



Old
Dragon

COMPATÍVEL

FEVEREIRO DE 2025

O CAMINHO DOS CONDENADOS



WAGASHI

WAGASHI

O CAMINHO DOS CONDENADOS



Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

ESCRITO E EDITADO

Flávio Wagashi

LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO

Flávio Wagashi

ILUSTRAÇÕES:

IA & DungeonDraft

(Crosshead Assets)

OCDC

O Caminho dos Condenados

Clique em **OCDC** para acessar todo o conteúdo deste material disponível no Drive.

Lá, você encontrará tokens, imagens e designs em alta resolução, além dos mapas das masmorras em diferentes formatos:

- Com iluminação / Sem iluminação
- Com grid / Sem grid

Saudações, mestres aventureiros e aventureiras!

Seja de manhã, tarde ou noite, é um prazer ter você por aqui! Sou **Flávio Wagashi**, e crio conteúdos para *Old Dragon 2e*. Esta é minha primeira tentativa de produzir algo mensalmente para o **Covil do Velho Dragão**, em uma espécie de **Zine Digital**!

Nesta edição, trago uma aventura completa, acompanhada de um pouco de história recente para situar você nas primeiras páginas.

Além disso, incluí algumas **criaturas**, **NPCs** e **uma dungeon** para enriquecer suas mesas.

Mas nem sempre o formato será o mesmo—podem esperar também compilações de ideias, novas magias, classes, raças e muito mais. O importante é que, todo mês, haverá novidades!

Se quiser contribuir, sugerir algo ou simplesmente trocar uma ideia, me manda uma DM no **Discord**: *ffwagashi*.

Espero que este material seja útil para suas campanhas ou até mesmo para uma sessão rápida com a galera.

Fique à vontade para explorar e adaptar como quiser!

Nos vemos nas mesas de jogo! Abraço!

CONFIRA OUTRAS AVENTURAS CRIADAS POR MIM



A ASCENÇÃO DOS GIGANTES

OS ANÕES DE BRASANÉVOA

A TUMBA DE HALGARATH

SUMÁRIO

FEVEREIRO DE 2025

MISTÉRIOS SOB AS AREIAS

XALTUN E OS GUARDIÕES ETERNOS

NOVAS CRIATURAS DA AVENTURA

O CAMINHO DOS CONDENADOS

O PRIMEIRO ANDAR

O SEGUNDO ANDAR

DESFECHO



O SUMÁRIO É INTERATIVO, CLIQUE NELE PARA NAVEGAR

FEVEREIRO DE 2025

Inspiração

Enquanto buscava ideias para este material, me deparei com um vídeo no YouTube do canal **Estranha História**, que abordava a recente descoberta de uma pirâmide no **Peru**. Isso despertou minha criatividade e definiu o tema desta edição: *mortos-vivos e exploração de pirâmides*, com uma pitada de **Tomb Raider**.

Um Pouco de História

Em **janeiro de 2025**, arqueólogos descobriram uma nova pirâmide no assentamento de **Chupacigarro**, próximo à **Cidade Sagrada de Caral**, no **Peru**.

A estrutura estava oculta sob vegetação e galhos secos, e as escavações revelaram **três plataformas sobrepostas** e uma **escadaria central**.

Nos muros, destacam-se grandes pedras verticais chamadas "huanacas", que marcam os cantos da edificação.

Além da pirâmide, os arqueólogos encontraram um **geoglifo de 62 metros**, **representando uma cabeça humana em perfil**, visível apenas de um ponto estratégico da região.

A civilização de **Caral** floresceu entre **3.500 e 1.800 a.C.**, sendo uma das mais antigas das Américas. Conhecida por suas **pirâmides, agricultura avançada e uso do quipu** (*sistema de registro por cordões*), Caral influenciou o desenvolvimento urbano na região andina.

[ACESSE A MATÉRIA COMPLETA](#)



MISTÉRIOS SOB AS AREIAS

Jogando RPG

Essa é uma aventura para o cenário de **Valansia** em *Old Dragon 2e*, mas pode ser facilmente adaptada para outros sistemas e mundos. Nada impede que você ajuste *criaturas*, *NPCs* e a *masmorra* conforme sua necessidade.

No fim das contas, o objetivo do RPG é simples: se divertir.

Aqui, os temas são de **exploração**, **tumbas ancestrais** e **combates brutais**. Espere desertos, pirâmides soterradas, múmias, esqueletos e horrores necromânticos à espreita nas sombras.

A Descoberta na Tempestade

Os ventos impiedosos do **Deserto do Vento Eterno** varrem as areias, ocultando segredos há milênios enterrados.

