

# O PALACETE DOS PRAZERES INFINDAVEIS by Maykel S. Braz

## PRELÚDIO

Recrutados pelo Rei Gunter, o grupo se encontra no Bosque dos Sussurros à procura de Rodingwer, que partiu para caçar a manticora da Colina Careca. O grupo encontra uma garotinha encurralada por uma manticora. Após uma curta batalha, elas desaparecem em um clarão e surge um portal. Em meio aos sussurros eles escutam: "Sejam gentis e peçam como o bosque, assim o portal se abrirá.". Ao sussurrar algo como "Abra, por favor!" o portal dará acesso ao palacete.

## I. TÉRREO

a) **Recepção (empoeirado):** A armadilha joga o grupo no Refeitório, causando escoriações.

b) **Salão principal (empoeirado, escuro \* emboscada de carniçais, pequeno basilisco, metamorfo \* puzzle social):** Repleto de estátuas de pedra, quatro delas se destacam: Rodingwer (metamorfo) e três homúnculos (Rodingwer e vassalos) em combate. O basilisco se move pela sala dificultando ser percebido, matá-lo reverte a petrificação. No trono, um esqueleto oculta uma adaga mágica enferrujada.

c) **Fonte das Sereias (úmido, escorregadio \* puzzle):** Uma luz hipnotizante atrai o grupo para a fonte. Espectros puxam sua vítima para dentro da água e a libertam após compartilhar suas memórias.

d) **Jardim dos Espinhos (pantanosos, pútrido \* La Llorona, stirges):** Os espinhos dos arbustos que ocupam o jardim causam alucinações.

## II. SUBSOLO

(enojante \* abocanhador matraqueante)

O cheiro de podridão, excrementos e carne queimada é insuportável. Gritos de sofrimento quebram o silêncio. Máquinas de tortura ocupam o lugar.

Em frente ao armazém ao lado da escada, uma portinhola sob o balcão conduz à cozinha com fornos, mesas e um viveiro.

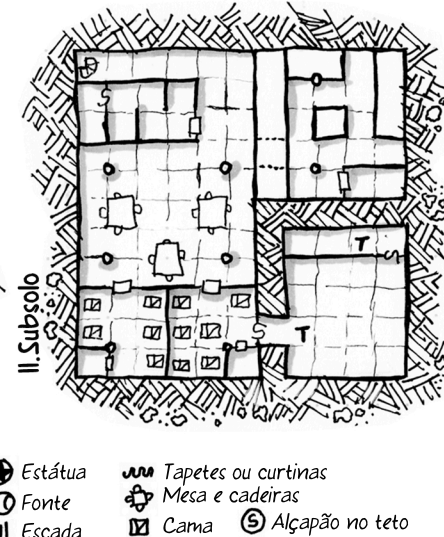
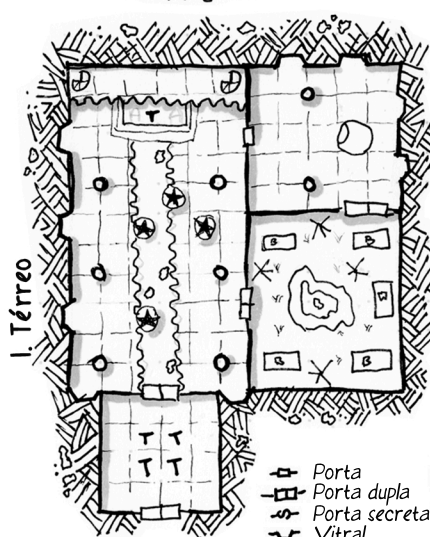
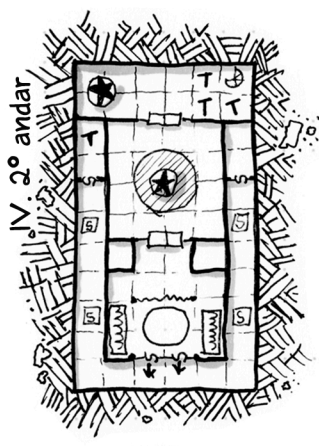
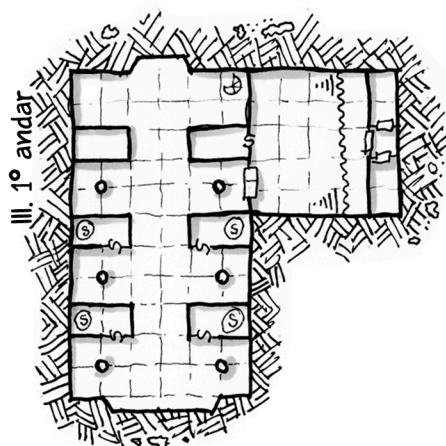
A aberração se arrasta pelo teto do refeitório. Destruir os corpos em absorção enfraquece a criatura.

No fundo ficam os dormitórios dos criados e guardas com acesso a um depósito de armas.

## III. 1º ANDAR

a) **Galeria de arte (empoeirada, escura \* carniçais):** Há pessoas reais presas nas obras por magia. Vitrais parecem explodir ao serem atravessados por espectros que rumam para o Teatro. Carniçais usam portas secretas e alçapões para emboscar o grupo.

b) **Teatro (empoeirado \* espectros):** Repleto de cadeiras quebradas, a cúpula do teatro mostra um céu estrelado. No palco elevado, espectros abandonam sua performance e atacam o grupo. Danificar a cúpula liberta os espectros. Em meio às pilhas de roupas em um dos camarins há uma flauta mágica.



Porta	Estátua	Tapetes ou cortinas
Porta dupla	Fonte	Mesa e cadeiras
Porta secreta	Escada	Cama
Vitral	Escadaria	Banco
Coluna	Piscina	Alçapão no teto
Armadilha		Alçapão no chão
		Árvore
		Área mágica

**O PALACETE EHPH**, foi construído a mais de 300 anos como um presente de um duque para sua amante, secretamente uma súcubo. Incapaz de superar a magia da súcubo, um mago usou sua própria energia vital para selar o palacete em um bolsão mágico. O mago moldou a terra para ocultar o palacete e criou um guardião mágico na forma de uma manticora.

## IV. 2º ANDAR

a) **Sala de espera (empoeirada, escura):** Três estátuas no fundo da sala disparam dardos sempre que as armadilhas são acionadas. Uma delas esconde uma pedra mágica.

b) **Cristal dos desejos (pulsante, iluminada):** Quatro estátuas com as costas unidas elevam um grande cristal sobre suas cabeças. O pulsante cristal ilumina toda a sala. Os pulsos do cristal colocam o grupo em transe. Runas ocultas no teto delimitam a área de influência do cristal.

c) **Quarto da súcubo (sedutor, caloroso, iluminado \* súcubo, carniçais, metamorfo (talvez) e armadura-viva):** Deitada na enorme cama, uma belíssima mulher recepciona o grupo. Amantes se deleitam nas piscinas do quarto ao agradável som de uma harpa (mágica). Comida e bebida sobre as mesas. Se acompanhou o grupo, o metamorfo se revela. Antes de perecer, com um longo e quente beijo a súcubo transfere parte de sua essência a um dos heróis.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

