

O ALTAR DA RIQUEZA FANTASMAGÓRICA



Um encontro nos Reinos
para personagens do 7º nível



www.aventureirosdosreinos.com

CENÁRIO

O Altar da Riqueza Fantasmagórica já foi o coração de um templo dedicado a Beshaba, conhecida como a Senhora do Infortúnio, a Bênção Negra, irmã gêmea má de Tymora. O altar foi chamado assim devido aos métodos incomuns utilizados pelos sacerdotes da deusa para guardar seus instrumentos de oferenda. A coleção de bandejas, cálices, incensários e outros objetos ritualísticos estão armazenados em segurança no Plano Etéreo, usando um artifício semelhante a uma magia permanente de *arca secreta*, porém os objetos continuam visíveis para os adoradores que estejam no Plano Material. Quando os itens estão à mostra, as pessoas podem vê-los, mas qualquer um que tente tocá-los ou removê-los sentirá seus dedos passando através deles.

As ruínas do templo com o altar dedicado a Beshaba ficam nos subterrâneos de Portão Ocidental, abaixo de uma casa de jogos de azar. O templo é muito antigo e foi há muito esquecido, mesmo com a casa de jogos ainda funcionando, conhecida como “O Tesouro Fantasma”, uma alusão ao templo e seu tesouro, embora hoje em dia as pessoas achem que o local tenha recebido esse nome porque ganhar algum dinheiro ali parece algo impossível.

Os aventureiros podem ter descoberto sobre o altar através de rumores de que o nome da casa de jogos possa significar mais do que diz, talvez tenham encontrado um mapa que indica que abaixo de um estabelecimento de Portão Ocidental fica o templo com o tal tesouro fantasmagórico.

AJUSTANDO O ENCONTRO

Os encontros dessa masmorra são desenvolvidos para um grupo de 4 aventureiros de nível 7. Ajuste a dificuldade e o número de oponentes conforme o nível e o tamanho do seu grupo.

AS PORTAS DA CÂMARA

Após os aventureiros encontrarem a passagem para o templo secreto abaixo da casa de jogos de azar, eles seguem por um estreito corredor de pedras. Ao fim do corredor há um par de enormes portas duplas (veja o Mapa 1). Leia ou parafraseie o seguinte para descrever a cena:

Conforme vocês se aproximam do fim do corredor, as luzes tremulantes de suas tochas revelam uma face horrenda com um olhar maníaco, uma galhada negra e um sorriso sardônico e obscuro. A imagem cobre um par de enormes portas de bronze, cada uma quase da largura de um humano e duas vezes a sua altura. A superfície do metal tornou-se desgastada e esverdeada com o passar dos anos e negligência, deixando a face com uma aparência

doentia e fantasmagórica. O encontro das portas erodiu e o centro do baixo relevo que esculpe a face parece ostentar uma cicatriz terrível.

O batente ao redor da porta foi entalhado para se parecer com uma massa emaranhada de baratas e ratos. Membros e torsos humanoides são visíveis no meio daquela massa, parecendo tentar, futilmente, se livrar das criaturas. O local possui um odor viciado e azedo, como o de um barril de cerveja velho. Incontáveis ossos e fragmentos de ossos quebrados estão espalhados por todo o chão aos pés das portas.

A pilha de ossos no chão do local contém os restos das vítimas de um par de predadores que fizeram ali seu covil, duas **aranhas-planares** (*Monster Manual: Livro dos Monstros*, pg. 319), escondidas em uma fenda no teto.

As portas, a despeito de sua aparência assustadora, não representam ameaça. São antigas, porém inofensivas. Uma placa de pressão no chão diante delas aciona um conjunto de contrapesos que as abre sempre que mais de 45 quilos forem colocados sobre ela. Qualquer um com um valor de Percepção passiva 15 ou maior nota a placa de pressão sob os ossos e poeira. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 12 também a revela.

Para os aventureiros, ela pode parecer uma placa de pressão de armadilha. Caso alguém tente desarmá-la, isso é possível com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15 usando ferramentas de ladrão. Porém, desarmar a placa de pressão impede que as portas se abram. Caso o aventureiro que fez o teste para desarmar a placa supere a CD do teste em 5, ele nota que a função desta não é disparar uma armadilha, e sim, abrir as portas.

Se a placa de pressão for desarmada, as portas somente poderão ser abertas com o uso de força bruta. Se esse for o caso, é necessário ser bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 22.