Recentemente, um grupo de viajantes, em fuga de uma tempestade, encontrou abrigo nas ruínas soterradas de um templo. O refúgio logo se revelou um pesadelo. Ao descerem pelos corredores sombrios, foram atacados por **mortos-vivos**.

Gritos se perderam no vazio. Apenas alguns sobreviveram para contar a história. Feridos e aterrorizados, venderam seu segredo a **Alianor Del'Carmin**, uma maga e exploradora de relíquias. Agora, ela busca aventureiros ousados para descer onde os mercadores falharam.

NOTA #1

JORNADA MORTAL

Pouco se sabe sobre as profundezas dessas ruínas esquecidas, mas o massacre dos primeiros exploradores deixa claro que elas não são meros sítios arqueológicos.

Espíritos vingativos, armadilhas ancestrais e terrores inomináveis aguardam sob as areias.

*Essa expedição não é para iniciantes. Mestres, alertem seus jogadores sobre os perigos da missão. **Recomenda-se personagens de nível 7 ou superior** para enfrentar os desafios que espreitam na escuridão.*

A Patrona da Expedição

Alianor Del'Carmin nasceu no seio de uma família de mercadores que ascendeu à riqueza através do comércio. Seu pai, **Avirro Del'Carmin**, construiu um império mercantil, mas Alianor nunca se interessou pelos salões da burguesia de **Vanória**. Enquanto sua família media sucesso em cifras, ela buscava respostas nas ruínas do passado.

Aos 12 anos, ingressou nos estudos arcanos sob a tutela do erudito **Solomonari**, dedicando-se não apenas à magia, mas à arqueologia. Seu talento, porém, foi desdenhado por seu pai, que via suas ambições como um capricho tolo. Até que, aos 20 anos, Alianor retornou de uma expedição trazendo uma relíquia de valor inestimável. Sua descoberta garantiu prestígio acadêmico à família e, desde então, ela se tornou uma caçadora incansável de segredos soterrados pelo tempo.

Agora, aos 24 anos, Alianor cruza desertos e explora ruínas proibidas, sempre acompanhada de sua **escorpiã gigante, Rose Del'Carmin**, uma montaria tão imponente quanto letal. **Ela pretende acompanhar o grupo na expedição.**



A Tradição dos Insetos

Desde a infância, Alianor desenvolveu um **fascínio por insetos**, encantada pela ordem oculta em suas colônias e pelo papel que desempenham na natureza. Esse interesse a levou a aprender a se comunicar com eles através da magia divina **Falar com Animais** por meio de um item mágico. **A Bolsa das Borboletas**.

Ela consegue usar a magia sempre que um inseto está dentro da bolsa por mais de um dia. Ela a utiliza para explorar passagens estreitas, perceber perigos ocultos e até espionar o ambiente sem ser notada. O farfalhar de asas e o som de pequenas patas sobre pedra são, para ela, sinais mais reveladores do que qualquer pergaminho antigo.



ALIANOR

[- ? XP]

PV	CA	JP	MO	MV
[24]	13	8	7	9

1x **Adaga** + 2 (1d4)

Magias: Alianor pode lançar magias como um Mago de 6º nível.

3º Círculo:

- Velocidade & Lentidão []
- Invocar Criaturas []

2º Círculo:

- Reflexos []
- Levitação []
- Teia []

1º Círculo:

- Abrir & Trancar []
- Mísseis Mágicos [] []
- Patas de Aranha []



Bolsa das Borboletas Del'Carmin

A Proposta de Alianor

Alianor não busca apenas riquezas, mas conhecimento. Ela propõe um acordo justo e direto para os aventureiros:

- Todos os tesouros encontrados serão divididos igualmente – metade para o grupo, metade para ela.
- Caso alguma relíquia de valor histórico seja descoberta, Alianor pagará um preço justo ao grupo para adquiri-la, garantindo que não acabe nas mãos erradas.

Essa proposta poderá ser discutida com o grupo e eles podem acertar melhores termos, considere os ideais de Alianor para tal e o que seria aceitável.

Alianor & Rose em Combate

Em combate, Alianor **evita confrontos diretos**, permanecendo na **retaguarda** e utilizando **sua magia para reunir informações e desestabilizar os inimigos**.

Quando encurralada, comanda **Rose**, sua imponente escorpiã gigante, para atacar com pinças esmagadoras e um ferrão letal, enquanto lança magias defensivas e de controle, garantindo a segurança do grupo e virando o combate a seu favor.

