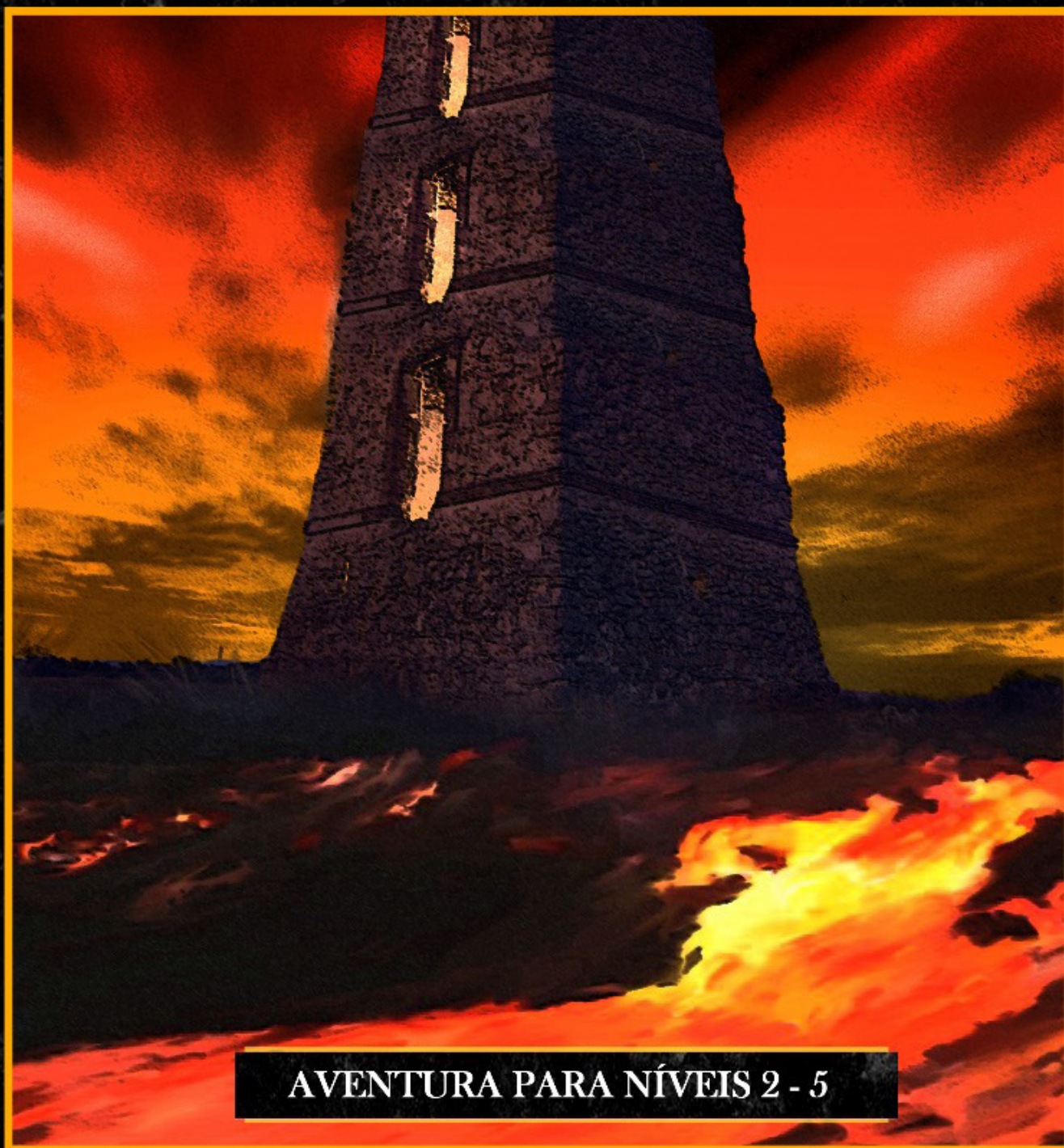


AS CRÔNICAS DE ARTRÚSIA

A PRISÃO INFERNAL



AVENTURA PARA NÍVEIS 2 - 5

POR TONY GARCIA



**Produzido por Voxel
House
Game Studio**

Game Design: Tony Garcia
Regras: Tony Garcia
Capa: Bruno Sathler - baseada na
arte da Marcus Mortati
Arte interna e diagramação: Tony
Garcia e José Augusto Prager,
Arte do Prefácio : Marcus
Mortati - @dungeorama
Mapas : Tony Garcia
Lore: Tony Garcia
Testes: Rafael Beltrame

