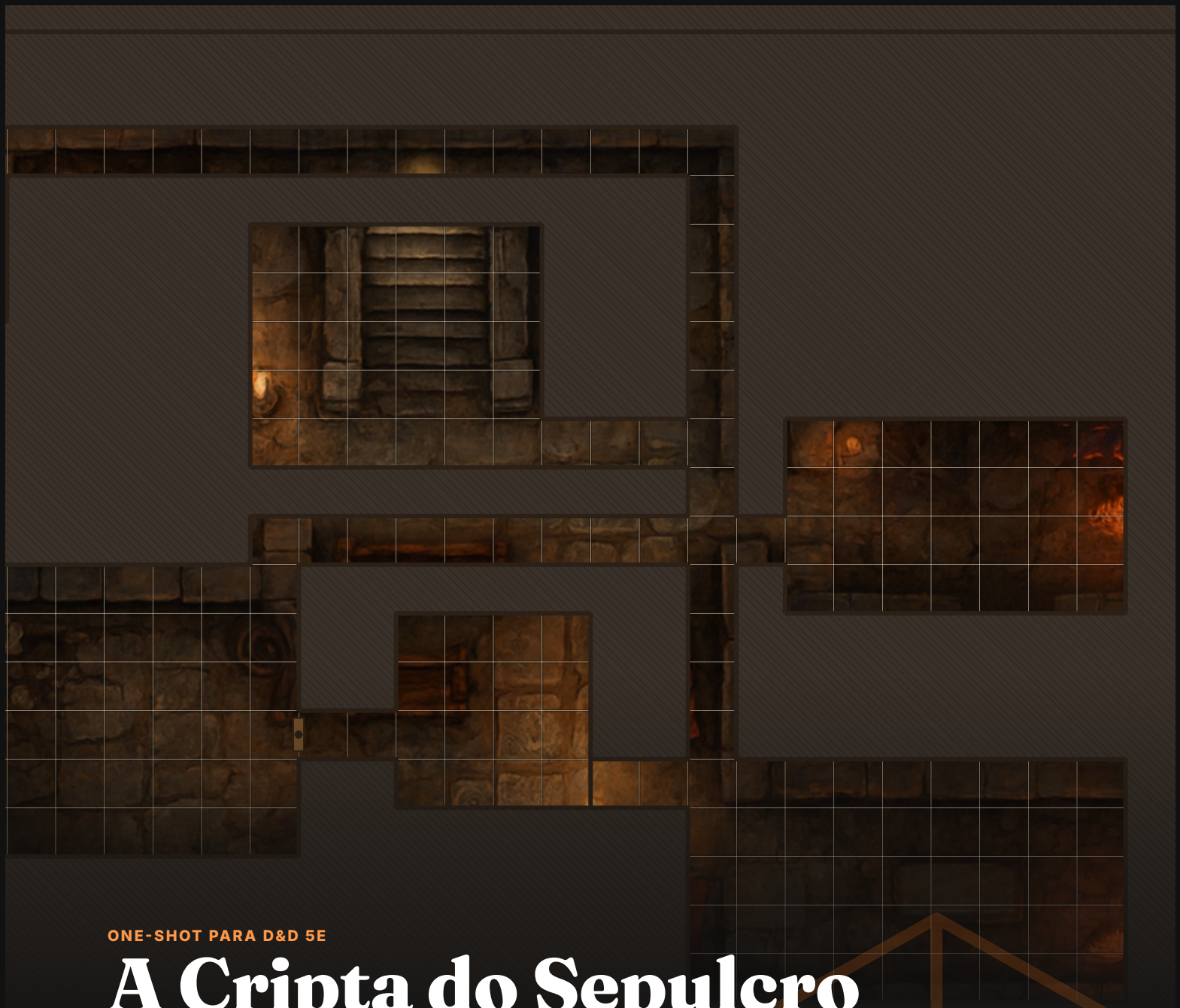


ONE-SHOT PARA D&D 5E

A Cripta do Sepulcro Partidário

Sob uma catedral arruinada, servos fanáticos guardam um altar profano e segredos enterrados.

