

A2

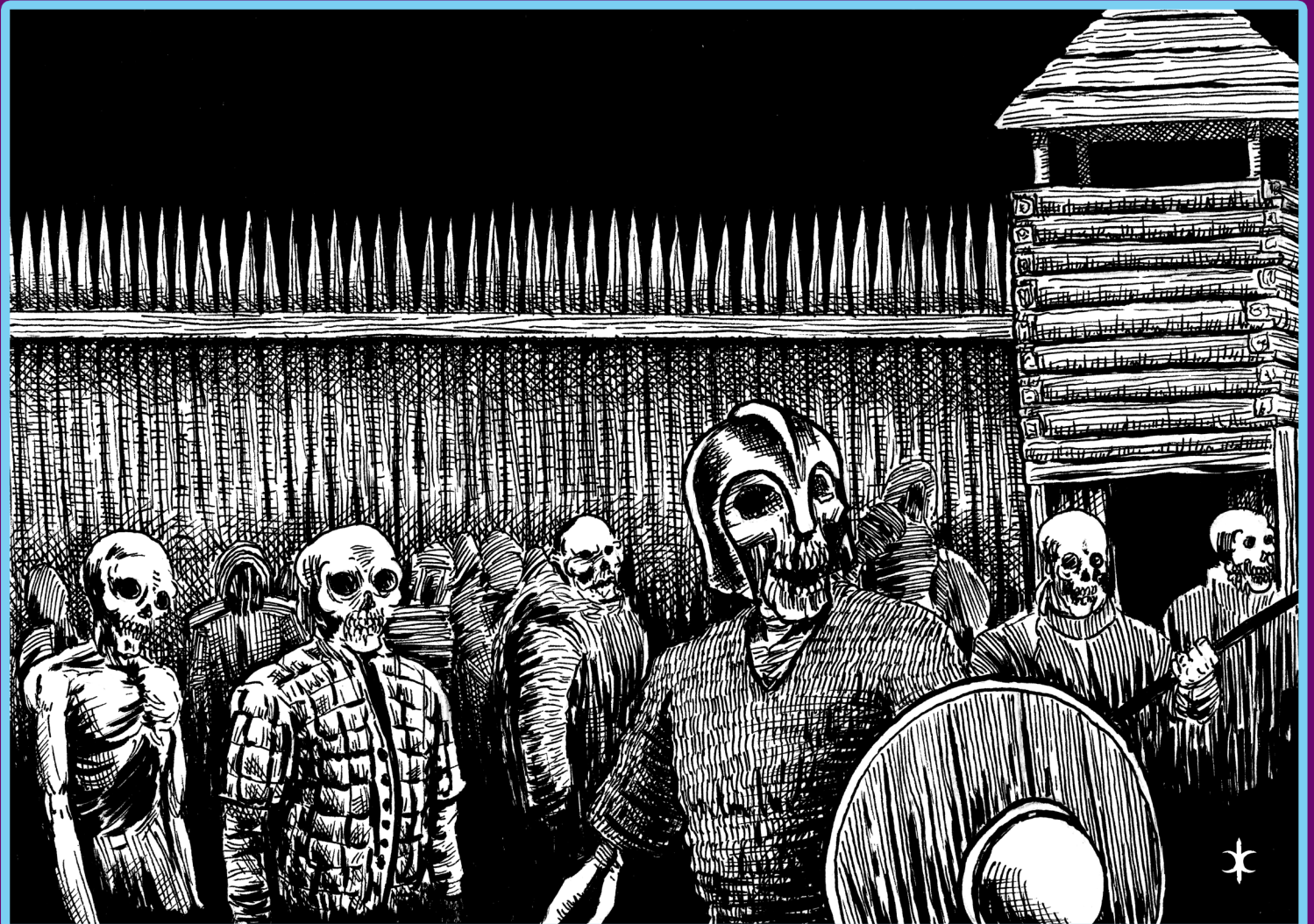
Aventura para Personagens de nível 1-3

CRÔNICAS DE ARTRÛSIA

Módulo de Aventura A2

A Casa Maldita

Tony Garcia



Aventuras para RPG's Oldschool

Crônicas de Artrúsia Aventura BX A2

A Casa Maldita

Por Tony Garcia

Uma Aventura para Personagens Níveis 1-3

ilust. Carlos Castilho



"Uma maldição atingiu o Barão Ananias Galvão, fruto das más ações de seu filho Felipe. O jovem nobre desonrou a bela filha da Senhora Josefa, a bela Joana, e não assumiu o compromisso frente a moça. A Senhora Josefa mulher de conhecimento da magia e da necromância rogou uma maldição ao filho do nobre e todos seus serviçais. Felipe foi transformado em um morto-vivo e a sua propriedade amaldiçoada. O Barão Ananias está contratando heróis para invadirem o local e quebrarem o feitiço para trazer o filho do nobre a sua condição normal. Contudo para que isso aconteça é necessário enfrentar uma horda de zumbis e perigos desconhecidos."

Ilustrações: Carlos Castilho, Guto Prager e Tony Garcia



Produzido por Voxel House Game Studio - 2021

visite o nosso portal: <http://www.artrusia.com.br>

A Casa Maldita

“Uma maldição atingiu o Barão Ananias Galvão, fruto das más ações de seu filho Felipe. O jovem nobre desonrou a bela filha da Senhora Josefa, a formosa Joana, e não assumiu o compromisso frente a moça. A Senhora Josefa mulher de conhecimento da magia e da necromância rogou um sortilégio ao filho do nobre e a todos seus serviçais. Felipe foi transformado em um morto-vivo e a sua propriedade amaldiçoada.

O Barão Ananias está contratando heróis para invadirem o local e quebrarem o feitiço para trazer o filho do nobre a sua condição normal. Contudo para que isso aconteça é necessário enfrentar uma horda de zumbis e perigos desconhecidos.

Há rumores que a propriedade onde Felipe mora está o segredo para quebrar este feitiço, mas dizem que a Senhora Josefa colocou não só zumbis no local. Esqueletos de mortos reanimados atacam os incautos e há um boato que até um lich está presente em tal propriedade. Será verdade isso, ou se trata de exageros dos campônios assustados?”

ilust. Carlos Castilho



Um pouco de história

“O que se comenta em Rubragua nos últimos tempos é o caso do jovem Felipe Galvão, filho do Barão Ananias Galvão, que foi vítima de uma estranha maldição. Tudo indica que o jovem foi amaldiçoado por uma senhora que teve sua filha desonrada pelo jovem e que foi largada após tal pérfido ato. A Senhora Josefa é uma rica viúva, com uma belíssima filha, a formosa Joana. Felipe seduziu a moça e não quis assumir o compromisso de casamento.

A senhora Josefa conhecedora da necromancia e da magia rogou um feitiço em Felipe enquanto estava em uma casa de campo de seu pai. Ele e todos os serviçais foram transformados em mortos-vivos, que erram pela propriedade. Além disso invocou esqueletos, que patrulham o local em busca de incautos que tentam se aventurar por lá. Josefa deixou um estranho cristal na casa, que é o causador deste mal.

O barão procura aventureiros para enfretarem esta ameaça, destruírem o cristal e trazer o filho do nobre ao seu estado normal. Vocês estão prontos para este desafio?”

Um pouco de Geografia

Vamos apresentar para o mestre de jogo um pouco da Geografia de Artrúsia, nosso mundo de jogo. Este mundo será aos poucos expandido e começaremos falando dos Reinos Livres, no hemisfério Sul

Os Reinos Livres Humanos

A terra ao extremo sul de Artrúsia é conhecida por sua magia, mistérios e muita aventura. Os Reinos Livres Humanos, ou simplesmente Reinos Livres é um pequeno continente com cerca de 500 Km de comprimento e 250Km de largura.

Sobre Nossa Aventura

A Casa Maldita é nossa segunda aventura do estilo “One Shot”, passada no mundo de Artrúsia, focada no sistema BX. Estaremos sempre que possível lançando novos módulos, para que você possa utilizar o mundo do Berdolock em seus sistemas Oldschool como o BX, DCC, OSE e qualquer outro que seja compatível. Se você jogou A Toca dos Goblins vai achar esta aventura bem interessante e pode até encaixar em sua campanha ou mesmo como falamos anteriormente, jogar numa tarde com seu grupo de jogo. Esperamos que apreciem.

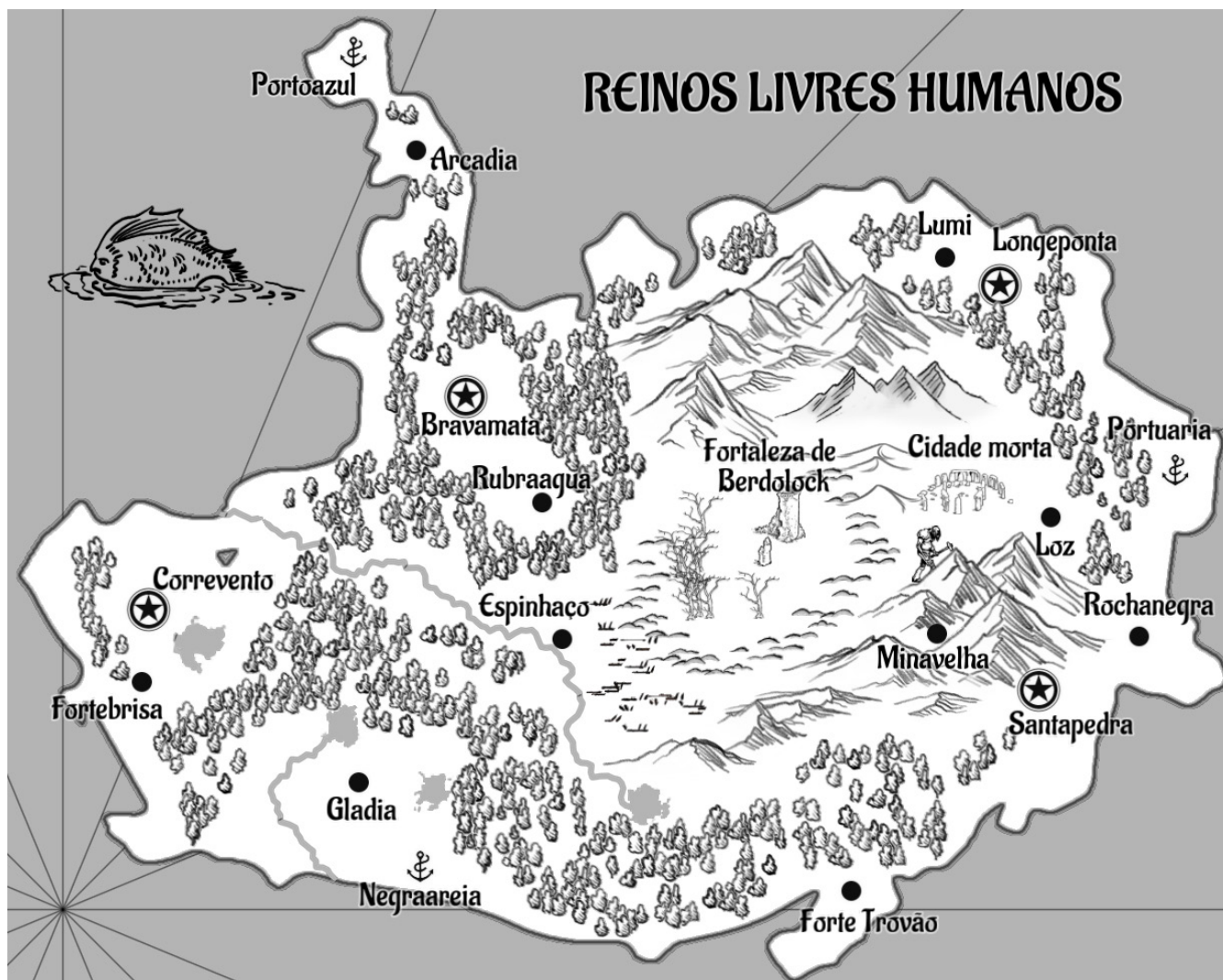
O que você vai precisar para Jogar?