Dúvidas, idéias e colaborações,
visite nosso site:
<http://www.artrusia.com.br>

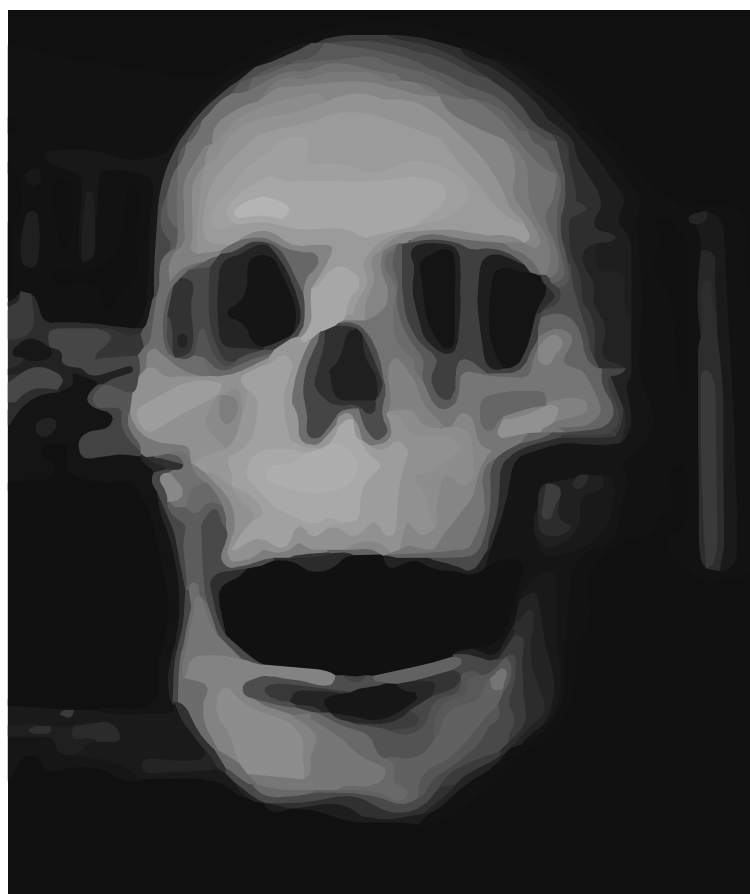
Este jogo é registrado na Câmara
do Livro sob o número:
DA-2020-002882

Voxel House 2021
<http://www.voxelhouse.com>
Sistema de Jogo Solo

COD. PROUTO: BA001

CONTEÚDO

A Prisão Infernal	3
Um Pouco de História.....	5
Estrada para a Prisão.....	7
Interior da Prisão	
Primeiro andar.....	9
Segundo andar.....	11
Terceiro Andar	13
Subterrâneo Nível I	15
Subterrâneo Nível II	16
Subterrâneo Nível III	19
Final da Aventura	23
Tabelas.....	25
Bestiário.....	27





A PRISÃO INFERNAL



ocalizada nas Montanhas Velhas, perto do rio de lava, fica a antiga Prisão da Rocha

Rubra. Somente os piores facínoras eram aprisionados ali até seus dias finais. Quem entrava, jamais saía, e o destino dos condenados era uma morte lenta, mas regada a torturas e sevícias sem fim.

“Contudo, um dia um homem inocente foi condenado e levado para este inferno. Que ninguém sabia é que ele era um homem sábio, que estudara a magia antiga. Ele passou anos na prisão, dia após dia, reunindo os elementos necessários para um poderoso encanto necromântico.

Certo dia a beira da morte ele o invocou.

Dizem os mitos que neste dia as portas dos infernos se abriram e todos os ali presos, junto com seus carcereiros encontraram a danação eterna. A partir de então, a prisão virou um lugar maldito onde ninguém mais pisa, mas existe um porém...

Os mesmos mitos falam que há um enorme tesouro ali guardado, fruto de saques de seu terrível diretor que espoliava os prisioneiros, fazendo-os trabalhar até a morte. Dizem que é muito, mas muito ouro e está a espera daqueles que não temem os infernos...”

Crônicas de Manoel Leitão Cardoso – Extraído do Livro dos Danados.

SOBRE NOSSA AVENTURA

A Prisão Maldita é a primeira aventura oficial para o Crônicas de Artrúsia. É possível você aproveitar este suplemento se você tiver apenas o Fastplay, mas para uma experiência completa recomendamos você adquirir o Tomo Branco, pois este tem toda a mitologia de Artrúsia, bem como uma série de regras/oráculos especiais como: tabelas de reação, críticos, tesouros, itens, etc.

Neste módulo vamos apresentar um conceito que irá nortear todo o nosso sistema: personalidades.

As personalidades podem ser monstros ou NPC's específicos de uma aventura. Eles só podem ser encontrados na localidade onde se passa esta aventura e os personagens ao derrotá-los receberão pontos de experiência, mitos e fama específicos. Além disso eles terão uma tabela de tesouros especiais, que deverá ser rolada no final do combate. Isso é uma forma de dar itens únicos e que podem dar um plus a mais na sua campanha de jogo.

SOLO X GRUPO

Esta aventura tanto o jogador solo e os jogadores em grupo podem se divertir com a mesma.

