

A5

Aventura para Personagens de nível 1-4

CRÔNICAS DE ARTRÛSIA

Módulo de Aventura A5

A CIDADE DE PEDRA

Tony Garcia



Aventura Especial para o Torneio de Fortaleza de Berdolock edição 2022



Aventuras para RPG's Oldschool

Crônicas de Artrúsia Aventura BX A5

A Cidade de Pedra

Por Tony Garcia

Uma Aventura para Personagens Níveis 1-4

ilust. Tony Garcia



"Pesadelos, abominações, horrores... Palavras utilizadas por sábios, magos e até necromantes. As terríveis experiências levadas por seguidores de Berdolock, criaram uma série de criaturas de cunho mágico, dignas de um horror ancestral. Dizem que o próprio bruxo fez os primeiros experimentos, mas recentemente fala-se de um de seus mais estranhos discípulos, dotado de uma maldade inimaginável. Seu nome : Anacleto Benoco. Dizem que ele mantém uma cidade subterrânea onde realiza estas experiências abomináveis e que Berdolock o visita constantemente. Verdade ou não? Não queira descobrir isso..."

**Ilustrações: Carlos Castilho, Guto Prager,
Tony Garcia e Yuri Perkowski**



Produzido por Voxel House Game Studio - 2022

visite o nosso site: <http://www.voxelhouse.com>

A Cidade de Pedra

ilust. Carlos Castilho



“Pesadelos, abominações, horrores... Palavras utilizadas por sábios, magos e até necromantes. As terríveis experiências levadas por seguidores de Berdolock, criaram uma série de criaturas de cunho mágico, dignas de um horror ancestral. Dizem que o próprio bruxo fez os primeiros experimentos, mas recentemente fala-se de um de seus mais estranhos discípulos, dotado de uma maldade inimaginável. Seu nome : Anacleto Benoco.

Dizem que ele mantém uma cidade subterrânea onde realiza estas experiências abomináveis e que Berdolock o visita constantemente. Verdade ou não? Não queira descobrir isso...

Alguns incautos resolveram ir atrás desta cidade, em busca de segredos ocultos terríveis. Queriam se apossar de um poder ancestral, liberado por Berdolock e seus discípulos. Mas há um preço, um custo, um pacto feito com as mais profundas personificações do mal. Pobres almas caíram num abismo sem volta, sumindo da existência de nosso mundo.

E para finalizar, de acordo com alguns relatos, há o grande Portal do Desespero, um enorme portão de ferro negro com dizeres malditos. Este portal se encontra no final desta cidade e ao ser aberto leva o incauto aventureiro para Chemoshia, a cidade das Abominações. Este local onde possivelmente Anacleto Benoco vive, praticando os mais perversos experimentos, levando a maldade a níveis inimagináveis. Será que você aventureiro estaria pronto para adentrar este lugar?”

Sobre Nossa Aventura

A Cidade Perdida é nossa quinta aventura do estilo “One Shot”, passada no mundo de Artrúsia, focada no sistema de Berdolock e 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. Esta aventura foi desenvolvida para o torneio anual de Berdolock de 2022, mas trata-se de uma aventura que poderá ser jogada de maneira independente da competição. Esta aventura vai iniciar uma campanha especial denominada “**O Complexo de Chemoshia**”, esperamos que gostem muito dela.

O que você precisa para jogar?

Recomendamos o Fortaleza de Berdolock e para o jogador OSR livros BX básicos, ou mesmo a velha caixa vermelha de Dungeons and Dragons. Você pode facilmente ajustar esta aventura para jogar com DCC ou outros sistemas. A lista abaixo dá sugestões para sistemas que você pode desejar usar:

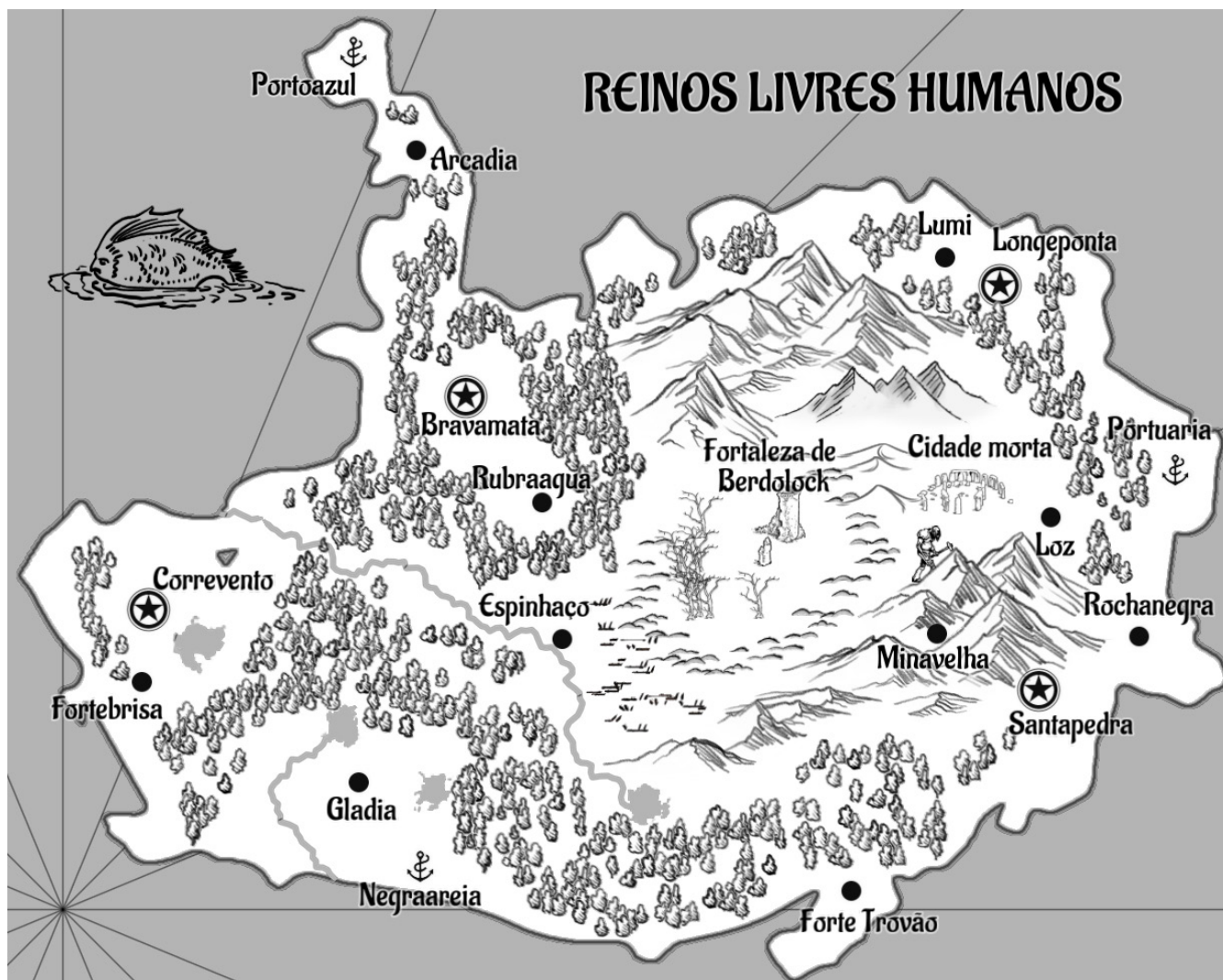
- Fortaleza de Berdolock (FBO) e seus acessórios
- BX Essentials Core Rules, Monster and Adventures and Treasures;
- Dungeon Crawl Classics
- Dungeons and Dragon Red Box — Basic Set 1977
- Dungeons and Dragons Rules Cyclopedia
- Old School Essentials
- BECMI books

O Mestre de Jogo GM e o jogador solo devem sentir livres para adaptar esta aventura ao seu próprio estilo de jogo.

Notas Para os Jogadores Solo

Aqui na Voxelhouse gostamos de ajudar o jogador a se aventurar de qualquer maneira que puderem. Isso inclui jogo solo quando um mestre não está disponível. Para ajudá-lo com isso, delineamos algumas notas abaixo:

- a) Número de monstros na aventura em uma aventura solo é único monstro em cada encontro.



b) Tesouros - No jogo solo o jogador deve respeitar seus limites de carga ao transportar tesouros ou equipamento. Você deve sempre manter esse fator em mente.

c) Antes de se mudar para um novo local, você pode recuperar seus pontos de vida, bebendo o número de poções de cura. Claro, se você não tiver essas poções em seu inventário, você não poderá se curar

d) Alguns jogadores solo gostam de adicionar NPCs ao seu grupo. Isso é permitido desde que seja viável. A partir de então em diante, o número de monstros que aparecem será de acordo com as tabelas de encontro do sistema utilizado.

e) Você pode adaptar as regras em situações especiais de jogo, contanto que você use o bom senso e observe o jogo limpo.

f) Este módulo apesar de nível baixo é particularmente difícil, recomendamos para os novatos jogarem bastante o nível 1, antes de descer para os outros níveis.

Notas para O Mestre de Jogo

a) Se você for jogar em Artrúsia recomendamos que você tenha uma vivência em mestrar as nossas outras aventuras. É recomendado a leitura de nossas Plebes (podem ser encontradas aqui: <https://bit.ly/3zHa4V0>) e no livro básico do Fortaleza de Berdolock

b) Recomendamos que o grupo (party) a ser formada para entrar nesta masmorra seja de pelo menos 4 jogadores. Diferente do jogo solo o número de monstros que aparecem é o indicado nas salas.

c) O mestre pode distribuir poções de cura para os jogadores. Recomendamos que cada jogador comece com 3 poções de cura de 1d6 pontos de vida.

d) Jogadores nível 1 não devem explorar os níveis 2 e 3, é provável que ocasionem a morte de seu personagem. Recomendamos com pelo menos nível 2.

A PLEBE



O INFORMATIVO DOS REINOS HUMANOS LIVRES - NÚMERO XXXXII - ANO DA ESPERANÇA 322 ER

O Horror se Esconde Abaixo

A Cidade de Pedra Guarda Horrores Inimagináveis!

Rubragua - Esta semana a cidade de Rubragua foi surpreendida pela chegada de um homem totalmente desprovido de sanidade, balbuciando coisas desconexas. A primeira vista se pensou que seria um possivelmente mais um sobrevivente infeliz da Fortaleza de Berdolock. Contudo Irmão Frederico, da Ordem do Chumbo Transformado, ao olhar por acaso o homem vagueando em frente ao templo se assustou.

