



CRÔNICAS DE
ARTRUSIA
AVENTURAS NO MUNDO DE BERDOLOCK



FAST PLAY



Eu sei que Você está doido para começar a jogar...

A idéia deste pequeno suplemento é ser um “starter set” e aqui vamos apresentar de maneira um pouco mais modesta o Crônicas de Artrúsia, o novo sistema do Fortaleza de Berdolock. Trata-se de uma aventura “one shot”, com dois personagens já pré-definidos e com uma missão já definida para você.

Isso foi feito para você ter o “gostinho” do que vai ser o novo Fortaleza de Berdolock, com uma série de novidades, desde a possibilidade de aventuras em cidades, ao ar-livre e com um novo gerador de masmorras bem mortal. Além disso vai ser possível você “mestrar” para grupos todo o jogo, num sistema de RPG bem old school.

Temos alguns pontos para esclarecer antes de você continuar, vamos a eles:

a) Isso é uma aventura solo, mas nada impede de você jogar com os dois personagens ou junto com alguém – Se você jogar sozinho, sempre que existir um encontro com um monstro, somente um deles é encontrado, salvo seja especificado o contrário. Em caso de duas pessoas jogando, ou se você jogar com dois personagens simultaneamente, aparecem dois monstros nos encontros.

b) Quando está escrito “você surpreende”, ensta situação a iniciativa é sempre sua, ou seja: você ataca primeiro.

c) Existem dois modos de jogo : Normal e o Alma Negra. Este segundo modo é mais difícil e durante este módulo são feitas as especificações para este modo de jogo.

Diversas idéias sensacionais surgiram durante os testes com a os jogadores que utilizaram este “starter set”. Algumas coisas que extrapolaram o propósito inicial. Você pode extrapolar também! Mas lembre-se: isto é uma versão limitada e como falamos antes: é para dar um “gostinho”. Queria finalizar esta mensagem agradecendo a minha equipe de play testes que se prontificou e me deu sugestões valiosas. Fico grato a todos vocês.

Saudações

Tony Garcia - Ano da Peste de 2020

CRÔNICAS DE ARTRÚSIA

AVENTURAS NO MUNDO DE BERDOLOCK

A Fortaleza de Berdolock

“Perdida na Planície dos Condenados está a Fortaleza de Berdolock, mago terrível, construtor da Torre Negra. Dentro dela existem inomináveis perigos sob a forma de estranhas criaturas que habitam este local maldito. Para o audaz e inabalável aventureiro existem grandes tesouros a sua espera. Muitos audazes tentaram desbravar seus mistérios, mas nenhum deles até hoje retornou. Até agora...”

Crônicas de Omar o Louco

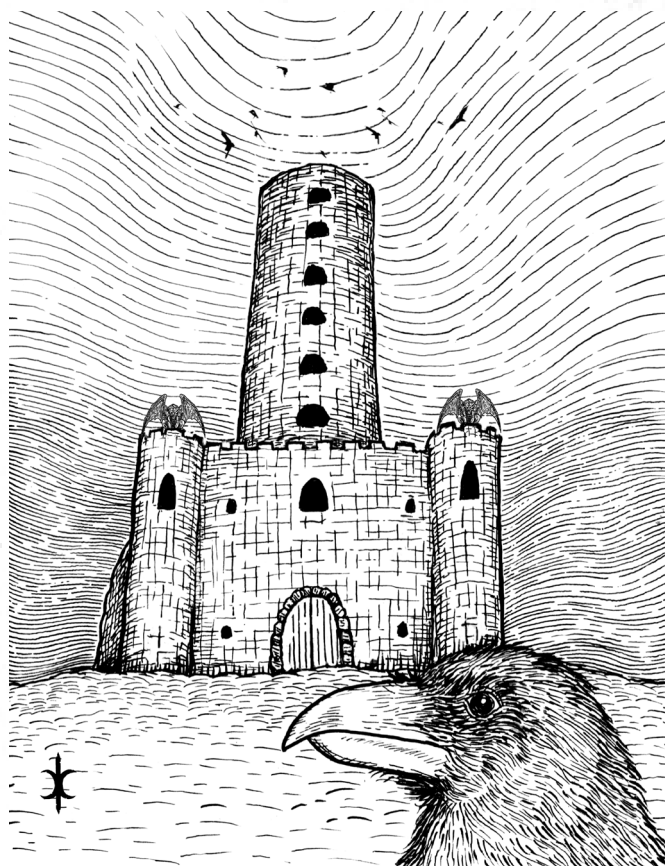
Os primeiros relatos sobre a Fortaleza de Berdolock ocorrem exatamente um ano depois da expulsão do último grupo de Lordes do Além de Artrúsia. No Hemisfério sul, exatamente no meio do continente dos Reinos Livres, surgiu da noite para o dia uma enorme fortaleza de pedra, que cercava uma grande torre negra. Algumas expedições foram enviadas para o local e nenhuma retornou para contar história.

Tempos depois, boatos de sons estranhos, cheiros nauseabundos e aparecimento de mortos-vivos começaram a assolar o local. Muita gente começou a evitar esta estranha construção, mas boatos de tesouros e segredos que valiam muito ouro começaram a circular. Isso começou a atizar a ganância de alguns e novamente expedições começaram ir a Fortaleza em busca destas riquezas.

A primeira pessoa em Artrúsia que entrou na Fortaleza e retornou para contar foi um mago chamado Horácio Galeno. Horácio alcançou um povoado próximo a fortaleza, em farrapos, balbuciando coisas desconexas, desidratado e fraco pela fome. Ele passou uma semana febril delirando coisas estranhas. Ao acordar, viu que estava entre pessoas normais e começou a perguntar sobre seus companheiros.

O Burgomestre do local o acalmou e pediu que ele contasse o que acontecera. Horácio começou a contar os horrores da fortaleza e o que aconteceu com seu grupo. Ele falou que foi vítima de monstros terríveis, armadilhas mortais e feitiços abomináveis.

Uma das coisas que ele contou é que a Fortaleza muda suas salas sempre e cada vez que eles retornavam para um andar



já visitado, o mesmo estava todo mudado, não sendo igual como antes.

Horácio ainda falou que lá dentro existiam tesouros enormes e que eles visitaram uma sala cheia de ouro até o teto. Contudo ele disse que jamais voltaria para aquele lugar amaldiçoado, por nenhum ouro de Artrúsia. Horácio se recuperou e viveu o resto de sua vida internado num mosteiro longe de todos não querendo saber da Fortaleza. Dali para frente aventureiros foram a Fortaleza, sendo que alguns voltaram com itens mágicos fantásticos, se tornando Lendas em Artrúsia. Contudo muitos morreram e nunca mais foram vistos. Se você deseja entrar na Fortaleza entre por sua conta e risco, pois o lugar é amaldiçoado e cheio de magia pífida.