Nível 3 | 4 personagens | Combate médio | 3–4 horas | 6 áreas · 3 rotas

SOLENE

RESUMO DE 1 MINUTO

O que está acontecendo

EM UMA FRASE

Sob uma catedral arruinada, servos fanáticos guardam um altar profano e segredos enterrados.

O OBJETIVO

Desça à cripta, recupere a Relíquia do Sepulcro e detenha o grão-sacerdote antes que ele complete um ritual profano.

O VILÃO · GRÃO-SACERDOTE EDRAN VALEM

Um sacerdote de guerra austero que exala autoridade gélida; acredita que disciplina e sacrifício purificarão a cidade. Ele comanda seus seguidores com rituais e ordens tão frias quanto a pedra da cripta.

COMO TERMINA

Se a Relíquia for recuperada ou o ritual interrompido, a disciplina do culto entra em colapso e muitos seguidores fogem ou se rendem. Edran pode fugir ferido, morrer ou ser preso conforme a ação dos personagens. A cidade recebe tempo para reconstruir sua espiritualidade — mas as cicatrizes da cripta permanecerão.

Rotas

1 → 2 → 5 → 6 **Rota Principal — Entrada Cerimonial.** Aproximação segura pela nave, mas expõe o grupo a patrulhas e ao sino de alarme; recompensa: tempo e opções táticas ao chegar ao altar.

1 → 3 → 6 **Rota Rápida — Corredor das Catacumbas.** Caminho curto e direto, mais arriscado devido à armadilha, porém pode evitar que os cultistas organizem formação no altar.

1 → 2 → 4 → 3 → 6 **Rota Flanqueadora — Nave e Ossuário.** Volta mais longa que permite reunir inteligência e possivelmente encontrar chaves e suprimentos; menos risco de armadilhas diretas.

Leia em voz alta

> *A chuva cessou, mas a catedral acima ruge com ventos que passam pelos vitrais quebrados. Um odor de resina queimada e flores secas sobe da escadaria que desce à escuridão. Você vê a pesada porta de pedra semiaberta, marcadas por sigilos gastas.*