Use o bloco de estatística **Escorpião Gigante** para **Rose Del'Carmin**



XALTUN E OS GUARDIÕES ETERNOS

Xaltun, o Imortalizado

Os hieróglifos esculpidos nas paredes da pirâmide contam a grandiosa história de **Xaltun**, o *Sábio Guerreiro*, o *Último Oráculo do Reino das Dunas*. Um líder amado, estrategista e sacerdote, que guiou seu povo tanto no campo de batalha quanto nos mistérios do além. Dizem que, em sua época, o deserto se curvava à sua vontade, e seus guerreiros juravam segui-lo não apenas em vida, mas também na morte.

Quando chegou sua hora de partir, o reino chorou, mas seus seguidores mais devotos recusaram-se a deixá-lo seguir sozinho. Foi assim que sua pirâmide tornou-se mais do que uma tumba—tornou-se um batalhão de mortos dispostos a protegê-lo por toda a eternidade.



A história contada nos hieróglifos durante a extensão da pirâmide.

NOVAS CRIATURAS DA AVENTURA

As criaturas aqui listadas seguem os seguintes filtros: **DESERTO** | **MORTOS-VIVOS**

SACERDOTE MUMIFICADO DE XALTUN | ENCONTRO 1D3

3X V [480XP]

DV	CA	JP	MO	MV
7 [35]	17	9	9	9

1X **Garras +6** (2d6+**Dreno**)

1X **Ritual de Invocação** | Recarga de Habilidade (1 em 1d6)

Características Especiais

- **Silencioso:** não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.
- **Morto-vivo:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.
- **Imunidades:** além das imunidades comuns aos mortos-vivos, os sacerdotes são feridos apenas por magia e armas mágicas ou de prata. Armas de prata causam apenas metade do dano.
- **Dreno:** o ataque de um sacerdote, além do dano normal, drena 1 nível do alvo caso este não passe em uma JPC. Se um alvo tiver todos os seus níveis drenados por um sacerdote, irá retornar como uma sacerdote sob controle do sacerdote que o criou.
- **Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.
- **Ritual de Invocação:** após conjurar o ritual sem se mover durante uma rodada, cria um **Behemot Ossomorto**, no início da próxima rodada.

Os **Sacerdotes Mumificados de Xaltun** são aparições que guardam as tumbas do **Caminho dos Condenados**. Além de conjuradores temíveis, eles utilizam máscaras de ouro no formato de um chagal, um artefato amaldiçoado que pode conduzir à loucura. Este item sombrio pode ser vendido por **200 PO**.



SACERDOTE MUMIFICADO DE XALTUN

BEHEMOT OSSOMORTO | ENCONTRO 1D4

[1.100XP]

DV

9 [45]

CA

14

JP

9

MO

9

MV

12

1X **Mordida Vampírica** + 6 (2d4+6 | Regenera **1d8 de PV** em acerto)

1X **Empalar com Chifres** +6 (2d8+6)

2X **Garras** +6 (2d4+3)

Características Especiais

- **Morto-vivo:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.
- **Corpo de Osso:** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do ano.
- **Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

O **Behemot Ossomorto** é uma abominação criada através de rituais sombrios. Sua forma grotesca combina o corpo de um rato gigante com a cabeça de um touro, tudo em uma estrutura esquelética e morta-viva.

Animado por magia necromântica, sua presença representa de **força** e **velocidade** monstruosa.



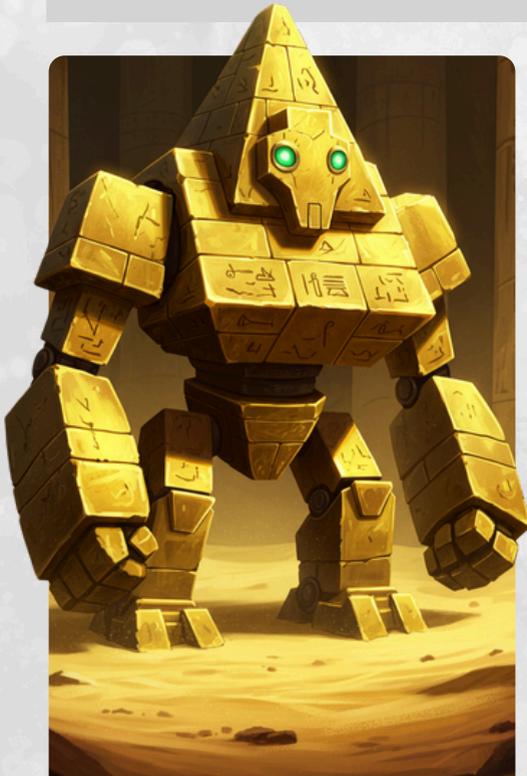
PEQUENO GOLEM DE OURO | ENCONTRO 1D2

[2.650XP]

DV	CA	JP	MO	MV
14 [70]	19	10	12	5

2x **Pancada** + 10 (4d6)**Características Especiais**

- **Constructo:** essa criatura deve ser tratada como uma construção.
- **Imunidades:** o Golem é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).
- **Ouro Ambulante:** os restos dessa criatura podem ser usados como ouro até **4d12 x 40 PO**, entretanto é extremamente pesado. E deverá contar com carroças ou algo do gênero para transportá-lo.