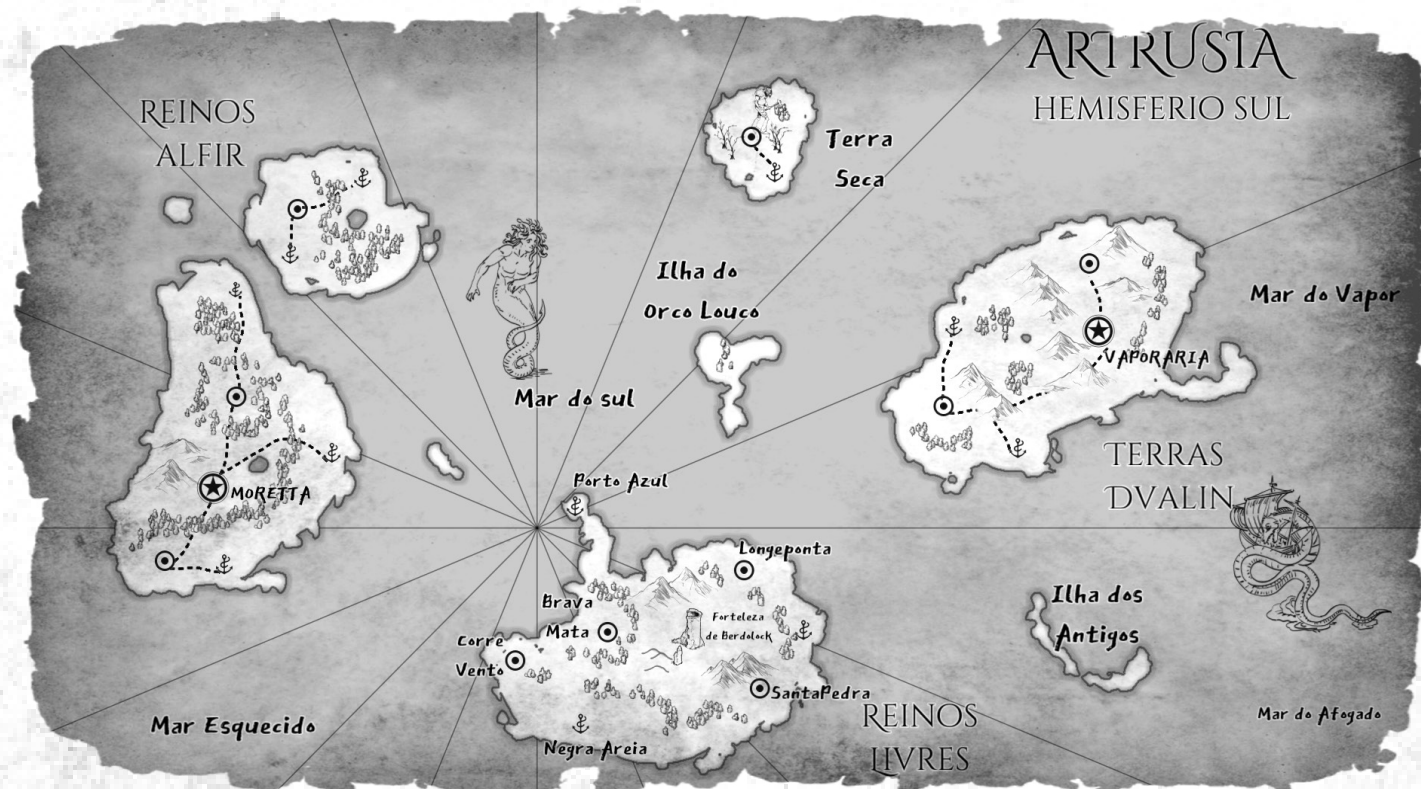
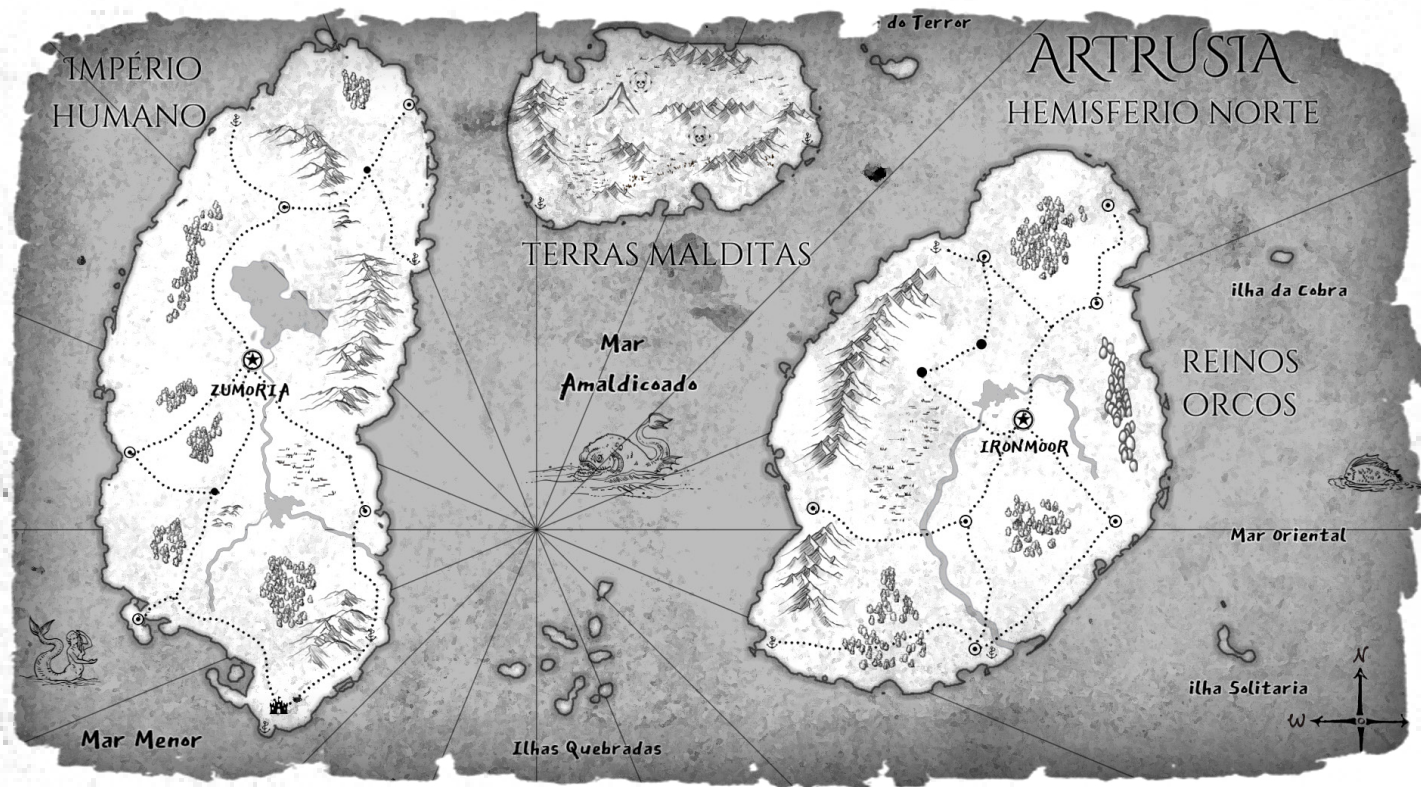
Hoje a Fortaleza repousa silenciosa na chamada Planície dos Condenados, aguardando aventureiros para adentrar seu interior e encontra perigos que desafiam os mais corajosos. A recompensa é que você herói pode se tornar uma lenda viva em Artrúsia, ou então ser mais um esqueleto apodrecido em seus corredores...

O MUNDO DE ARTRÚSIA

A rtrúsia é um lugar onde muita coisa já aconteceu em toda a sua longa história. Muitas lendas já foram contadas por bardos antigos, na forma de inúmeros poemas e sagas. São lembretes dos velhos tempos antes da chegada dos Lordes do Além (também chamados de Senhores

do Vazio, ou Senhores do Além), da sua expulsão e depois o nascimento da ciência, que hoje transformou nosso mundo

Duzentos anos após a expulsão desses seres e o início da era da razão, a ciência das máquinas e o surgimento das indústrias de massa, o mundo passou por mudanças radicais.



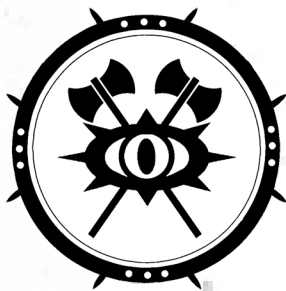
As ferrovias, os dispositivos analíticos, os remédios, a metalurgia, atingiram níveis nunca antes vis-tos. A descoberta da Aerolita como a principal forma de combustível trouxe mudanças no desen-volvimento do nosso mundo.