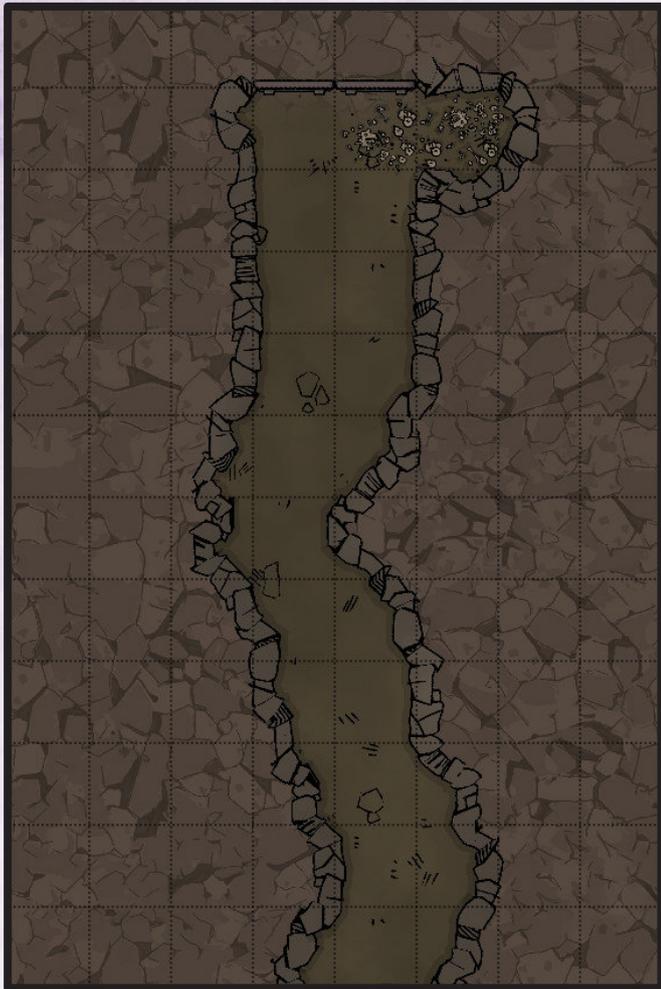
Portas de Bronze. Cada porta possui 5 centímetros de espessura; CA 5; 40 PV; limiar de dano 8; Força CD 27 (Atletismo) para quebrar (quando emperrada).

TÁTICAS

Os moradores do local esperam silenciosa e secretamente até que os aventureiros se distraiam com as portas ou com a placa de pressão que as ativa. Enquanto isso eles escolhem sua vítima, focando preferivelmente no aventureiro que estiver mais afastado da busca para a solução da abertura das portas, e atacam.

TESOURO

Se um jogador procurando em meio aos ossos for bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13, encontra um pergaminho de *moldar rochas*.



Mapa 1: As Portas da Câmara

PARA ALÉM DAS PORTAS

Alguns metros adiante das portas de bronze fica o altar da riqueza fantasmagórica (veja o Mapa 2). Assim que os aventureiros abrirem as portas, leia ou parafraseie o seguinte para descrever a cena:

Uma corrente de ar frio traz consigo o cheiro de poeira e mofo que escapa da câmara assim que as grandes portas de bronze são abertas. Para além delas, há uma grande câmara sombria com um teto abobadado. Pilares rachados erguem-se em fileira dupla, como colunas de soldados cansados. Pedacos de alvenaria quebrada estão espalhados por toda a câmara. Aqui e acolá, globos translúcidos cobertos de poeira acumulada ao longo de anos de abandono emitem uma sutil luz cor arroxeadada.

Adiante, no alcance do disparo de uma flecha, um manto de sombras oculta o que parece ser um bloco de pedra.

O ponto mais alto do teto abobadado da câmara possui 12 metros de altura, e o local parece ter 24 metros de

comprimento e cerca de metade disso de largura. Os pilares formam um corredor de 9 metros de largura entre si, deixando corredores laterais de 3 metros de largura. Há meia dúzia de pilares em cada fileira e um terço deles possui arandelas de ferro contendo antigas lanternas feitas de ferro e vidro. Dentro de cada lanterna brilha uma magia de *chama contínua* de cor azul arroxeadada. Uma lanterna intacta emite tanta luz quanto uma tocha, mas seu vidro está tão sujo que elas iluminam como se fossem uma vela.

O altar fica sobre uma plataforma de pedra na outra extremidade da câmara, flanqueado por quatro maciços pilares.