Os **Pequenos Golems de Ouro** guardam a câmara principal da tumba, ostentando feições simpáticas e apenas 1,3m de altura.

No entanto, são incrivelmente **resistentes e robustos**, desferindo **golpes pesados** com força implacável.

O CAMINHO DOS CONDENADOS

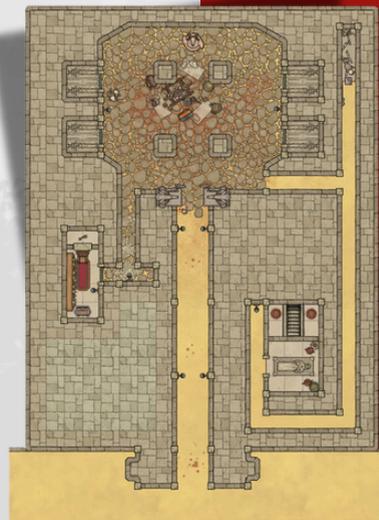
A Tumba de Xaltun

Esta masmorra possui **dois andares**, repletos de **armadilhas letais**, **passagens secretas** e **criaturas extremamente perigosas**, capazes de desafiar até mesmo personagens de alto nível.

Entre os horrores que aguardam, há **mortos-vivos poderosos**, incluindo um **Cavaleiro da Morte**, além de outras entidades mencionadas anteriormente. Muitos inimigos possuem **9+ PV e habilidades especiais** que podem facilmente levar aventureiros desavisados à ruína.

Alianor provavelmente acompanhará o grupo, a menos que os acontecimentos tomem outro rumo. Ela se refere ao local como **Caminho dos Condenados**, pois a última expedição pereceu antes mesmo de compreender o que estava acontecendo.

Durante a exploração, os aventureiros poderão desvendar a verdade sobre o local: trata-se da **Tumba de Xaltun**, um rei e guerreiro venerado por seu povo, que jurou protegê-lo até mesmo após sua morte. Xaltun, no entanto, nunca praticou necromancia — foram seus seguidores que, ao selar sua tumba, recorreram a rituais sombrios para garantir que ninguém profanasse seu descanso eterno.



1º ANDAR



2º ANDAR



CAVALEIRO DA MORTE DE XALTUN

Mapas & Assets

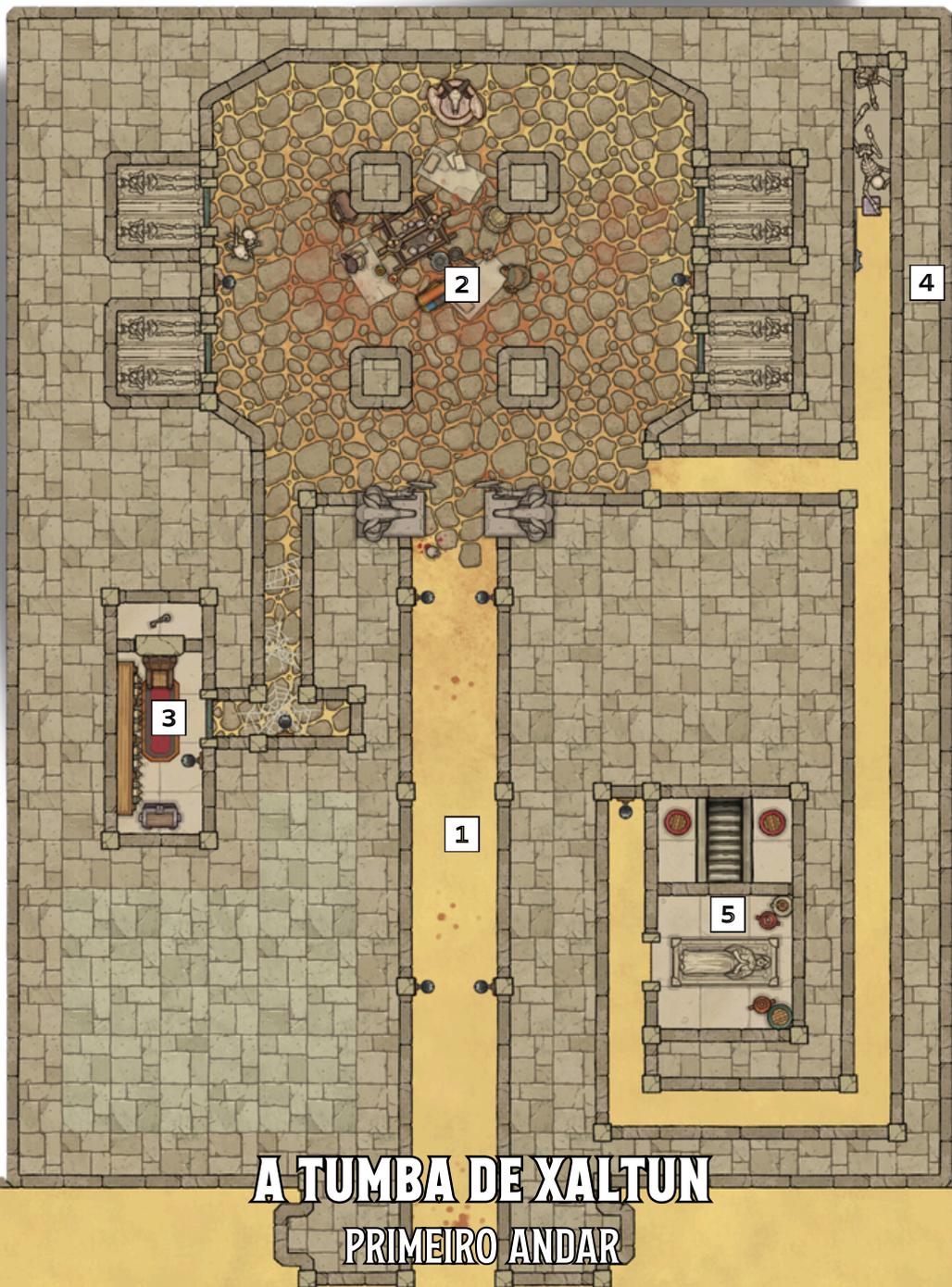
Antes de prosseguir com esta seção, todo o conteúdo deste documento já está organizado em um drive para você. Lá, você encontrará:

- Assets das imagens utilizadas
- Tokens para todas as criaturas
- Mapa da masmorra em HD, disponível com e sem grid
- Versões do mapa com e sem iluminação

Para acessar, **clique no link** abaixo e confira!

OCDC

O Caminho dos Condenados





A TUMBA DE XALTUN

SEGUNDO ANDAR

O PRIMEIRO ANDAR

Os andares da pirâmide são compostos por **pedra arenito**, com paredes e pilares levemente irregulares que conferem ao ambiente uma aparência **rústica e antiga**. O **teto alto**, com **cerca de 6 metros**, transmite uma sensação de vastidão, embora o local ainda se mantenha **sombrio e abafado**. No primeiro andar chão é coberto por **areia** misturada com **fragmentos de pedra** e **vestígios de sangue**, indicando batalhas passadas.

1

A Entrada da Pirâmide

A imponente entrada da pirâmide se abre como a boca de um monstro ancestral, convidando os aventureiros a um corredor sombrio de pedra. O ar é seco e carregado com o cheiro de poeira antiga. O chão, coberto por uma fina camada de areia deslocada pelo vento, **exibe manchas de sangue ressecado** — um sinal silencioso dos que vieram antes.

O túnel segue em um leve declive por **24 metros**, mergulhando na escuridão total.

Suportes de tochas cravados nas paredes permanecem vazios.

Ao final do corredor, **duas estátuas de chacais humanoides erguem-se lado a lado, cada uma com 1,80m de altura**, contando a base. Suas feições rígidas e austeras parecem observar os recém-chegados, como guardiões eternos da tumba de **Xaltun**.



O Acampamento

Uma câmara ampla se estende à frente, sustentada por quatro colunas maciças no centro. A areia do chão se mistura a fragmentos de pedra, formando um piso irregular, mas firme. O cheiro de sangue seco ainda paira no ar, e o cenário deixa claro: houve uma batalha recente. Corpos jazem espalhados, vítimas da maldição do local—exploradores que vieram antes e encontraram apenas a morte.

Nas paredes leste e oeste, quatro portas de pedra esverdeada escura permanecem seladas, cada uma incrustada no próprio templo como se fizesse parte dele. São maciças, mas não inquebráveis—**um esforço dedicado de uma hora com ferramentas apropriadas pode forçá-las a abrir**. Cada uma tem **40 PV**. Contudo, partir uma delas não apenas abre essa passagem, mas liberta os terrores adormecidos dentro delas: **quatro múmias** e **quatro esqueletos guardiões** se erguem simultaneamente, dispostos a expulsar os invasores.

Os restos do acampamento dos exploradores ainda estão espalhados pelo chão. Há **colchonetes de dormir**, **três tapeçarias ornamentadas (10 PO cada)** e **anotações apressadas em pergaminhos desgastados**:

“Vaarbriar disse que podemos encontrar tesouros aqui. Pela manhã, exploraremos o local. Ela acredita que existam mais níveis no subsolo.”