Em Artrúsia, em seus dois hemisférios, existem várias raças de seres. Cada um fala de suas origens e deuses, possui seu panteão e, de acordo com suas lendas, esses deuses antigamente agiam neste mundo propiciando milagres e várias passagens interessantes.



O Império Humano

O Império Humano está localizado no continente de Portus Cale, a oeste do Hemisfério Norte da Artrúsia. Possui cerca de 793 km de extensão, com uma largura máxima de 252 quilômetros. Possui uma população de aproximadamente 6.000.000 de pessoas, formada por diversos grupos étnicos, vivendo harmoniosamente.



O Reino Orco

Os Orcos, um povo de origem selvagem e perdido nas brumas do tempo. Possui cerca de 700 km de extensão, com uma largura máxima de 320 quilômetros. Com uma sociedade que evoluiu de uma tribo bárbara, formada por pequenos reinos, para uma nação bem estruturada com um costumes antigos, onde honra e coragem fazem parte de tudo.



O Reino Dvalin

O Reino Dvalin é uma grande massa de terra por muitas montanhas e florestas. Tem cerca de 550 quilômetros de comprimento por 250km de largura em sua parte mais larga. Ali vivem uma antiga raça de anões, com uma população de cerca de 2.000.000 destes seres. Os Anões vivem em grandes cidades subterrâneas, interligadas por uma série de ferrovias, sendo a capital do seu reino conhecida como Vaporaria.



Os Alfir

Localizado a oeste do hemisfério sul de Artrúsia encontra-se as terras dos Alfir, raça antiga, que venera a natureza e as coisas ligadas a ela. Espalhadas em duas grandes massas de terra cheias de florestas, as terras dos Alfir, são de beleza única e de graciosas cidades construídas por estes seres.

São formadas por uma faixa de terras conhecida como Terra Maior, com cerca de 550 km de comprimento, por 200Km de largura e a chamada Terra Menor com cerca de 150 quilômetros de comprimento por 100 km de largura.

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

Quem é o misterioso Berdolock?

A primeira vez que se ouviu falar de Berdolock em Artrúsia foi através de Omar o Louco, que compilou as primeiras referências deste poderoso feiticeiro. Mas o seu maior estudioso foi Mestre Humberto que compilou a chamada Enciclopédia Berdoloquiana, o maior tratado sobre o bruxo. De acordo com Mestre Humberto Berdolock é um homem de meia idade, com cabelos longos, rosto sério e olhos muito profundos. Contudo ele pode se manifestar de várias formas: como um velho mendigo, como uma criança, como uma velha senhora, apenas para fazer seus sortilégios e magias profanas. A chegada de Berdolock a Artrúsia é praticamente ao mesmo tempo da derrota dos Lordes do Além. Parece que ele estava esperando estes seres saírem de nosso mundo para aqui chegar.

De acordo ainda com Mestre Humberto, Berdolock é um poderoso necromante, capaz de feitos quase que miraculosos, além de ser ter conquistado a imortalidade por meio de estranhas alquimias. Sua Fortaleza na Planície dos Condenados está sempre a espera de incautos aventureiros, mas o necromante parece não viver lá e seu paradeiro está envolvido num grande mistério. Mestre Humberto fala em um de seus livros que a última vez que Berdolock foi visto, foi no ano do Cometa de Leonardo, famoso astrólogo humano. De acordo com seu relato Berdolock apareceu nas terras malditas fazendo uma estranha invocação, da qual ao seu término, desapareceu numa nuvem de vapores negros. Curiosamente neste ano do cometa, uma grande praga atingiu todos os reinos de Artrúsia, sob a forma de uma estranha doença, da qual matou milhares. Se foi obra de Berdolock, ninguém sabe. A verdade é que o necromante está em algum lugar, esperando para fazer algum de seus feitiços.



CRÔNICAS DE ARTRÚSIA

◆ CONCEITOS BÁSICOS ◆

Regras Rápidas

Olá, está em suas mãos uma prévia do que será o novo Fortaleza de Berdolock, agora chamado Crônicas de Artrúsia. Muitas regras foram surgindo ao longo dos anos desde o surgimento do jogo original em 1995. O trabalho incansável de fãs como Tarcísio Lucas e o Lucas Conegundes, propiciaram uma série de melhorias e nos levaram a fazer uma nova versão do jogo. Além do jogo solo, a nossa nova versão do jogo, permitirá aventuras como os tradicionais RPG's com e sem mestre, formando comitivas com NPC's ou mesmo entre os jogadores.

O objetivo destas regras rápidas é mostrar para os jogadores as muitas novidades que virão no Crônicas de Artrúsia, sob a forma de uma pequena aventura solo, onde você poderá escolher jogar com um personagem pronto, com todas as novas características. do novo sistema.

Além disso vamos apresentar alguns conceitos novos, dos quais vocês já podem ir conhecendo e se preparando para o jogo completo. Esperamos que apreciem estas novidades.

Atributos

Como qualquer jogo de RPG, você precisa criar seu personagem. Na nossa nova versão além dos tradicionais atributos, dois novos surgiram: os Pontos de Mito e de Fama. Estas características serão úteis em suas aventuras futuras em Artrúsia, já que o mundo de nosso jogo se expandiu e novos perigos surgiram. Vamos explicar cada um deles:

Poder de Ataque (PA)

Capacidade de infligir dano em um oponente ou criatura. O PA é definido pela arma que o herói carrega. Neste jogo, o PA inicial é determinado por cada classe de herói, que geralmente é igual a 2d6.

Poder de Defesa (PD)

Capacidade de proteção a golpes e ferimentos. O PD é dado pela soma de todas as proteções que o herói está usando. A classe a ser escolhida irá determinar o equipamento inicial e, consequentemente, o valor de PD inicial. Um herói desprotegido tem PD igual a 1;

Pontos Vitais (PV)

Capacidade de receber ferimentos, ou seja, a resistência vital do personagem. O PV inicial é determinado pela raça escolhida, que geralmente é igual a 3d6. Quando o PV é zerado, ou fica negativo, o personagem está morto.

Exemplo: você escolhe um humano, com PV inicial de 3d6. Ele rola os dois dados e tem como resultados um 6, 4 e um 4. Logo, seus pontos vitais iniciais são iguais a 14.

Pontos de Mitos (PM)

São pontos que você poderá adquirir durante a partida, como pontos de experiência. Estes pontos representam o conhecimento dos Mitos e Lendas, que em futuras aventuras ou mesmo na exploração da Fortaleza, poderão servir como forma de obter recursos especiais. Este novo atributo pode ser adicionado a ficha do personagem. O valor inicial é 0.

Pontos de Experiência (PE)

Pontos ganhos em combates ou por passar por situações diversas em uma aventura. Estes pontos fazem com que o herói suba de nível. Isto refletirá em aumentos de pontos de vida e algumas melhorias em suas habilidades. Isto é muito útil para o modo campanha a ser explicado futuramente em nosso sistema. O herói sempre começa com 0 pontos de experiência.

Pontos de Fama (PF)

Esta é uma mecânica que foi introduzida nesta nova versão, uma novidade no sistema de A Fortaleza de Berdolock. O Ponto de Fama (PF) é um número especial que o jogador/a conquista ao concluir aventuras. Este número representa o bom desempenho que você num jogo solo ou em Comitativa (devido aos sucessos nos combates) ganha e tem a sua fama aumentada ao cumprir uma a missão tão importante.

Personagens Prontos

Vamos disponibilizar dois personagens para você se aventurar em nosso desafio e sentir um pouco do “gostinho” do novo Fortaleza de Berdolock. Esperamos que você tenha algumas horas de diversão com ambos. Se você quiser mais tarde utilizá-los como NPC em suas aventuras, fique a vontade!

