pegue no sono.

A cada hora que o grupo passar no cemitério, role 1d20 (CD 20) com +1 para cada hora que tiver se passado. Em caso de sucesso, algum morador cairá no sono e sonhará com um desastre, que ocorrerá em seguida (mas jamais afetará o cemitério). Seja criativo!

INTRODUÇÃO DOS JOGADORES

O velho Thomel contava que era muito jovem quando o Homem do Túmulo foi avistado pela primeira vez. Logo após a aparição, ele dizia, a taberneira Greta sonhou que o rio invadia a vila e arrastava casas e plantações. Alguns dias depois o rio transbordou, causando a pior enchente já vista na região. A vila foi arrasada, com exceção do velho cemitério, que não foi atingido pela água.

A segunda aparição do Homem do Túmulo ocorreu muitos anos após a morte do velho Thomel. O fazendeiro Blaz falava que, passados alguns dias do avistamento, Garin sonhou com a terra se abrindo e engolindo a vila. Esse sonho foi sucedido por violentos tremores de terra, que destruíram quase todas as construções. Novamente, apenas o velho cemitério permaneceu intocado pelo desastre.

Há dois dias, os filhos da viúva Leyna chegaram em casa apavorados, dizendo que viram uma figura sinistra no velho cemitério. Temendo nova aparição do Homem do Túmulo, vocês aceitaram inspecionar o cemitério abandonado.

RUMORES (d6)

1. Os antigos habitantes da vila foram enterrados com seus pertences mais valiosos.
2. Jace, o filho mais velho da viúva Leyna, jura que viu uma sepultura aberta que é a entrada para o submundo.
3. Quando o Homem do Túmulo surge, os mortos se levantam.
4. O Homem do Túmulo bebe o sangue daqueles que captura. Ele gosta especialmente do sangue de crianças.
5. O coveiro Matt ouviu sons estranhos vindos de dentro do mausoléu do cemitério.
6. O cemitério é amaldiçoado e aqueles que passam por seus portões jamais retornam.

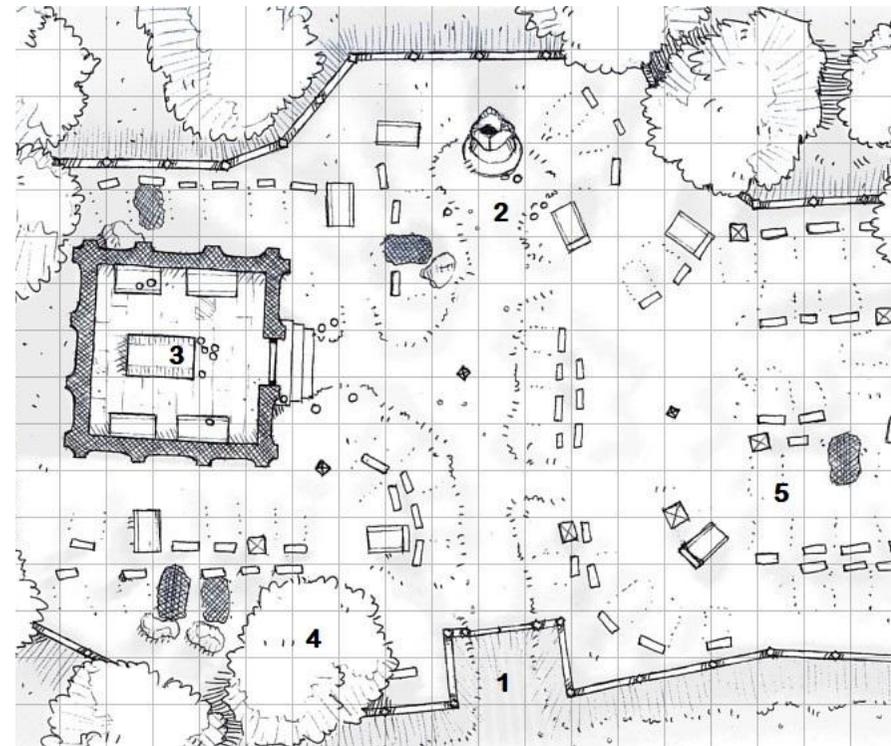
ENCONTROS ALEATÓRIOS (d4)

1. Mãos esqueléticas saem do chão e seguram os aventureiros, suas garras causam 1d4 de dano. Teste de Reflexos (CD 10) para evitar.
2. Esqueletos perambulam pelo cemitério.
3. A temperatura cai subitamente e uma neblina impede a visão por 1d6 x 10 minutos.
4. Zumbis se arrastam para fora dos túmulos.

ÁREAS DO MAPA

ÁREA 1 - A entrada do cemitério está tomada pelo mato alto. O portão é firme, encimado por pontas de lanças e foi trancado pelo lado de fora por uma corrente grossa.