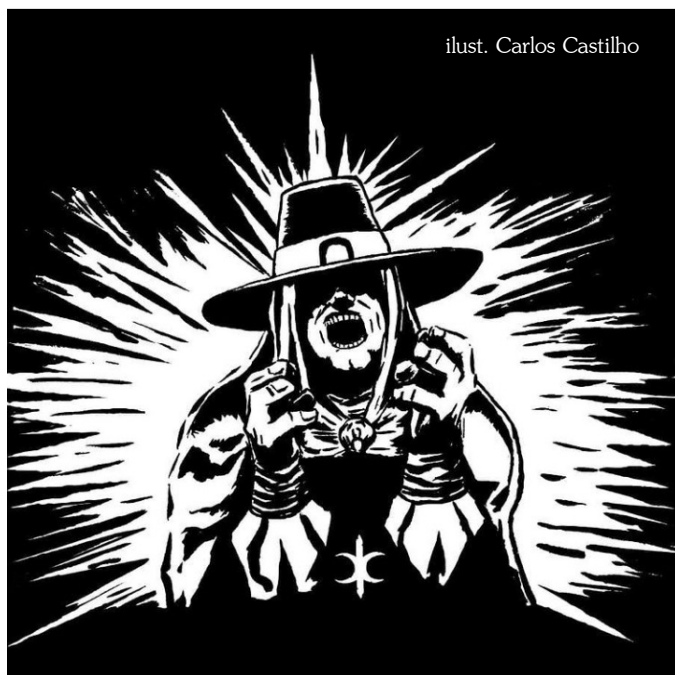
Imediatamente ele foi levado para tratamento e depois de duas semanas uma história terrível foi revelada. O homem era Miqueias Calisto, um alquimista e mago que estava em busca de uma estranha cidade subterrânea criada por Berdolock citada em um antigo pergaminho.

De acordo com Irmão Frederico, Miqueias relatou a seguinte saga:

“Depois de anos de estudo e muitas frustrações, encontrei referências a lendária Cidade de Pedra, um lugar construído por Berdolock para macabras experiências. Dizem que este local tem um portal para um grande complexo subterrâneo habitado por criaturas abomináveis, fruto de suas experiências macabras. Consegui um mapa que me guiaria a cidade, que no início julguei falso, mas era genuíno. Viajei para a localidade de (o nome foi mantido em segredo por Irmão Frederico) e lá achei os restos de umas construções feitas de basalto negro. Facilmente achei uma entrada e desci rumo ao complexo de cavernas.

Lá encontrei os maiores pesadelos de minha existência. Vi coisas que me levaram a insanidade, regadas de tanta maldade e não pude acreditar a que ponto um ser pode chegar.

Lutei contra criaturas medonhas, mortos-vivos, e toda uma série de armadilhas no meio do caminho. No final me vi a frente de uma grande porta de aço negro cheia de escritas estranhas e muito antigas.”



ilust. Carlos Castilho

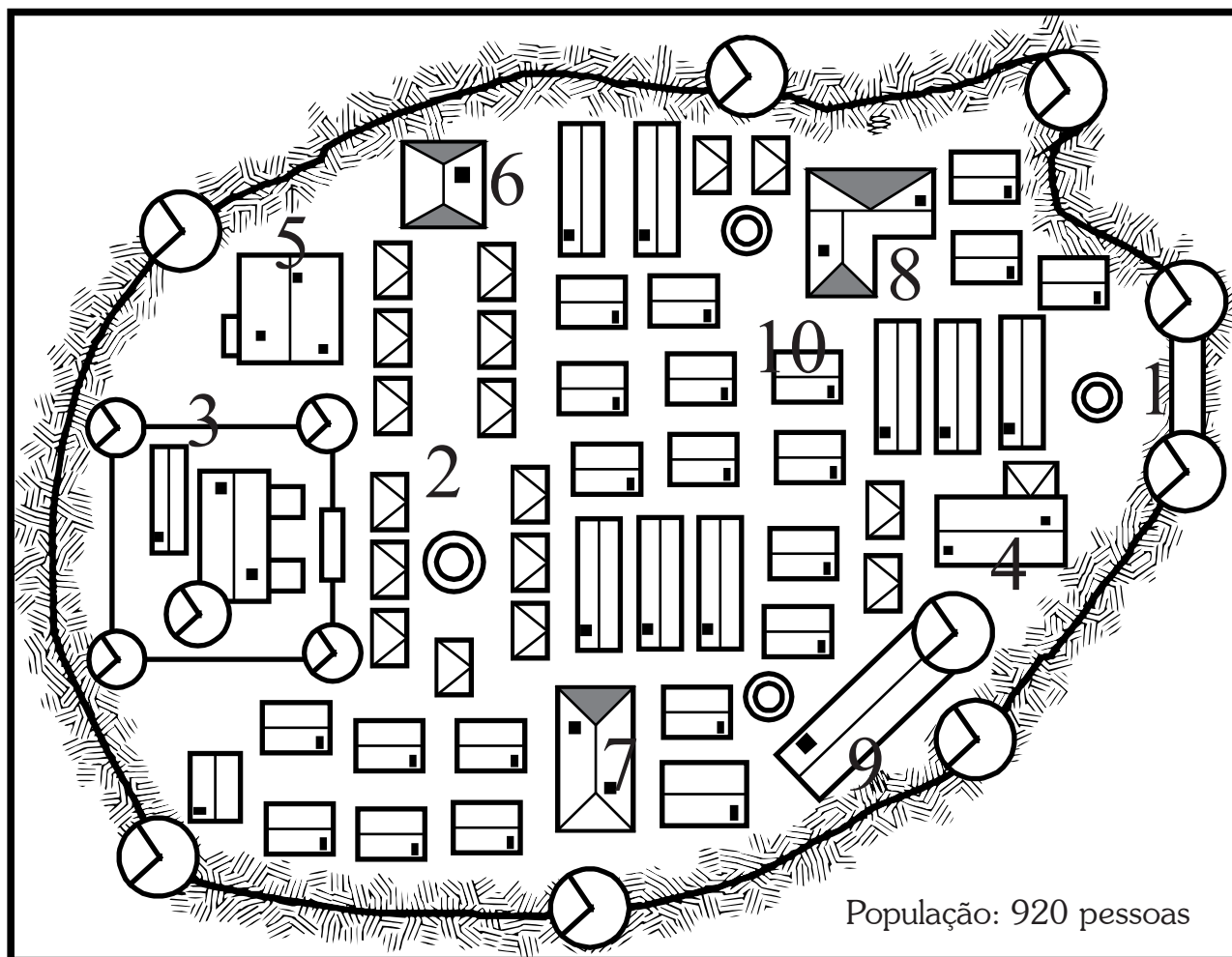
“Utilizando de magia e de conhecimento de língua arcana, consegui abrir a porta. A visão que surgiu me levou a um estado de loucura, da qual não me lembro de mais nada. Só recobre a consciência aqui, depois que os Clérigos me trataram. Não sei o que aconteceu depois e de como vim parar em Rubragua”.

Este estranho relato divulgado por irmão Frederico lança mais um grande mistério sobre Berdolock e seu passado. Já existem rumores de uma expedição a este local para descobrir o que estaria oculto nesta Cidade, construída por Berdolock.

Existem uma série de especulações sobre criaturas medonhas, frutos de experiências mal sucedidas do bruxo. Contudo um fato que foi falado por Miqueias e não diretamente revelado por Irmão Frederico: Berdolock descobriu a forma de se tornar imortal nesse local e possivelmente o segredo da vida eterna está por lá.

Se isso for verdade, será que o risco de entrar na Cidade de Pedra não valeria a pena?

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.

Iniciando a Aventura



Background - O Louco de Rubragua

A história de Miqueias Calisto, conhecido como o “Louco de Rubragua”, está movimentando toda a cidade. Diversos aventureiros estão em busca do mapa para chegar a tal Cidade de Pedra. Você aventureiro ao chegar nota que a cidade está em polvorosa. Ao se dirigir ao mercado da cidade procura algum tipo de informação sobre este acontecimento. Ao checar o quadro de serviços um anúncio lhe chama a atenção.

“ Se você tem coragem e deseja algo além de uma simples aventura procure Haroldo Barreto no Orco Cinzento. Mais detalhes serão dados. Abaixo sempre há

segredos...” Levado pela curiosidade decidi se dirigir a famosa taberna e descobrir que tipo de proposta é essa.

Notas para o Mestre

Os jogadores poderão se dirigir ao Orco Cinzento sem problemas e ao chegar lá, poderão perguntar por Haroldo. O mestre faz com que o taberneiro os leve para uma mesa, onde um homem de meia idade, calvo, barbudo, trajando vestes de mercador está bebendo solitário. Opcionalmente o mestre se quiser poderá fazer com que o taberneiro peça uma quantia de 1 peça de ouro para dar a informação e os encaminhar a mesa.

A Proposta de Haroldo

Ao chegarem a mesa o homem ali sentado coloca sua caneca de vinho na mesa, levanta o seu olhar e os encara de maneira séria:

“O que vocês querem? Vieram pelo meu anúncio?”

Vocês respondem que sim.

“Pois bem, acredito que vocês não tenham idéia do que se trata e dos perigos envolvidos. A única coisa que eu posso falar é que as recompensas são enormes, mas os riscos mortais.”

Ele faz uma pausa, bebe um gole do vinho e continua.

“Amanhã eu estarei na porta de Rubraga com dois de meus empregados prontos para partir rumo ao meu destino. Se vocês tiverem interessados apareçam a partir das 7 da manhã para partirmos. Darei uma tolerância de meia hora, depois disso não esperarei mais. Ao me encontrar com vocês explicarei o teor de minha jornada, depois disso ainda poderão desistir. Posso adiantar que pagarei 600 peças de ouro, por um período de 1 semana de serviços. O resto é com vocês.” Ele termina de falar e os encara, bebendo logo em seguida um gole de vinho. Em seguida se levanta e diz “Os vejo amanhã.”

O homem vai embora da taberna, deixando-os pensativos.

Notas para o Mestre

Os jogadores poderão passar a noite na taberna, ou ainda sair pela cidade em busca de equipamentos extras. O mestre deve conduzir os jogadores para que encontrem no dia seguinte Haroldo e sua comitiva.