É importante lembrar que existem diferenças importantes entre estes dois estilos de jogo que vamos pontuar para vocês.

a) Número de Monstros na Aventura - Em uma aventura solo o número de monstros que aparecem nos encontros é sempre 1. No modo comitiva com o mestre o número de monstros vai ser o indicado na ficha no bestiário do módulo e do Fastplay/Tomo Branco.

b) Tesouros - No jogo solo se o jogador tirar o mesmo tesouro na tabela de tesouros, ele o abandona. No caso de um grupo ele poderá dar para outro membro da comitiva. No caso dos anéis, ele poderá utilizar 2, um em cada mão. Toda vez que um item amaldiçoado for pego, o mesmo causa o dano.

c) Capacidade de carga - No modo solo o jogador pode carregar até 8 poções de cura e o equivalente a 700 peças de ouro durante a aventura. Ouro extra, ele terá que abandonar. No caso de grupo, estes números passam a ser para cada um dos membros do grupo

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

e) É importante salientar que alguns jogadores solo gostam de agregar 1 ou mais NPC's a sua comitiva.

Isso pode ser tratado como um grupo e as regras específicas devem ser aplicadas para isso.

f) O mestre pode adaptar as regras em situações especiais de jogo.

DICAS PARA O MESTRE

Para os jogos com mestres e comitivas, damos umas dicas interessantes para vocês. Tenha em mente, que diferente do jogo solo, você assume as rédeas e faz com que o jogo flua. O mestre de jogo ao construir uma aventura precisa ter algumas coisas na sua cabeça:

a) Linha narrativa - Tenha uma linha narrativa bem definida na sua cabeça com início, meio e fim. Isso facilita o desenvolvimento da aventura e de possíveis campanhas. Ter já a história definida, ajuda o desenrolar da aventura.

b) Desafios e mistérios - Desde o início da aventura os jogadores devem ser constantemente desafiados e colocados num constante véu de mistério. Um jogador que tenha sido de repente jogado numa situação que precise pensar e saber agir, valoriza muito o jogo.

Deixe seus jogadores quebrarem a cabeça e se sintirem envolvidos em um grande desafio, por menor que seja.

c) Decidir o ritmo de progressão - Você como mestre pode decidir qual será o ritmo de progressão de seus jogadores/as.

Dependendo do seu grupo você poderá desenvolver de maneira mais lenta cada um dos personagens de seus jogadores, ou então numa aventura pelo menos um deles poderá alcançar um nível novo. Recomendamos o bom senso.

d) Manter o jogador focado na aventura - No mundo atual existem diversas coisas que podem desviar a atenção de um jogador.

Neste momento você como mestre deve sempre manter o jogador preso em ganchos que não permitam ele desviar-se do jogo e causar assim problemas no desenrolar de uma sessão.

Manter o jogador focado com desafios, enigmas, ou mesmo possibilidades de recompensas, ajuda o desenrolar de uma partida e a manutenção do foco.

e) Interprete - O RPG é um jogo de interpretação e se você de repente incorporar aquele orco selvagem, ou mesmo um taberneiro ranzina, podem provocar boas risadas e o engajamento de todos. Interpretar ajuda e pode trazer alegria para uma mesa de jogo.

No jogo em grupo lembre-se que você não está jogando contra os jogadores. Tente ser o mais imparcial possível com relação ao jogo. Lembrando sempre que o mestre ao esgotar todos os recursos possíveis para resolver uma situação, resolva apelando aos deuses: **ROLE UM DADO!**

Isto faz parte da magia dos RPG's e da arte de mestrear. Esperamos que possam se divertir nesta nossa aventura.



UM POUCO DE HISTÓRIA

“Tem certeza que quer entrar? - a pergunta saíra da boca de Olívia que encarava Tobias de maneira preocupada.

- Me preparei por anos para isso - respondia Tobias, enquanto erguia a espada e pegava a estranha chave de caveira da algibeira - É tudo ou nada...

- Eu sinto que há algo terrível atrás desta porta - falou a ladina - nunca senti isso antes...

- Você está impressionada com as histórias, mulher - comentou o guerreiro, enquanto colocava a chave na porta de ferro negro da grande torre de pedra- Vamos entrar e ficar ricos.

Girou a chave e um “clang” se fez ouvir. Tobias empurrou a porta e um fedor de bolor, misturado com um miasma pútrido de corpos há muito decompostos atingiu a narina de ambos.

- Que fedor horrível! falou Olívia colocando a mão tapando a boca e o nariz - esse lugar cheira maldição!

- Deixe de ser boba mulher - adentrou o recinto - venha comigo... - Não pode terminar, pois a porta fechou subitamente deixando Olívia de fora e Tobias dentro do local.

- Tobias!- berrou Olívia batendo na porta fechada. Nada, apenas o ruído do rio de lava perto a bourbulhar. Ela tentou por vários minutos abrir a porta e nada.