Carolina Ferrobrasa - Guerreira Nível 1 - Humana

PA : 3d6 (2d6 modo almanegra)

PD : 6

PV : 20 (16 modo almanegra)

PL : 2

PF : 5

PE: 110

Iniciativa : 2

Vantagens e Desvantagens

Inspiração: +1 inspiração (apenas quando líder);

Resistência a troca de liderança: Resistem à troca de liderança (se estão na liderança da comitiva, entram em duelo contra um substituto);

Línguas : Dialeto Humano Comum

Idade :23 anos

Característica : Voz de Cantora

Descendência: Família de Astrólogos/Advinhos. Sua família tem famosos astrólogos e advinhos. Você pode “prever” o futuro. Role 1d6 se obter 6 no dado você pode evitar um encontro.

Local de Nascimento: Campo

Habilidade:Ataque Extra. O guerreiro ganha mais 1 ação que pode ser usada apenas para atacar no mesmo turno. Pode ser utilizada 3 vezes na aventura.

Ações : 1 por turno

História

Carolina é filha de fazendeiros que desde cedo descobriu seu apreço as armas e a luta. Ao fazer 21 anos foi levada por seu tio, um mercenário e foi treinada nas artes da guerra e das armas. Já participou de algumas aventuras, inclusive explorando a mina do Anão Velho com um grupo de aventureiros. Está pronta para novos desafios e missões.

Equipamento:

Espada especial afiada : 3d6 (corpo-a-corpo)

Cota de malha e escudo de aço

Peças de ouro : 22



Gurthu Umbraalma- Bárbaro Nível 1 - Orco

PA : 3d6 (2d6 modo almanegra)

PD : 5

PV : 26 (22 modo alma negra)

PL : 2

PF : 4

PE: 115

Iniciativa : 2

Vantagens e

Desvantagens:

+1 de Pontos de

Ataque contra Alfi,

Escorpiões Gigantes,

Morcegos Gigantes e Aranhas Gigantes;

Penalidade no PA: -1 de PA contra Dvalin,

Elementais e Aparições;

Bônus Armadilhas: Redução de -1d6 no dano provocado por Armadilhas;

Frenesi : Role 2d6 se obter um resultado 1 e 1 ou 6 e 6 o orco entre em frenesi naquele combate.

Ele ganha mais um dado de ataque, mas seu PD cai para metade arredondado para baixo.

Línguas : Língua da Guerra

Idade : 25 anos

Característica : Cicatriz do lado direito da face
Descendência: Bastardo. Você é um filho/a sem pai e que desde cedo foi criado/a nas vicissitudes da vida. Ganha mais 25% de pontos de experiência.

Local de Nascimento: Campo

Habilidade: Ataque de Fúria. O bárbaro desfere um golpe poderoso com sua espada ou machado.

Adicione +1d6 Pontos de Ataque em um golpe.

Pode ser utilizada 3 vezes na aventura.

Ações : 1 por turno

História

Gurthu é um filho bastardo de um famoso guerreiro orco. Ele está em busca de aventuras para poder carregar o nome de seu pai. Sua ambição é ser um dos orcos mais temidos e respeitados pelo seu povo.

Equipamento:

Machado especial Afiado : 3d6 (corpo-a-corpo)

Cota de malha e elmo fechado

Peças de ouro : 9



Como funciona o jogo:

Nesta nossa versão reduzida do Berdolock, basicamente temos duas grandes ações:

a) **Explorar** - A exploração permite você sortear um acontecimento dentro da masmorra. São eventos que você pode encontrar dentro de nossa masmorra:

- Encontro - Nesse caso nosso aventureiro teve um encontro com um monstro.
- Evento inesperado - Nesse caso o aventureiro é vítima de um evento inesperado. Quando for investigar o local role na tabela de investigação
- Nada acontece - o local está vazio e ele pode ir investigar a sala ou explorar uma nova seção da masmorra.
- Armadilha - Uma armadilha foi acionado e deve ser resolvida. Se a classe do herói permitir que ele destrave a armadilha, nada acontece, caso contrário as penalidades são aplicadas.

O sorteio é feito na chamada Tabela de Eventos, da qual vamos apresentar no final das regras,

Portas

Quando uma área apresenta uma ou mais portas, você deverá rolar 1d6 e verificar a condição de cada porta presente. Consulte a tabela de Condições de Porta. Nota: dependendo da aventura a porta já possa vir com uma condição pré-estabelecida, não sendo necessário este teste.

b) **Combate** - O Combate normalmente é um resultado de um encontro com monstro. No jogo solitário o nosso herói sempre encontra um monstro. Ele é sorteado numa tabela de encontros (no final das regras).

Iniciativa

Cada classe de herói possui uma iniciativa definida, assim como os monstros. A iniciativa é individual e deve ser colocada em ordem crescente, na ficha de aventura, onde quanto menor for o valor, mais cedo o herói ou criatura age no turno.

Exemplo: Um guerreiro (iniciativa 2) combatendo uma aranha gigante (iniciativa 3), respectivamente. Dessa forma, a ordem dos ataques será: guerreiro, e depois a aranha gigante.

A criaturas sempre terão a preferência de ação, quando as iniciativas empatarem, pois são elas que habitam os recônditos das Masmorras e já conhecem todo o território.

Turnos e Ações

Um combate é feito através de turnos e ações.

Um turno equivale a um ciclo completo de ações que o jogador deve tomar ao controlar todos os heróis e criaturas. Assim, quando todos agem, um turno acaba e dá-se início a um novo. Já as ações são a quantidade de ataques e movimentos que um personagem pode fazer quando é chegada a sua vez. Para os heróis, as ações variam conforme a classe. No caso de monstros, as ações serão descritas nas fichas de características próprias.

Ataques Corpo-a-Corpo

Para realizar um ataque corpo-a-corpo com seu personagem ou com uma criatura, você deverá pegar o número de dados equivalente ao poder de ataque, (Se o poder de ataque é 2d6, você pegará dois dados para atacar) e em seguida rolar os dados. Após somar os resultados, some também o PA adicional (geralmente apresentado como +1, por exemplo). Depois, subtraia o valor do PD do oponente, e o número que restou é o número de Pontos Vitais (PV) perdidos.

Exemplo 1: Você está atacando seu guerreiro um zumbi com PD 6. Rola dois dados (conforme sua arma) e tira um 5 e um 4, sendo o total 9. Como o PD do zumbi é 6, a diferença é 3 (9 do PA menos 6 do PD do zumbi). Assim, você tira 3 Pontos Vitais do Zumbi.

Exemplo 2: Você ataca um Troll com PD de 8, com o mesmo guerreiro. Rola os dados de seu PA e obtém 3 e um 4 (total 7). A diferença é de -1, logo o ataque não teve efeito, pois o golpe atingiu o couro resistente do Troll. Agora, é a vez de rolar os dados para o ataque do monstro. Você rola dois dados para o monstro e tira 5 e 5. Como o seu herói tem 7 de PD, você acaba se ferindo com o golpe, perdendo 3 Pontos Vitais. Após isso, um novo turno do combate se inicia.

Um ataque corpo-a-corpo tem o custo de 1 ação, e no combate básico consideramos que o herói já engajou com o monstro.

Ataque Crítico

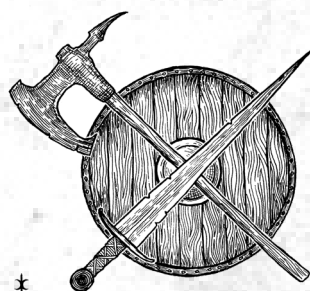
Toda a vez que você rolar os dados e obtiver 6 em todos eles, temos um ataque crítico, ou seja, deverá rolar +1d6 de bônus e somar o resultado aos danos totais.