Fortaleza de Berdolock

Guardas de Haroldo (Guerreiro 2)

PA : 2d6+2, PD : 7, PV : 18, Iniciativa : 2

Ações : 1 por turno, Peças de ouro : 0, XP : 20

Equipamento: Cota de Malha, Escudo, espada longa

Haroldo (Guerreiro 4)

PA : 2d6+3, PD : 8, PV : 32, Iniciativa : 1

Ações : 1 por turno, Peças de ouro : 0, XP : 40

Equipamento: Cota de Malha, Escudo, espada longa

BX

AC 4, HD 2 (18hp), Att 1 × arma (1d8), THAC0 18, MV 60', SV D12 W13 P14 B15 S16, ML 8, AL, Neutral, XP 20, NA 1d4, TT 1d6 GP

Equip: Cota de Malha, Escudo, espada longa

Haroldo (Guerreiro 4)

AC 4, HD 4 (44 hp), Att 1 × arma (1d8+1), THAC0 18, MV 60', SV D10 W11 P12 B13 S14, ML 10, AL, Neutral, XP 200, NA Único, TT Nil

Equip: Cota de Malha, Escudo, espada longa

Saindo de Rubragua

O dia amanhece e as 7 da manhã em ponto vocês estão na porta principal de Rubragua e avista Haroldo acompanhado com dois homens armados e com mochilas de viagem. Ele os avista e balança a cabeça num gesto de aprovação.

“Vejo que estão realmente querendo ir junto comigo nesta expedição. Pois bem, saibam que agora estejam preparados para tudo. - faz uma pausa na fala para continuar - Iremos rumo a um local considero perigoso e mortal. Devem ter ouvido falar de Miqueias o Louco, pois então, tenho o mapa para irmos na tal Cidade de Pedra”

Vocês o olham surpreso

“Imaginei que vocês não acreditem, mas posso garantir que tudo isso é legítimo e há muitas coisas ali que podem nos enriquecer. O trato é o seguinte: pagarei 600 peças de ouro a vocês e o butim será dividido entre nós. Eu estou levando dois de meus mais fiéis empregados, hábeis em lutar para nos acompanhar numa jornada de 4 dias até o local de Abismia, a Cidade de Pedra. Chegando lá eu inicialmente descerei com meus dois homens, enquanto vocês tomam guarda. Em seguida voltarei e os chamarei para uma exploração mais profunda. Estão prontos?”

Vocês balançam a cabeça de maneira afirmativa.

Então vamos iniciar a nossa jornada.

Notas para o Mestre

Os jogadores ao aceitarem a missão receberão de Haroldo, comida e água para 2 semanas, além de uma sacola de couro capaz de carregar até 400 peças de ouro, equivalentes em peso. Ele viajarão a pé rumo a Abismia.



ilust. Guto Prager

Rumo a Abismia

Notas para o Mestre

O mapa mostra a rota de viagem partindo de Rubragua até a localidade das montanhas onde está Abismia. Serão 4 dias de viagem, com possibilidade dos seguintes encontros de dia e noite.

Dia

- 1- 1d3 Zumbis
- 2- 1d3 Aranhas Gigantes
- 3- 1d3 Bandidos (Ladinos lvl 2)
- 4 a 6- Nenhum encontro

Noite

- 1- 1d6 Zumbis
- 2- 1d6 Esqueletos
- 3 - 1d6 Aranhas Gigantes
- 4- 1d6 Bandidos (Ladinos lvl 2)
- 5 ou 6- Nenhum encontro

O mestre pode opcionalmente utilizar as tabelas de encontro para regiões montanhosas em manuais do BX. Os monstros podem ser retirados do Fortaleza de Berdolock e dos manuais de monstros BX

Nota: Para jogo solo lembramos que é sempre um monstro por personagem. Em caso de grupo os números acima apresentados.



ilust. Tony Garcia

Em Abismia

Ao chegar ao local na manhã do quinto dia vocês se deparam com uma série de ruínas feitas num tipo de basalto negro. Há uma floresta próxima, curiosamente muito silenciosa. Há uma estranha sensação no ar de opressão. O dia está claro, sem núvens e sem pássaros.

Haroldo, começa a caminhar por uma pequena trilha, até encontrarem uma enorme caverna atrás de uma das construções. Ela é escura e dela vem um cheiro estranho de azedume. Na entrada há gargulas esculpidas na pedra.

“É aqui - fala Haroldo enquanto começa a tirar a mochila, junto com seus homens - Iremos entrar, vocês nos esperem que em pouco tempo voltaremos para começarmos a expedição, preciso checar algumas coisas”.

Seguido a isso ele sinaliza para seus homens e entram no local.

Vocês montam acampamento e esperam. O dia passa sem nenhuma novidade. A noite vem, com um céu estrelado e o som de grilos. Vocês organizam o turno da guarda e passam a noite sem problemas.

Na manhã seguinte vocês começam a tomar o café e de repente algo os interrompe. Um dos homens de Haroldo sai da caverna totalmente apavorado, sem armas e com um semblante desesperado. Ele os encara e berra:

- Saiam daqui! Este lugar é um dos mais amaldiçoados que existem! Fujam!”

E sem olhar para trás novamente corre em direção a trilha da qual vocês vieram e desaparece. Sem saber o que fazer e tomados pela surpresa, resolvem procurar Haroldo e saber o que ocorreu. Ele deve 600 peças de ouro e voltar de mãos limpas não é uma opção. Munidos de coragem vocês decidem entrar na caverna

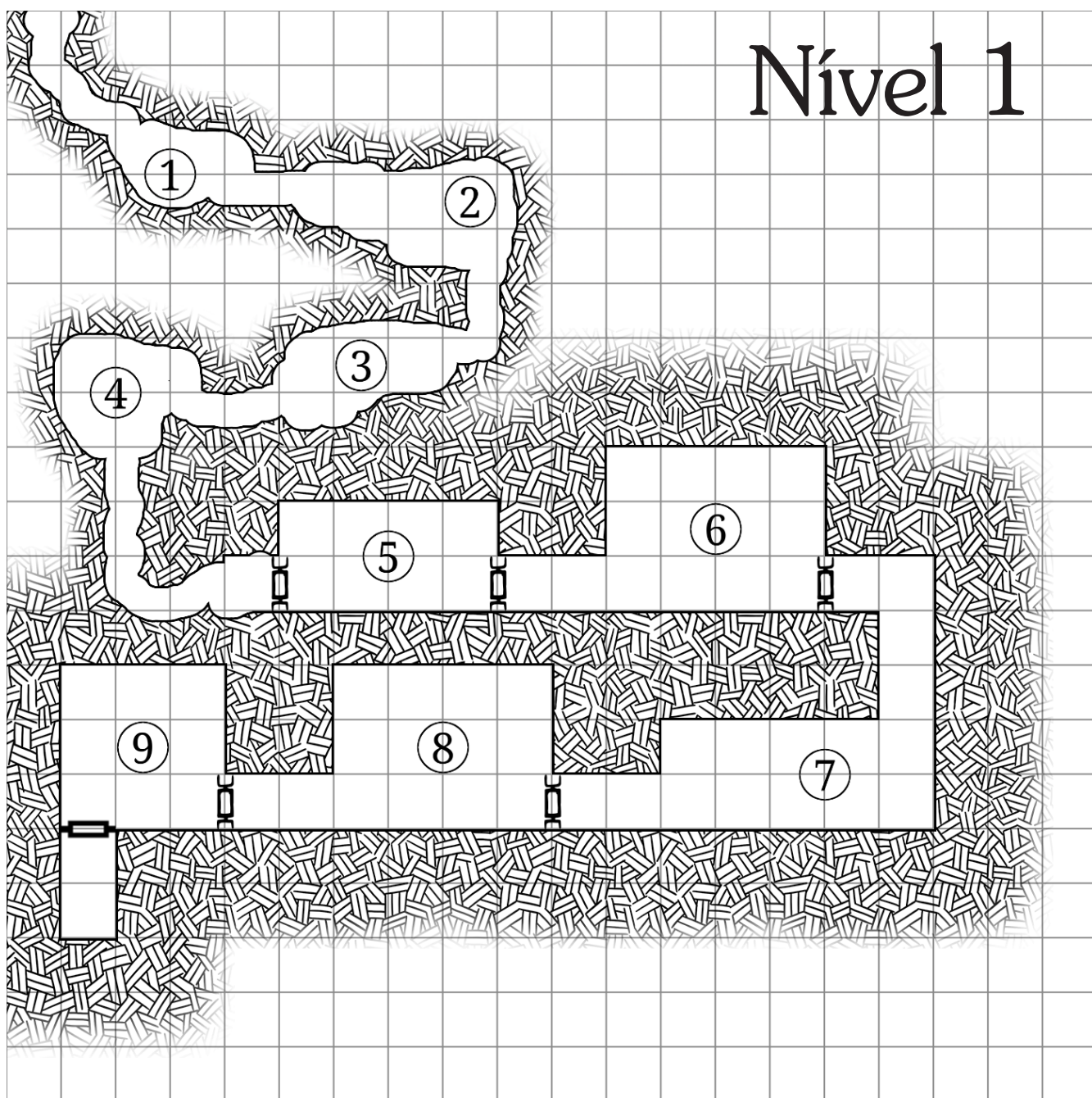
Notas para o Mestre

O mestre deve checar com o grupo se todos estão preparados para enfrentar este desafio. A entrada da caverna é grande, e há uma iluminação bruxuleante vindo de dentro dela.

Provavelmente há algum tipo de tocha lá dentro. Não se ouve ruídos apenas do gotejamento de água e o cheiro azedo é forte, mas não insuportável. Deve-se definir a ordem de entrada do grupo e assim começar a exploração do local.

Complexo das Cavernas

Nível 1



1 Entrada

Ao entrarem na caverna vocês descem até uma câmara inicial. Há tochas iluminado o local e vocês podem ver as paredes cobertas por um limo roxo. Perto dela há vários esqueletos com armas enferrujadas e alguns deles possuem restos de roupas e bolsas. No final da sala há uma passagem para uma caverna maior iluminada por duas tochas.

O cheiro de azedume se intensifica aqui e é possível ver que esta caverna não é natural e sim foi escavada na rocha há muito tempo.

Nota para o Mestre

Os jogadores ao investigarem os esqueletos devem rolar 1d6 e ver o resultado na tabela abaixo:

d6	Resultado
1,2	1d6x5 peças de ouro
3,4,5	Nada encontrado
6	Uma espada curta de qualidade +1

Se eles encostarem no limo roxo tomam 1d6 de dano por veneno.