Recomendamos a utilização dos livros básicos do BX ou mesmo a velha caixa vermelha do Dungeons and Dragons. Você pode adaptar facilmente para DCC ou outros sistemas. A lista abaixo é uma sugestão:

- BX Essentials Core Rules, Monster e o Adventures and Treasures;
- DCC Classic (qualquer edição)
- Dungeons and Dragon Red Box - Basic Set 1977
- Dungeons and Dragons Rules Cyclopedia

O Mestre de Jogo também poderá ficar a vontade para sortear ou determinar alguns tesouros, fica a critério do mesmo. Bom jogo!

Tony Garcia - Maio 2021



Nele existem 6 pequenos reinos: Brava Mata, Porto Azul, Longe Ponta, Santa Pedra, Negra Areia e Corre Vento.

Brava Mata

Localizado numa densa região florestal, Brava Mata é um reino com cerca de 160000 habitantes, que vive da exploração de madeira e de comércio, pois está basicamente no meio dos Reinos Livres e é rota de passagem para todos os lugares.

Possuem uma força militar bem forte e é um famoso por algumas cidades como Rubragua e sua capital homônima, BravaMata. BravaMata é um lugar onde muitos aventureiros chegam, pois ali é muito comum partirem caravanas, expedições para toda Artrúsia, ou mesmo para o continente dos Reinos Livres. Hoje seu soberano é Marcio Bonafonte, um nobre que rege seu povo com sabedoria.

Porto Azul

Trata-se de uma cidade portuária estado, com cerca de 50000 pessoas e algumas cidades menores que vivem da chegada de bens comerciais de toda Artrúsia.

Em Porto Azul você poderá encontrar todas as raças do

mundo presentes, pois é o principal porto de entrada para os Reinos Livres.

Possui um exército e uma frota naval que protegem o Porto, além de ter vários mercenários em suas folhas de pagamento. É regido por uma guilda de comerciantes que controlam o fluxo de mercadorias vindas do resto do mundo. É um lugar para quem está em busca de aventuras.

Longe Ponta

Conhecida por sua região plana, com uma agricultura rica, dominada pela cidade estado com o mesmo nome. Possui uma regente conhecida como Maria, a Legista, que dirige o local com mão de ferro. Longe Ponta é um local que tem alguns mistérios e antigamente foi assolada por praga de Lobisomens.

Possui pequenas aldeias, mas um certo ar de mistério paira pelo local. É pouco comum aventureiros irem por aquelas terras, mas existem tesouros e oportunidades por lá. Com uma população de cerca de 30000 habitantes, é um local evitado por muitas pessoas.

Santa Pedra

Região Montanhosa e rica em minérios com uma única grande cidade também chamada de Santa Pedra, com uma população de cerca de 70000 pessoas. Existem diversas minas dirigidas por humanos e anões espalhadas pela região que extraem desde ferro, ouro, prata e diamantes.

Dizem que existem gigantes por estas montanhas, mas muitos dizem que são lendas. Santa Pedra em eras anteriores foi conhecida como Varansia, e uma praga de vampiros assolou o local. Estes foram exterminados por Joana, a Pia, que comandou uma cruzada contra estes seres. Ela depois da vitória, fundou Santa Pedra, cidade que deu origem ao nome do local.

Negra Areia

Negra Areia é uma cidade estado portuária mais ao sul de Artrúsia. Tem cerca de 45000 habitantes e é famosa por ser uma rota de fuga para muitos que precisam sair da vista por uns tempos. É um local onde se pergunta pouco e se fala menos ainda sobre quem está entrando e saindo do continente. É muito comum contrabando entrar por esta localidade, bem como outras mercadorias não muito lícitas.

O local possui grandes e famosos prostíbulos, bem como oportunidades para qualquer aventureiro. Contrabandistas são muito comuns aqui. É um local onde a lei é dúbia e em muitos casos o dinheiro fala mais alto.

Corre Vento

Trata-se de um pequeno reino com cerca de 40000 habitantes regido por um conselho de religiosos, onde uma Teocracia é a principal forma de política. Eles abrigam as sedes das maiores ordens religiosas dos Reinos Livres: Os Adoradores do Chumbo Transformado e A Ordem da Cabeça de Pedra Voadora. O reino vive de agricultura, comércio e de vendas de serviços religiosos, curas/tratamentos mágicos e de escolas de magia. É um local onde os aventureiros poderão ter acesso a itens mágicos especiais.

Notas para o Dungeon Master:

Vamos neste módulo começar a apresentar as primeiras localidades do mundo de Artrúsia, onde se desenrolam as aventuras do nosso sistema Fortaleza de Berdolock, que será futuramente ambientado no sistema BX. Esta fase inicial é para localizarmos esta aventura geograficamente e outras. Contudo nada impede de você adaptar para seu mundo de jogo. Fica aqui apenas a nossa sugestão caso você queira adotar o nosso material e nosso lore.

A História de Rubragua

Rubragua foi fundada há 200 anos por Arnaldo Valente, bisavô do atual regente de Rubraágua, Armando Valente. Arnaldo era sobrinho do regente de Bravamata, Carlos o Sincero, na época da fundação.

Começou como um posto avançado e em pouco tempo se transformou num pequeno vilarejo. Com o passar dos anos, este vilarejo foi crescendo pois Rubragua fazia parte de uma rota de comércio importante da região. Muita gente resolveu se mudar para o local, principalmente alguns comerciantes, que compraram casas para fazerem estada em suas viagens.

A cidade abriga mensalmente uma feira itinerante do qual traz novidades de toda a Artrúsia e é muito comum encontrar Dvalins, os Alfir e até em alguns casos Orcos. A cidade tem este nome devido a terra da região que é vermelha e muito fértil para plantar. Quando chove, as poças de água ficam vermelhas, devido a esta terra, por isso Rubragua.

Hoje Rubragua é uma cidade com cerca de 900 pessoas fixas e uma população flutuante de cerca de 2000 pessoas, formadas por viajantes, visitantes ou mesmo aventureiros que desejam partir para aventuras saindo desta cidade.

Pontos Notáveis

Portão de entrada

O portão de entrada é guardado por 4 guardas e um sargento todos estão armados com espada, escudo de aço, cota de malha e elmo. O portão fica aberto de 5 da manhã as 20 horas e depois disso é fechado não permitindo ninguém entrar ou sair da cidade sem uma permissão especial. É cobrada para comerciantes uma taxa de 1 peça de prata por carroça para entrar na cidade.

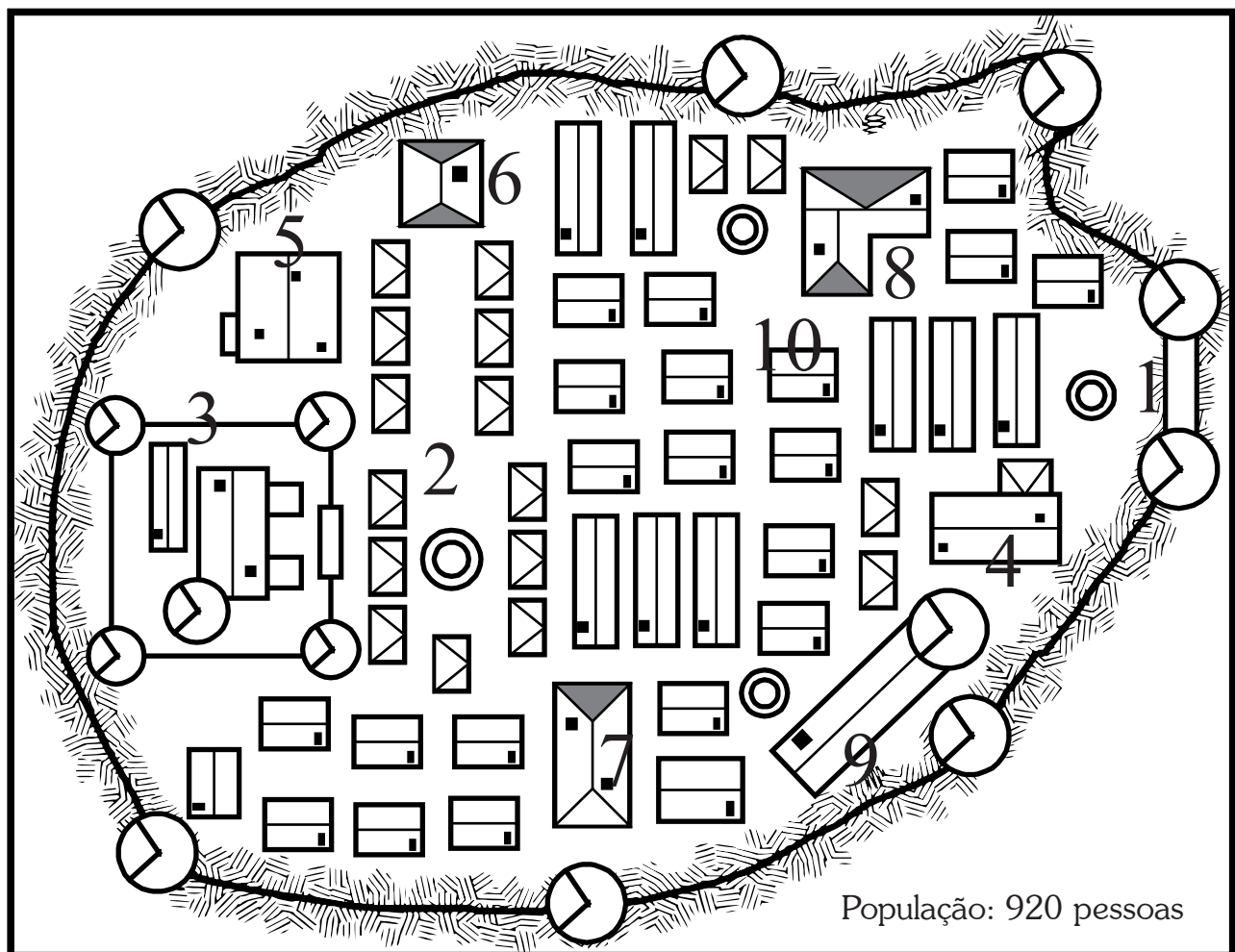
Praça do Mercado

A praça do mercado é formada por 13 lojas diversas (a escolha do mestre), patrulhada por 10 guardas. O herói poder ter seu ouro roubado por batedores de carteira.

Castelo do Duque Armando Valente

Construção murada com 4 torres pequenas onde o Duque mora com sua esposa e seus dois filhos pequenos. Nele há um séquito de 20 serviçais e uma guarda de 30 guardas comandadas por Jorge Ducais, o chefe da guarda de Rubragua. O Castelo tem cerca de 20 cômodos, uma torre de observação e a casa da guarda, além de contar com um subterrâneo com celas e armazém para provisões. O mesmo tem uma fonte independente de água. Há rumores de uma saída secreta que pode servir de rota para fuga em caso de ataque.