De repente um grito desesperador vindo de dentro da torre. Era a voz de Tobias com certeza. Depois o silêncio, mas um silêncio tão assustador, que só era interrompido pelas batidas de Olívia na porta chorando desesperada. Depois de horas na frente daquele lugar infernal, chegou a conclusão que nada poderia fazer. A Prisão Infernal fizeram mais uma vítima”.



compensar seu trabalho como diretor na prisão. Quando a prisão ficou pronta, ela era uma enorme torre quadrangular negra, com 3 andares e um complexo subterrâneo que abrigava, celas, uma pequena fábrica, oficinas, refeitório para os condenados e uma ala médica onde se diziam realizar experiências macabras e de magia profana. Estas experiências eram realizadas por Humberto Domingues Valente, um físico e necromante, primo de segundo grau do Barão que fora convidado por ele. O “Doutor Humberto” como era conhecido, realizava experiências dantescas e diziam as más línguas que os mortos caminhavam nas partes profundas da prisão.

Um outro personagem peculiar era a Baronesa Fernanda Castro lopes, esposa do Barão e carcereira chefe da Prisão. Ela era uma sádica sem escrúpulos que torturava os presos e as presas.

A HISTÓRIA DA PRISÃO

A prisão de Rocha Rubra foi construída há cerca de 120 anos atrás pelo Duque Armindo Castro Lopes. Foi feita para ser uma prisão de segurança máxima destinada aos piores bandidos e traidores dos reinos dos homens. Ela fica localizada nas Montanhas Velhas, há cerca de 5 dias de Rubragaua. O local foi escolhido a dedo pelo Duque, pois perto dela há um grande rio de lava, que afloresce uma pequena parte a superfície, mas é quase todo subterrâneo.

Isso causa um efeito interessante, pois a parte subterrânea da prisão tem temperaturas altas, sempre na faixa dos 38 graus, causando um suplício ainda maior para os condenados. A construção da prisão levou cerca de 8 anos, sendo supervisionada pelo Barão Simas Castro Lopes, irmão do duque. Simas se tornaria mais tarde o diretor da prisão e se revelaria um sádico sem escrúpulos. Ele colocava os presos para trabalhar para ele produzindo ferramentas e outros bens de consumo. O dinheiro destas atividades iam todos para os bolsos do barão, como forma de

Relatos afirmam que ela carregava duas enormes facas e que seu divertimento era lutar com os presos mais rebeldes, levando a uma morte lenta e dolorosa. Ela prometia liberdade a eles, caso a matassem, mas isso nunca ocorrera, pois ela era extremamente habilidosa no manuseio das armas.

Por último um personagem que era responsável pela administração direta da prisão, era o Manajeiro Armando. Ninguém sabia seu sobrenome, só chamavam ele de Armando e era um homem cruel, que matava um preso por motivos simples. Ele ficava nas áreas baixas da prisão supervisionando a produção da fábrica e das oficinas.

Durante anos a prisão funcionou de maneira implacável, sendo uma máquina de moer carne. Um dia um homem foi acusado de forma injusta de ter matado uma criança por uma mulher que queria vingança contra ele. Foi condenado de maneira leviana e encaminhado para a prisão.

Chegando lá tentou de todas as maneiras provar a sua inocência, mas não conseguiu, sendo tragado para aquele inferno. Durante anos com uma força de vontade sobre-humana resistiu aos suplícios do lugar. Que ninguém sabia é que ele era um sábio e estudante das magias diversas. Ele conseguiu reunir de maneira secreta uma série de ingredientes e nas portas da morte, invocou um poderoso feitiço necromântico que abriu as portas do inferno.

Dizem que nesse dia, testemunhas diversas viram do prédio da prisão fantasmas, aparições voando em volta dela. Além de berros, gritos desesperadores e uma chama rubra envolvendo todo o prédio. Por quase um mês isso ficou assim e ninguém se atreveu a se aproximar. Certo dia tudo ficou em um silêncio mortal e nenhum movimento se fez presente no local.

O Duque Armindo resolveu então enviar uma expedição a prisão.

A mesma foi composta por um grupo de 10 soldados, liderados por um oficial de confiança do Duque. A mesma partiu para o local. Uma semana depois o oficial retornara sozinho, falando coisas desconexas sobre a prisão. Dizia que todos lá dentro tinha morrido e se transformado em monstruosidades. O Barão matara um a um de seus homens e ele escapara de maneira milagrosa. O oficial disse que nunca mais poria os pés naquele inferno.

O Duque resolveu ir pessoalmente com uma tropa de 60 guerreiros bem armados, para de vez acabar com o mistério. Chegando lá uma aura de maldade envolvia o prédio. Parou com seu cavalo na frente da torre e chamou por seu irmão. Durante quase 30 minutos nada mudou, então de repente a porta se abriu e revelou uma visão terrível.

O Barão, seu irmão, era uma enorme massa de carne e pustulas, que sorria de maneira lasciva. Do seu lado sua esposa o acompanhava, vestida de maneira obscena, coroada por uma beleza profana. Havia com eles um séquito de monstruosidades e zumbis

Dizem os soldados, que estiveram lá presentes, que a reação do duque foi de espanto e horror. Dizem que o mesmo tentou falar com o irmão, mas este simplesmente o ignorou, inclusive o ameaçando se ali retornasse. O estranho séquito se retirou para dentro daquele local infernal e o duque retornou a suas tropas com lágrimas nos olhos. Ele ao retornar as suas terras decretou que aquele lugar era maldito e que nunca mais se falasse dele. O Duque morreu anos depois e a prisão esquecida.