2 Caverna Roxa

Ao entrarem nessa caverna vocês observam que ela está iluminada com 3 tochas e com suas paredes cobertas pelo limo roxo. No chão há restos de cadáveres. No fundo há uma escada espectral que desce para uma possível nova câmara. Ao pisarem na sala, os cadáveres no chão parecem tomar vida...

Notas para o Mestre

Os jogadores ao entrarem na sala reanimam 1d6 zumbis. O combate começa. Ao término do mesmo eles poderão descer para a próxima sala do compêlo das cavernas.

3 Caverna de Água

Ao entrarem nessa caverna vocês observam que ela está iluminada com 2 tochas e duas grandes correntes de água caem do teto para buracos no chão. Um baú de madeira semi aberto jaz em um canto. Há uma passagem no final para uma próxima sala.

Notas para o Mestre

Os jogadores podem examinar as quedas de água. Curiosamente o líquido é claro e cristalino, um pouco gelado e trata-se de água normal. Ao investigarem o baú, role na tabela abaixo:

d6	Resultado
1,2	Armadilha de gás 1d6 de dano
3,4	Trapos sem valor
5,6	1d6 peças de ouro

4 Ante Câmara

Ao entrarem nessa caverna vocês observam que ela está iluminada com 3 tochas e é possível ver uma escada espiral de bronze que desce. O teto nesta sala está coberto pelo limo roxo, que pinga no chão de tempos em tempos.

Notas para o Mestre

Os jogadores devem atravessar a sala e descer a escada. Cada 1 que atravessar deve rolar 1d6 se o resultado for 5 ou 6 ele foi atingido por um pingo do limo roxo e deverá tomar 1d6 de dano. Feito isso eles poderão descer, para a próxima sala.

5 O Atrio Maldito

Ao descerem vocês se deparam com uma porta de bronze ricamente esculpida com imagens de seres estranhos e de aparência sombria, ladeada por duas tochas acesas. A porta está semi aberta e vocês decidem entrar. Quando abrem a porta se deparam numa sala totalmente coberta por ladrilhos do mesmo basalto negro, e arabescos dourados. Nas paredes há uma série de esqueletos amarrados e um corpo inanimado de um homem. Vocês reconhecem como sendo um dos servos de Haroldo. É possível ver ao fundo outra porta de bronze.

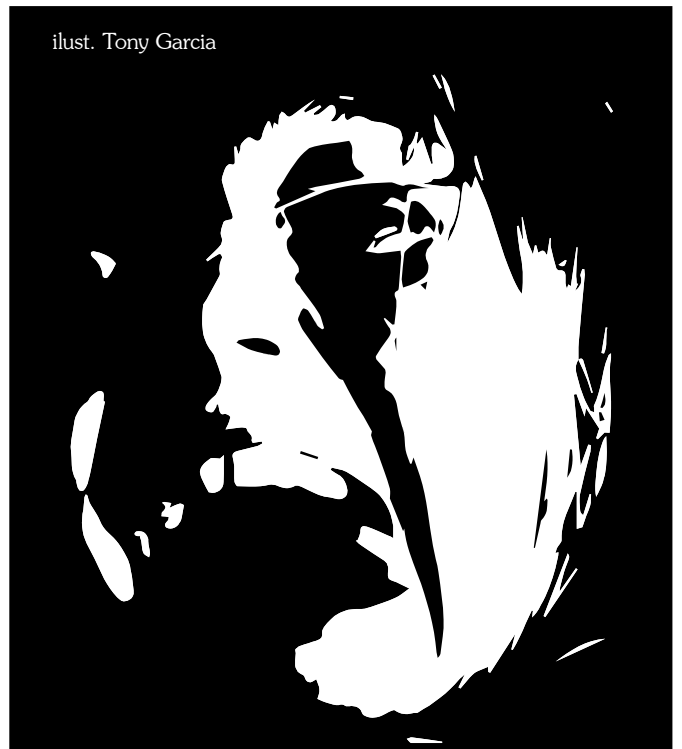
Mas há algo a mais na sala que desafia a imaginação. Num dos cantos duas criaturas humanóides, com o corpo cobertos de pustulas e virulências, cheirando a azedume os encara. Cada uma delas carrega um enorme espada e de seus rostos lascivos saem um sorriso doentio.

- Carne! berram em voz sibilina e em seguida avançam para o ataque.

Notas para o Mestre

Os jogadores encaram um dos primeiros experimentos de Anacleto Benoco, conhecidos como os Pesadelos de Berdolock. No final do módulo há um bestiário com os mesmos tanto para o Fortaleza como para BX. Nesse caso são os Portadores do Pesadelo. Caso sobrevivam ao combate. Vão encontrar uma chave pendurada num destes seres que abre a próxima porta. Ao investigarem o corpo do empregado de Haroldo constatarem que ele está morto e não há mais nada de valor na sala

ilust. Tony Garcia



6 O Salão Espelhado

Ao abrirem a porta de bronze uma enorme câmara cheia de espelhos, com paredes de mármore negro, iluminada por lanternas no teto e móveis finos. Há 4 baús num dos cantos e no fundo é possível ver uma porta fechada de madeira nobremente trabalhada. Não há nenhum movimento nela.

Notas para o Mestre

Os jogadores podem explorar cada um dos baús. Para isso devem rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo:

- 1 - Praga
- 2 - Lamurias do Horror
- 3- Nuvem de gás tóxico
- 4- Trapos rotos e sujos
- 5 - Penitência
- 6 - Sortilégio

1- Praga : Ao abrir o baú o jogador é contaminado por uma praga antiga, evocada por Anacleto. Role 1d6 de dano. O resultado é o número de semanas que ele precisa achar um antídoto ou curar antes de ir lentamente apodrecendo, até se transformar em um Portador do Pesadelo .

2- Lamúrias do Horror: o aventureiro é vítima de um encantamento do qual 1 ponto de vida seu é perdido até que saia deste local infernal. Nenhuma poção de cura recupera esta maldição.

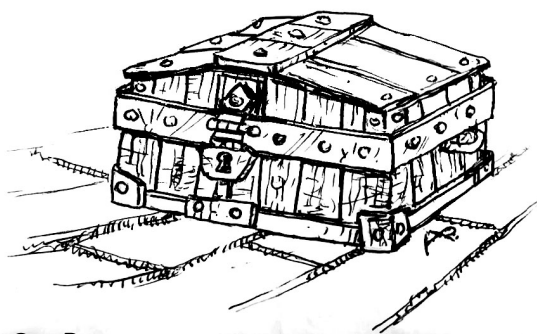
3 - Nuvem de gás tóxico. Perde 1 ponto de vida.;

4- Trapos rotos e sujos;

5- Penitência: Uma nuvem de gás atinge o jogador. Durante 1d6 horas, o seu corpo é coberto de chagas purulentas. O seus rolos de dados são reduzidos de 1 durante este tempo.

6- Sortilégio: a sorte sorriu para o aventureiro, e ele acha uma poção de cura de 1d6

Caso os jogadores não quiserem explorar os baús.,poderão ir para próxima porta e abri-la sem problemas.



ilust. Guto Praguera

7 Espiral para o Pesadelo

Ao abrirem a porta de madeira os aventureiros se deparam com uma escada caracol descendo. Ao chegar ao seu final se deparam numa visão de pesadelo e horror. Uma sala coberta com pele humana por todas as paredes, como um papel de parede macabro. Há quadros com imagens de lugares infernais e a de um homem com um olhar de pura maldade e longos cabelos negros. Há móveis de madeira negra e no final da sala é possível ver uma porta de ferro negro e 6 zumbis vindo na direção dos aventureiros.

Notas para o Mestre

Caso os jogadores vençam a luta eles poderão investigar o quadro com mais detalhes e notarão uma inscrição abaixo da moldura do mesmo:

“Mestre Anacleto Benoco”

A face de um dos discípulos mais terríveis de Berdolock é revelada para os aventureiros. Eles podem sair da sala abrindo a porta sem problemas.

8 Salão de Esmralda

Ao abrirem a porta uma belíssima sala se recela, com paredes na cor de esmeralda, lustres dourados iluminando o local, móveis finos e uma mesa de escritório limpa. Na sala é possível ver uma porta no fundo e num dos cantos há um ser humanoide acorrido imóvel

Notas para o Mestre

Caso os jogadores se aproximem do ser humanoide poderão observar que se trata de uma múmia amarrada e amordaçada. Quem tocar nela será amaldiçoado. Toda vez que realizar um ataque dentro da Cidade Perdida, ao infligir qualquer dano a um inimigo, receberá 1 ponto de dano de volta. Não há mais nada sala.

9 A Descida

Ao abrirem a porta uma sala vazia, com um alçapão que ao ser aberto revela uma escada caracol descendo. Na parede há uma frase em letras vermelhas escrita a mão.