RUBRAGUA



Legenda

- 1- Entrada principal
- 2- Praça do Mercado
- 3- Castelo do Duque Armando Valente
- 4 - Templo dos Adoradores do Chumbo Transformado
- 5- Guilda dos Artífices
- 6 - Taberna o Orco Cinzento (Tradicional)
- 7 - Taberna O Grifo Amarelo (Comida Famosa)
- 8- Taberna Sereia Azul (Luxuosa/Bordel)
- 9- Quartel da Guarda (Funciona também como prisão)
- 10 - Sede da Plebe

⊙ Fonte

⊙ Torre

Residências

Fatos Importantes

Cidade Média, Limpa e Organizada

Evento: Feira Itinerante Mensal

Guarda da Cidade: 70 guerreiros NPC's Níveis 2 e 3.

Praça do Mercado tem todo o tipo de loja disponível

Cidade Murada que fecha as suas portas as 20 horas e só reabre as 5 da manhã.

Fica 2 dias de viagem de Brava Mata

Tem 1 feriado que é o dia do aniversário do Duque Armando.

É uma cidade que está protegida pelo reino livre de Brava Mata.

Templo dos Adoradores do Chumbo

Ordem de clérigos dirigida pelo Irmão Orlando de Bragança e a Irmã Maria de Mahaglhães, ambos poderosos clérigos que cuidam de 20 acólitos/as. O templo provê serviços de cura e auxílio aos enfermos, além de serviços de extermínio de mortos vivos, já que os clérigos são especialistas nisso. É um prédio alto com uma imagem de um forja, transformando o chumbo em líquido.

Guilda dos Artífices

A guilda dos artífices é formada por um conselho de 10 comerciantes e protegida pela guarda da cidade e um grupo de mercenários (cerca de 20) que tomam conta do prédio. Oferece os serviços de crédito e avaliação de itens, além de vender serviços de viagem para outras partes dos reinos livres, sob a forma de caravanas.

Taberna o Orco Cinzento

As cadeias de tabernas Orco Cinzento são extremamente populares no reino de Artrusia, com seus vinhos lendários e menu exótico, constituindo a maior cadeia de tabernas franqueadas na terra dos homens hoje. A Orco Cinzento é uma das tabernas mais populares, pois é barata e oferece ao viajante / aventureiro possibilidades de mil aventuras e mistérios.

Taberna o Grifo Amarelo

Trata-se de uma taberna muito popular na região de Rubragua, devido ao seu prato principal: paio de javali, cozido na cerveja com batatas selvagens. Além disso possui um atendimento especializado em assados. Seu dono Falco de Guiberry é um guerreiro aposentado que mantém a taberna com um grupo de 8 criados que trabalham como atendentes, leões de chácara e cozinheiros.

Taberna Sereia Azul

A Taberna Sereia Azul é uma enorme e luxuosa taberna da qual somente ricos comerciantes e nobres a frequentam (inclusive vindos de outras cidades). É dirigida pro Madame Cherry, uma ladina que juntou fama e fortuna e dirige o local com cerca de 10 moças e 10 rapazes que servem senhores e senhoras distintas, além disso possui pratos e iguarias finas. Com 3 andares, 10 quartos luxuosos, um restaurante de alta cozinha, além de banhos especiais e finos. É protegida por 10 mercenários que trabalham como seguranças. Só para entrar neste local são cobradas 5 peças de ouro.

Quartel da Guarda

Sede onde a força dos guardas da cidade se hospeda e treina. Ali ficam cerca de 50 guardas que dormem, treinam e se alimentam.

Torre

As Torres espalhadas pelos muros da cidade mantem 3 guardas que tomam conta dos muros e vigiam a região.

Sede da Plebe

Sede do informativo mais famoso de toda Artrúsia, local onde são produzidos as principais publicações dos Reinos Livres, além de ser um importante centro de imprensa para escribas, trovadores, historiadores e viajantes que trazem notícias de terras distantes.

Personalidades

Rubragua tem 3 grandes personalidades famosas pelos reinos livres. São elas

Madame Zoraide, A Vidente

Madame Zoraide é uma vidente com poderes especiais de ver o futuro através do Tarot. É uma mulher de meia idade (50 anos), magra, de olhos verdes, cabelos brancos, rosto ossudo e que se veste de maneira espalhafatosa. Mora numa casa modesta, perto da praça do mercado. Ela pode através do Tarot fazer previsões sobre o futuro do consulente.

Mestre Alberto, Ferreiro

Mestre Alberto é um ferreiro famoso que forja armas e armaduras de qualidade, podendo inclusive fazer armas mágicas. Ele é um homem alto, negro e forte, com olhos profundos, calvo e dono de uma voz grossa. Tem uma oficina na sua casa que recebe guerreiros e nobres atrás de suas armas. Ele faz parte do conselho de artífices da Rubragua. Todas as suas armas/armaduras são diferenciadas e muito famosas

Alina Sorensen, A Doutora

Alina é uma bela mulher de seus 36 anos, de cabelos negros longos, olhos castanhos, tom moreno de pele e corpo de bailarina. É uma das mais famosas doutora da praga e conhecedora de uma série de poções e remédios contra os mais diversos males, além de ser especialista em mortos vivos e abominações. É uma aventureira famosa e possui um consultório do qual fabrica diversas poções especiais que são melhores que as tradicionais.

Iniciando a Aventura

Background - Notícias de Rubragua

Ao chegar em Rubragua qualquer um pode acessar uma espécie de quadro de oportunidades oferecidos a aventureiros que desejam prestar serviços diversos a bons pagantes. Uma destas missões chama a atenção por estar amarelada e o papel bem desgastado. Como ela não foi arrancada dali, (isto é feito quando um destes serviços é finalizado) significa que a mesma ainda é válida. Os heróis a pegam e leem o seguinte:

“Preciso de ajuda! Meu filho foi amaldiçoado e uma de minhas propriedades tomadas por mortos-vivos. Pago bem para quem quebrar a maldição e me livrar desta praga! Procure o Barão Sandro na rua dos Nobres Casa 7.

Notas para o Mestre

- Ao chegar a Rubragua os heróis poderão ter acesso ao quadro de serviços com diversas oportunidades, mas a que vai chamar mais a atenção será a do Barão. Este quadro de serviços fica na Praça do Mercado e está sempre sendo consultada por aventureiros. O mercado está cheio e os jogadores pode sofrer uma tentativa de pickpocket. Role 1d8 se o resultado for 7 ou mais, um dos heróis a escolha do mestre poderá ser vítima de um ladino.

- Ao término da leitura e aceite do serviço, os heróis deverão ser conduzidos a casa do Barão sem problemas.

Notas para o Mestre - Saindo de Rubragua

Depois do aceite da aventura os heróis receberão do Barão o seguinte:

- Comida e água para 1 semana (iron ration)
- Mapa para chegar a propriedade do Barão

O mestre deve apresentar (ou ler) como preferir a notícia estampada na primeira paginã do jornal “A Plebe”, mostrando com mais detalhes o que aconteceu e focando no cristal amaldiçoado que deve ser quebrado para desfazer a maldição. Os heróis passarão a noite no Orco Cinzento e no dia seguinte partirão logo cedo (6 da manhã) a pé para as terras onde fica propriedade do barão que dista 5 horas de caminhada de Rubragua. Até a entrada da propriedade a viagem é tranquila e sem nenhum encontro.

Os heróis estarão bem a frente do portão principal de uma enorme propriedade toda murada com sebes altas e não sendo possível entrar a não ser por este portão. A aventura começa.

A Casa do Barão

“A Rua dos Nobres é relativamente perto do mercado, cerca de 5 minutos de caminhada que é feita sem incidentes. Os heróis se deparam com uma bela casa de dois andares, muito luxuosa, com uma enorme porta de madeira trabalhada e com um enorme Leão esculpida nela. Ao baterem na porta um mordomo os atende e pergunta o que desejam. Vocês mostram o anúncio, e ele pede para vocês aguardarem, fechando a porta em seguida. Alguns instantes depois ele retorna e pede para vocês entrarem. Vocês são conduzidos por salões bem amplos guarnecidos por soldados de Rubragua (Nota para o mestre: 1d4 Guardas de Rubragua por salão) até uma sala onde há um homem gordo, muito bem vestido, com a barba feita e um olhar que denota muita tristeza. Ele olha para vocês e pede que se sentem em algumas cadeiras dispostas no local. O mordomo se retira e os deixa a sós com o nobre. O homem olha para vocês e fala:

- Vocês vieram pelo anúncio, já não tinha mais esperanças.
- suspira - meu filho está numa casa de campo transformado em uma monstruosidade, juntamente com outras pobres almas. A maldita Josefa o enfeitiçou e meus criados, transformando-o neste monstro. Se vocês conseguirem trazer ele de volta, quebrando esta maldição eu pagarei 600 peças de ouro. O butim extra é de vocês. Eu providenciarei suprimentos para vocês chegarem a casa de campo. As armas e demais itens são por conta de vocês. Se aceitarem, poderão partir amanhã cedo.

Os heróis acenam positivamente com a cabeça.

- Excelente, meu mordomo providenciará tudo. Uma outra coisa, tem uma cópia da notícia de como tudo isso aconteceu. Tomem.

Vocês recebem uma cópia do jornal local “A Plebe” com tudo que aconteceu com o Barão e seu filho. Em seguida são conduzidos pelo mordomo até uma taberna próxima onde ficarão hospedados até o dia seguinte. No dia seguinte cedo, você partem com um mapa para o destino e prontos para encarar seus desafios.

Guardas De Rubragua (Fighter 2)

AC 4, HD 2 (12hp), Att 1 × weapon (1d8 or weapon), THAC0 18, MV 60', SV D12 W13 P14 B15 S16, ML 8, AL, Neutral, XP 20, NA 1d4, TT 1d6 GP
Equip: Chain mail, Longsword, shield

Barão Ananias (Fighter 9)

AC 7, HD 9 (72 hp), Att 1 × weapon (1d4), THAC0 18, MV 60', SV D8 W9 P10 B10 S12, ML 10, AL, Neutral, XP 200, NA Unique, TT Nil
Equip: Leather Armour, Dagger, Luxury Clothes

A PLEBE



O INFORMATIVO DOS REINOS HUMANOS LIVRES - NÚMERO XXX III- ANO DA ESPERANÇA 3121

Maldição em Rubragua Filho de Nobre Transformado em Zumbi!

Rubragua - Uma maldição atingiu a família do Barão Ananias Galvão, conhecido nobre em Rubragua e dono de muitas terras próximas a cidade. Seu filho o jovem Felipe Galvão foi acometido por uma maldição da qual o transformou em um zumbi.

A história começa com Felipe, um jovem mulherengo e conhecido por seus excessos, seduziu a jovem Joana Tobias, filha da rica e poderosa Josefa Tobias, viúva de um opulento mercador. Felipe foi as vias de fato com a moça e não honrou o compromisso de casar com a mesma. A Senhora Josefa pediu encarecidamente ao Barão que o jovem reconsiderasse, e que estaria feliz em receber Felipe em sua família. A jovem Joana amava o filho do nobre, e isto era mais um ponto a ser considerado.

O Barão ouviu pacientemente e sua resposta foi negativa, já que Felipe estaria destinada a uma jovem condessa, e não aceitaria um casamento com uma burguesa. Josefa indignada e muito iracunda ao se despedir falou em alta voz:

- Saiba senhor que a falta de seu filho e sua soberba sofrerão um castigo do qual jamais se esquecerão. - saiu porta afora num andar orgulhoso.