Contexto para o Mestre

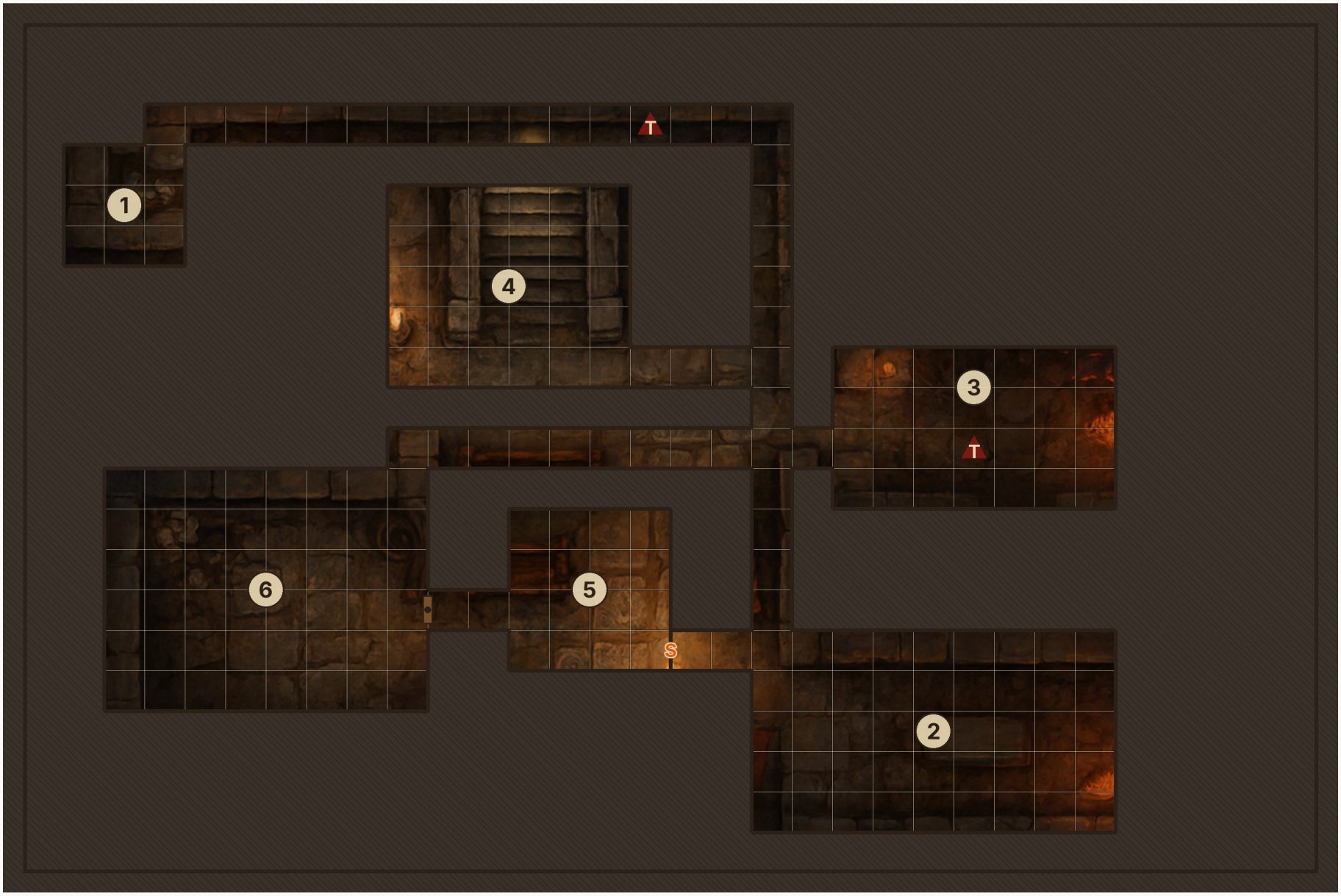
A cripta pertenceu a uma ordem guerreira dedicada à proteção da cidade; quando a catedral ruiu, um culto obstinado ocupou as criptas, reescrevendo ritos militares em devoção sangrenta. O vilão, Grão-Sacerdote Edran Valem, reuniu acólitos e veteranos para transformar a Relíquia do Sepulcro em catalisador de um ritual que convocaria autoridade sobrenatural sobre os mortos. Sua doutrina mistura disciplina marcial com sacrifício ritual: sentinelas patrulham, buges acionam sinos de alarme e corredores têm armadilhas para retardar intrusos. Se alertados, os seguidores consolidam em formação ao redor do altar e usam manobras táticas para proteger o sacerdote.

TÁTICAS DO VILÃO

Edran se posiciona no altar alto, abençoa aliados e usa magia de suporte para mantê-los. Ordena formações defensivas e sacrifica leais para ganhar tempo; se a batalha virar, tentará completar o ritual que cria um ponto de ancoragem espiritual para reforços.

Mapa do Mestre

GRID DE 1,5 M (5 FT)



S porta secreta · ▲T armadilha · porta com ponto = trancada · seed 101

Áreas

1 Entrada da Cripta

> *Você pisa numa plataforma de pedra úmida; velas consumidas escorrerm cera preta no piso. O som da chuva distante parece abafado aqui embaixo, e há marcas de rodas e pegadas que levam para a escuridão abaixo.*

Ponto de chegada; guardas fazem patrulha externa ocasionalmente. Há sinais de que um pequeno grupo entrou recentemente — botas molhadas, cordas. Quem vigia aqui se comunica por sinos de bronze para chamar reforços à nave central.

Saídas: passagem para 2 · passagem com armadilha para 3

2 Nave Subterrânea

> *Arcos baixos criam sombras longas; estatuetas quebradas jorram pó no ar que cheira a incenso velho. Fileiras de bancos desmontados e pústulas de velas sugerem reuniões e preces recentes.*

Área comum onde acólitos rezam e os veteranos treinam. Dois ou três acólitos costumam estar aqui em turnos (use acólite para roleplay; não para o encontro final). Um sino de alarme aqui pode ser batido para convocar reforços ao altar (1 ação para tocar; ativa alarme que dura 3 rodadas para organizar formação).