Exemplo: um guerreiro está atacando um zumbi com sua espada. A espada tem PA de 2d6; o jogador rola os dados e tira 6 e 6, logo temos um crítico. Normalmente, o zumbi teria recebido 6 pontos de dano, mas como foi um crítico, o jogador rola mais um dado e tira 4. Logo, o total de pontos de dano foi de 10 e, como o zumbi tem PD 6, ele está prestes a ser eliminado

No nosso livro de regras temos tabelas de crítico exclusivas para cada tipo de arma. Aqui utilizaremos uma versão mais simples, apenas para ilustrar um combate mais mortal.

Vamos agora apresentar a nossa aventura!

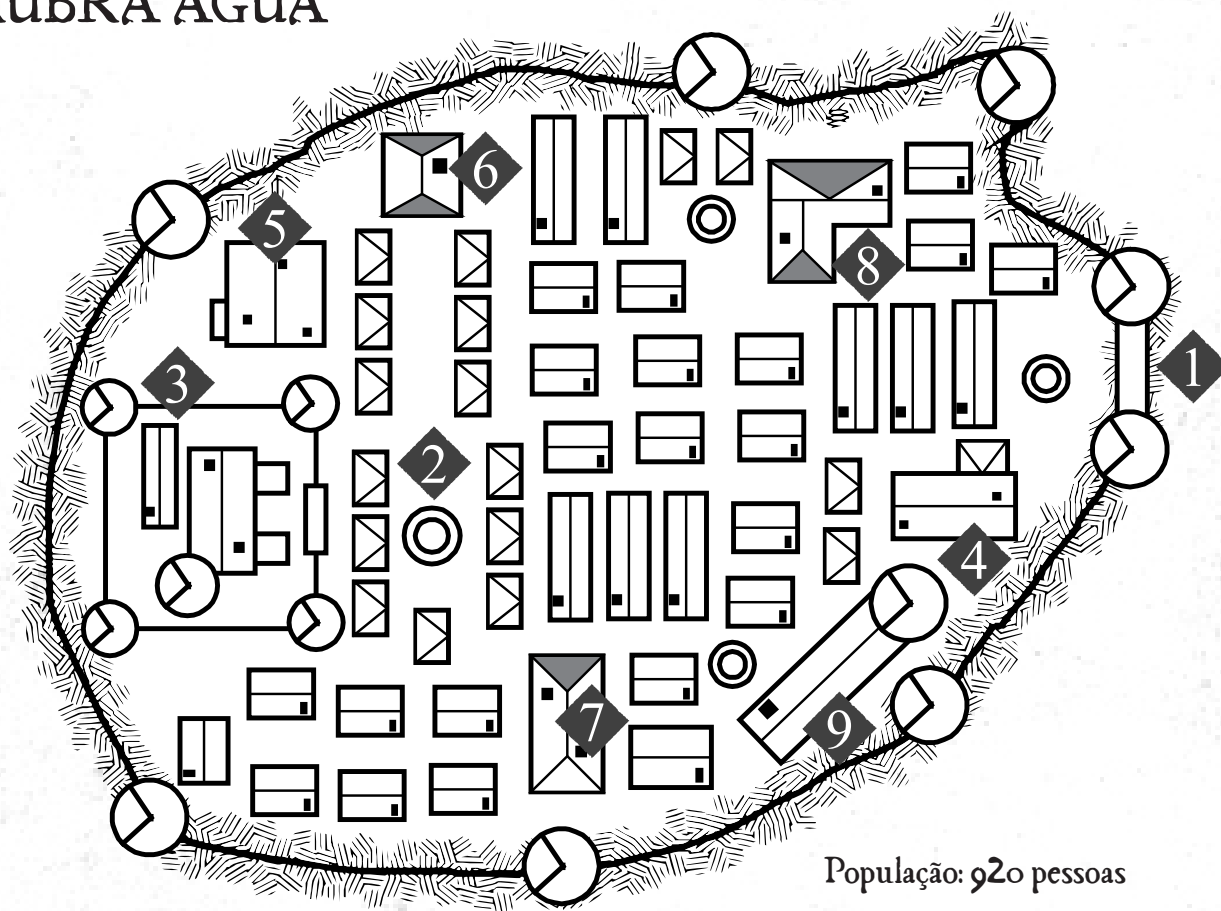
Esperamos que você se divirta!.



O COLAR PERDIDO

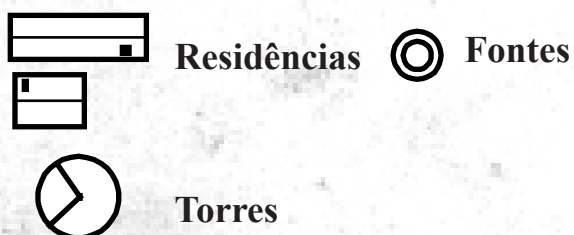
UMA AVENTURA SOLO PARA O SISTEMA FORTALEZA DE BERDOLOCK

RUBRA ÁGUA



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 Cinza (Tradicional)
- 7 - Taberna O Grifo Amarelo (Comida Famosa)
- 8- Taberna Sereia Azul (Luxuosa/Bordel)
- 9- Quartel da Guarda (Funciona também como prisão)

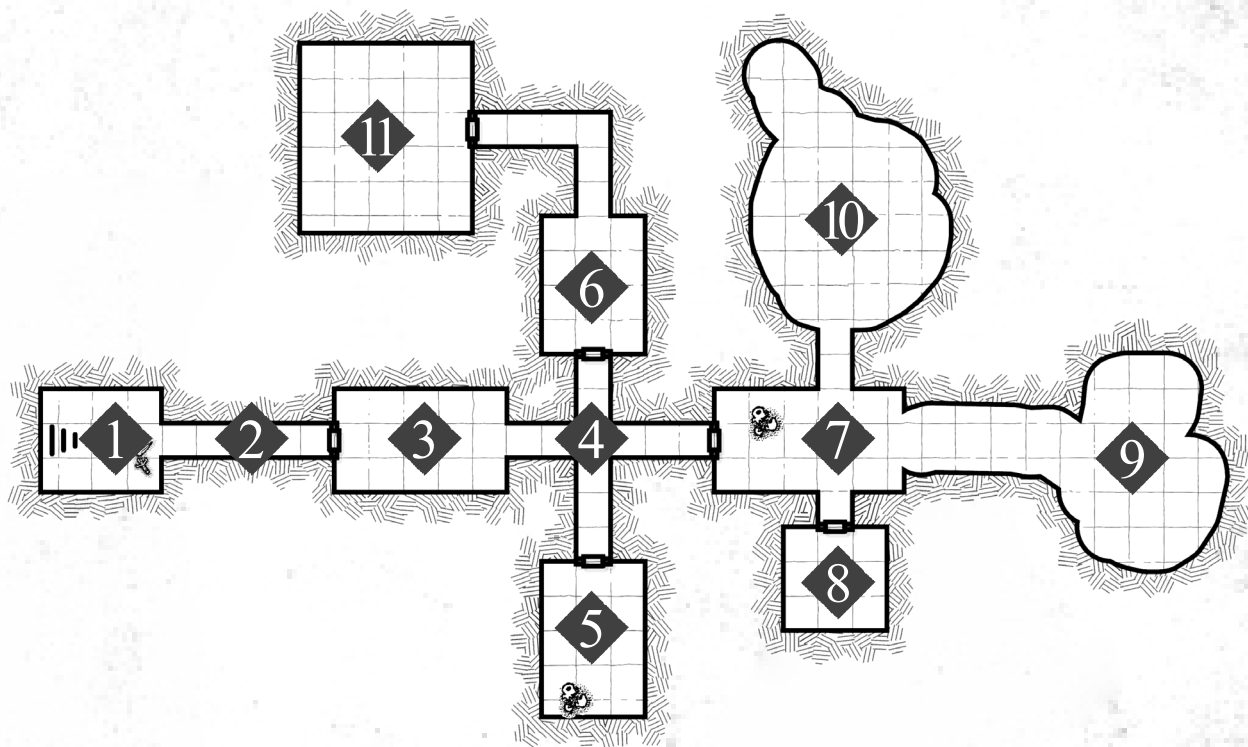


Sobre A aventura

“Rumores que um colar com poderes mágicos foi roubado por um grupo de ladrões e levado para os esgotos de Rubraágua. Irmão Frederico da ordem dos adoradores do Chumbo Transformado está dando uma recompensa de 400 peças de ouro para recuperar este artefato.