Os detritos de alvenaria no chão podem ser facilmente identificados como sendo oriundos dos pilares e teto. O trabalho em pedra aqui é sólido, porém a deterioração e deslocamentos de terra ao longo dos anos causaram algum desgaste.

O ALTAR

Assim que os aventureiros se aproximarem do altar, leia ou parafraseie o seguinte para descrever a cena:

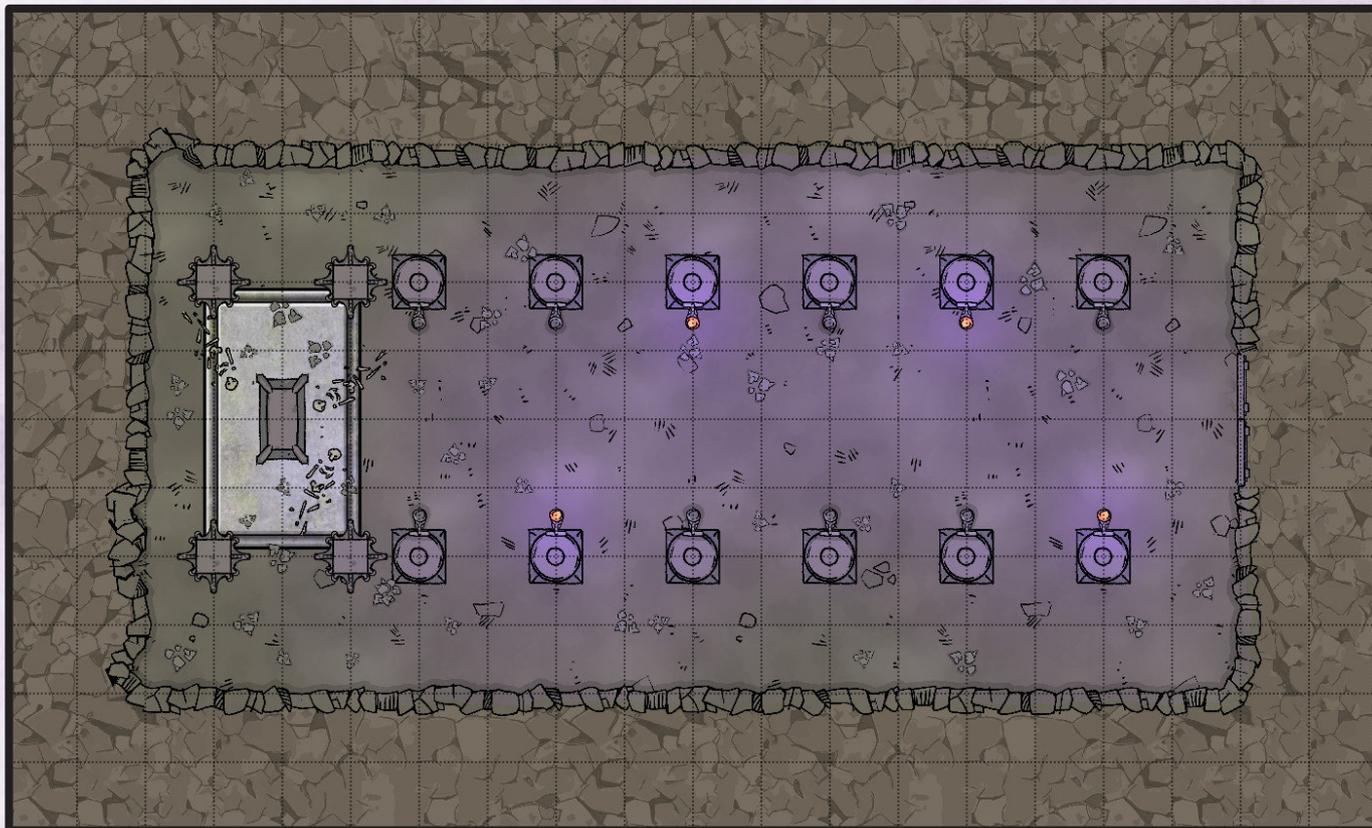
Um curto lance de degraus leva até uma plataforma de um metro acima do chão da câmara, onde há um maciço bloco de mármore branco tão alto quanto a cintura de um humano e comprido o suficiente para que alguém maior que um humano pudesse se deitar e ainda sobrar espaço. Uma grossa camada de poeira cobre o bloco de pedra e a plataforma.