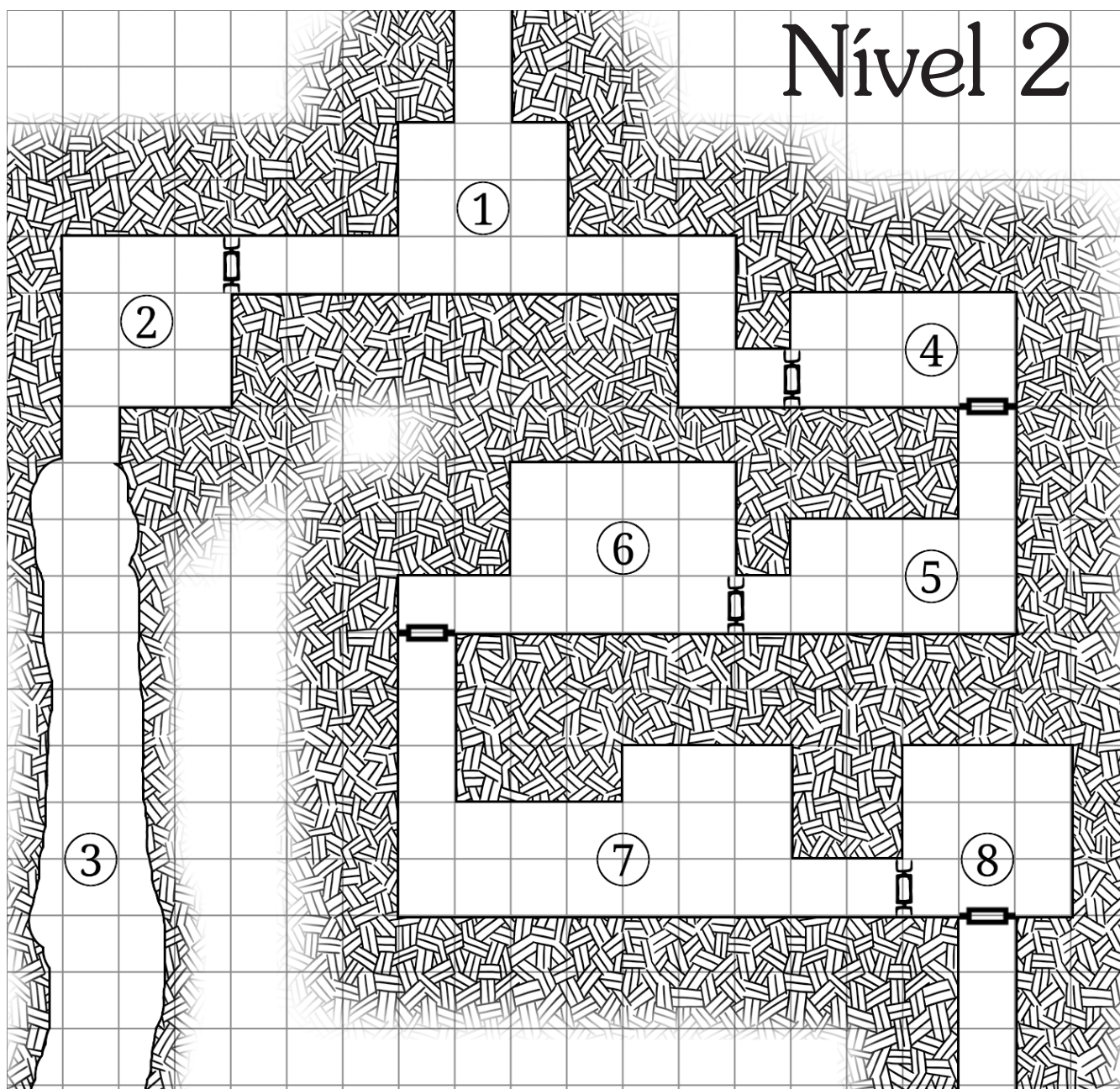
“NÃO DESÇA!”

Notas para o Mestre

Os aventureiros podem descer sem problemas a escada alcançando o nível 2 da Cidade de Pedra. Eles podem aqui descansar antes de descer ou sair voltando para Rubragua.

Catedral do Medo

Nível 2



1 O Hall

Nota para o Mestre

Ao descerem a escada espiral os aventureiros entram num recinto iluminado por lanternas a óleo onde as paredes estão cobertas com estranhas escritas que aparentam não ter sentido nenhum. Ao chegarem ao solo é possível ver um grande corredor com uma porta de madeira a esquerda.

A direita no final do corredor é possível ver o topo de uma escada que desce para outra parte do local. Diferente das salas do nível anterior, nesta é possível ouvir murmúrios ao longe sob a forma de lamentações. Não há mais nada no local.

Os jogadores ao se dirigirem para a porta da esquerda ativarão uma armadilha de gás que retira 2 Pontos de vida de todo o grupo. Se existir um ladino no grupo ele poderá detectar/desarmar a armadilha. Ao chegarem na porta poderão abri-la com facilidade.

A direita os jogadores alcançarão o topo de uma rica escada de bronze em espiral que desce para um cômodo bem iluminado logo abaixo. É possível ver que essa nova sala é o início de um corredor que segue para a direita. Os jogadores podem descer a escada sem problemas, pois não há armadilhas.

2 A Sala do Fosso

Ao entrarem na sala os aventureiros notam que estão numa espécie de balcão com uma escada em caracol que desce para uma parte baixa. O local é iluminado por tochas e as paredes são de blocos de mármore branca. e é possível ver um grande fosso na parte inferior da sala.

Um cheiro acre toma conta do local e vapores claros saem do fosso. É possível ouvir lamúrias e gritos de dor vindos da direção do fosso. Num canto meio oculto há um baú.

Notas para o Mestre

Os jogadores ao entrarem na sala poderão ver o fosso na parte inferior e um baú. Eles poderão investigar o baú. Para isso devem rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo:

- 1 - Praga
- 2 - Lamurias do Horror
- 3- Nuvem de gás tóxico
- 4- Trapos rotos e sujos
- 5 - Penitência
- 6 - Sortilégio

1- Praga : Ao abrir o baú o jogador é contaminado por uma praga antiga, evocada por Anacleto. Role 1d6 de dano. O resultado é o número de semanas que ele precisa achar um antídoto se curar antes de ir lentamente apodrecendo, até se transformar em um Portador do Pesadelo .

2- Lamúrias do Horror: o aventureiro é vítima de um encantamento do qual 1 ponto de vida seu é perdido até que saia deste local infernal. Nenhuma poção de cura recupera esta maldição.

3 - Nuvem de gás tóxico. Perde 1 ponto de vida.;

4- Trapos rotos e sujos;

5- Penitência: Uma nuvem de gás atinge o jogador. Durante 1d6 horas, o seu corpo é coberto de chagas purulentas. Os seus rolamentos de dados são reduzidos de 1 durante este tempo.

6- Sortilégio: a sorte sorriu para o aventureiro, e ele acha uma poção de cura de 1d6

Caso os jogadores não quiserem explorar o baú ou o fosso poderão ir embora da sala.

3 O Fosso

Ao chegarem na borda do fosso, o cheiro acre se torna mais forte e os vapores continuam a sair do local. É possível ouvir gritos e lamúrias de pessoas sendo torturadas vindas do fosso. Não é possível ver seu fundo.

Notas para o Mestre

Se os jogadores chegarem na borda do fosso, cada um deles deverá rolar 1d6. Se o resultado for 1 o jogador ficará no estado de medo. Até ele sair da masmorra ele será subtraído em 1 de todos os seus rolamentos de ataque. Na sala não há mais nada para ser explorado.

4 Sala de Descanso

Ao descerem pelo lado direito da escada, os aventureiros encontrarão uma porta para uma sala. Esta sala está vazia, iluminada por candelabros e tem em suas paredes belos ladrilhos negros. No fundo da sala há um alçapão com uma tampa de bronze que está aberto. Nele há contudo escrito uma mensagem:

“Volte daqui!”

Curiosamente esta mensagem está escrita em sangue seco.

Notas para o Mestre

Esta sala pode ser utilizada como sala de descanso para os jogadores se recuperarem. Não há mais nada aqui além do alçapão e a porta do qual eles entraram.

5 O Vestiário

Ao Abrirem o alçapão os aventureiros se deparam com uma escada em caracol em ferro negro que desce para um novo cômodo. Ao descerem pela mesma os jogadores se deparam com uma sala cheia de bancos e armários de madeira abertos. A iluminação é feita por tochas e no final da sala é possível ver uma porta de madeira semi-aberta e 4 esqueletos. Estes se viram e avançam em direção aos jogadores.

Notas para o Mestre

Os esqueletos estão armados com espadas longas enferrujadas, com exceção de um deles que carrega uma espada brilhante e nova. Se os jogadores vencerem poderão pegar a espada deste esqueleto que é uma espada de qualidade +2. Não há mais nada na sala a ser explorado.

6 O Canil

Ao entrarem nesta sala os aventureiros se deparam com uma série de jaulas vazias. O local é iluminado por tochas fracas e mal dá para enxergar direito. É possível ver um corredor escuro ao fundo. Ao pisarem no local um rosar é ouvido e da escuridão 3 pares de olhos vermelhos encaram vocês. É possível então distinguir 3 criaturas em forma de cães vindo em sua direção para atacá-los.

Notas para o Mestre

Na sala há três Cães do Caos que atacam os jogadores. Caso ele vençam o combate, poderão explorar os armários vazios encontrando: 2 poções de cura de 2d6, 1 cota de malha de qualidade que bonifica em +2 o PD, 1 armadura de couro de qualidade que bonifica o PD +1, um manto de qualidade que bonifica o PD +1 uma adaga de qualidade +2 e 200 peças de ouro.

Depois de explorar o local os jogadores podem seguir em frente.

8 A Sala do Elevador

Ao entrarem nesta sala os aventureiros encontram uma plataforma circular com uma alavanca ao lado. As paredes são cobertas por ladrilhos negros e iluminadas por tochas. Há restos de esqueletos pelo chão empoeirados e sem nada de valor. Não há mais nada de interessante aqui.

Notas para o Mestre

Ao puxarem a alavanca os jogadores acionarão a plataforma, que na realidade é um elevador que os levam para a parte mais baixa do local. Os restos de esqueleto não contém nada de valor, além de sujeira e trapos velhos. Antes de descerem os jogadores podem se recuperar do combate anterior, ou escolher sair da masmorra, voltando para a cidade de Rubragua.



ilust. Yuri Perkowski

7 O Santuário

Ao entrarem nesta sala os aventureiros se deparam com uma cena singular. O local parece uma espécie de abadia, com paredes na cor negra e candelabros dourados pendendo do teto iluminando o local. Há um altar onde um homem de vestes negras parece pregar para um grupo de cadáveres sentados em bancos de madeira escura. Ele para de falar quando os vê. Da sua boca saiu um sorriso seguido de uma voz doce e melódica:

“O que vejo, mais alguns tolos que invadem os nossos domínios. Não seja por isso, vamos dar boas vindas.”

Lentamente 8 zumbis se levantam das cadeiras e avançam em direção aos aventureiros. O homem invoca um feitiço abrindo um portal. Ele sorri novamente entra e desaparece logo em seguida, fechando o portal atrás de si.