Saídas: passagem para 1 · passagem para 4 · porta secreta para 5

3 Corredor das Catacumbas

> *O corredor é estreito e o teto baixo faz o som dos passos reverberar. Às paredes há nichos com ossos, e há manchas escuras no piso como se algo tivesse sido arrastado.*

Corredor que liga a entrada à parte profunda; armazena armadilhas antigas e sigilos de passagem. Se o grupo escuta aqui, podem perceber vozes e orações vindas do fundo. Esta área contém a armadilha de lâminas (ver trap_encounter).

Saídas: passagem com armadilha para 1 · passagem para 4 · passagem para 6

4 Ossuário / Capela de Guarda

> *Pilhas de crânios e ossos empilhados contra um lado; do outro, um altar lateral com uma lâmpada de óleo mal acesa. O cheiro de perfume funerário se mistura a um forte cheiro de metal.*

Servia como dormitório e armazenamento de armas leves; há armaduras empilhadas, lanças e um baú trancado simples (tranca comum). Guardas podem usar esse corredor para armar posto de bloqueio. Os jogadores podem obter pistas sobre rituais e a Relíquia aqui (um diário rasgado com instruções).

Saídas: passagem para 2 · passagem para 3

5 Sala do Armistício (Posto de Guarda)

> *Faixas desbotadas com símbolos marcados em sangue seco pendem nas paredes. Ganchos seguram armas e um anel de luz provém de um brasier pequeno, cujas brasas ainda tremulam.*

Posto de guarda: contém munição, 1d4+1 javelins e um cofre pequeno com 30 PO. A passagem para a sala do altar é travada por uma porta robusta (locked_door). Uma porta secreta conecta esta sala à nave (2 <-> 5 secret_door), útil para flanquear sentinelas.

Saídas: porta secreta para 2 · porta trancada para 6

6 Sanctum do Sepulcro (Altar Profano)

> *O altar ocupa o centro de um salão em cerne sombrio; velas negras formam um círculo ao redor de um pedestal de pedra. O ar vibra com um zumbido sutil, e pedras rúnicas brilham com luz fraca.*

Local do combate final (combat_encounter). O altar oferece cobertura parcial e um plano elevado que concede vantagem posicional se os inimigos o controlam. Há espaço limitado para manobra: corredores que levam aqui formam gargalos que favorecem formações defensivas.

Saídas: porta trancada para 5 · passagem para 3

ENCONTRO 1 · ÁREA 3 · ARMADILHA

Lâminas do Sepulcro (Armadilha Mecânica)

> *Ao aproximar-se, você nota um alinhamento imperfeito no piso: uma pedra levemente mais nova entre as lajes gastas. Um fio fino corre sob a borda e o ar cheira a óleo fresco de mecanismo.*

GATILHO	Uma pedra em depressão funciona como placa de pressão. Ao ser pisada, duas lâminas escorrem lateralmente através dos nichos do corredor.
DETECÇÃO	Percepção passiva ou procura ativa: CD 13 para Perception/Investigation para notar a pedra instável e o fio; um teste bem-sucedido revela a placa e o mecanismo exposto.
DESARME / SOLUÇÃO	Para desarmar: DC 13 com ferramentas de ladrão (Thieves' Tools) para travar o mecanismo; ou DC 13 em Investigation para encontrar o ponto de corte do fio e Desarm (Thieves' Tools) DC 13. Alternativamente, um personagem pode usar uma barra longa ou poste para pressionar a placa à distância (provoca teste de Força DC 12 para manter pressionada). Saltar sobre a placa exige Atletismo DC 15 para evitar o gatilho.

EFEITO

Quando acionada, duas lâminas cortam numa faixa de 10 pés; cada criatura na linha deve fazer um saving throw de Destreza CD 13. Falha: 3d6 de dano cortante; sucesso: metade do dano. A armadilha dispara uma vez e fica presa.

CONTRAMEDIDAS

Pistas visuais (pedra recente, fio, lubrificante) são claras. Usar ferramentas para bloquear o mecanismo, pressionar com objeto longo a placa ou desarmar pelo fio evita o disparo. Disparada, leva 1 minuto de trabalho (DC 15 com ferramentas) para libertar e resetar o mecanismo.