Sabe-se que há perigos ocultos nos esgotos, mas de acordo com Irmão Frederico há também tesouros escondidos. Por isso ele dará o aventureiro uma chave que permitirá que ele abra uma porta e tenha acesso aos esgotos. Contudo, todo o cuidado é pouco. Há boatos que alguns incautos aventureiros tentaram já resgatar este artefato e não retornaram vivos para contar suas histórias...

ESGOTOS DE RUBRAAGUA



ANTES DE ENTRAR

Irmão Frederico explica para você que o colar pertencia a um irmão muito querido da ordem dos Adoradores do Chumbo Transformado. Este colar permitia o seu usuário ampliar seus poderes de magia. Este irmão foi vítima de uma emboscada e foi morto, tendo o seu colar roubado e levado por um bando que habita os esgotos de Rubraagua.

Irmão Frederico conseguiu através de diversos contatos descobrir em que parte dos esgotos fica o esconderijo dos ladrões. Por isso ele lhe dará a chave que permitirá o acesso a este local, junto com um mapa. Além disso você irá receber: 5 poções de cura (recupera 1d6 de Pontos Vitais) (recebe 2 poções de cura que recuperam 2d6 no modo Alma Negra).

Você é conduzido a entrada dos esgotos por um acólito do Adoradores do Chumbo Transformado, e com a chave abre a entrada. Você está por sua conta agora.

Se o sair do esgoto antes de encontrar o colar (fugir), será considerada uma derrota. Terá que jogar a aventura novamente desde o início. A premiação final está na parte de epílogo do jogo.

1 - ENTRADA

O ambiente húmido, iluminado por tochas, tem um cheiro de fezes e urina. O lugar é imundo, com o chão coberto de imundícies e água putrida. Há uma pequena pilha de entulhos. Você pode investigar a pilha ou seguir para o corredor.

2 - CORREDOR

Um corredor estreito com poucas tochas, iluminando o local. Role um evento inesperado aqui. Ao término do evento, investigue a porta.

3 - SALA DE DESPEJO

Uma sala onde há vários ralos espalhados pelo chão. Há uma névoa putrida no ar e o fedor é insuportável. Role um evento aqui. Ao término do evento, você pode investigar o local, ou seguir para o cruzamento.

4 - ENCRUZILHADA

Uma encruzilhada com três corredores, com três portas. A debaixo está aberta. Você pode escolher qual direção tomar. Role um evento aqui.

5 - SALA DA BOMBA

Ao entrar na sala da porta aberta você encontra a velha bomba de água da cidade. O local está imundo e dentro dele há 1 zumbi. Você deve combater-lo. Se vencer role na tabela de achados. Nesta sala há uma pilha de escombros você pode investigar ou sair da sala.

6 - ANTE SALA

Para entrar nesta sala é necessário ter a chave da caveira. Se não tiver, continue explorando os esgotos. Caso já a tenha conseguido, você se depara com 2 ladrões. O combate se inicia. Se você vencer, role na tabela de tesouros 1 e pegue do cadáver de um deles 1 chave de cobre em formato de cruz. Você pode virar o corredor e se depara com uma porta de ferro maciço trancada. Você pode testar a chave na porta, ela se abre e você entra no covil dos ladrões.*

** Os NPC'S estão no final da aventura.*

7 - SALA DE TRATAMENTO DE DEJETOS

Uma sala com diversos barris fechados escritos: experiências mal sucedidas. Você deve rolar um evento aqui.

8 - DEPOSITO

A porta está aberta e a sala é um antigo depósito de ferramentas. O local está sujo e com ferramentas quebradas. Há um esqueleto no local. Você deve combater-lo. caso vença, poderá rolar na tabela de achados.

9 - PISCINA DE FEZES

Uma enorme piscina de água pútrida, cheia de fezes e outros dejetos não identificados. O cheiro é nauseabundo e do meio da água, emerge um troll. Você pode fugir ou enfrentar o monstro. Caso vença o combate rolar na tabela de tesouros.

10- AGUA TRATADA

Um lago com a água turva, mas aparentemente limpa. Nesta sala há dois ladrões parecendo aguardar alguma coisa. Você os surpreende e os ataca. Caso vença a batalha achará a chave da caveira e 2d6x6 peças de ouro. Você pode investigar o local.*

** Os NPC'S estão no final da aventura.*

11- SALA FINAL

Ao entrar na sala você surpreende um homem vestido com uma armadura de couro negra, olhando uma série de caixas. Ele se vira e sorri: "Vejo que conseguiu vencer diversos perigos, mas agora irá encontrar seu destino final nas minhas mãos."

Ele vai atacar você. Ele é o chefe dos ladrões, caso você vença, você deverá rolar na tabela de tesouros e ganhar 2d6x10 peças de ouro. Você consegue recuperar o medalhão do cadáver do ladrão e deverá sair do esgoto para entregar ao Irmão Frederico o artefato roubado.

EPILOGO

"Você sai dos esgotos cheirando mal e ainda com as lembranças daquele lugar maldito. Se dirige ao Templo dos Adoradores do Chumbo Transformado e chegando lá encontra o Irmão Frederico. Conta sua odisséia falando do que você passou naquele lugar infernal. Entrega o medalhão e ele sorri, em seguida lhe dá as 400 peças de ouro. Agradece e diz que os deuses o abençoarão. O que você quer agora é tomar um banho e uma boa caneca de vinho com algo para comer. Outras aventuras poderão esperar..."

Recompensas:

Você recebe 200 pontos de experiência extra, além dos ganhos dentro do esgoto. 6 pontos de fama e 2 pontos de mitos.

◆ REGRAS SUPLEMENTARES E TABELAS ◆

Investigação do Monstro

Consiste em analisar a criatura recém morta ou ferida mais de perto, buscando entender suas principais vulnerabilidades relacionadas a diversos aspectos, tais como: tipo de couro, alergias, sensibilidades, resistência a elementos como fogo e água, comportamentos, etc. Para realizar uma , o jogador deve rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo.

d6	Resultado da Investigação do Monstro
1	<i>Sua ação chamou a atenção de um novo inimigo. Repita o combate anterior com a mesma raça de criatura, porém apenas uma. A criatura tem a iniciativa 0, pois encontrou os heróis distraídos e com a guarda baixa durante a .</i>
2-5	<i>Por falta de tempo, nada pôde ser concluído através da .</i>
6	<i>Você descobre uma vulnerabilidade da criatura. Consulte o Bestiário.</i>

Você pode fazer 1 para cada criatura que foi morta ou derrotada. Portanto, quanto mais criaturas derrotar, maiores serão as chances de descobrir uma vulnerabilidade. Qualquer personagem de qualquer raça ou classe pode realizar uma . No entanto, lembre-se que após esta ação você é obrigado a iniciar um novo turno de exploração, ou seja, os heróis não poderão se recuperar. As vulnerabilidades das criaturas são descobertas na ordem em que são apresentadas no bestiário.