Dias depois o filho do Barão começou a apresentar um comportamento muito estranho, além de brotar de seu corpo chagas e feridas. Felipe começou a ficar violento, parou de comer e beber e seu aspecto belo foi mudando de maneira horrenda. Seus cabelos e dentes começaram a cair e a irracionalidade tomou conta de seus olhos. O Barão chamou vários físicos e magos e ninguém conseguia curar o rapaz. No décimo dia da doença, Felipe se tornou de longe o que era, parecia mais um zumbi do que qualquer outra coisa. O Barão resolveu levá-lo para uma de suas residências de campo e lá deixou sendo tratado por muitos médicos. Alguns dias depois o Barão recebeu uma notícia que a sua propriedade fora tomada por mortos-vivos e Felipe, aparentemente era um deles. Desesperado começou a oferecer recompensas para quem pudesse ajudá-lo, mas nesse momento Senhora Josefa aparece na casa do barão vinda do nada e o confrontou:

- Eu não falei que você receberia uma lição? - riu - Pois bem seu filho e seus criados foram amaldiçoados

ilust. Carlos Castilho



- Como assim mulher? berrou o Barão
- Eu com meus sortilégios fiz isso! Somente o feitiço poderá ser desfeito quando o cristal que coloquei na propriedade que está seu filho for destruído. E não tente nada comigo nem com minha filha, se algo acontecer conosco, seu filho nunca voltará ao normal.

- Pérfida!

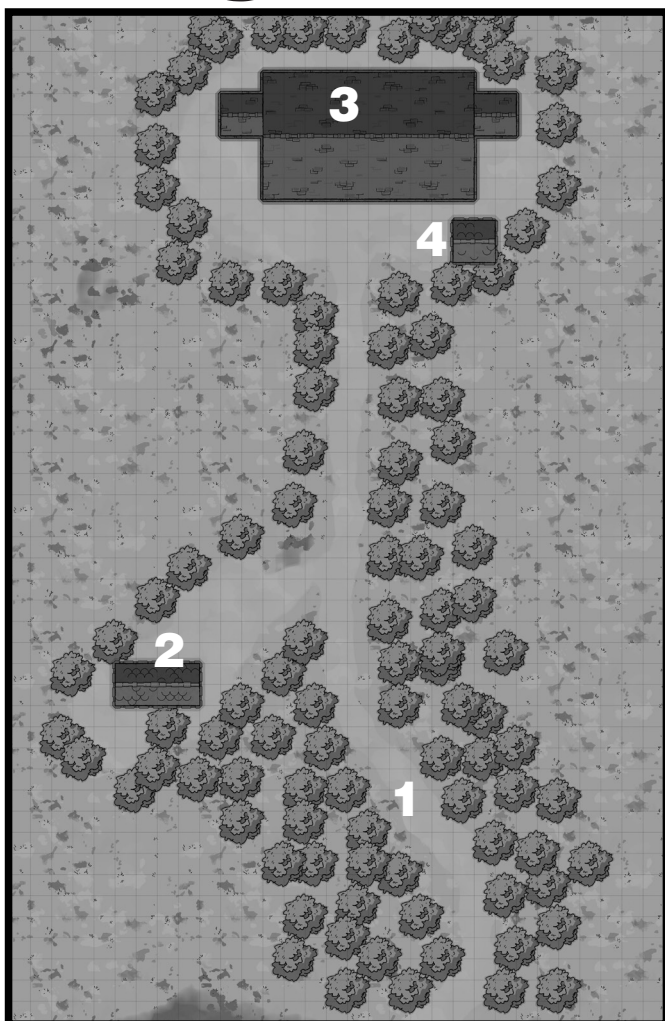
- Pérfido é você e seu filho que desonraram minha filha!

- berrou - espero que consiga alguém que quebre minha maldição. Adeus Barão!

Ananias entrou em desespero e agora está oferecendo uma recompensa vultosa para quem invadir a propriedade, quebrar o cristal e desfazer a maldição. Josefa saiu de Rubragua com sua filha para suas propriedades em Longepona, deixando para trás o Barão desesperado.

Há rumores que aventureiros estão chegando a Rubragua para oferecerem seus serviços ao Barão, mas o desafio não será fácil. Pelo que parece toda a região da propriedade está assolada por zumbis e esqueletos e um rumor terrível que há algo pior na propriedade vigiando o filho do Barão e desafiando aqueles que desejam se aventurar.

Chegando a Casa



Abrindo o Portão

O portão da propriedade está aberto e sem nenhum tipo de tranca impedindo a passagem. Os heróis ao abrirem o portão vão ver uma estrada de terra e cascalhos que levam até uma grande casa há cerca de 800 metros. esta estrada é ladeada por frondosas árvores e é possível ver uma bifurcação. É dia cerca de 12:00 e o tempo está claro e límpido. Um fato curioso é que não se ouve pássaros somente o vento.

1 Estrada de Terra

Uma estrada de terra e cascalho com cerca de 1km de comprimento. No final é possível ver a casa grande e uma bifurcação. Ao chegarem a bifurcação os heróis veem um grupo de pessoas se movendo erraticamente perto de uma grande casa de madeira. Na estrada é possível ter um encontro. O mestre deverá rolar 1d6. Se o resultado for 5 ou 6, surgem 1d4 zumbis para atacarem os jogadores.

2 Casa da Guarda

Na bifurcação se o grupo decidir poderá se aproximar da casa de madeira e das pessoas. Chegando perto os heróis percebem que não são pessoas e sim 1d6 zumbis dos guardas. Um combate irá se iniciar. Caso vençam o combate poderão investigar a casa. A mesma é bem grande, mas somente com um andar e feita de madeira sólida. Há uma porta entreaberta e sobre ela há uma placa escrita: Casa da Guarda.

Os jogadores poderão entrar na casa e explorá-la, ou seguir o caminho até a casa principal.

3 A Mansão

Ao chegarem a mansão os heróis identificam perambulando pelos jardins 2 zumbis com roupas de criados, um homem e uma mulher. Eles não os notam e podem ser ignorados. A casa é um grande palacete de 3 andares, de arquitetura muito bonita, na cor creme, com muitas janelas, com cortinas cerradas. Aparentemente ele está muito bem cuidado e não apresenta sinais de luta ou destruição. Existem dois anexos menores da altura do primeiro andar nas laterais, com amplas janelas e também com as cortinas cerradas. Há uma pequena escadaria que dá acesso uma grande porta de madeira finamente trabalhada com a mesma efígie do leão, presente na casa do Barão em Rubragua. Não é possível ver movimento na casa. Ao lado da casa há uma casa menor, mas de aparência bem bonita, e na cor creme.

Nota para o Mestre:

Os jogadores aos e aproximarem da porta poderão ver que a mesma está entreaberta e é possível ouvir ruídos de passos se arrastando dentro da casa e alguns gemidos roucos.

4 Casa dos Criados

A casa menor é com certeza a casa dos criados. Apesar de ser pequena é bem bonita, na mesma cor creme da casa maior, com várias janelas e uma porta de madeira. Aparentemente ela está vazia, pois não há movimento. Se os heróis desejem explorá-la, a porta aparentemente está aberta.

Nota para o mestre:

A casa está muito bem cuidada e é possível ver siluetas de pessoas se movendo dentro dela. O único ruído é de passos de cerca de zumbis que estão distribuídos dentro desta casa. Ver o mapa da casa dos criados.

A Casa da Guarda



1 Recepção

A sala tem uma mesa com uma pilha de papéis e nela há um que chama a atenção, é um relatório. nele está escrito o seguinte:

“Há duas semanas recebemos o filho do Barão aqui na casa de campo. O Infante estava com uma estranha maldição e deixou todos preocupados. No dia seguinte os empregados e alguns dos meus homens começaram a se sentir mal. Notamos que a partir dali todos nós começamos a desenvolver sintomas parecidos ao nobre Felipe. Há dois dias atrás muitos de nós já estávamos com a doença e apresentando comportamentos erráticos e irracionais. Desde ontem comecei a ter os sintomas e a maioria dos meus subordinados já está acamada há uma semana. Espero que isso seja apenas um mal passageiro.

A sala tem uma porta e um rack de armas com 1d4 armas (escolha do mestre). Na mesa há uma gaveta que ao ser aberta mostra uma espécie de livro de ordens com anotações sobre os turnos da guarda e algumas notas sobre fatos corriqueiros do dia a dia. É possível ouvir um ruído de passos atrás da porta da sala.”

Notas para o Mestre:

O relatório tem a data de mais de 1 mês atrás e mostra que a maldição do filho do Barão pode ser transmissível. A porta que dá para o interior da casa está aberta e se os jogadores ficarem quietos poderão ouvir além dos passos grunhidos atrás da porta. Os jogadores poderão pegar as armas (não mágicas) do rack.

2 Sala de Descanso

A Sala é grande com uma mesa de centro de madeira com quatro bancos e com cartas de baralho jogadas ao acaso. Existem 4 armários de madeira fechados e dois racks de armas. É possível ver uma porta a esquerda e a direita. Perambulando pela sala há 4 zumbis, com roupas de guarda, que ao verem vocês atacam imediatamente.

Notas para o Mestre:

A sala possui ainda além do descrito duas tochas que estão apagadas. Os jogadores ao vencerem os zumbis podem investigar os armários. Eles acham nestes roupas e 1d6 peças de ouro por armário investigado. Nos dois racks de armas existem um 1d4 armas (escolha do mestre). Os jogadores poderão pegar as armas do rack.



Ilust. Guto Praguer

3 Latrinas

Uma sala com as latrinas e uma banheira utilizada para a higiene dos guardas. Nela há restos humanos com sangue espalhado por todas as paredes. Uma mão solitária no chão aponta para uma latrina fechada.

Notas para o Mestre:

Os jogadores se deparam com esta cena macabra e olham para a latrina que a mão aponta. Se os jogadores a abrirem, encontrarão uma cabeça humana descarnada, com um sorriso macabro e um saco com 3d10 peças de ouro.

4 Dormitório

Um grande dormitório com 8 camas desfeitas, 1 armário de madeira no fundo e algumas tochas apagadas. Existem algumas janelas onde é possível ver fora da casa. O local está vazio sem movimento algum, como se tivesse sido abandonado às pressas. Os jogadores podem investigar o local.

Notas para o Mestre:

As camas estão desfeitas e sem marcas de serem utilizadas há algum tempo. Numa delas há um pequeno medalhão com a imagem de uma jovem mulher, provavelmente a companheira de algum dos guardas. O armário é de madeira e ao ser aberto mostra roupas de cama não utilizadas e alguns travesseiros. Não há nada de valor dentro dele.

5 Barris

Dois grandes barris cheios de água lamacenta e com um limo na superfície. Não aconselhável para ser consumida.