Entre os suprimentos, algumas garrafas de bebida forte podem ser encontradas. Se consumidas, os personagens devem realizar um **Teste de Constituição (JPC)** para não ficarem embriagados.

Ao norte da câmara, um altar de pedra bruta ostenta um crânio de bode, sua presença quase ritualística. Não há inscrições ou instruções, mas qualquer tentativa de removê-lo ou movê-lo acionará uma armadilha mortal: **todas as portas se abrirão e os mortos se erguerão para aniquilar os profanadores**.



3

A Sala de Registros

Uma pesada porta de pedra esverdeada bloqueia o caminho, mas desliza suavemente com um empurrão. A sala adiante é um verdadeiro arquivo perdido no tempo: **pergaminhos frágeis** cobrem uma parede inteira, escritos em uma língua ancestral. **Um personagem com Inteligência 16** ou mais pode gastar **duas horas decifrando** os textos e descobrir fragmentos da história do local.

Os registros falam sobre a construção da pirâmide, os trabalhadores que deram suas vidas para erguê-la e **confirmam que há níveis abaixo deste andar**.

No canto da sala, um **baú trancado** repousa coberto por camadas de poeira. Ele esconde uma **armadilha mortal**: se for aberto, um dardo envenenado será disparado no personagem, infligindo uma maldição fatal—**sem tratamento adequado, ele morrerá em 1d3 dias**.

Atrás de uma antiga cadeira de leitura, uma parede esculpida em **hieróglifos detalha a engenharia da pirâmide**, descrevendo como as pedras foram erguidas e organizadas.

Um olhar mais atento revela que essa parede **não se alinha perfeitamente às demais**—se empurrada para o lado,

desliza silenciosamente, revelando uma **passagem secreta**.

Dentro do espaço oculto, repousa um único objeto: **uma chave empoeirada, adornada com ouro e um pequeno rubi vermelho**.



Entre os pergaminhos, a informação mais valiosa surge: esta tumba é chamada de **Tumba de Xaltun**. E pode-se revelar os registros da página de **Xaltun e seus Guardiões Eternos**.

4

A Prisão de Metal

Ao seguir pelo corredor que parte do acampamento, os aventureiros chegam a uma bifurcação que leva ao norte ou ao sul. No extremo norte, **dois esqueletos inertes** repousam contra a parede, seus ossos ainda segurando antigas armas enferrujadas.

Estruturas metálicas enferrujadas se destacam das paredes.

O perigo aqui é sutil: **qualquer personagem que pisar além do limite da areia ativa um mecanismo oculto**, fazendo com que **grades de metal desçam abruptamente**, aprisionando-o no local.

Esta armadilha é um sistema antigo, reiniciado automaticamente após **1010 dias**.