O combate vai começar

Notas para o Mestre

Se os jogadores sobreviverem ao combate, poderão investigar o local. Nesse cada jogador poderá rolar 1d6 na tabela de tesouros abaixo:

- 1 - Um elmo de aço mágico +1
- 2 - 2 poções de 2d6 de cura
- 3- 1 espada de qualidade +1
- 4- 1 anel de PD +1
- 5 - 2 safiras cada 1 valendo 1d6 x 100 PO
- 6 - 1d6 x 100 PO

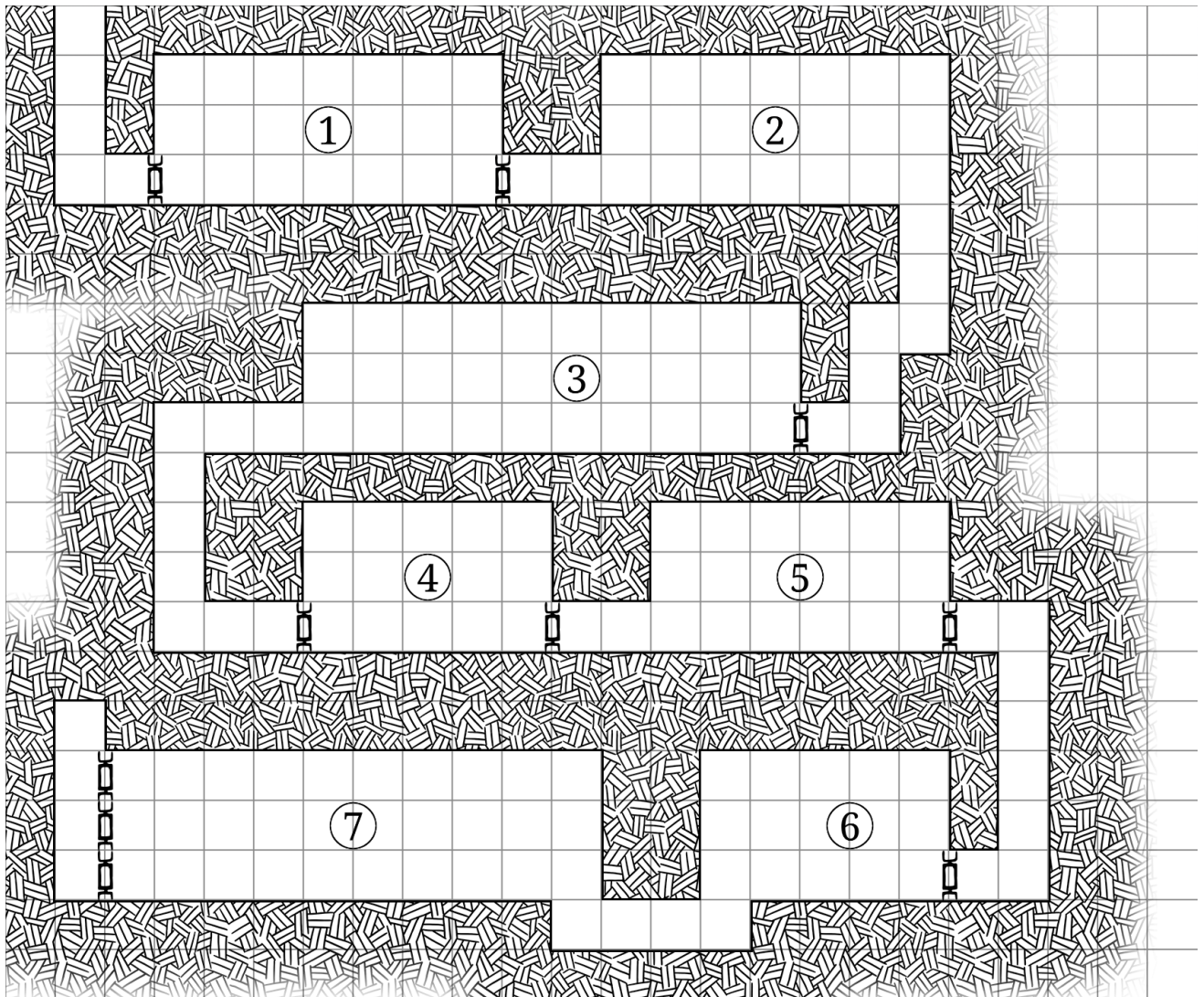
Ao se aproximarem do altar os jogadores verão um busto de um homem de meia idade, usando uma tiara. O primeiro que tocar no busto fará ele se quebrar em diversos pedaços e surgirá uma Aparição atacando os jogadores. Trata-se de um busto amaldiçoado de Benoco, que só pode ser tocado pelos seus seguidores. Ao sobreviverem a todos os desafios, atrás do altar há uma porta aberta que os levará para a próxima sala da masmorra.

Nota Para o Jogador Solo:

Ao contrário de todas as lutas neste caso somente o jogador enfrentará 2 zumbis simultaneamente na hora da invocação por parte do homem no altar.

Infernum

Nível 3



1 O Armazém de Corpos

Nota para o Mestre

A plataforma ao tocar o chão faz com que os aventureiros se deparem com uma enorme porta de bronze com uma série de esqueletos desenhados na mesma. Ao abrirem a porta uma visão de pesadelo aparece. Uma sala azulejada branca, com a temperatura baixa e uma luz azul clara vinda do teto comporta uma série de cadáveres pendurados como num abatedouro, Várias mesas é possível ver corpos sendo abertos, numa espécie de operação macabra

Há diversos instrumentos espalhados pelas mesas e numa delas uma espécie de operação macabra é feita. Um corpo costurado com diversas partes, jaz sobre esta mesa inerte, com a face ainda com esgar de agonia.

No fundo é possível ver outra porta de bronze além de 4 zumbis e um Portador do Pesadelo. Eles avançam atacando os aventureiros.

Os jogadores entram numa espécie de abatedouro sala de operações macabra. Eles deverão enfrentar os zumbis e o Portador do Pesadelo. Ao vencerem a luta poderão investigar o local e vão achar uma espécie de diário dos experimentos numa das mesas de operação. Este livro é feito de um papel amarelado, escrito a mão em um idioma dos quais eles não conhecem. O livro ao ser manipulado se dissolve em pó na mão dos aventureiros. Na sala eles ainda encontrarão uma bolsa de algum antigo aventureiro. Nela há uma poção de cura de 1d6 pontos de vida e 50 peças de ouro. Não há sinal de seu dono entre os corpos ali presentes. Depois de examinar o local e recolher estas coisas, os jogadores poderão abrir a outra porta e ir para a próxima sala.

Nota Jogador Solo:

O jogador enfrenta nesta sala um Portador do Pesadelo.

2 O Curtume

Ao entrarem nesta sala um fedor horrendo atinge os aventureiros seguida de uma panorama de horror. Como a sala anterior as paredes são brancas e a mesma luz azulada sai do teto. Há diversos caldeirões sendo mexidos por zumbis estranhamente indiferentes a presença humana. Há várias armações com peles humanas secando, como couro. Há mesas com pilhas dessas peles curtidas sendo arrumadas por outros zumbis. Os zumbis ignoram totalmente os aventureiros e continuam seu grotesco trabalho. Ao fundo há uma passagem que dá para um corredor, onde é possível ver o topo de uma escada em espiral. Contudo dois Portadores do Pesadelo bloqueiam a passagem e avistando os aventureiros e correm em sua direção para o combate.

Notas para o Mestre

Os zumbis da sala simplesmente funcionam como autômatos, fazendo suas atividades totalmente alheios aos aventureiros. Eles não atacam, não representando nenhuma ameaça. Os aventureiros ao derrotarem os Portadores podem descer pela escada em espiral que sai em uma plataforma que dá acesso a outra escada, onde a mesma termina num corredor com uma porta de madeira semi-aberta.

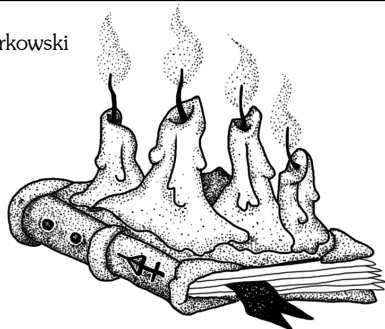
4 Dispensário

Ao Atravessarem a passagem os jogadores se deparam com uma escada caracol de bronze que desce até um corredor onde é possível ver uma porta. Ela está aberta e ao entrar na sala, se deparam com um monte de leitos vazios, imaculadamente arrumados e com pequenas mesinhas de cabeceira ao seu lado sem gavetas. A sala é iluminada por uma luz azul fraca. Ao fundo é possível ver outra porta semi aberta.

Notas para o Mestre

Esta sala pode ser utilizada como uma sala de recuperação dos jogadores e eles podem descansar sem nenhuma interrupção. Podem se deitar nas camas sem nenhum problema.

ilust. Yuri Perkowski



3 A Fábrica de Horrores

Ao abrirem a sala um cheiro de éter muito forte pode ser sentido. Uma enorme sala de azulejos brancos, com quatro armários de metal grandes, cheia de mesas com cadáveres, outras com instrumentos cirúrgicos e nas paredes algo realmente de assustar. Tanto há direita como a esquerda existem grandes tanques verticais de vidro, com um líquido arroxado claro.

Neles boiam estranhas criaturas, lembrando vagamente homens e mulheres. Contudo o que mais chama a atenção em um deles é o corpo de Haroldo boiando com a face paralisada num grito de terror e com os olhos esbugalhados.

Na sala ainda uma figura, disforme, balofa cheia de pústulas, calva e nua olha para os aventureiros de forma lasciva e com um sorriso tenebroso.

- Bem vindos, bem vindos! sua voz é sibilina e um pouco efeminada - Há tanques para todos! Contudo minhas crianças vão preparar vocês enquanto eu vou falar com meu mestre.

Ele começa a se dirigir para uma passagem ao fundo e dela saem 3 Portadores do Pesadelo correndo em direção dos aventureiros. O combate vai começar.

Notas para o Mestre

A sala lembra um grande laboratório iluminada por uma luz branca inidreta. Os jogadores encontram um “Antigo” (ver bestiário) que abandona o local e os deixa combatendo os Portadores. Caso eles vençam os monstros poderão investigar os armários. Para cada armário role na tabela abaixo:

- 1 - Uma arma de qualidade (mestre escolhe ou sorteia)
- 2 - 2 poções de 2d6 de cura
- 3- 1 armadura de qualidade (escolha do mestre)
- 4- 1 colar no valor de 1d6 x 200 PO
- 5 - 1 diamante valendo 1d6 x 300 PO
- 6 - 3d6 x 100 PO

Ao se aproximarem do tanque que está o corpo de Haroldo, os jogadores poderão observar que certas partes começam a ficar disformes, como se ele estivesse num processo de se transformar em um dos portadores do pesadelo. Se um dos jogadores resolver quebrar qualquer um dos tanques o líquido se transforma em gás venenoso causando 3d6 de dano a todos na sala.

Nota: O “antigo” sai da sala antes dos monstros atacarem os jogadores, impedindo qualquer forma de ataque a este monstro.