ENCONTRO 2 · ÁREA 6 · COMBATE

⚔ Vigia do Altar

Dificuldade calculada: **Médio** · 700 XP ajustado (700 XP base × 1.0)

> *O som de orações interrompidas ecoa quando um homem em armadura se ergue do topo do altar. Ele segura um estandarte manchado e olha para você com olhos secos e resolutos.*

Terreno

- Altar elevado com escadaria (plataformas 5 pés de altura)
- Gargalos de entrada (corredores estreitos)
- Coberturas parciais (pedestais e bancos quebrados)

Táticas

- O veterano mantém posição elevada no altar, usando cobertura parcial e exigindo que inimigos subam a escadaria para alcançá-lo.
- Antes da luta, ele abençoa seu próprio corpo e a guarda ao redor (roleplay: orações que encorajam). Se os jogadores chegarem pela rota principal, o veterano tem tempo para organizar uma formação defensiva e poderá pedir que os acólitos subam ao altar (ganha +2 de moral para resistir).
- Se for emboscado pela rota curta (1→3→6), o veterano tenta atrair os inimigos para o corredor e usa a escadaria para vantagem posicional; ele não recua frivolamente, mas se isolado pode tentar fugir para completar o ritual.
- Se os jogadores destruírem o sinete de alarme na nave antes, reduza as chances de reforços (nenhum acólito entra nos primeiros 3 rounds).

Moral. Os seguidores lutam até o fim para proteger o sacerdote; o veterano só recua se reduzido a menos de metade dos pontos de vida e só para tentar cumprir uma ordem do grão-sacerdote.

Fichas

Veterano (Veteran)

×1

Humanoide Médio · ND 3 (700 XP)

CA 17 **PV** 58 (9d8+18) **Desl.** 9 m **Perc.** 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Ataques Múltiplos. Espada Longa ×2 · Espada Curta ×2

Espada Longa. Corpo a corpo +5 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 7 (1d8+3) cortante.

Espada Curta. Corpo a corpo +5 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 6 (1d6+3) perfurante.

Besta Pesada. À distância +3 para acertar, distância 30 m/120 m. Acerto: 6 (1d10+1) perfurante.

Papel no encontro: Capitão de Guarda

RECOMPENSAS

Tesouro

Role 1d6 ou escolha.

D6	ITEM	DESCRIÇÃO
1	**Moedas e trocados**	120 PO em sacos rasgados, algumas moedas marcadas com o emblema da antiga ordem.
2	**Poção de Cura**	Uma poção padrão de cura (curar 2d4+2 PV).
3	**Estandarte de Guerra (relíquia do culto)**	Uma bandeira manchada com símbolos do Sepulcro; valiosa para identificação do culto e para cerimônias (avaliada em 75 PO).
4	**Medalhão do Sepulcro (ítem temático)**	Um medalhão com o selo do grão-sacerdote — usado para identificar leais. Pode atrair a atenção de fanáticos se exibido, ou ser usado para se passar por membro do culto com roleplay apropriado.
5	**Armas e suprimentos**	Um sabre de qualidade comum (uso como +0), 1d4+1 javelins e um kit de sacos com bandagens e óleo (úteis para cura improvisada).
6	**Documento ritual**	Páginas de um tomo ritual com instruções parcialmente legíveis; contém rumores sobre reforços e o cronograma do ritual (útil para ganhar vantagem narrativa e prevenir futuros ritos).

Conclusão

Se a Relíquia for recuperada ou o ritual interrompido, a disciplina do culto entra em colapso e muitos seguidores fogem ou se rendem. Edran pode fugir ferido, morrer ou ser preso conforme a ação dos personagens. A cidade recebe tempo para reconstruir sua espiritualidade — mas as cicatrizes da cripta permanecerão.

Aventura gerada pela Solene (solene.digital) com auxílio de inteligência artificial. Revise as regras antes de jogar.
Este material inclui conteúdo do System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) da Wizards of the Coast LLC, disponível em https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. O SRD 5.1 é licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode).

Mapa dos Jogadores

GRID DE 1,5 M (5 FT)