Exemplo: para o lobisomem, o herói descobre primeiro sobre a raiva, depois sobre regeneração e por fim, vírus mutante. O jogador não tem a liberdade de escolher qual vulnerabilidade foi descoberta.

O conhecimento de uma vulnerabilidade pertence à comitiva de heróis e devem ser anotadas na Ficha do Personagem para que você possa sempre consultar antes de iniciar um combate. Se todos os personagens morrerem, as vulnerabilidades serão esquecidas. Ao descobrir uma vulnerabilidade de um monstro você ganha um ponto de Lore. Anote em sua ficha.

Nota: A Vulnerabilidade só pode ser utilizada se ela for descoberta!

Pontos de Experiência

Ao término do combate o herói deverá anotar os pontos de experiência ganhos por ter matado o monstro em sua ficha de personagem.

Morte (It's Dead Jim...)

Em aventuras solo se os pontos de vida do herói forem zerados, ele está morto, ou seja sua aventura termina aqui. No nosso caso é necessário recomeçar a aventura.

Tabelas de Jogo

Tabela de Evento

Role 1d6 e veja qual o resultado

d6	Resultado
1	<i>achado</i>
2	<i>evento inesperado</i>
3,4,5	<i>local vazio</i>
6	<i>encontro</i>

Tabela de Investigação

Role 1d6 e veja qual o resultado

d6	Resultado
1	<i>encontro</i>
2	<i>achado</i>
3,4,5	<i>nada acontece</i>
6	<i>armadilha = 1d6 de danos no PV</i>

Tabela de Encontro

Role 1d6 e veja qual o encontro

d6	Encontro
1	<i>lesma gigante</i>
2	<i>aranha gigante</i>
3,4	<i>zumbi</i>
5,6	<i>esqueleto</i>

Tabela de Tesouros

Role 1d6 e veja qual o tesouro encontrado

Tabela de Tesouros I	
1d6	Tesouro
1	<i>Item Amaldiçoado – 1d6 de dano</i>
2	<i>Anel de Proteção - Aumenta o PD de 1</i>
3	<i>Peças de Ouro – 2d6 x 10</i>
4	<i>Poção de cura - Reupera 2d6 PV</i>
5	<i>Espada Mágica - PA de 2d6+4</i>
6	<i>Cota de Malha Mágica - Pd=6</i>

Evento Inesperado (1d6)

1	Armadilha Mágica
2	Gritos do Espectro
3	Encontro
4	Achado (Usar tabela de Achados)
5	Ratos Gigantes
6	Sorte de Principiante

- 1: Armadilha Mágica: no meio do corredor da masmorra. Você aperta acidentalmente um mecanismo embutido nas paredes que ativa uma armadilha mágica. Receba 1d6 de dano. Não afeta ladinos;
- 2: Lamúrias do Espectro: você se depara com um espírito da Lenda, que vagueia através das paredes do local lamentando a maldição que recebeu, e que o mantém preso neste plano. Ele amaldiçoa você! Perca 2 PV's. No próximo encontro, você começa o combate surpreendido.
- 3: Encontro;
- 4: Achado;
- 5: Ratos Gigantes: ao cruzar uma das salas da masmorra, uma infestação de ratos gigantes avança em direção ao você. Assustado tenta se desviar da debandada de ratos, mas acabam perdendo itens no meio da confusão. Você perde 1 item (escolha qualquer item, mesmo os equipados). Não afeta Caçador de Ratos;
- 6: Sorte de Principiante: a sorte sorriu para você! Encontra-te um baú de tesouro durante a exploração. Role na Tabela de Tesouros.

Condições de Porta (1d6)

1,2,3	Porta Aberta
4	Porta trancada
5,6	Porta com armadilha embutida

- 1, 2 ou 3 - Neste caso, defina a condição de porta mais apropriada para a sua narrativa; A porta estava aberta quando outros heróis exploradores previamente passaram por ela.;
- 4 - Porta Trancada: para avançar, você deve abri-la. Role 2d6 para a resistência da porta. Role um ataque, se o valor for menor que a resistência a mesma continua trancada e o herói perde IPV. Se o valor for igual ou maior do que a resistência, a porta se abre. Se falhar, tente novamente até conseguir abrir a porta ou perder todos os PV's e morrer. Se for possível, volte para uma Seção anterior que tenha Portas Inexploradas.
- 5,6 - Porta com Armadilha: ao tentar abrir a porta, uma armadilha causa 1d6 -1 de dano ao herói. Após sofrer o dano, a Porta pode ser atravessada normalmente. Classes que não são atingidas pela armadilha, abrem a porta normalmente, evitando-a.

Achados (1d6)

1	Trapos
2	1 Poção de cura Aberta
3	Poção de Invisibilidade
4	Baú de Bugigangas
5	Cadáver de um aventureiro morto
6	Escorpião

- 1- Trapos velhos e rasgados inúteis;
- 2- Poção de cura aberta: você encontra uma poção aberta que já está quase no fim. Cure o seu personagem no valor de 1d6 -1 Pontos Vitais (use agora ou jogue fora);
- 3- Poção de Invisibilidade: evite o próximo encontro, mas ainda ganhando os XP. Você revisitar o local estará sendo esperado pelo Monstro;
- 4- Baú de bugigangas: um baú cheio de coisas velhas e inúteis;
- 5 - Cadáver de um Aventureiro morto: Você acha 2d6 x 4 Peças de Ouro;
- 6- Um escorpião: o inseto pica você causando 2 de dano ao seu PV;

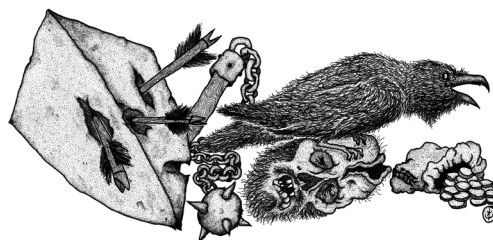
Notas Suplementares:

a) Tesouros - Se o jogador tirar o mesmo tesouro na tabela de tesouros, do qual não pode ser gasto (exemplo cota de malha mágica), ele o abandona. No caso dos anéis, ele poderá utilizar 2, um em cada mão. Toda vez que um item amaldiçoado for pego, ele causa o dano.

b) Capacidade de carga - O jogador pode carregar até 5 poções de cura e o equivalente a 700 peças de ouro durante a aventura. Ouro extra, ele terá que abandonar.

c) O jogador pode antes de entrar numa nova sala, recuperar seus pontos vitais, bebendo a quantidade de cura que achar necessário.

d) Modo Alma Negra - Este modo é o modo difícil do jogo. Na ficha dos personagens há os valores que deverão ser adotados, caso o jogador desejar utilizar este modo do jogo. É opcional.



◆ NPCs e MONSTROS ◆

ARANHA GIGANTE

PA : 2d6

PD : 7

PV: 15

AM,: nenhum

XP: 8

Iniciativa :3

Ações :2

Tipo de Ataque : Corpo-a-corpo

Moedas :3

FS: não

Quantidade :3(1)

Trata-se de uma aranha gigantesca, do tamanho de um ser humano comum. Possuem pernas fortíssimas, de forma que conseguem saltar sobre seus alvos e cravar suas presas neles, inoculando o veneno e depositando todo o seu peso sobre o alvo, deixando-o imobilizado. É extremamente temida, mas contra um grupo de aventureiros, pode ser derrotada facilmente.