5 O Refeitório

Ao entrarem no local os aventureiros se depara com uma sala iluminada por uma luz branca, paredes de azulejos azuis e mesas com cadeiras. Lembra um refeitório vazio, contudo duas figuras ao fundo guardando a porta. Um Espectro e uma Aparição percebem a presença dos aventureiros e partem em sua direção.

Notas para o Mestre

Se os jogadores sobreviverem ao combate, poderão abrir a porta sem problemas. Não há mais nada interessante nesta sala.

6 O Salão de Preparação

Ao Saírem do refeitório os aventureiros se deparam com uma plataforma com uma alavanca ao lado, igual ao elevador do nível acima deste local. Ao descerem eles por esta plataforma se deparam com uma porta de bronze decorada com imagens de esqueletos festejando. Se forçarem ela um pouco, a mesma se abrirá revelando uma sala diferente.

Parece uma espécie de sala de ritual, iluminada por um grande cabdelabro dourado no teto, paredes cobertas de painéis com imagens de campos e florestas, um enorme tapete vermelho e 4 oratórios nas paredes a direita e a esquerda. Na parede do fundo há uma grande retrato pintado de Berdolock e outro de Benoco. Há uma porta de madeira ricamente decorada ao fundo aparentemente fechada.

Notas para o Mestre

A sala está vazia. Se os jogadores se aproximarem dos oratórios poderão ver imagens de estranhas entidades. Se um dels tocar numa destas imagens sofrerá 1d6 de dano devido a um feitiço mágico. O lugar tem uma atmosfera pesada e bem sufocante.

Da porta do fundo a medida que os jogadores se aproximam dela podem começar a ouvir um estranho ruído abafado, lembrando uma tempestade ao longe. Há também no ar um cheiro de ozônio e uma sensação de arrepio é sentida ao estarem próximos aos retratos de Berdolock e Benoco.

Nota especial para o mestre: Neste momento o mestre poderá dar uma chance para os jogadores irem embora, não tendo necessidade de abrir a última porta. Mas caso os jogadores decidam avançar para a última sala, deverá avisar que há algo muito maligno sendo sentido atrás daquela porta.

7 O Portal

Ao abrirem a porta podem visualizar uma escada que desce para num pequeno corredor. Ao chegarem no seu fim o pequeno corredor se estende para outra escada pequena que sobe de onde é possível ver seu topo iluminado. O barulho de tempestade e o cheiro de ozônio são muito fortes. Ao subirem a escada o que vocês vêem é por demais fantástico.

Um enorme salão na cor branca, com uma imensa porta ao seu fundo, com cerca de uns 20 metros de altura, toda de aço negro e cheia de escritas antigas. Ela está sendo aberta de maneira mágica por aquele mesmo ser balofo, deformado e cheio de doenças pelo corpo. Ele dessa vez carrega uma foice na mão direita que está erguida juntamente com a sua a mão esquerda. Ele braveja algum feitiço numa língua estranha, enquanto a porta se abre, despejando um grupo de 30 portadores do pesadelo e cerca de 20 cães do caos no local. Ele vêem de uma enorme caverna escura, da qual parece existir um estranho movimento lá dentro.

Ele aos poucos começa a se movimentar para dentro desta mesma caverna, deixando estes seres tomando conta do local. A coisa mais sensata é fugir dali, pois não foram vistos por todos estes seres.

Notas para o Mestre

Se os jogadores resolverem ficar deverão enfrentar os 30 portadores do pesadelo e os 20 cães do caos. Numa remotíssima hipótese de vitória, o “Antigo”, o ser com a foice (ver bestiário), fechará a porta, deixando-os a sós no local, sem recompensa alguma.

Ao saírem da sala em direção aos níveis superiores deste local ao passarem novamente pela fábrica de horres, notarão que num canto da sala, há uma mochila anteriormente não vista. Ao examinar seu conteúdo constatarão que a mesma é de Haroldo e nela há cerca de 100 peças de ouro e dois pequenos diamantes de cerca de 200 peças cada um. O mais importante contudo é um livro de anotações des infeliz explorador. Nele há o mapa deste local, detalhado e comentado. Haroldo fala que aquela porta é a passagem para o grande complexo subterrâneo de Benoco, da qual Miqueias cita em seu relato. No mesmo livro há o feitiço para abrir aquela porta, detalhadamente explicado, palavra pro palavra. Eles podem recolher o livro e sair do local o mais rápido possível, pois estranhos ruídos são ouvidos pelos corredores. Sem perder tempo os jogadores saem de lá alcançando a superfície. O tempo que eles passaram dentro deste local foi cerca de 3 dias do tempo de jogo.

Fim da Aventura Retorno a Rubragua

Ao chegarem a superfície o grupo olha ainda para aquela caverna e resolve de maneira célere se afastar dali, pela trilha que originalmente vieram. O retorno a Rubragua se dá numa viagem de 3 dias, onde alcançam rapidamente a cidade. Chegando lá os jogadores resolvem vender as jóias e dividir o dinheiro deste butim e se curar. Sobre o livro de Haroldo, isso ainda é difícil saber o que fazer. Talvez vender seja uma opção, ou guardar para voltar aquele local maldito.

Notas para o Mestre

O retorno será feito desta vez em 3 dias de viagem, com possibilidade dos seguintes encontros de dia e noite. Consultar a tabela de encontros na página 9.

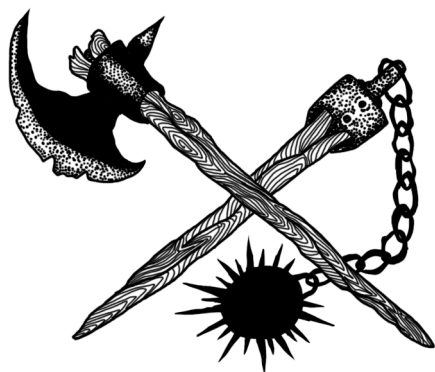
Em Rubragua os jogadores poderão decidir vender o livro para o Irmão Frederico que pagará uma soma de cerca de 3000 peças de ouro por ele. Caso não façam isso, o livro poderá ser mantido e será a chave para Chemoshia, a grande cidade de Benoco. O mapa de Abismia pode ficar com os jogadores caso desejem e antes de vender o livro um dos membros do grupo pode copiar o encaixe de abertura da porta. O mestre deverá testar se ele sabe escrever. Assim poderá guardar o feitiço e quem sabe no futuro voltar a explorar aquele local.

Os jogadores deverão receber seus pontos de experiência, fama, equivalentes e caso tenha subido de nível, rolar pontos de vida, anotar novas características, etc,

Sobre os jogadores com a Praga

Os jogadores com a doença poderão se curar com os Clérigos do irmão Frederico. Para isso terão que pagar 300 peças de ouro por jogador, ou trocar a cura pelo livro em caso de falta de dinheiro (caso não tenham vendido o mesmo anteriormente).

ilust. Yuri Perkowski



Epilogo

A taberna está cheia e os rumores da Cidade de Pedra continuam... Contudo um homem de aparência bela, trajando uma roupa de comerciante olha tudo a sua volta de maneira atenta. Ele vê cada um ali dentro procurando por alguma coisa, enquanto sorve um vinho caro.

Depois de alguns minutos se levanta, indo ao balcão pagar a sua bebida. Ele se move de maneira graciosa, quase que felina. Deposita duas moedas de ouro no local e o taberneiro agradece efusivamente. Ao sair ele passa pelo grupo de aventureiros que depois de explorar a Cidade de Pedra e curar suas doenças está ali a beber para esquecer a maldita aventura. Ele para e se dirige a eles.

- Vocês tiveram muita sorte meus caros, por voltarem de lá - sua voz é muito bela e pausada - Benoco é um mago poderoso e um dos mais dedicados discípulos. - ele pausa enquanto os aventureiros olham espantados em sua direção.

“Vou dar um conselho - inicia novamente sua fala - não voltem lá, da próxima vez poderão não ter muita sorte. Aquele local é muito perigoso e os seres de Artrúsia ainda não estão preparados para enfrentar seus horrores.”

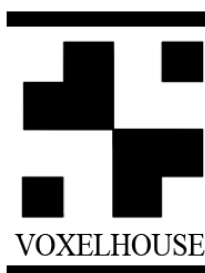
Ao terminar faz uma mesura e deixa o grupo paralisado de espanto na mesa. O misterioso homem sai da taberna alcançando a rua. Já é madrugada, uma hora bem avançada da noite e não há movimento algum. Ele sorri, e fala para si.

“Hora de retornar, Benoco precisa ser vigiado de alguma maneira...”

De sua boca palavras estranhas de algum feitiço antigo são proferidas e lentamente a sua forma vai mudando até atingir de um grande corvo negro. Este em seguida alça vôo noite adentro para um paradeiro desconhecido.

Produzido pela Voxel House Game Studio

Módulo: Tony Garcia
Lore e Histórias: Tony Garcia
Arte: Carlos Castilho, Guto
Prager, Tony Garcia e Yuri
Perkowski.
Mapas: Tony Garcia



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

<http://www.voxelhouse.com> - 2022

Bestiário

Esqueleto

PA : 2d6
PD : 7
PV : 8
AM : nenhum
XP : 6
Iniciativa : 6
Ações : 1
Tipo de Ataque :
Corpo-a-corpo
Moedas : 1
FS : Não
Quantidade : 1
PF:2

São aventureiros que se transformaram em esqueletos ou zumbis, trazidos de volta à vida por um necromante ou pelo próprio Berdolock. Os esqueletos não possuem mais nenhuma carne sobre seus ossos e ao andar é possível ouvir o chacoalhar dos mesmos.

Normalmente, os esqueletos andam em pequenos grupos vestindo farrapos e carregando armas quebradas ou enferrujadas. É muito comum eles estarem com peças de armadura enferrujadas, mas que ainda os protegem.

ilust. Carlos Castilho



Zumbi

PA : 2d6
PD : 5
PV : 8
AM, : nenhum
XP : 4
Iniciativa : 9
Ações : 1
Tipo de Ataque
Corpo-a-corpo
Moedas : 1
FS : não
Quantidade : 1
PF:2

São aventureiros que se transformaram em esqueletos ou zumbis, trazidos de volta à vida por um necromante ou pelo próprio Berdolock. Possuem o corpo repleto de feridas purulentas, carne podre e falta de membros ou partes do corpo. São seres irracionais e incansáveis; avançam contra o alvo até agarrá-lo ou serem mortos novamente. Normalmente, os zumbis andam em duplas ou grupos, onde um zumbi agarra o alvo e os outros o atacam ferozmente. Quando isolados, não oferecem um grande perigo, pois têm corpos bastante fragilizados em decorrência do processo de decomposição.