A corrente está trancada por um cadeado velho e gasto (CD 8 para arrombar). Caso alguém tente escalar o



portão e falhe, sofre 1d4 pontos de dano devido às lanças e pode ficar preso nelas. O mausoléu de pedra pode ser visto do lado de fora do portão do cemitério.

ÁREA 2 - Um pequeno santuário de madeira guarda a imagem de uma divindade. Ele está velho e gasto, mas conforme se aproximam, vocês sentem grande paz e tranquilidade.

A imagem representa *Ulesh*, o deus da paz (ou outra divindade ordeira da sua preferência). Qualquer personagem que fizer uma oração sincera aqui recebe os efeitos da magia Proteção Contra o Mal com jogada de conjuração 14.

ÁREA 3 - O mausoléu está coberto por trepadeiras. Os sinais do tempo são evidentes, com rachaduras e infiltrações aqui e ali, mas a estrutura parece ser bastante sólida.

É possível ouvir sons de correntes e choro vindos de dentro do mausoléu. Trata-se de Heldin, um fantasma preso no mundo dos vivos.

Há muito tempo atrás, Heldin integrou uma das famílias mais poderosas da vila e viveu um romance proibido. Seus parentes assassinaram seu amado e, no pós-morte, Heldin ainda procura por ele.

Se os aventureiros localizarem o túmulo dele (a critério do Juiz) e enterrarem os restos de Heldin ao seu lado, ela poderá finalmente descansar (e recompensará o grupo com sua habilidade especial Outorgar Bênção).

Heldin: Inic +2; Atq especial (veja abaixo); CA 10; DVs 2d12; MV voar 12 m; Ação 1d20; PE características de mortos-vivos; imune a armas não mágicas, 1d4 habilidades especiais (correntes barulhentas, visão do futuro, outorgar bênção); JP Fort +2, Ref +4, Vont +6; AL C.

ÁREA 4 - *O cheiro forte de decomposição atinge as suas narinas. Um corpo podre e inchado, coberto por vermes, está recostado em uma árvore. O que chama a atenção é o volume de seu abdômen, desproporcionalmente grande para ele.*

Se o corpo for perturbado, vai convulsionar e vomitar um enxame de insetos sobre os aventureiros e então ficará inerte. O cadáver tem dois anéis de ouro na mão direita e 5 moedas de prata nos bolsos.

Enxame de insetos: Inic +5; Atq mordidas +1 corpo a corpo (1 mais ferrão); CA 11; DVs 4d8; MV voar 12 m; Ação especial; PE morde todos os alvos dentro de um espaço de 6 m x 6 m, metade do dano de ataques que não são de área, ferrão (Jogada de Proteção de Fort CD 5 ou 1d4 de dano adicional); JP Fort +0, Ref +10, Vont -2; AL N.

ÁREA 5 - *Uma figura perambula pelas lápides. Centenas de moscas zumbem ao seu redor e uma miríade de olhos em sua cabeça se move freneticamente. Um por um, os olhos param de se mover e se fixam na sua direção...*

O Homem do Túmulo é um demônio que utiliza desastres para coletar almas. Foi trazido ao plano material pela primeira vez pela taberneira Greta, que

utilizou um pergaminho roubado de um viajante para abrir os caminhos para os planos inferiores. Esses caminhos continuam se abrindo uma vez a cada geração, mesmo depois de tanto tempo após a morte de Greta.

O Homem do Túmulo tem a aparência de um cadáver em decomposição, com muitos olhos espalhados pela cabeça. Está constantemente cercado por uma nuvem de moscas e possui uma cauda que lembra a de certos répteis.

Ele conhece um ritual infernal para induzir pesadelos e fazê-los se tornarem reais.

Homem do Túmulo (demônio tipo II): Inic +4; Atq cauda +8 corpo a corpo (1d8+2); CA 18; DVs 6d12; MV 9 m; Ação 2d20; PE teletransporte, visão 360°, características demoníacas; JP Fort +6, Ref +8, Vont +6; AL C.

POSSÍVEIS DESDOBRAMENTOS

1. Jace está certo! (veja a seção Rumores).
2. Os aventureiros encontram um mapa antigo em um túmulo ou corpo.
3. O Homem do Túmulo coleta a alma de um aventureiro que tenha morrido no cemitério.

Esta aventura está sob uma licença CC-BY-NC-SA (exemplo).
Mapa encontrado na internet. Não faço ideia de quem seja o autor, mas agradeço imensamente pela disponibilização.
Layout baseado no modelo de Bruno Prosaiko (CC-BY).



O Homem do Túmulo

Uma aventura de nível 2 para DCC RPG
Por Alexandre Lima