Notas para o Mestre:

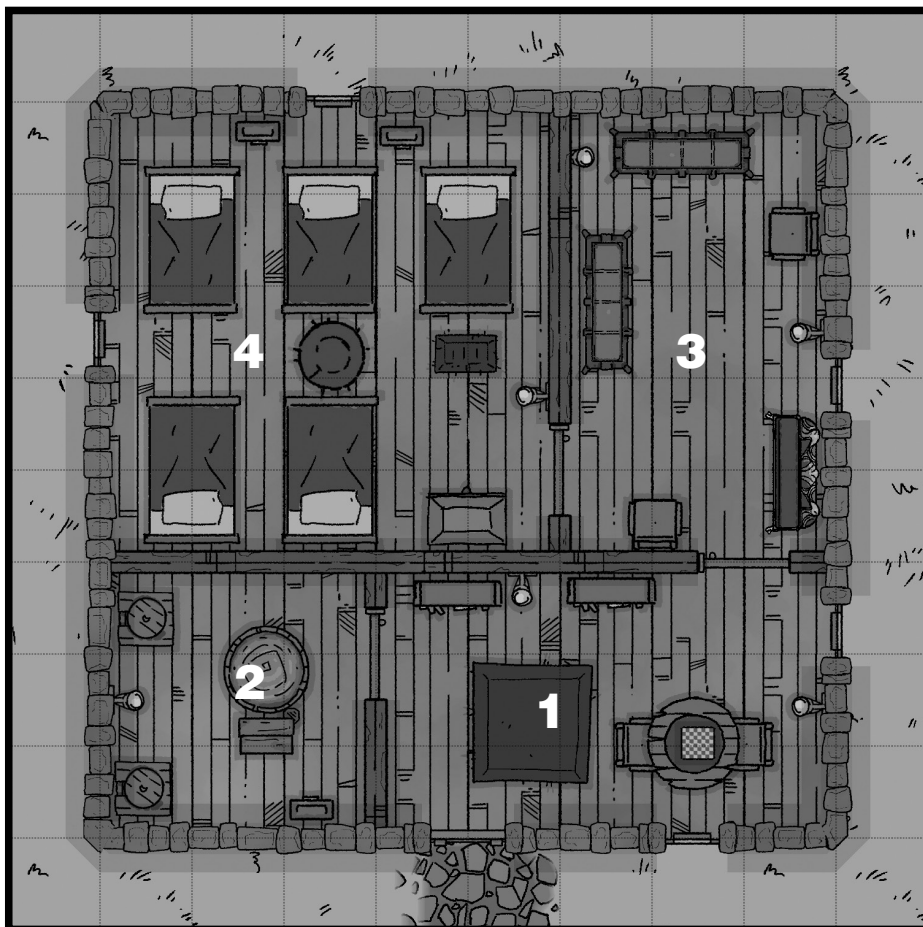
Num dos barris no fundo há um saco fechado. Se os jogadores investigarem poderão encontrá-lo. Dentro deste saco há uma pequena gema no valor de 80 peças de ouro e um bilhete escrito:

“ Se você encontrar este bilhete, saiba que estamos perdidos. Eu guardei esta gema na esperança da mesma escapar desta estranha maldição que caiu sobre mim. Vários de nós já viraram zumbis e o filho do Barão é o pior de todos. Desde que ele aqui chegou tudo virou um inferno. Por favor, leve esta gema para minha irmã em Rubragua, o nome dela é Perla. A sua moradia é na Rua dos Ourives, casa 5. Diga que é uma lembrança de Rodrigo. Por favor peço que faça isso por piedade as nossas almas condenadas.”

Os jogadores podem decidir o que fazer com a gema.



A Casa dos Criados



1 Sala Principal

Uma sala de entrada com estantes com livros, uma mesa com um jogo de xadrez, um tapete azul e duas portas. A sala só está empoeirada e sem sinas de luta ou confusão. As peças do jogo estão em suas posições para início de uma partida.

Notas para o Mestre:

A sala apesar de empoeirada está com um aspecto de boa conservação. As estantes contêm livros diversos, isto indica que esta casa deve ser de empregados de luxo, serviçais dos nobres, pois estes sabem ler. Há duas portas semi abertas, a da esquerda mostra as latrinas e a de cima uma sala. Na latrina pode-se ver movimentos e ruídos de rosnados. No cômodo acima aparentemente está vazio.

2 Latrinas

Ao entrarem na latrina os heróis se deparam com um zumbi vestido com roupas de mordomo. Ele imediatamente os atacam.

Notas para o Mestre:

Os jogadores ao vencerem a luta podem investigar o local. O mesmo tem duas latrinas, uma banheira e um pequeno armário com gaveta. Ao abrir este armário encontrarão 1 perfume, 1d4 sabonetes, 1 navalha para barba e 1 loção pós-barba para o rosto.

3 Quarto de Vestir

Ao entrarem neste quarto os jogadores encontrarão armários com roupas finas de criados, um sofá, cadeiras e um grande espelho num dos cantos da sala. Há uma porta fechada a esquerda. Há barulho de passos atrás dela

Notas para o Mestre:

Os jogadores ao investigarem os armários encontrarão roupas, sapatos finos, pentes e perfumes no valor de 50 peças de ouro 1 1d6x30 peças de ouro em um pequeno baú.

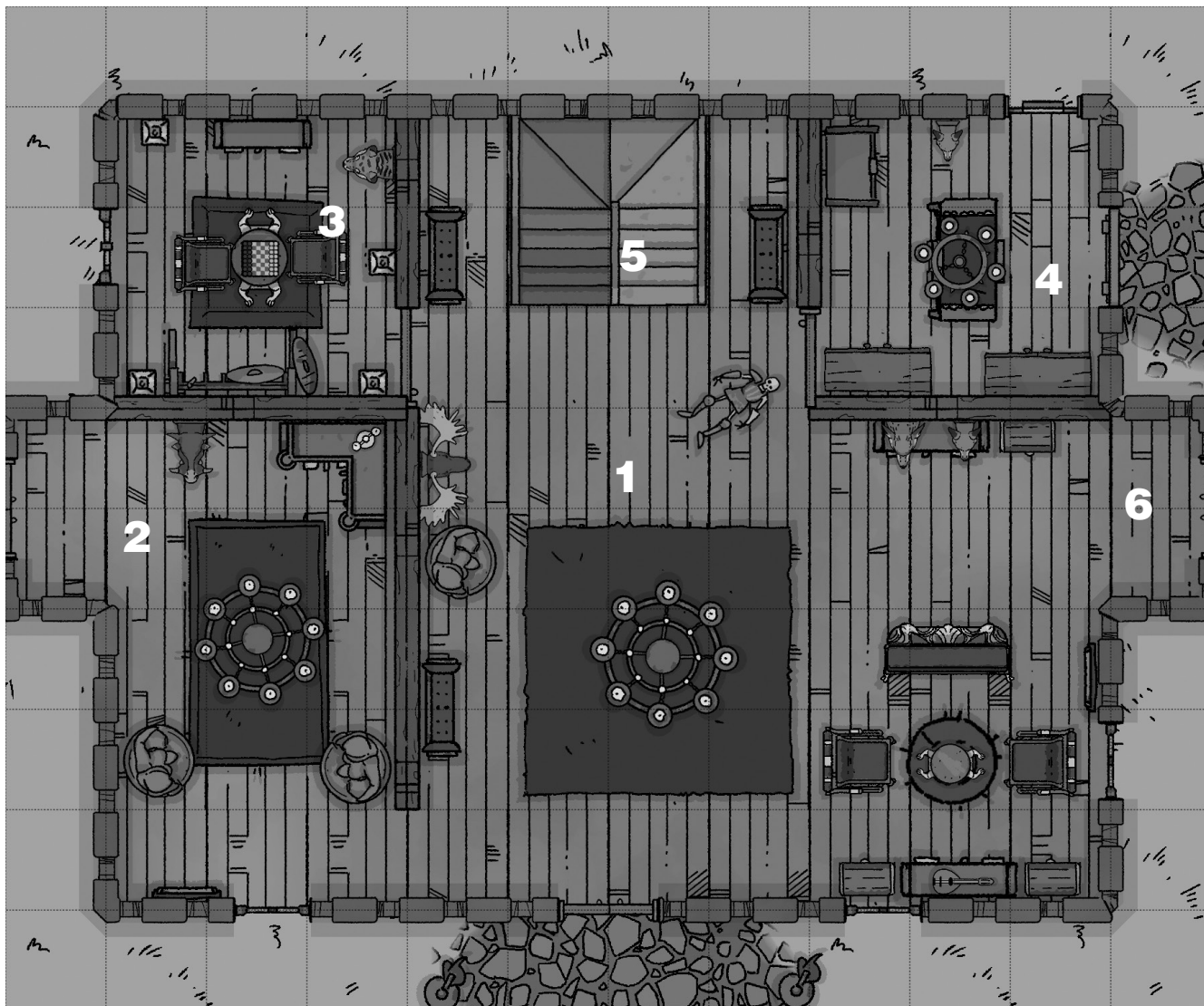
4 Dormitório

Um dormitório com 5 camas arrumadas 2 1 baú madeira no fundo e algumas tochas apagadas. Existem algumas janelas onde é possível ver fora da casa. Há 4 zumbis vestidos de empregados que ao verem os heróis os atacam imediatamente.

Notas para o Mestre:

Os zumbis deste quarto são um pouco diferentes dos vistos até agora. Todos ainda estão com o aspecto humanizado e é possível ver que são do sexo masculino. Eles vestem as roupas dos criados ainda, apesar das mesmas estarem sujas. Se estes zumbis forem derrotados, os jogadores poderão investigar o local. As camas estão feitas, mas com uma camada de poeira como se não fossem utilizadas há algum tempo. No baú de madeira são encontrados peças de roupa comuns, 2d6 peças de ouro num saquinho de couro e uma espécie de livro de registro com os nomes e horários de trabalho dos empregados. Na última página é possível ver os nomes com um "X" do lado dos nomes, com datas de cerca de duas semanas atrás. Há uma última anotação com o seguinte dizer: "Só resta eu cair frente a esta maldição".

A Mansão - Térreo



1 Sala Principal

Uma grande sala de entrada finamente decorada com sofás, mesas, um grande tapete púrpura e troféus de caça. As paredes são brancas e há alguns baús e uma mesa com um alaúde sobre ela. Há estatuas de mármore e uma grande escada de madeira que vai para o andar superior. Um belo lustre está pendurado no teto, e o que destoa no ambiente é um cadáver apodrecido de um aventureiro no chão. Tanto a direita como a esquerda há portas, que provavelmente permitem acesso a outros aposentos. É possível ver um corredor a direita e outro a esquerda que vão para as salas laterais da mansão.

Notas para o Mestre:

A sala é muito luxuosa, mas empoeirada, como se não tivesse sido limpa há semanas. Há duas passagens para as laterais da mansão. Os jogadores podem investigar o local. Há 3 baús cada um deles com louças, panos de mesa e talheres de prata (valor de 10 Peças de Ouro).

O Alaúde na mesa está empoeirado mas em perfeito estado. (valor 40 peças de ouro). Aos e aproximarem do cadáver os jogadores poderão investigá-lo. Ele está vestido com um periponto e carrega cerca de 1d20 peças de ouro em um pequeno saco de couro amarrado a cintura. Ele está em avançado estado de decomposição, mas curiosamente não fede, parecendo estar mumificado. Ele carrega uma espada curta e uma pequena adaga, calçando botas e luvas de couro e vestindo calças de pano puídas.

Há duas portas de madeira que dividem a sala para aposentos menores a direita e a esquerda, ambas estão apenas encostadas. É possível ouvir em ambas as salas passos.

A grande escada de madeira (5) leva para o segundo andar da mansão. Ela é luxuosa e está ligeiramente empoeirada. Tanto a direita como a esquerda há passagens para as alas laterais da mansão, que os jogadores podem opcionalmente seguir ignorando esta primeira sala no momento.

2 Hall

Um hall belamente decorado com estátuas, um lustre e uma estante com livros. Há uma mesa com uma folha de papel sobre ela. Este hall faz uma curva em 90 graus, que termina numa grande porta de madeira dupla, finamente decorada. A porta está encostada e é possível ouvir passos atrás da mesma.