Espectro

PA: 2d6
PD: (especial)
PV: 7
AM -
XP: 15
Iniciativa: 9
Ações: 2
Tipo de Ataque:
Corpo-a-corpo
Moedas 10
FS - Sim
Quantidade - 1
PF:3

São seres que foram mortos de maneira brutal e que se materializam sob a forma de uma entidade etérea e sem forma, uivando de maneira horrenda. O espectro é uma entidade semi material. O jogador antes de atacar deverá rolar 1d6, se obter um resultado superior a 4 ou mais, ele poderá atingir o espectro com sua arma contra um PD de 6. Caso contrário não atinge a aparição, pois ainda ela está na forma etérea.

Aparição

PA: 2d6
PD: 7
PV: 7
AM -
XP: 18
Iniciativa: 9
Ações 2
Tipo de Ataque
Corpo-a-corpo
Moedas 12
FS - Sim
Quantidade - 1
PF:3
PM:1

São seres fantasmagóricos amaldiçoados por algum crime que cometeram em vida e assombram os locais que se encontram.. Podem surgir em diversas formas, desde humanas ou animais . Aparições podem causar confusão no herói, depois de rolar um ataque o jogador deverá rolar 1d6 se o resultado for 5 ou 6, ele deverá rolar o dado de maior valor de seu ataque. Por exemplo se ele rolou um ataque de sua arma e o resultado foi 4 e um 6, ao fazer o teste obtém um 6, ele deverá rolar o resultado 6 de seu dado de ataque. Em caso de números iguais em um ataque, por exemplo 2 e 2, ele faz o rolamento de um dos dados.

ilust. Guto Prager



Bestiário - Os Pesadelos de Berdolock

Frutos de terríveis experimentos perpetrados por Anacleto Benoco, os Pesadelos de Berdolock, ou os Horrores de Berdolock, são criaturas deformadas, antigamente humanos, vilipendiados por magia profana. Dizem que o próprio Berdolock condenou Anacleto por tais experimentos, pois ele mesmo viu que aquilo não ia terminar bem.

Diferentes dos Filhos de Berdolock, os Pesadelos são formas decaídas cheias de doenças, sendo a mais conhecida como a Praga de Anacleto, ou o Flagelo de Beloco. Um indivíduo vítima da Praga em até 6 semanas se transforma em uma criatura insana, sedenta de carne humana e com o corpo deformado por pústulas e cistos. A Praga tem cura desde que tratada nas primeiras semanas da infecção, mas depois de algum tempo se torna irreversível e o ou a infeliz se tornam os servos mais hediondos de Benoco.

Dizem que Benoco habita numa imensa cidade subterrânea conhecida como Chemoshia, e que Abismia (a Cidade de Pedra) possui um portal para este local. Lá existem diversos laboratórios onde acólitos de Benoco realizam experiências profanas. Há boatos que Berdolock uma vez visitou o local e saiu de lá espantado com as experiências de seu poderoso acólito.

Benoco não só alcançou a imortalidade, mas também como seu mestre, conseguia mudar de forma a hora que quisesse. Em Chemoshia, há um enorme repositório de seres hediondos que andam lado a lado com humanos, orcos, alfir e dvalins que se renderam ao culto de Benoco. Este exército de criaturas age nas sombras, fazendo vítimas e buscando mais poder.

Rolando conseguiu mapear Chemoshia, pois foi um dos poucos que fugiu do local, fazendo os famosos mapas para os locais que existem portais para a cidade maldita. Abismia é um dos mapas que chegou as mãos dos humanos.

Tipos de Pesadelos

Existem vários tipos de Pesadelos, mas há 3 tipos classificados

- a) Portadores do Pesadelo - Seres humanóides transformados em seres insanos cobertos de pustulas
- b) Os Cães do Caos - Espécie de canídeos deformados e transmissores da Praga
- c) Os Antigos - Acólitos poderosos magicamente que se transformam em seres grotescos capazes de mudar de forma.

Portadores do Pesadelo

ilust. Carlos Castilho



PA : 2d6 (1d8)

PD : 6 (AC 5)

PV : 12 (2HD)

AM : nenhum

XP : 20 (40)

Iniciativa : 3

Ações : 1

Tipo de Ataque : Corpo-a-corpo

Moedas : 10

FS : Não

Quantidade : 1d6

PF: 2

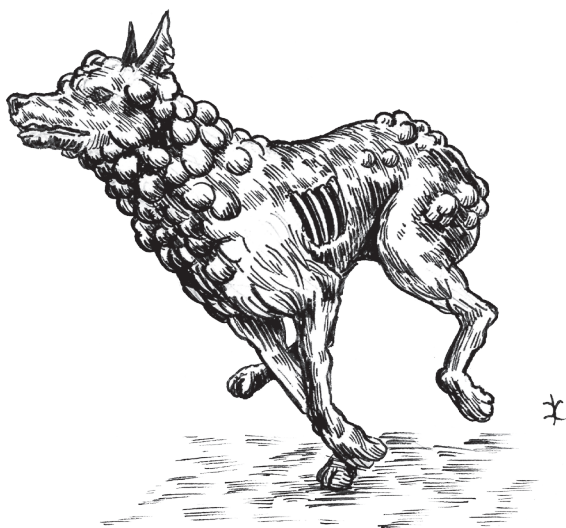
PM: 2

No BX EQUIVALENTE A UM GUERREIRO LVL 2

Os Portadores do Pesadelo são geralmente humanos infectados com a Praga que se alimentam de carne humana e que tem seu corpo coberto por pústulas e chagas devido o propagar da doença. Não são considerados mortos-vivos, pois podem ser mortos e curiosamente não podem ser reanimados. Os Portadores são fruto das primeiras experiências mágicas de Benoco e são muito comuns em locais que exista a influência deste terrível mago.

Os Portadores não suportam luz do dia, sendo muito comum encontrá-los a noite em grupos de até 6 deles. Estes saem para caçar humanos quando estão com fome. Os que sobrevivem aos seus ataques tem uma chance de contrair a Praga. O jogador após um combate bem sucedido contra estes seres deverá rolar 1d6 se o resultado for 1, ele contrairá a Praga. Nesse caso ele rolará 1d6 novamente para ver em quantas semanas ele se tornará um destes seres.

Cão do Caos



ilust. Carlos Castilho

PA : 2d6+2 (1d8)

PD : 6 (AC 5)

PV : 10 (2 HD)

AM : Praga

XP : 25 (50)

Iniciativa : 2

Ações : 1

Tipo de Ataque : Corpo-a-corpo

Moedas : 12

FS : Sim

Quantidade : 1d6

PF:2

PM: 2

No BX EQUIVALENTE A UM GUERREIRO LVL 2

Os Cães do Caos são canídeos deformados com o corpo com uma coloração roxa, longas orelhas e grandes presas. Lembram um doberman, só que mais ferozes e mais esguios. São rápidos e ágéis, atacando normalmente suas vítimas com mordidas. Estas mordidas podem transmitir a Praga. O jogador após tomar um dano seres deverá rolar 1d6 se o resultado for 1, ele contrairá a Praga. Nesse caso ele rolará 1d6 novamente para ver em quantas semanas ele se um Portador da Praga.



ilust. Tony Garcia

Antigo



ilust. Carlos Castilho

PA : 3d6 (1d12)

PD : 7 (AC 3)

PV : 25 (6HD)

AM : Praga, Regeneração, Mudança de Forma e Magia

XP : 55 (300)

Iniciativa : 2

Ações : 2

Tipo de Ataque : Corpo-a-corpo e magia

Moedas : 40

FS : Sim

Quantidade : Único

PF:4

PM:4

Um antigo é um acólito de Beloco que se transformou num ser deformado, mas que se apresenta sob a forma de um humano/a muito belo/a. Sua forma original é de um ser obeso de face demoníaca e com o corpo na cor rosa clara, calvo e com olhos vermelhos. Ele carrega uma foice que ao ferir a vítima, transmite automaticamente a Praga. Por turno ele pode regenerar 1d6 pontos de vida e é equivalente a um guerreiro nível 3 e um mago nível 4. Suas habilidades como guerreiro são: bloqueio e ataque extra. Já como mago possui Dardo Mágico, Barreira Mágica e Portal.

Estes seres são únicos e servem como capitães de Benoco. Normalmente um Antigo guarda um local de importância deste ser e possui um séquito de 1d6 Portadores do Pesadelo que servem como guarda costas destas criaturas. Dizem que ninguém até hoje conseguiu derrotar um destes seres, no máximo os fez fugir através de um portal que eles invocam. Muitos que viram um antigo narram que eles são muito inteligentes e que na sua forma humana são muito belos, principalmente as mulheres. A verdade é que um Antigo é um dos acólitos mais temidos de Benoco.

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

CRÔNICAS DE ARTRÛSIA

A CIDADE DE PEDRA

Pesadelos, abominações, horrores... Palavras utilizadas por sábios, magos e até necromantes. As terríveis experiências levadas por seguidores de Berdolock, criaram uma série de criaturas de cunho mágico, dignas de um horror ancestral. Dizem que o próprio bruxo fez os primeiros experimentos, mas recentemente fala-se de um de seus mais estranhos discípulos, dotado de uma maldade inimaginável. Seu nome : Anacleto Benoco. Dizem que ele mantém uma cidade subterrânea onde realiza estas experiências abomináveis e que Berdolock o visita constantemente. Verdade ou não? Não queira descobrir isso...

Alguns incautos resolveram ir atrás desta cidade, em busca de segredos ocultos terríveis. Queriam se apossar de um poder ancestral, liberado por Berdolock e seus discípulos. Mas há um preço, um custo, um pacto feito com as mais profundas personificações do mal. Pobres almas caíram num abismo sem volta, sumindo da existência de nosso mundo.

E para finalizar, de acordo com alguns relatos, há o grande Portal do Desespero, um enorme portão de ferro negro com dizeres malditos. Este portal se encontra no final desta cidade e ao ser aberto leva o incauto aventureiro para Chemoshia, a cidade das Abominações.

Este local onde possivelmente Anacleto Benoco vive, praticando os mais perversos experimentos, levando a maldade a níveis inimagináveis. Será que você aventureiro estaria pronto para adentrar este lugar?"



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

2022 - Voxelhouse e Geração Xeroks

<http://www.voxelhouse.com>