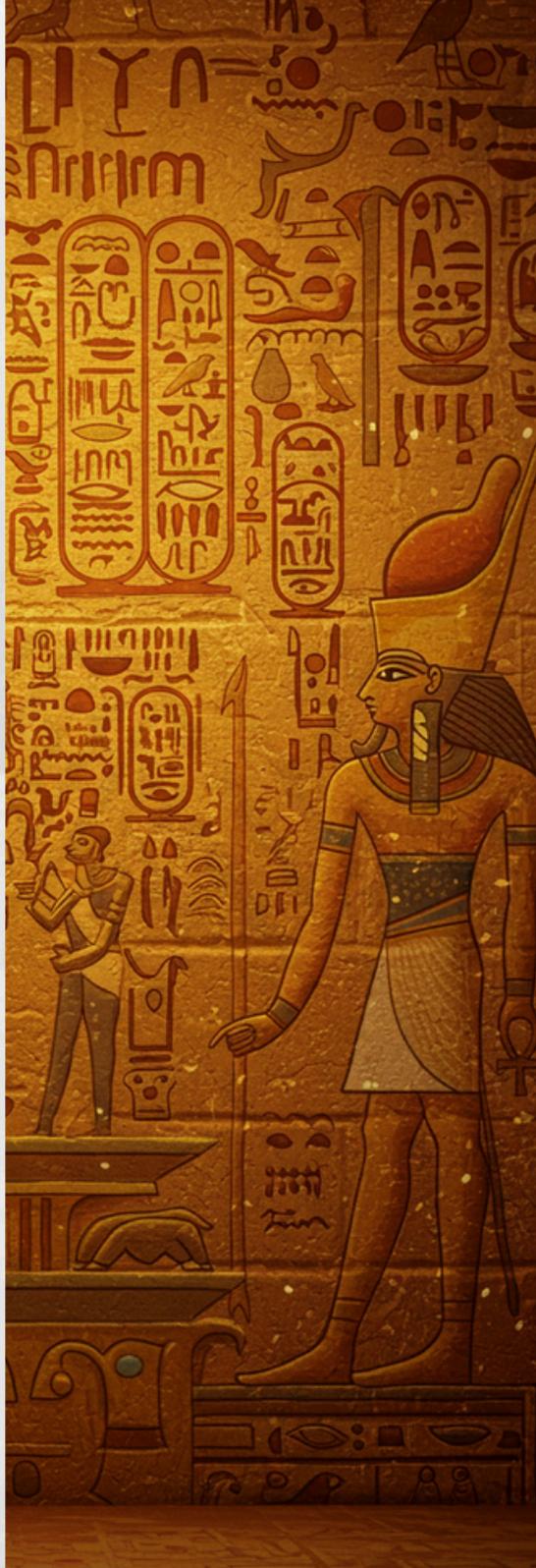
5

O Primeiro Sacerdote

O corredor ao sul conduz a uma câmara de sepultamento, um santuário selado pelo tempo. Existem **potes cerimoniais**, cada um repleto de **moedas de ouro**, todos **totalizando 3d6 x 12 PO**.

Mas a verdadeira ameaça jaz no centro da sala. **Um caixão ornamentado** repousa sobre um pedestal elevado. Se for aberto ou profanado, a magia profana da tumba se ativa, despertando um **Sacerdote Mumificado de Xaltun**.

Aos olhos dos aventureiros, esta sala pode parecer o fim da jornada—mas há indícios de que a pirâmide não termina aqui. **Uma inspeção cuidadosa revelará** que a parede ao norte esconde uma **passagem secreta**, levando aos níveis inferiores da tumba.



O SEGUNDO ANDAR

6

O Corredor da Vigia

Ao descer as escadas para o segundo andar, os aventureiros encontram um **corredor curto** de arenito, onde duas **estátuas de chagal** estreitam a passagem em sua metade.

O ambiente é opressor, com o cheiro seco da poeira e a sensação de que algo os observa. Guardando a **porta para a Sala 7**, duas **criaturas grandes** e sinistras esperam silenciosamente. São **Behemots Ossomortos**, sentinelas imortais que atacam qualquer intruso que se aproximar da porta. Eles estão **presos por correntes e não conseguem** deixar a **área 6** e nem mesmo avançar além no corredor. Apenas protegem a porta.



7

A Câmara dos Sacerdotes

Uma grande sala sepulcral abriga **seis caixões ornamentados**, cobertos por uma espessa camada de poeira, sugerindo que ninguém os perturbou por anos. No **norte da sala**, uma antiga **bandeira cerimonial** jaz esquecida. Mexer nos caixões provoca uma reação: **1d4+1 Sacerdotes Mumificados de Xaltun** se erguem das tumbas para confrontar os invasores.

No **canto noroeste** da sala, o **último caixão** esconde uma **passagem secreta dentro dele**, ela leva os corredores até a **Sala 8**.

Se os jogadores não procurarem ativamente, um **Teste Difícil (D)** de **Sabedoria** (ou **Fácil (F)** para anões) revelará que faltam pilares em uma das laterais da estrutura desse caixão, sugerindo algo incomum.

8

Corredores Inacabados

Estes corredores estreitos e irregulares fazem parte de região inacabada. O local está **tomado por poeira e teias de aranha**, sem sinais de vida ou tesouros à vista.

Há **duas rotas** que levam até a **Sala 9**, porém, apenas a **passagem A é segura**.

Caso os aventureiros **optem pela passagem B**, um **Gás Tóxico** começará a **ser liberado discretamente** na entrada da Sala 8, espalhando-se pelo corredor sem qualquer aviso imediato. O mestre deve contabilizar o tempo até que o gás preencha toda a área, **o que ocorre em 1d3+1 turnos (cerca de 1 hora dentro do jogo)**.

Este gás é mortal. A cada rodada de exposição, os personagens devem realizar uma **Jogada de Proteção de Constituição (JPC)**. Em caso de sucesso recebem a metade de **4d8 de dano** por rodada devido à natureza ácida do gás, que corrói a pele ao menor contato.

Refugiar-se em outras salas pode evitar a exposição, mas atravessar o corredor contaminado inevitavelmente causará danos.

O gás se dissipa após **2d8+2 turnos**, tornando o caminho novamente seguro.

O Caminho dos Condenados - Wagashi

9

O Túmulo do Guerreiro

Aqui jaz o **irmão de Xaltun**, um dos maiores guerreiros de sua era. Seu **caixão ornamentado** repousa solitário, sem riquezas ou oferendas, mas seu espírito não está em paz. Ele se ergue como um **Cavaleiro da Morte**, pronto para desafiar aqueles que ousarem perturbar seu descanso.