Os anos se passaram até que a fama da Prisão Infernal começou a se tornar

popular devido a uma estranha história. Havia um mendigo chamado Orestes "O Banguela" que estava a errar perto da prisão. Dizem que ao se aproximar do local, viu algo brilhante cair de uma das janelas da torre.

Ao se aproximar, viu que era uma barra de ouro de cerca de 10 quilos. Mais do que depressa pegou a barra e correu para Bravamata para vendê-la, se tornando um homem de posses. Perguntado onde achara a barra ele prometeu que só falaria no seu leito de morte. Os anos se passaram e prestes a morrer Orestes, falou da procedência da barra. Isso provocou uma corrida de aventureiros para o local. Contudo todos que iam jamais voltavam, dando fama ao lugar de maldito. Muitos no entanto, acreditam que lá dentro há tesouros enormes, mas que horrores estarão a espera dos incautos.

Notas para o Mestre e Jogador Solo

Esta história deve ser utilizada como o pano de fundo sobre a prisão. Sugerimos que a mesma possa ser apresentada em uma taberna de Rubragaua, ou mesmo contada por algum NPC para o(s) jogador(es). Este NPC falara de uma expedição que está sendo organizada para o local. A partida para a Prisão Infernal será de Rubragaua para as montanhas e a organização da expedição será financiada por um mago rico, Carlos Tomasino, que quer o livro do médico da prisão, com as anotações de suas experiências. Ele dará cerca de 6 poções de cura de 2d6 pontos de vida, comida e água para 2 semanas.

Ele pagará cerca de 1200 peças de ouro se o livro for parar em suas mãos. O mago não irá querer nada do butim obtido pelo(s) aventureiro(s) que poderá ficar com ele(s). Veja o final da aventura para maiores detalhes.

A ESTRADA PARA A PRISÃO

O mapa mostra a rota de viagem partindo de Rubraágua até a localidade das montanhas onde está o Rio de Lava. Serão 5 dias de viagem, com possibilidade dos seguintes encontros de dia e noite.

Dias 1 e 2 Florestas Perto de Rubraagua

Dia

- 1- 1d3 Zumbis
- 2- 1d3 Aranhas Gigantes
- 3- 1d3 Bandidos
- 4 a 6- Nenhum encontro

Noite

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

Dias 3 a 5 Montanhas Velhas

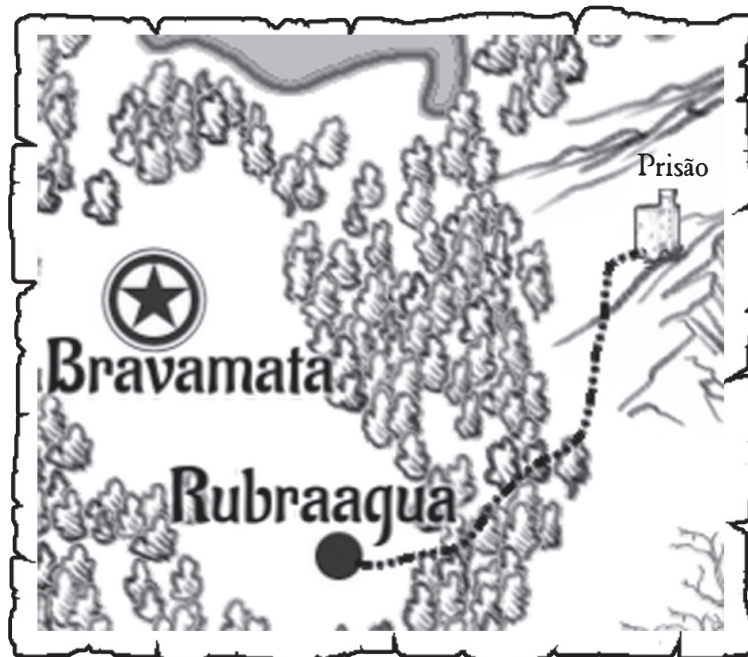
Dia

- 1- 1d3 goblins
- 2- 1d3 zumbis
- 3- 1d3 Bandidos
- 4 ou 5- Nenhum encontro
- 6- Achado

Noite

- 1- 1d6 Zumbis
- 2- 1d6 Esqueletos
- 3 - 1d6 Goblins
- 4- 1d6 Bandidos
- 5- 1 Troll
- 6 - Nenhum encontro

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



CHEGANDO A PRISÃO

Ao chegarem próximos a prisão o(s) jogador(e)s terá(ão) a seguinte visão:

“Do alto de uma pequena colina é possível ver uma torre negra de forma quadrangular, antiga e com um ar extremamente sombrio. Perto dela é possível ver o pequeno rio de lava que some terra a dentro. O local é quente e é possível sentir o cheiro de enxofre no ar. Há uma pequena trilha que leva a até a sua entrada.