Notas para o Mestre:

O hall é uma passagem que permite a entrada para uma das alas laterais da mansão. A folha de papel sobre a mesa é uma nota de um médico com o seguinte texto: “Notei que a doença do Infante já atacou cerca de 3 criados e 2 soldados da guarda. Todos estão desenvolvendo os mesmos sintomas. Eu desconfio que seja algo ligado ao ar ou mesmo a algum tipo de contato que eles possam ter tido com o doente. Eu estou voltando a Rubragua e entrarei em isolamento, pois não desejo contaminar ninguém. Aldo Benicio - Phisico Juramentado.”

Eles podem abrir a porta e entrar na outra sala

3 Sala de Jogos

Uma bela sala de jogos com uma mesa com um tabuleiro de xadrez, estantes com jogos de tabuleiro diversos e livros (é possível ler num deles A Fortaleza de Berdolock). Há um estrado com armas ornamentais e uma ampla janela com vista para fora. Contudo na sala há dois esqueletos armados com espadas. Eles avançam para os jogadores atacando-os.

Notas para o Mestre:

Os jogadores ao entrarem na sala de jogos irão encontrar dois esqueletos armados com espadas e com uma jóia verde brilhante num colar pendurado em volta de seus pescoços. Ao derrotarem os esqueletos estas jóias perderão seu brilho se tornando opacas. É permitido fazer um teste de INT, caso os jogadores passem neste teste, concluirão que estas jóias animam estes esqueletos e que perdem o poder ao serem derrotados. Não há nada mais interessante na sala.

5 Escadas

Uma grande escada de madeira leva para o segundo andar da mansão. Ela é luxuosa e está ligeiramente empoeirada. Ao se aproximar é possível ver marcas de pegadas de sapatos na mesma subindo para o próximo andar.

Notas para o Mestre:

Os jogadores poderão subir a escada e alcançar o próximo andar da masnãõ.

4 Sala de Jantar

Uma sala de jantar com móveis rústicos, mas muito bem acabados, feitos de madeira de lei, muito decorada. Há estantes com talheres pratarias e jarras. Há uma mesa de centro decorada com uma toalha púrpura com enfeites dourados. No fundo há uma porta trancada que dá para fora da casa. Há um zumbi com roupas de criado errando pela sala.

Notas para o Mestre:

Os jogadores ao entrarem na sala de jantar encontrarão um zumbi de uma empregada. Ao derrotá-la, poderão investigar a porta. Caso a arrombem, e saiam encontrarão 1d6 zumbis que os atacarão. Caso vençam deverão voltar para dentro da mansão, pois poderão ser atacados por mais 1d6 zumbis. O mestre deve prevenir que lá fora há uma horda de zumbis prontos para atacar os jogadores.

6 Passagem para Cozinha

Uma passagem que termina em duas grandes portas de madeira. As mesmas estão entre-abertas e é possível ver um vulto se movimentando atrás delas. Um cheiro de algo podre emana através das portas.

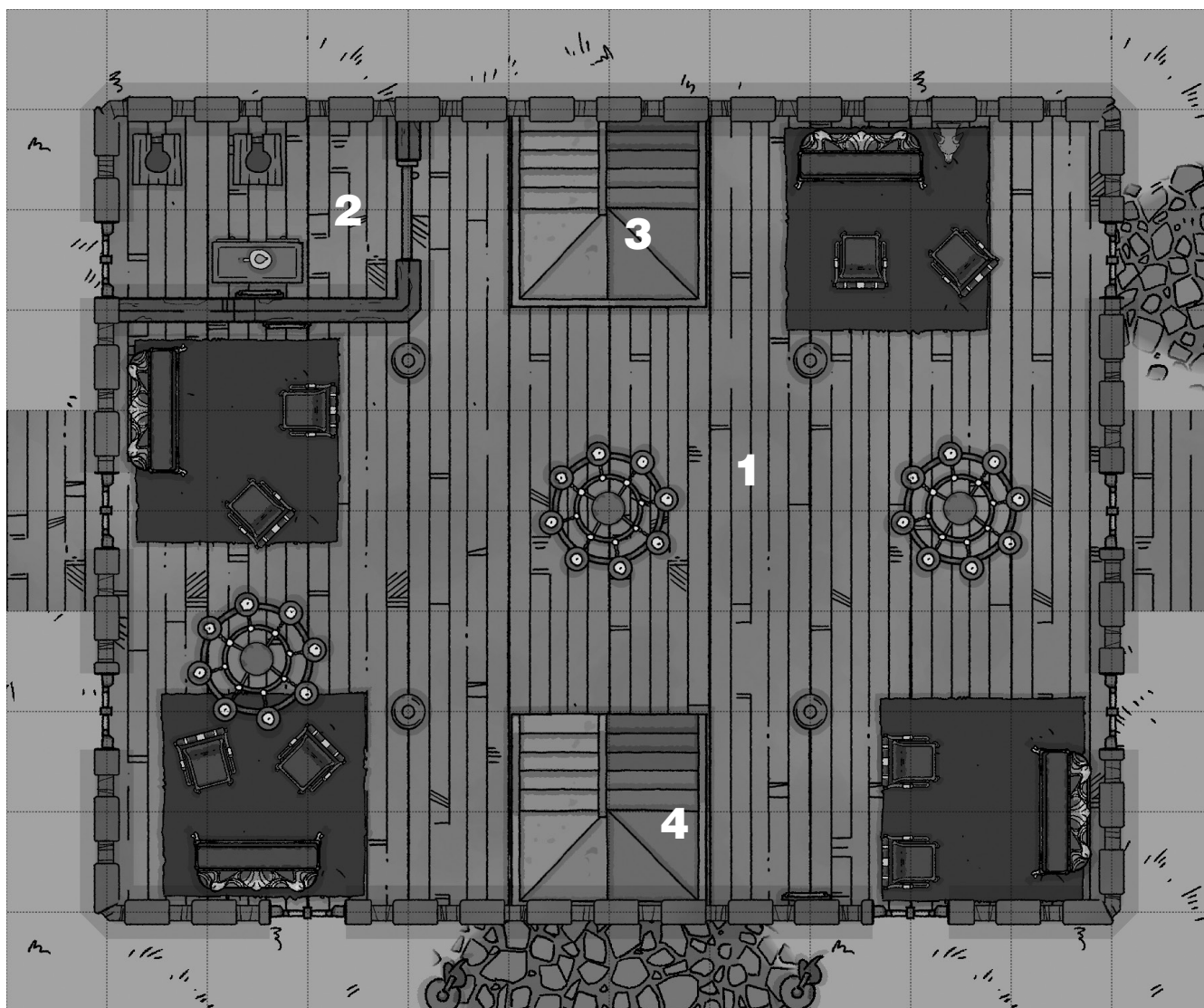
Notas para o Mestre:

As portas são a entrada para uma das alas da casa. Um cheiro de apodrecido é sentido pelos jogadores ao se aproximarem bastante das portas. Não há dificuldade em abri-las.



ilust. Tony Garcia

A Mansão - 2o. Andar



1 Salão de Festas

Ao chegarem no topo da escada (3) vocês encontram um salão decorado com amplas janelas de vidro iluminando o local. Trata-se de um salão de festas com sofás e mesas espalhados pelos cantos com tapetes púrpuras e lustres de cristal pendurados nos tetos. É possível ver uma porta fechada a sua direita e uma escada ao fundo que sobe para o terceiro andar da mansão. O salão está com de 4 esqueletos armados de espadas que os atacam imediatamente. Vocês notam que eles possuem a jóia verde brilhante pendurada em seus pescoços.

Notas para o Mestre:

O salão de festas é uma grande sala com móveis finos e com os esqueletos tomando conta do mesmo. O grupo ao derrotar os esqueletos poderão avançar para a escada que vai para o 3o. andar ou explorar a sala com a porta a direita da sala. Fora isso, não há mais nada interessante aqui.

2 Latrinas

Ao abrirem a porta vocês se deparam com a latrina imaculadamente limpa. Há um espelho quebrado na parede com se alguém tivesse socado o mesmo num momento de raiva.

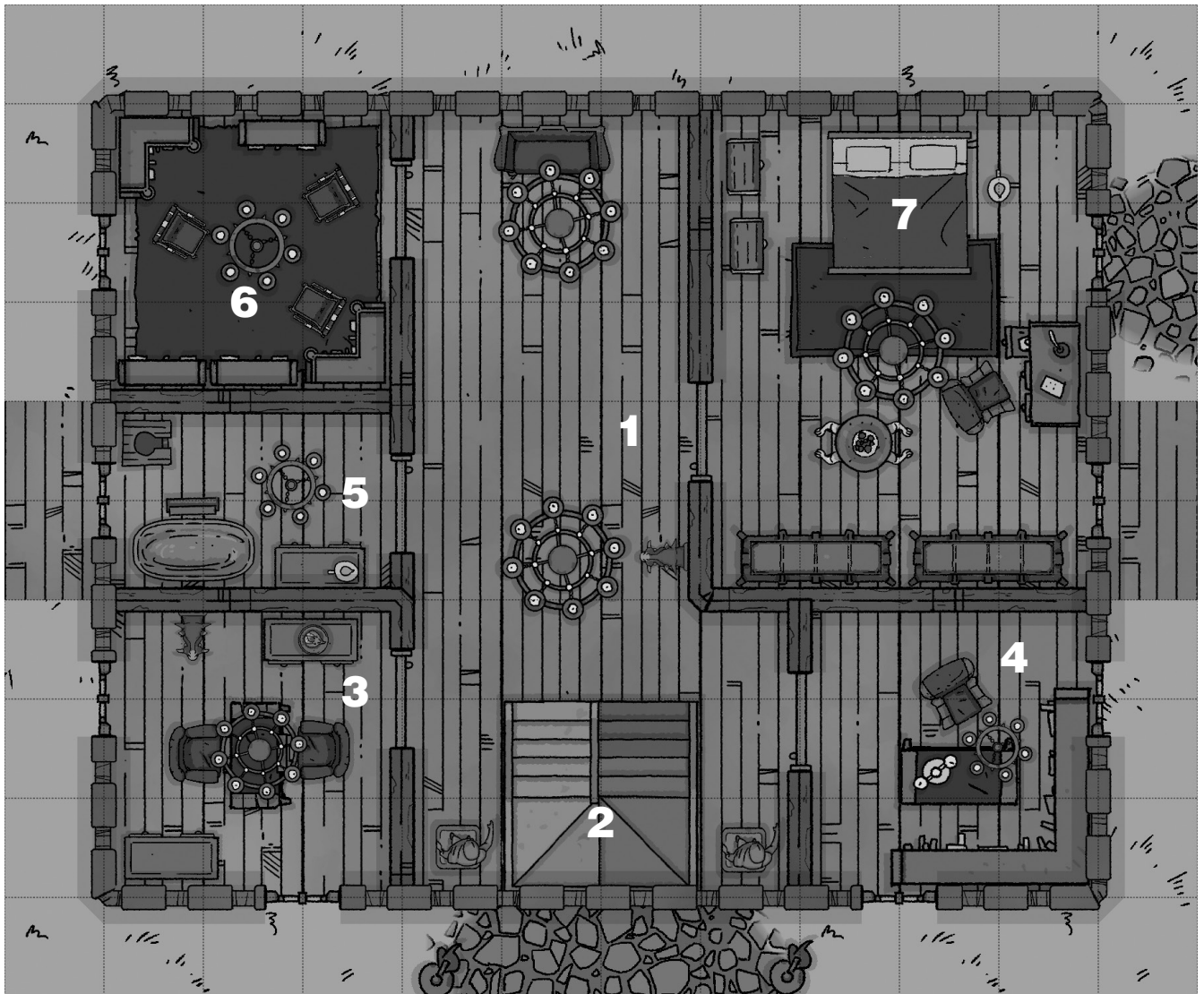
Notas para o Mestre:

A latrina está vazia e tem um pequeno armário contendo perfumes e sabonetes. O espelho está quebrado e há pequenas manchas de sangue na mesa. Alguém o socou com certeza e se machucou no processo.