No centro de seu peito, repousa a chave que permite o acesso à **Área 10**. Caso os jogadores tentem removê-la sem despertá-lo, devem realizar uma **Jogada de Proteção de Destreza (JPD - Muito Difícil)**. Um erro ou descuido fará com que ele desperte instantaneamente, empunhando sua lâmina amaldiçoada contra os intrusos.



O CAIXÃO, RICAMENTE ESCULPIDO, NARRA SUA HISTÓRIA E A DE SEU IRMÃO. ELE FOI UM GRANDE GENERAL, COMANDANTE DAS TROPAS DE XALTUN, LUTANDO AO LADO DO REI ATÉ SUA ÚLTIMA BATALHA. QUANDO XALTUN TOMBOU, O GUERREIRO NÃO ACEITOU UM MUNDO SEM ELE E ESCOLHEU SEGUIR O MESMO DESTINO, JURANDO PROTECÊ-LO MESMO NA MORTE.



A Câmara de Xaltun

A tumba final se abre em uma **grandiosa câmara**, com o **brilho dourado** refletindo nas paredes de pedra. **Pilhas de ouro se espalham pelo chão**. No lado leste, ligeiramente ao centro, repousam as **reliquias de Xaltun**: seu **machado de uma mão**, seu **escudo** e sua **armadura**, todos preservados e intactos, à espera de um possível retorno que nunca foi prometido.

No entanto, **Xaltun não buscou a ressurreição**. Os mortos-vivos que guardam sua tumba não foram criados por ele, mas sim por seus súditos leais, que juraram protegê-lo para toda a eternidade.

Seu **caixão ornamentado** está no **lado oeste** da câmara, onde **Xaltun jaz mumificado**. Não há rituais necromânticos em seu descanso, apenas a grandiosidade de um rei que se foi, adornado com sua riqueza.

Seu corpo carrega **dez anéis de ouro**, um em cada dedo, e **dois braceletes**, todos incrustados com **rubis**. Cada anel e bracelete tem um valor de **200 PO**. Entretanto, profanar seu caixão removendo esses itens despertará **1d2 Pequenos Golems de Ouro**, que emergem das pilhas douradas atrás do caixão, prontos para punir os saqueadores.

Se os **aventureiros respeitarem o corpo do antigo rei**, **nenhum golem surgirá**.

No total, há **8.700 PO** espalhados pelo local. O **altar de pedra** abriga três itens mágicos, pertencentes a **Xaltun**. Seu valor é incalculável, pois carregam o poder e a glória de um rei perdido no tempo.



O Sarcófago de Xaltun



Machado de Guerra de Xaltun

“O Fim dos Fracos”

(Machado, Mágico +1, Muito Raro)

Este machado de uma mão (**1d8 + 1**) tem uma lâmina larga e ornamentada com inscrições em um idioma perdido, forjada em um metal dourado reluzente, mas resistente como aço. Seu cabo é envolto em couro negro, desgastado pelo tempo, mas ainda firme.

Bônus Mágico: +1 em ataques e dano.

Golpe Implacável: Se o ataque acertar uma criatura com **menos de 10 pontos de vida**, ela deve fazer um **JP de Constituição (CD 13)** ou **cair imediatamente** a o **PV**.

Criaturas imunes a medo são imunes a esse efeito.



Escudo de Xaltun

(Escudo Grande, Mágico +1)

Um escudo (**Base +2 CA**) redondo e robusto, feito de um metal dourado polido, refletindo a luz com um brilho intimidador. Seu centro exibe o rosto severo de Xaltun, esculpido em alto relevo.

Bônus Mágico: +1 na Classe de Armadura (CA).



Armadura Dourada de Xaltun

(Armadura Completa, Mágica +2, Raro)

Esta armadura (**Base +7 CA**) brilha como ouro puro, mas é surpreendentemente leve e flexível para seu porte.

Bônus Mágico: +2 na Classe de Armadura (CA).

DESFECHO

Bem, chegamos ao desfecho da aventura! Essa foi a jornada para fechar fevereiro com chave de ouro e dar início a uma série de conteúdos mensais bacanas. Espero que tenham gostado, que esse material seja útil e que sintam-se à vontade para adaptá-lo como quiserem.

Mais importante que tudo, espero que o grupo tenha se divertido—seja superando os desafios ou simplesmente rindo das loucuras pelo caminho. No fim das contas, é isso que faz o RPG ser tão incrível!

Fica aqui meu grande abraço, e nos vemos no próximo mês!

WAGASHI

FIM