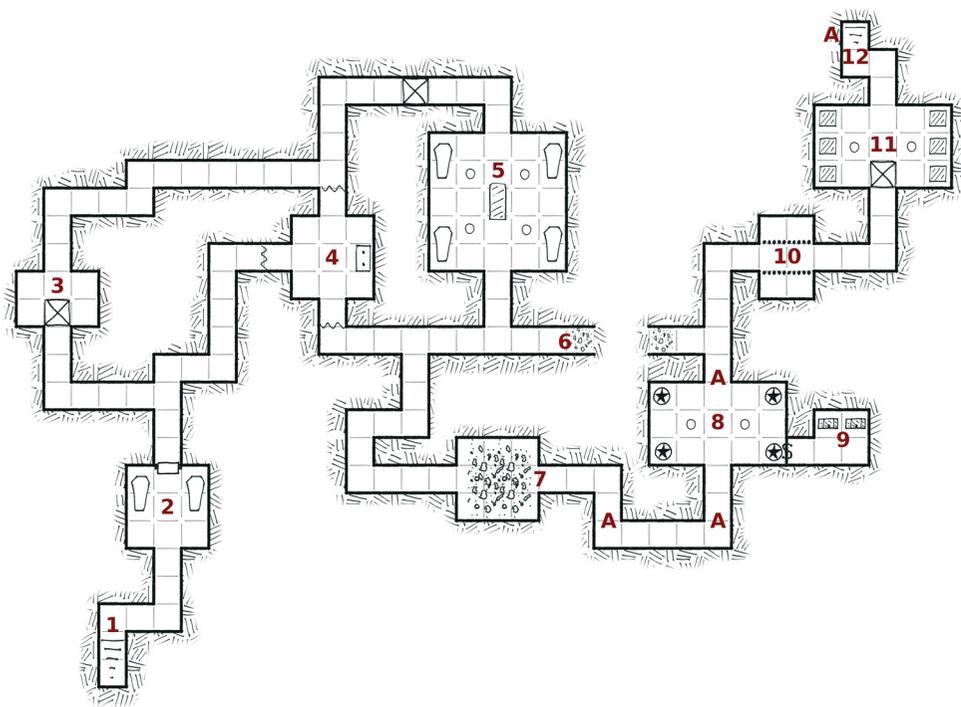


## Cripta dos Quatro Cavaleiros (Módulo de *Caves & Hexes* para personagens de 1º Nível)



**Gancho:** Em uma reforma recente no porão do templo notou-se uma passagem oculta. Um dos noviços desceu para investigar, deu um horrendo grito, ordenou para selarem a entrada e não foi mais ouvido. O clérigo responsável procura alguém para averiguar o que aconteceu com o noviço e, para além disso, para desvelar o mistério em volta na recém-descoberta passagem subterrânea.

**Contexto:** Outrora uma cripta construída em homenagem a 4 honrados Cavaleiros, eventualmente foi profanada por seres caóticos. Por essa razão ela foi selada num passado remoto.

**Masmorra:** Possui teto baixo, de aproximadamente 8 pés (2,5 metros), com exceção das salas, que possuem teto abobadado chegando a aproximadamente 13 pés (4 metros) no centro. Há ossadas encrustadas em todas as paredes da masmorra.

Todos os fossos são cobertos e causam 1d6 de dano.  
1 quadrado = 10 pés (3 metros).

### Monstros Errantes:

- 1: d6 **Stirges**
- 2-3: d6 **Ratos Gigantes**
- 4-5: d6 **Esqueletos** [caso nas áreas 7-12: d6 **Kobolds**]
- 6: d2 **Gosmas Verdes**

Por Rafael Massuia. <https://masmorreiros.blogspot.com/>  
Conteúdo Criativo Aberto: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

1. Escada de 3 metros levando para a escuridão.

2. O cadáver do noviço jaz no meio da sala. A porta está trancada. 2 **Esqueletos** levantam dos caixões de madeira e atacam se ouvirem algum barulho (chance de 3:6), salvo alguma solução silenciosa.

3. Há um fosso que 2 **Najas** transformaram em ninho.

4. Essa sala fica atrás de cortinas negras e empoeiradas. Há nela um altar profanado (com alguns símbolos da antiga divindade Ordeira substituídos pelos de uma divindade Caótica), com crânios dispostos acima. Escritos em *Fala Negra* feitos com sangue descrevem o processo de profanação da cripta em nome do Deus da Morte.