A base do bloco de mármore é esculpida da mesma maneira que o batente das portas de bronze, com motivos de baratas e ratos. Uma grande área de pedra lascada na frente do bloco sugere que ele já foi esculpido em baixo relevo, mas está quase que completamente desfigurado, ostentando marcas negras chamuscadas. As extremidades da frente do bloco possuem painéis de bronze com a mesma face que as portas da câmara tinham, divididas ao meio.

Vários destroços e esqueletos humanoides, além de ossos soltos, estão espalhados por todo o redor do bloco e da plataforma.

O dano ao altar ocorreu anos atrás quando membros de um culto a Tymora, a irmã gêmea de Beshaba, invadiram a câmara e tentaram destruir o local. Eles conseguiram causar algum dano até que os protetores da câmara os afastaram. As marcas de chamuscado vieram de uma magia relâmpago.

Os detritos caíram das colunas e teto, assim como no restante da câmara. Já os ossos são os restos dos últimos visitantes da câmara que caíram frente aos protetores do altar. Uma busca pelos ossos junto com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15 revela que um dos esqueletos segura em suas mãos um pedaço de



Mapa 2: A Câmara do Altar

algumas letras arcaicas, e nas costas há um texto curto escrito no idioma Comum. Nele, lê-se um dos versos.

O texto nas costas do pergaminho é uma tradução parcial dos rabiscos, que contém instruções secretas para acessar os bens do altar. Os rabiscos estão escritos em Thorass, uma forma antiga do Comum, e só pode ser lido se alguém souber o idioma antigo ou com uma magia de *compreender idiomas*, caso em que o conjurador deve tocar as palavras para que possa entendê-las, e é necessário aproximadamente um minuto para se ler uma página de texto. Se os aventureiros não tiverem como decifrar o restante dos rabiscos, o mapa que os trouxe até aqui pode conter o verso restante ou o texto completo, traduzido. O verso completo é o seguinte:

*Olhos, ouvidos, mãos e pés
Juntos trabalhando na mesma fé
Cabeça, nariz, língua, coração
Trabalhando sozinhos em sua função*

*A estrela inversa fornece a chave para abrir
Dois pares e um para prosseguir
Começadas erradas as tentativas falharão
Se não iniciadas do fundo do coração*

Os aventureiros podem examinar o altar sem muito risco. Entretanto, se fizerem algo para danificá-lo, ou se tocarem o topo do mesmo, eles acionam a armadilha

Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20 feito na frente danificada do altar revela que toda aquela parte é constituída de painéis deslizantes, embora nenhum mecanismo seja evidente. Os painéis de bronze nas extremidades também são deslizantes e podem ser movidos para unir e dividir as imagens da face que ostentam.

Examinar o altar com as magias *ver o invisível* ou *visão da verdade* revela uma bela coleção de prataria e cálices adornados por joias descansando sobre o bloco de mármore (na verdade, estes itens estão no Plano Etéreo). Isso também revela figuras humanoides fantasmagóricas pairando sobre a coleção, rosnando na direção daquele que conjurou a magia. Detectar magia conjurada sobre o altar revela uma forte aura de magia de Transmutação.

ACESSANDO O TESOURO

A mensagem secreta no pergaminho indica que o acesso ao tesouro é um processo em duas etapas. A primeira etapa necessita de duas pessoas, cada uma deslizando os painéis de bronze nas extremidades do altar. Os painéis devem ser unidos simultaneamente e, então, da mesma forma, separados. Quando feita corretamente, esta ação abre a frente do altar, revelando um círculo feito de doze pedras negras achatadas, como um relógio sem números.

Tocar estas pedras traz para o Plano Material os

itens ritualísticos guardados no Plano Etéreo. A posição 12 no “relógio” é a pedra mais acima. Uma pessoa deve tocar simultaneamente as pedras 6, 4, 8, 2 e 10 (a última linha dos versos, principalmente a palavra “fundo” implicam que a ponta da “estrela” deve estar apontada para baixo. Para tanto, a pessoa que fizer isso deve ficar de cabeça para baixo e tocar as pedras com ambos os joelhos (pedras 10 e 2), ambas as mãos (pedras 8 e 4), e nariz ou língua (pedra 6), mas deve ser bem-sucedida em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 para isso, já que a tarefa requer algum equilíbrio e coordenação.

ARMADILHAS

O altar foi imbuído com dois poderosos efeitos mágicos. O primeiro convoca criaturas mortas-vivas do Plano Etéreo para atacar pretensos ladrões e vândalos. O segundo efeito é uma armadilha de fato, mas serve para trazer os itens cerimoniais que descansam no Plano Etéreo.