Ao se aproximarem é possível ver as dimensões da hedionda construção. Ele é uma torre com cerca de 3 grandes andares, com uns 20 metros de altura. Há janelas com grandes barras de ferro espalhadas pro sua extensão a partir do segundo andar. As pedras que compõem a construção são de uma

espécie de basalto negro, de aparência bem antiga. Há uma enorme porta de aço negro, lisa, com uma imensa fechadura e um batedor em forma de crânios. No canto direito da porta há uma chave de caveira pendurada com os seguintes dizeres acima dela:

“Use-a se tiver coragem. Você abrirá as portas do inferno.”

Não há sinal de vida em nenhum local, o silêncio só é quebrado pelo borbulhar da lava ao longe.”

Descrição Geral do Castelo

A Construção da Prisão é uma torre de pedra basaltica com cerca de 20 metros 45 metros de lado. Há diversas janelas por cada lado do quadrado nos segundos e terceiros andares.



A Baronesa Fernanda

A história da esposa do Barão Simas é um misto de estranhas circunstâncias. Ela era uma mulher muito bela, versada nas artes das lutas e das intrigas. Era alta, com cabelos negros, pele muito clara e olhos de um verde profundo. Tinha um belo corpo torneado por práticas marciais diversas.

Desde jovem tinha uma tendência sádica e por quase nada mandava espancar seus serviçais. Ela se apaixonou pelo barão depois de tê-lo conhecido em uma festa promovida por um nobre conhecido dos dois.

A chama do estranha amor dos dois se intensificou em pouco tempo e logo estavam casados. A baronesa era uma guerreira habilidosa e sua especialidade era a luta com duas adagas. Ela era rápida e mortal, e dizia-se que ela sozinha derrotara cerca de 6 guerreiros muito bem



armados e extremamente habilidosos. A Baronesa também gostava de jóias caras e raras. Há um boato que ela possuía um colar de pedras de aerolita, que o barão comprara para ela. Este colar de acordo com diversas testemunhas dava um estranho poder a mulher.

Depois que ela se mudou para a prisão inernal, pode saciar toda a sua sede de maldades e de lascívia. Testemunhas afirmam que ela na prisão matara diversos prisioneiros em lutas de vida e morte. Se é verdade? Ninguém sabe realmente.

A única entrada para a prisão é a porta de aço negro. Para abri-la é necessário utilizar a chave. Contudo a mesma é amaldiçoada. O aventureiro que pegar a chave deverá rolar na tabela abaixo para ver qual o efeito que a mesma irá causar nele:

1d6	efeito
1	Choque - perde 1d6 pontos vitais
2	Queimadura - perde 1 ponto vital
3-5	Sem efeito, apenas um ligeiro incomodo
6	Visão

O no caso da visão o personagem vê uma sala cheia de barras de ouro, jóias e diversas armas mágicas. Será que estão dentro da prisão?

Ao abrir a porta com a chave o aventureiro verá a seguinte cena:

“A porta abre com um enorme rangido e um cheiro de bolor, misturado com um fedor mortal de putrefação atinge(m) o(s) personagem(s), junto com uma lufada de ar quente. É um cheiro nauseabundo, carregado de sensações ruins.

É um miasma de morte e de corrupção, lembrando o que há de pior na existência. Após a porta há uma grande sala curiosamente iluminada por diversas tochas, como um convite para que todos entrem neste lugar maldito.”