5. Nessa sala sustentada por 4 pilares há 4 caixões de pedra abrigam 4 **Esqueletos** (CA 15 - Armadura de Talas e Escudo), que atacam se ouvirem barulho ou se alguém pegar a maça. Os esqueletos possuem espadas longas de prata, no valor de 300 po cada e anéis do mesmo material, com o símbolo de sua divindade, avaliados em 100 po cada. No centro da sala há uma *Maça +1, +2 contra seres Caóticos* (em um crítico causa 1d6 adicionais contra seres caóticos) sobre uma mesa retangular de pedra. Se um personagem pegar a maça depois dos esqueletos terem sido derrotados, eles se remontam e atacam novamente.

6. Passagem colapsada. Pode ser, com auxílio de pá, desobstruída, o que demanda 1d4+4 horas de trabalho (reduzidas pela metade caso realizada por 2 pessoas).

7. Essa sala foi preenchida de entulhos pelos kobolds, que a usam como barricada para impedir o avanço dos mortos-vivos para o restante da masmorra. Mexer nos entulhos provoca uma chance de 2:6 de desmoronamento, causando 1d6 de dano em todos que estiverem na sala. Há um túnel pequeno na porção leste, claramente usado pelos kobolds para acessar o restante da masmorra. A cada curva do corredor posterior há uma corda que, se tropeçada, aciona um sino, alertando os kobolds.

8. 4 estátuas de nobres Cavaleiros (os mesmos cujos caixões e restos mortais estão na **Área 5**) localizam-se nos 4 cantos da sala. Atrás da estátua localizada a sudeste há uma passagem secreta, que pode ser notada caso alguém examine a estátua (encontrando uma reentrância na pedra). Uma **Viúva Negra** instalou-se recentemente no local, o que tem mantido os kobolds isolados de seu tesouro. Ela ataca quem adentrar a sala.

Na entrada norte da sala, há uma armadilha (corda esticada) que, se tropeçada, aciona 1 besta oculta em uma reentrância na parede oposta, que atira uma seta (TAC0 16 [+3]) causando 1d6 de dano em quem estiver na frente.

9. Local onde os kobolds guardam seu tesouro. Contêm dois baús trancados. O primeiro com: d8\*333 pc. O segundo, com uma armadilha de agulha de veneno na fechadura, com: d4\*222 pp e d2\*111 po e um colar de platina com uma linda pedra negra no valor de 1.500 po. O colar, porém, é amaldiçoado, e invoca uma Aparição inofensiva. Ela diz que, parece poder descansar, o colar deve ser levado para seus descendentes, que habitam o vilarejo. Caso optem por vendê-lo a Aparição torna-se agressiva, virando uma **Sombra** e atacando até a morte os personagens.

10. Antiga prisão do local. Restos mortais e instrumentos de tortura gastos e imprestáveis nas duas celas. Abaixo de uma cabeça na cela sul há um caderno. (pode ser um grimório com 2 magias aleatórias de 2º Círculo; ou pode ser um diário do moribundo).

11. Sala transformada em abrigo e depósito de mantimentos dos kobolds. Eles são em 9 **Kobolds**, 1 **Kobold Guarda-Costas** (**Rik**) e 1 **Kobold Líder** (**Snax**) – mas mais podem chegar, o que é indicado por uma rolagem de *Monstros Errantes*. De dia 4 estarão fora (possuem chance de retornar a qualquer momento), 2 fazendo guarda na barricada, 2 fazendo guarda na entrada norte e os demais estarão dentro da sala. De noite 8 estarão na sala, 2 fazendo a guarda na barricada e 2 fazendo a guarda na entrada norte. A sala possui uma armadilha de fosso (com espinhos embaixo, causando 2d6 de dano adicional).

12. Escada de 3 metros levando para o abrigo dos kobolds (descrito na **Área 11**). A escada possui 6 degraus de 50 e cada degrau par (armadilhas) provoca a saída de dardos envenenados das paredes laterais (*Salvaguarda Contra Veneno*). De dia a sala é iluminada por 1 fogueira e de noite por 2 fogueiras (iluminando 30' cada). Um buraco foi improvisado como chaminé no teto. Em um dia de céu aberto um personagem pode identificar uma fumaça saindo do chão de pedra.