Os itens não podem ser recuperados se a armadilha mágica que protege o altar for desativada, já que fazer isso também desativa a magia que traz os itens de volta do Plano Etéreo. Para notar esse fato, é preciso ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15.

Meia dúzia de **guerreiros fantasma** (*A Maldição de Strahd*, pg. 231) estão aprisionados dentro do altar. Quando algo toca o topo do altar sem que primeiro seja desativada a armadilha, de uma a quatro destas criaturas são libertadas para atacar o intruso. Os mortos-vivos permanecem no local até 1 hora antes de retornarem para suas celas. Mortos-vivos também são libertados quando alguém danifica o altar ou manipula o “relógio” secreto na frente do altar de forma errada.

A armadilha foi conjurada por um mago de nível 13, utilizando um espaço de magia de nível 7. Sendo assim, ao conjurar a magia *dissipar magia*, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste com seu atributo de conjuração (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) CD 17 para que a magia funcione. Assim, o altar desarma a armadilha, mas também evita que qualquer um ative o altar e recupere o tesouro guardado no Plano Etéreo durante este tempo.

Armadilha de Libertar Mortos-Vivos. Para detectar a armadilha é necessário ser bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação ou Arcanismo) CD 18. Além disso, a conjuração de detectar magia revela uma aura de Necromancia no topo do altar. A primeira criatura que tocá-lo, ativa o mecanismo e liberta até 1d4 criaturas. Nesse momento, os aventureiros devem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20. Se falharem, estão surpreendidos e perdem o primeiro turno no combate. As criaturas são hostis e lutam até serem reduzidas a 5 pontos de vida, retornando assim à sua cela.

PROTETORES DO ALTAR

Os guerreiros fantasma, criaturas mortas-vivas incorpóreas protegem o altar. Eles estão presos dentro de sua área e da plataforma no Plano Etéreo. À escolha do DM, de uma a três dessas criaturas já podem estar espreitando fora do altar (possivelmente libertadas pela queda de alguns destroços sobre o mesmo). Além disso, a cada vez que a armadilha que protege o altar é ativada, 1d4 delas são liberadas.

TÁTICAS

Quando libertados, os mortos-vivos atravessam de um plano de existência para o outro e atacam qualquer um que esteja na área. Eles ficam parcialmente escondidos no chão, no altar ou na plataforma, o que lhes confere cobertura parcial. Se forem expulsos com sucesso, mergulham para dentro do chão e permanecem lá até que os efeitos passem, quando retornam para a luta. Se reduzidos a 5 pontos de vida ou menos, retornam para sua cela no Plano Etéreo e permanecem lá (mesmo se libertados novamente) até que recuperem todos os seus pontos de vida.

TESOURO

A coleção de itens no altar inclui dois cálices adornados por joias, duas bandejas douradas e um incensário. Os cálices valem 1.200 PO cada, as bandejas valem 400 PO cada e o incensário vale 4.300 PO.

NO PLANO ETÉREO

Aventureiros que tenham acesso ao Plano Etéreo podem facilmente atravessar os planos e pegar os itens. Se assim o fizerem, eles descobrem que o altar parece estar encarcerado em um sólido bloco de cristal, e que quatro criaturas mortas-vivas incorpóreas protegem o bloco.

Os aventureiros podem quebrá-lo usando uma magia *moldar rochas* (uma magia *desintegrar* destruiria todo o bloco, bem como seu conteúdo).

Bloco de Cristal. 1,2 metro de espessura, CA 5; 540 PV; limiar de dano 8; Força (Atletismo) CD 50 para quebrar.

CRÉDITOS

Autores Skip e Penny Williams; título original *Altar of Ghostly Wealth*, de 21/03/2003 (disponível em <http://archive.wizards.com/default.asp?x=dnd/vv/20030321a>)

Tradução Daniel Bartolomei Vieira

Adaptação para a 5ª ed Daniel Bartolomei Vieira e Gustavo Fornasari

Revisão Sandro Albertini e Rafael Matta Menão

Layout e Diagramação Daniel Bartolomei Vieira

Cartografia Daniel Bartolomei Vieira (com o *Dungeondraft*)

INFORMAÇÃO LEGAL SOBRE A LICENÇA DE JOGO ABERTO (OGL)

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice

to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

FIM DA LICENÇA