Vulnerabilidades

Teias fragilizadas: você descobre que as teias de aranha são frágeis quando expostas ao fogo. Conhecendo esta fraqueza, a aranha sofre uma penalidade de **-1 DE DANO**. Se tiver um mago no grupo, capaz de usar qualquer magia relacionada ao fogo, a penalidade passa a ser de **-2 DE DANO**;

Favoritismo de seções: esta espécie prefere circular nos ambientes mais fechados e apertados da masmorra, como em corredores e escadas claustrofóbicas, onde conseguem encurralar suas presas. Dessa forma, quando encontradas em salas, sofrem uma penalidade de **-1 PD**;

LESMA GIGANTE

PA :3d6

PD :8

PV :12

AM : Sopro Ácido

XP :9

Iniciativa :8

Ações :1

Tipo de Ataque :Corpo-a-corpo

Moedas :9

FS : Não

Quantidade : 1d6

Criaturas repugnantes e imensas, que habitam os grandes espaços dentro da Fortaleza, assim como os vermes gigantes. No entanto, estas são mais lentas e mais difíceis de serem atingidas, devido à alta viscosidade da pele. É bem provável que as lesmas gigantes também sofreram processos de mutação a partir dos experimentos macabros de Berdolock.

Vulnerabilidades

Sensibilidade ao calor: os heróis descobrem que estes seres nojentos são bastante sensíveis ao calor, o que reduz o PV's deles para **8**. Para usar esta vantagem, é necessário ter um herói capaz de usar magias de fogo ou carregar uma **TOCHA**;

Lentidão: a lentidão das lesmas gigantes é um fator que as prejudica muito em um combate. Elas podem errar vários ataques devido a este fato. A partir de agora, o PA delas é reduzido para **2d6**.

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 : 1d6

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.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: mortos-vivos odeiam o brilho divino que a luz gerada pela magia de luz. Isso os torna mais fracos. Reduza o **PV EM -1**;

Lentidão: a lentidão dos mortos vivos é devido ao seu estado deplorável de decomposição, o que permite aos heróis terem uma excelente vantagem em termos de ações. A partir de agora, quando surgirem **1 OU 2** mortos vivos na masmorra, o número de ações destes passa a ser de **APENAS 1**.

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 : 1d6

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.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: mortos-vivos odeiam o brilho divino que a luz gerada pela magia de luz. Isso os torna mais fracos. Reduza o **PV EM -1**;

Lentidão: a lentidão dos mortos vivos é devido ao seu estado deplorável de decomposição, o que permite aos heróis terem uma excelente vantagem em termos de ações. A partir de agora, quando surgirem **1 OU 2** mortos vivos na masmorra, o número de ações destes passa a ser de **APENAS 1**.

TROLL

PA : 2d6

PD : 7

PV : 18

AM : Regeneração

XP : 12

Iniciativa : 5

Ações : 2

Tipo de Ataque: Corpo-a-corpo

Moedas : 6

FS : Não

Quantidade : 1

O troll é uma criatura antropomórfica. São gigantes horrendos, como ogros, mas com aparência semelhante à dos goblins. Por preferirem habitar em cavernas e grutas subterrâneas, escolheram a Fortaleza como morada predileta. Vivem por muito tempo, mais de mil anos; e por isso é possível encontrar trolls mais velhos, que habitam a Fortaleza desde antes da época de sua construção. Estes, no entanto, são bem raros de encontrar.

Vulnerabilidades

Corpos pesados: por serem criaturas muito pesadas, são mais lentos para atacar e defender. Isso dá uma certa vantagem aos heróis. Agora, os trolls terão **INICIATIVA 7** nos combates;

Ingenuidade: muitos trolls têm coração bondoso e não desejam derramar sangue. A partir de agora, ao invés de rolar para iniciativa, role **1d6**. Se sair de **4 A 6**, o troll deixa o campo de batalha pacificamente (basta uma rolagem para todo um grupo de trolls). Mesmo evitando o combate mortal, os heróis ainda recebem XP normalmente;

Ataques Mágicos/Poderes Especiais

Os monstros possuem ataques mágicos/poderes especiais dos quais listamos abaixo e que podem ser utilizados contra os heróis. São os seguintes:

a) **Regeneração** - No final de cada turno de combate a criatura pode recuperar 1d6 PV, sem ultrapassar seus PV originais. Role 1d6 se o resultado for 1 ou 2 ele realiza a regeneração.

b) **Sopro de Ácido, Gelo e Fogo** - Os sopros são ataques em área que podem atacar 1d6 alvos, contra o PD dos mesmos. Cada sopro dá os seguintes danos:

Ácido - 2d6+3

Gelo - 2d6+3 e efeito de paralisia

Fogo - 3d6

Role 1d6 se o resultado for 1 ou 2 ele realiza o ataque de ácido

Número de Monstros na Aventura

Por se tratar de uma aventura solo o número de monstros que aparecem nos encontros é sempre 1. Se o jogador resolver jogar no modo Alma Negra, o número de monstros vai ser o indicado na ficha no bestiário. Em caso de duas pessoas jogando (modo "normal"), ou se você jogar com dois personagens simultaneamente, aparecem dois monstros nos encontros.

Ladrão - Ladino Nível 1 - Humano

PA : 2d6

PD : 5

PV : 12

Iniciativa : 2

Ações : 1 por turno

Equipamento:

Adaga Afiada Comum : 2d6 (corpo-a-corpo)

Armadura de couro especial

Peças de ouro : 3

XP : 12

Habilidade : Esquiva. O ladino pode utilizar essa técnica acrobática para se esquivar dos ataques dos monstros. Reduz o dano sofrido em 1d6 (4xA - Role 1d6 se o resultado igual a 4 ou mais o ladino usa a esquiva)

Chefe dos Ladrões - Ladino Nível 2 - Humano

PA : 2d6

PD : 7

PV : 20

Iniciativa : 2

Ações : 1 por turno

Equipamento:

Adaga Afiada Comum : 2d6 (corpo-a-corpo)

Armadura de couro especial escudo e elmo de couro

Peças de ouro : 20

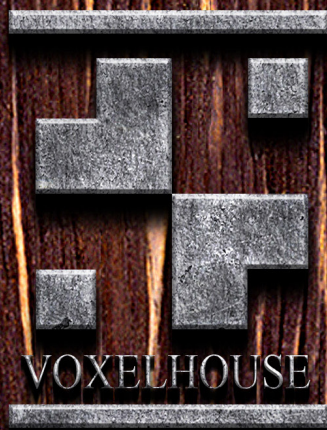
XP : 22

Habilidade : Esquiva. O ladino pode utilizar essa técnica acrobática para se esquivar dos ataques dos monstros. Reduz o dano sofrido em 1d6 (4xA - Role 1d6 se o resultado igual a 4 ou mais o ladino usa a esquiva)

A FICHA A HERÓICA

NOME		NÍVEL		RETRATO	
RAÇA	CLASSE				
DESCENDÊNCIA					
CARACTERÍSTICA SECUNDÁRIA					
NASCIDO EM	IDADE	MÃO	PA	PD	
			PV	INICIATIVA	
HABILIDADES/FEITIÇOS			EQUIPAMENTOS		
PE	PF	PM			
TESOUROS e ÍTENS ESPECIAIS			NOTAS		





Produzido pela Voxel House Game Studio

Game Design: Tony Garcia

Lore e Histórias: Tony Garcia

Diagramação: Bruno Sathler

Arte: Antônio Marcelo, Carlos Castilho e Yuri Perkowski

Mapas: Antônio Marcelo

Playtesters: Ana Luiza (Lui Gami) Bruno Sathler, Bruno Silva,

Daniel Siviotti, Diego Farriá, Eduardo Aster, Fabiana Prager,

Fabiano Barbeiro, Gustavo Silveira, Lucas Conengundes,

Michael Martinez, Nicholas Fireman, Pedro Augusto, Rafael

Beltrame, Victor Lopes

Registro na Câmara Brasileira do Livro

sob o número : DA-2020-002882

<http://www.voxelhouse.com> - 2020

DESIGN POR