4 Escada para o 3o. andar

Uma escada muito parecida com a que elava para o primeiro andar (3) que se dirige para o 3o. andar da mansão. Curiosamente a mesma não está suja ou com traços de poeira

A Mansão - 3o. Andar



1 Hall

Ao chegarem ao topo da escada (2) os heróis se deparam com um amplo andar com um grande corredor com duas portas a direita e a esquerda. Há estátuas e dois belos lustres de cristal no teto. A porta superior a direita possui um brilho azulado em toda a sua extensão. A frente, 3 esqueletos armados de espadas já avançam para o combate. Nos seus pescoços os cristais verdes brilham de maneira intensa.

Notas para o Mestre:

O Hall do 3o. andar é vigiado por 3 esqueletos com as jóias que os animam. Ao serem derrotados os jogadores poderão investigar as portas com a exceção da azul que possui uma tranca mágica. Esta tranca é desabilitada pela quebra do cristal na biblioteca. Se os jogadores ainda não fizeram isso eles não podem entrar neste aposento. Caso eles tenham vindo aqui sem ter quebrado o cristal, deverão ser direcionados para lá.

3 Sala de Chá

Ao abrirem a porta se deparam com uma bela sala de chá com dois “buffets” e uma mesa de centro de madeira com um pano de mesa vermelho. Há uma janela que é possível ver lá fora. Um Lustre de cristal está pendurado no teto. Há um zumbi de um empregado que ataca o grupo no momento que eles entram na sala.

Notas para o Mestre:

O primeiro jogador que entrar na sala já é atacado pelo Zumbi. A iniciativa é do monstro. Derrotando o zumbi os jogadores poderão examinar os buffets e em um deles acharão uma caixa escrita medicamentos com 1d6 poções de cura de 1d4 pontos de vida. Além disso acharão uma caixa de prata escrita “medicamentos do infante”. Ao abri-la acharão 1d20 pílulas feitas com algum tipo de medicamento. Se alguém resolver tomar um destes medicamentos perderá 1 ponto de vida, pois o mesmo não fará bem.

4 Escritório

Ao entrarem os heróis se deparam com um escritório com uma escrivaninha e estantes com diversos livros. Há um lustre de cristal no teto e uma pequena janela. A escrivaninha possui 4 gavetas e alguns papéis sobre ela.

Notas para o Mestre:

A sala está vazia com exceção dos móveis. Ao investigarem a estante, não encontrarão nada de interessante. Já a escrivaninha será encontrado o seguinte:

Primeira Gaveta - 2d10 peças de ouro

Segunda Gaveta - 1 anel no valor de 50 peças de ouro

Terceira Gaveta - 1 garrava de vinho fino de valor de 20 peças de ouro

Quarta Gaveta - 1 gema no valor de 70 peças de ouro.

Os papéis na mesa não tem valor algum, apenas extratos de despesas da mansão.

5 Banheiro do Infante

Ao abrirem a porta se deparam com um banheiro com latrinas, uma banheira com água suja e apodrecida e um armário com um espelho. Este armário possui duas gavetas.

Notas para o Mestre:

O banheiro parece não ser utilizado há muito tempo e nas suas gavetas há o seguinte:

Primeira Gaveta - Um conjunto de barba de luxo, com navalha, tesoura e pincel no valor de 10 peças de ouro com o Brasão do Barão

Segunda Gaveta - Toalhas de banho e sabonetes.

Não há mais nada de interessante aqui.

6 Biblioteca

Ao abrirem a porta se deparam com uma biblioteca e também sala para fumantes. Há um aroma adocicado de um fumo ainda no ar. As paredes são formadas por estantes com livros e no centro há cadeiras. Há uma pequena estante com duas portas.

Notas para o Mestre:

A biblioteca é cheia livros dos mais diversos tipos, contudo não há livros de magia. A pequena estante com as duas portas ao ser aberta revela uma série de bebidas finas e um pote contendo um fumo caro para cachimbo. Se os personagens beberem alguma das bebidas poderão recuperar 1 ponto de vida, devido ao vigor das mesmas. Há cerca de 200 gramas de fumo pode ser levado para ser consumido mais tarde.

7 O Quarto do Infante

Com a tranca mágica derrubada, a porta se abre revelando o quarto do filho do barão. Há uma enorme cama, com baús, um armário de roupas, uma mesa de escritório e uma ampla janela com cortinas cerradas. O local está bem arrumado, mas uma grotesca figura os encara. Um estranho zumbi, cheio de chagas e pústulas avançam para vocês. No seu pescoço, num colar, uma gema azul brilha. É o infante Felipe transformado em zumbi que os ataca! Ele tem a iniciativa no primeiro ataque ao grupo dos aventureiros.

Notas para o Mestre:

O combate se desenrolará agora. O Filho do Barão possui o seguinte perfil em forma de zumbi.

Infante Felipe (Fighter 4)

AC 4, HD 4 (32 hp), Att 2 × 1d6 e 1d4, THAC0 18, MV 60', SV D10 W11 P12 B13 S14, ML 11, AL, Cahotic Evil, XP 120, NA Unique, TT Nil
Equip: Garras e roupas rasgadas

Ao derrotarem o Infante, ou seja zerando seus pontos de vida, a gema azul em seu pescoço irá parar de brilhar. O mestre deverá fazer um teste de INT com o grupo, ao passarem um dos jogadores quebrará a jóia e nesse instante o feitiço será quebrado. O Infante voltará a sua forma normal. O Mestre deverá ler para os jogadores

“O que aconteceu, onde estou?” perguntará o Infante. O grupo deverá explicar ao infante o que ocorreu e explicar que a maldição foi quebrada.

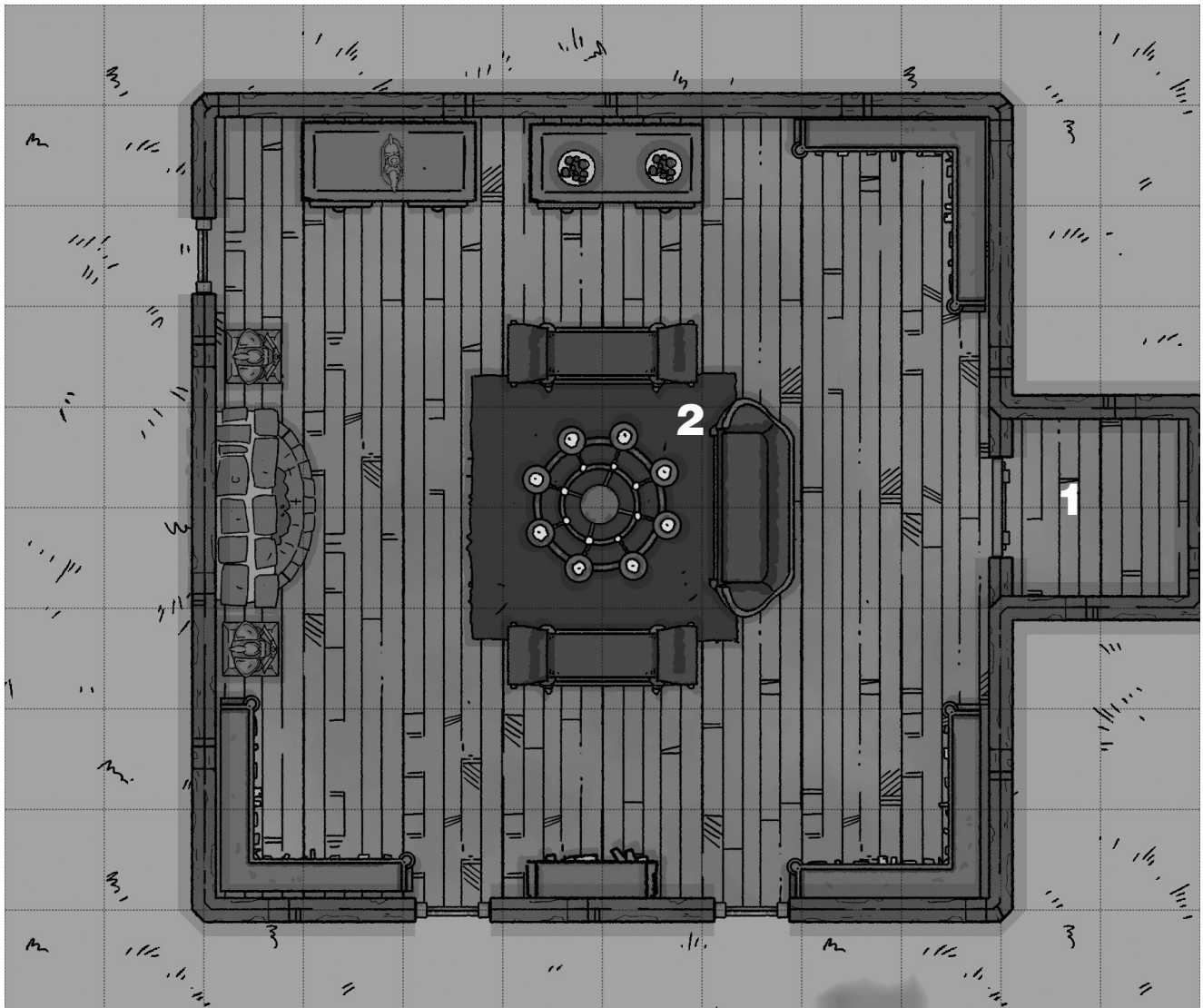
“Excelente meus caros, vocês serão regamente recompensados por meu pai! - falará - Me ajudem a me recompor que partiremos para Rubragua.”

Ao saírem do quarto os criados que se transformaram em zumbis surgirão surpresos perguntando o que aconteceu. Os derrotados pelo grupo voltarão vivos a sua forma normal, inclusive os soldados. Os esqueletos animados se transformaram em pó, junto com as estranhas jóias. Ao poucos todos começam a arrumar o local, inclusive enterrando o cadáver do aventureiro no hall.

O infante totalmente curado resolve oferecer um jantar de comemoração aos aventureiros e repouso por dois dias. Os aventureiros recompostos recebem roupas limpas, remédios para suas feridas e partem com o infante e um grupo de 6 soldados rumo a Rubragua.

A viagem ocorre sem problemas e o mestre deve se dirigir agora para o final da aventura.

A Mansão - Biblioteca



2 A Biblioteca

Uma enorme biblioteca com diversas estantes com livros e com estátuas. No centro há um tapete com 3 sofás de leitura. Um enorme lustre de cristal está no teto. Há uma lareira ladeada por duas reproduções de armaduras em cada um de seus lados.

Notas para o Mestre:

Os jogadores sentirão um estranha aura neste local. Derverão fazer um teste de WIS com uma penalidade de -2 no resultado do rolamento. Caso passem detectarão uma aura mágica no local perto da lareira.

Eles poderão investigar a sala e na lareira vão encontrar um estranho cristal verde flutuando na chaminé, que pode ser facilmente pego. O primeiro que o pegar receberá 1d4 de dano por choque. A partir daí o mesmo poderá ser pego normalmente. Ele é do tamanho de um punho e é frágil podendo ser quebrado de maneira fácil.

Caso o grupo o faça isso, surgirão 1d6 esqueletos armados com espadas atacando o grupo. Estes possuem a jóia verde em seus pescoços penduradas em colares.

Ao término do combate a sensação estranha do local passará e um estranho grito será ouvido pela casa. Uma rajada de vento frio será sentida e imediatamente tudo ficará em silêncio.

Na sala não há mais nada de interessante. Os jogadores poderão voltar pela porta e o corredor (1) para explorar o resto da casa.

Importante para o Mestre:

Caso os jogadores ainda não tenham ido no 3o. andar da mansão, no quarto do infante, ao lá chegarem não irão se deparar mais com a tranca mágica em sua porta. Com a destruição do Cristal a mesma foi quebrada, permitindo o acesso ao quarto do filho do barão.

A tranca mágica contudo permanece impedindo o acesso até que o cristal da lareira seja quebrado.

A Mansão - Cozinha



1 Corredor

O Corredor que dá acesso a cozinha da mansão. Há um zumbi nele que ataca os heróis. Existem 3 portas, uma a frente, a direita e a esquerda. Há um cheiro de podre no ar, vindo da porta da frente.

Notas para o Mestre:

Todas as portas estão abertas.

2 Latrina dos Empregados

A latrina utilizada pelos empregados quando estão dentro da mansão. A mesma está arrumada e com um zumbi dentro dela. que ataca o grupo

Notas para o Mestre:

Ao término da luta os jogadores acham 1d6 peças de ouro no chão. Não há mais nada de interessante neste local.

3 Despensa

A despensa possui 3 barris cheios de vinho e 3 caixas com carne e frutas secas. Aparentemente o local não tem mais nada de interessante

Notas para o Mestre:

Se os jogadores resolverem abrir as caixas e os barris deverão rolar 1d6 na tabela abaixo para cada um deles aberto:

d6	evento
1,2	armadilha - perde 1 PV
3	frutas secas/carne
4	vinho
5	1d6 peças de ouro
6	3d6 peças de ouro

4 A Cozinha

A abrir a porta o fedor de comida podre atinge a todos. Ao entrarem na enorme cozinha na mansão se deparam com um quadro de caos. Nuvens de Moscas voam sobre mesas com restos de alimentos cheios de vermes. O local possui dois grandes fogões para assados, vazios e dois fogões menores. Há despensas com farinhas e caixas com batatas podres e outros vegetais não identificados. Perto de uma das mesas estão 3 zumbis esperando os aventureiros. Um deles está vestido com a roupa do cozinheiro. O combate será iniciado.

Notas para o Mestre:

Ao término do combate os jogadores vão querer sair da cozinha devido ao fedor do local. Não há nada interessante a mais no local.

Fim da Aventura

A comitiva ao chegar a Rubragua se encaminha diretamente para a casa do barão. O infante entra porta adentro encontrando o barão melancólico em seus aposentos. Ao ver o filho o nobre salta da cadeira e o abraça, com lágrimas no olhos. O jovem filho do barão abraça ao pai e conta tudo que ocorreu, contudo fala algo que surpreende o nobre. O infante pede ao pai que fale com madame Josefa que irá desposar a bela Joana e que a honrará como esposa.

Ele tomou esta decisão depois de ter sofrido e fazer tanta gente passar por um sofrimento igual ou pior. Felipe pede que isso seja feito o mais rápido possível, pois quer que sua esposa e seu futuro filho ou filha tenha um pai ao seu lado.

O barão então se vira para os aventureiros e dá a recompensa prometida, além de pagar uma bela refeição e estadia no Orco Cinzento.

O tempo agora é de descansar e se preparar para outras aventuras, pois em Artrúsia, é algo que não falta.

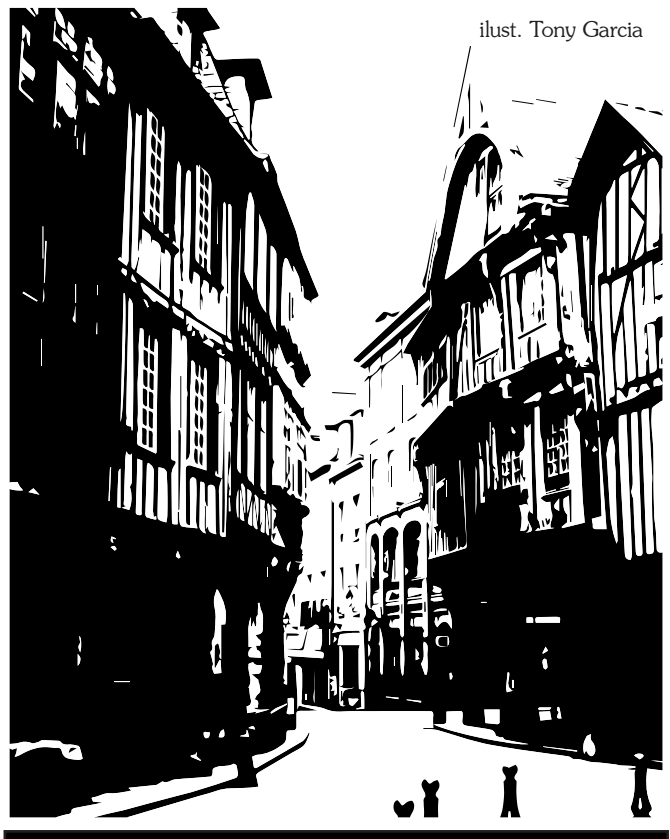
Tarefa Bônus

Se os jogadores resolverem entregar a jóia encontrada nos Barris da Casa da Guarda (quadro 5 página 12), eles deverão encontrar a irmã do guarda. Perla mora na rua dos Ourives 5. Ela atenderá os heróis e estes deverão contar o que ocorreu, entregando a jóia em seguida.

A mesma dará 1d4 poções de cura de 1d4 pontos vitais para os jogadores como recompensa pelo ato nobre. Caso os jogadores não resolvam fazer isso, a mesma poderá ser guardada como um butim e vendida para o ouro ser dividido entre o grupo. O mestre opcionalmente poderá estipular um valor para a jóia maior ou menor do que o apontado na aventura.

Notas Finais para O Mestre

- Os jogadores poderão dividir o butim final entre eles de acordo com a vontade do grupo.
- Além da experiência ganha pelas mortes dos monstros, os heróis recebem mais 120 pontos por ter terminado a aventura.
- O mestre poderá dar experiência extra devido aos testes durante a aventura. Deixamos isso a critério do mestre de jogo.
- Nos rolamentos de teste se o resultado for 1 o mestre pode aplicar uma penalidade a quem investigou
- Se o jogador resolver jogar solo, recomendamos ter pelo menos nível 3 e os monstros que aparecem são sempre individuais, ou seja sempre 1.
- Se todos os jogadores morrerem na aventura, terão que recomeçá-la. No caso da morte de um ou mais jogadores o mestre deverá decidir o que será feito com eles.



Produzido pela Voxel House Game Studio

Módulo: Tony Garcia
Lore e Histórias: Tony Garcia
Arte: Carlos Castilho, Guto
Praguer e Tony Garcia
Mapas: Manoel Garcia

Registro na Câmara Brasileira do Livro
sob o número : DA-2020-002882

<http://www.voxelhouse.com> - 2021



Open Game License

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY All artwork, logos, and presentation are product identity. The names “Voxelhouse”, “World of Zoa”, “World of Artrusia” and “Berdolock Keep” are product identity. All text not declared as Open Game Content is product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables in the following sections are Open Game Content: ability scores, sequence of play, adventuring rules, basic combat procedure, other combat issues, standard combat charts, magic.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. 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, non-exclusive 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.33

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 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
System Reference Document © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Modern System Reference Document © 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.
Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.
Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.
Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonnerman.
New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham.
OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.
Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch.
Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch.
Darwin’s World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.
Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.
Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV.
First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Bookspeak, © 2011 Daniel Smith.
First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas).
Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV.
Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV.
Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.
Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.
Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Labyrinth Lord™ © 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

END OF LICENSE

Convertendo para jogar no Fortaleza de Berdolock

Apresentamos as conversões necessárias para você jogar esta aventura em nosso sistema Crônicas de Artrúsia. Vamos a elas:

Conversão de Dados

1D4 = 1d3

1d6 = 1d6

1d8=1d6+1

1d10= 2d6

1d12=2d6

1d20=3d6

Personagens (NPCs)

Guardas de Rubragua (Guerreiros Nível 2)

PA:2d6 (espada)

PD:5

PV: 24

Ações por turno:1

Iniciativa:2

Habilidades - Ataque de Fúria

Equipamento: Cota de Malha, escudo, elmo e espada

Tesouro: 1d6 Peças de ouro

Barão Ananias (Guerreiro nível 6)

PA:2d6+2 (adaga mágica+2)

PD:6

PV: 56

Ações por turno:2

Iniciativa:1

+2 de Dano em Ataques com Espadas e adagas;

Habilidades - Ataque de Fúria, Bloqueio e Imobilização

Equipamento: Roupas de luxo, armadura de couro especial sobre a roupa, adaga mágica+2

Infante Felipe (Guerreiro nível 4)

PA:2d6

PD:4

PV: 32

Ações por turno:2

Iniciativa:2

Habilidades - Ataque de Fúria

Redução de 2 pontos de dano sofrido por Ataques

Mágicos (AM);

Equipamento: Roupas rasgadas, garras

Nota: Ele não pode ser banido por clérigos

Sobre o Butim

Os jogadores além de receberem as 600 peças de ouro receberão:

- 10 pontos de fama

- 3 pontos de Mitos

Testes

Os testes de inteligência (INT) e sabedoria (WIS). deverão ser substituídos por pontos de Mitos. Se um dos geróis tiver 2 pontos de Mitos, poderá executar as ações sem problemas. Caso isso não ocorra deverá ser rolado 1d6 se o resultado for 3 ou mais, eles poderão realizar as ações.



CONHEÇA O MUNDO DE BERDOLOCK

Magia, Aventura, Ação e num mundo
de perigos sem fim, com a vida humana
valendo menos que uma peça de ouro!

Nosso sistema de RPG para o jogador

Solo e em Grupo!

Visite o nosso site em

<http://www.artrusia.com.br>

CRÔNICAS DE ARTRÚSIA

Módulo de Aventura

A Casa Maldita

Tony Garcia

“Uma maldição atingiu o Barão Ananias Galvão, fruto das más ações de seu filho Felipe. O jovem nobre desonrou a bela filha da Senhora Josefa, a formosa Joana, e não assumiu o compromisso frente a moça. A Senhora Josefa mulher de conhecimento da magia e da necromância rogou um sortilégio ao filho do nobre e a todos seus serviçais. Felipe foi transformado em um morto-vivo e a sua propriedade amaldiçoada.

O Barão Ananias está contratando heróis para invadirem o local e quebrarem o feitiço para trazer o filho do nobre a sua condição normal. Contudo para que isso aconteça é necessário enfrentar uma horda de zumbis e perigos desconhecidos.

Há rumores que a propriedade onde Felipe morava está o segredo para quebrar este feitiço, mas dizem que a Senhora Josefa colocou não só zumbis no local. Esqueletos de mortos reanimados atacam os incautos e há um boato que até um lich está presente em tal propriedade. **Será verdade isso, ou se trata de exageros dos campônios assustados?”**



Este modulo é compatível com sistemas BX, OSE e DCC, podendo ser adaptado para qualquer sistema Oldschool ou retroclones.

2021 - Voxelhouse e Geração Xeroks

<http://www.voxelhouse.com>