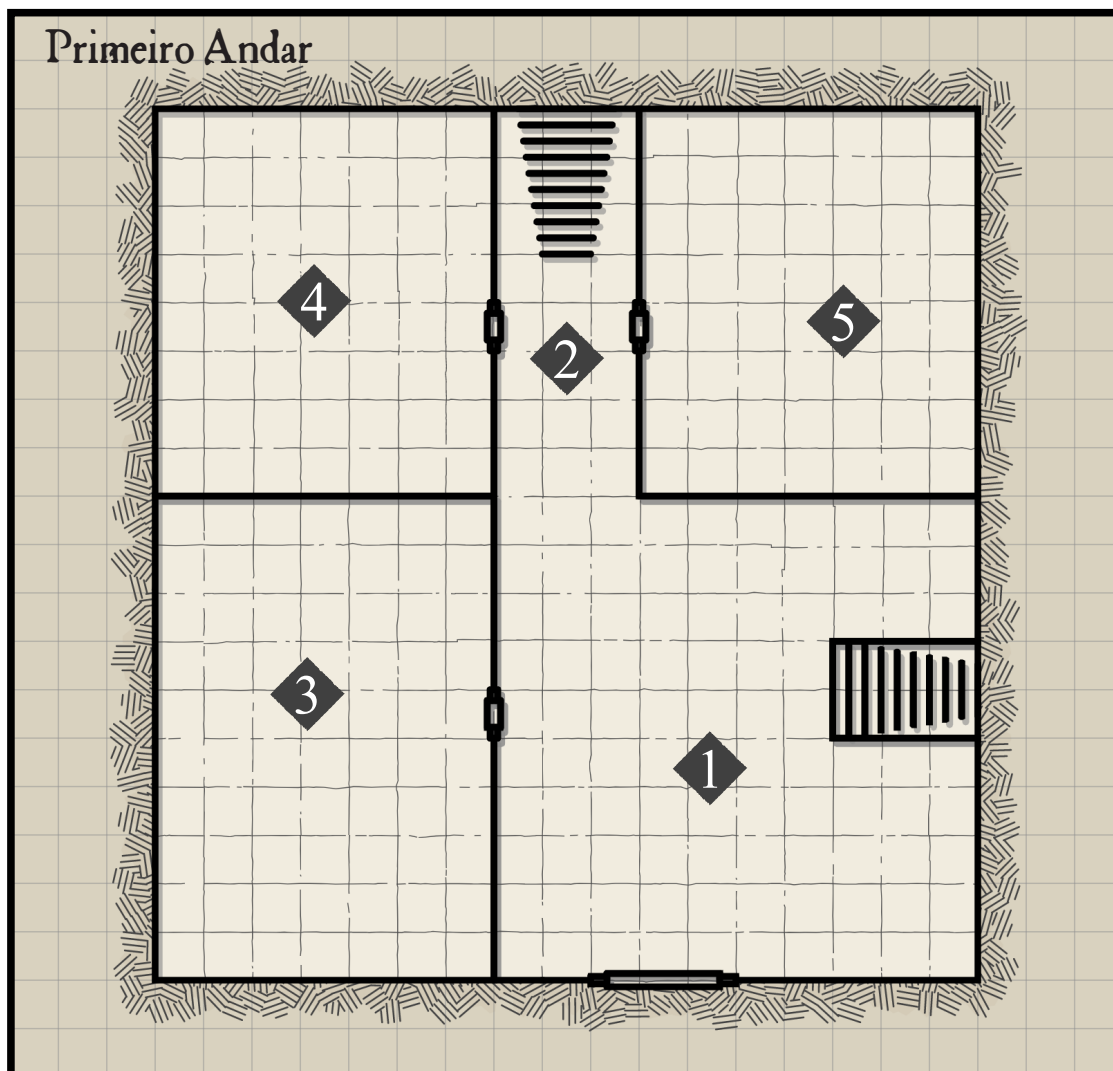
Após a porta aberta é revelada uma grande sala. Não é possível visualizar todos os detalhes.

Para isso é necessário que o(s) personagem(s) entre(m). O mestre deverá frisar isso. Quando o(s) aventureiro(s) entrar(em) na primeira sala da prisão, a porta atrás dele se fechará magicamente, impedindo a sua saída. Nesse momento uma voz masculina tenebrosa será ouvida falando o seguinte:

“Tremam mortais! Sua arrogância será sua ruína! Eu sou o monstro em seus pesadelos, o juiz da morte, o verdugo de sua danação!”

Em seguida uma risada horripilante se faz ouvir e é possível ouvir gritos e lamentos ao longe. O(s) jogador(es) estão dentro da prisão e a aventura irá ter seu início.

O INTERIOR DA PRISÃO



O PRIMEIRO ANDAR

Ao entrarem dentro da prisão os heróis estarão num ambiente sombrio e aterrador. Curiosamente dentro deste primeiro andar o ar é frio e a temperatura agradável. O fedor de morte, vindo de cadáveres decompostos e coisas apodrecidas é muito forte. Pequenas tochas iluminam o local de forma bruxuleante. Há gemidos e gritos de dor ao longe. O ambiente é pesado e maligno.

1 - LOUNGE

Uma grande sala com algumas mesas velhas, móveis quebrados e restos de armas. Há tochas iluminando as paredes. Há uma escada que desce a direita, dela emana um calor bem forte. Há uma porta a esquerda e um corredor que dá acesso a três portas de madeira e uma escada que vai para o segundo andar. Esta sala provavelmente era a recepção do presídio, onde era feita a primeira triagem dos detentos. Há algumas placas escritas "Silêncio", "Atenção as Ordens"

O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role 1d6 na tabela de investigação A. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

2 - CORREDOR

O corredor é largo e termina numa escada de madeira antiga, desgastada, mas com uma beleza decadente. Há **1d6** entulhos no chão que pode ser investigados (opcional - tabela de investigação A). Ao chegar a escada role 1 evento na tabela de eventos A. Resolvido o evento pode-se subir a escada.

3 - ARMAZEM

Uma grande sala com cerca de **6** estantes cheias de caixas. O ambiente é mal iluminado com diversos detritos espalhados pelo chão e com móveis velhos quebrados e roupas rasgadas. Ao entrarem na sala uma risada sinistra se faz ouvir e ela fala o seguinte: "Ahh!!! Novos detentos! Podem deixar suas coisas aqui e pegar seus uniformes, sua danação começa!" Surge **1d6** espectros que vão atacar os jogadores. Em caso de vitória, o(s) jogador(es) pode(m) investigar as **5** estantes na tabela de achados A. Na sexta estante role **1d6** na tabela abaixo:

1d6	efeito
1	Uma sensação de dor toma seu corpo. Imagens de terror profundo, regado a sons de martírio e sofrimento. Você vê os antigos prisioneiros neste cômodo sendo açoitados e conduzidos para a parte de baixo da prisão. Perde 1d6+3 pontos de vida.
2	Uma sensação de enjôo e mal estar. Havia um veneno colocado no local. Você vômita e perde 1d6 pontos de vida
3,4	Roupas velhas e rasgadas, de algum detento. Dentro delas só há sujeira e poeira.
4	Uma algibeira velha com cerca de 1d6 peças de ouro.
5	Um anel e uma corrente de ouro com valor de 120 peças de ouro.
6	Uma adaga de qualidade com PA de +2

Nota ao mestre: Em caso do jogo em grupo, cada um dos jogadores deverá anunciar que estante deverá investigar. No caso da sexta estante, somente o jogador que a investigar rolará na tabela acima.

Nota do Jogador solo: Lembrando que no jogo solo o jogador poderá investigar cada uma das estantes acima citadas, ou não.

4 - SALA DOS REGISTROS

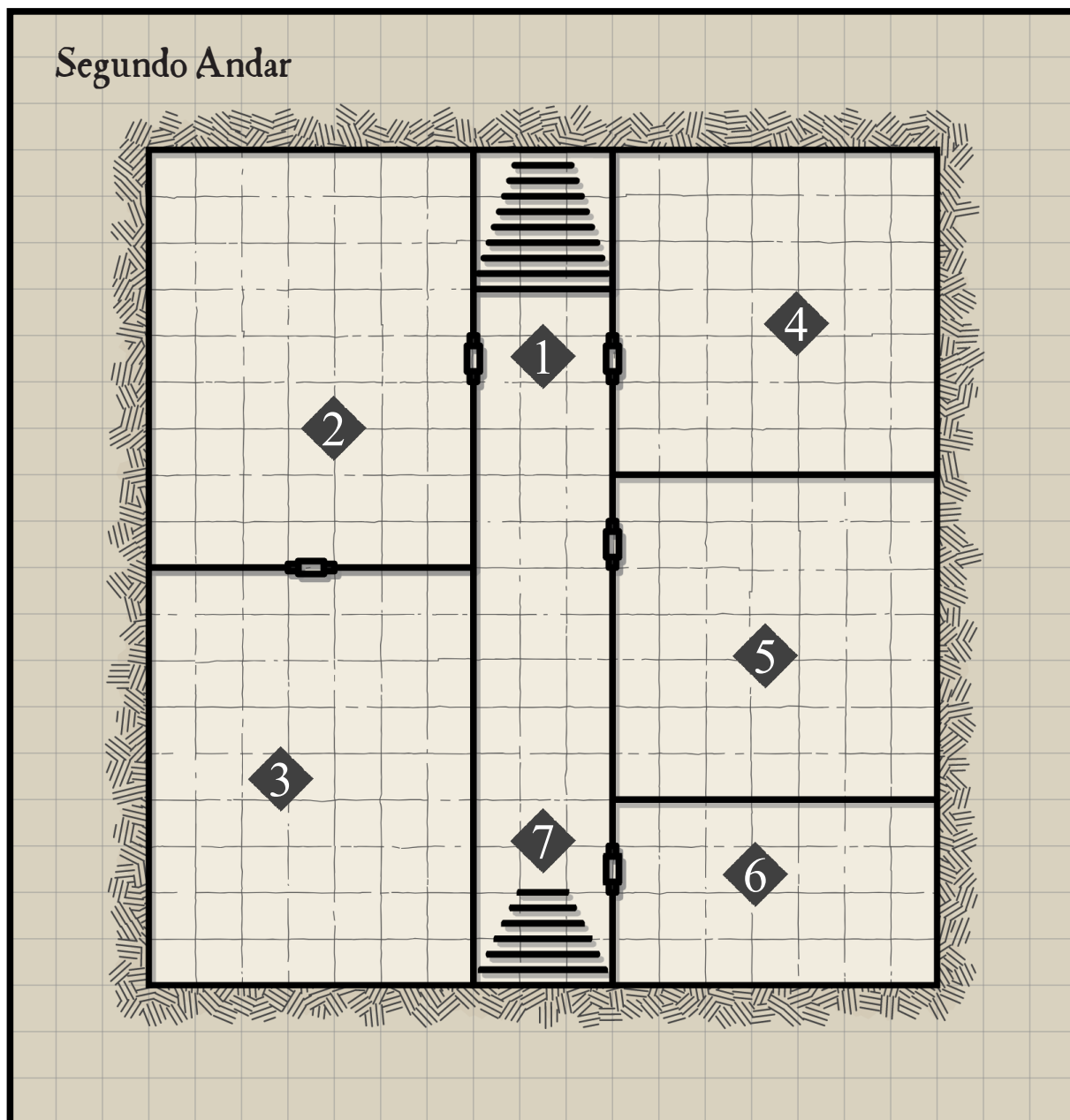
Uma sala mal iluminada com estantes cheias de livros de registros dos antigos condenados, mesas e lixo. Um cheiro típico de bolor e mofo se sente no ar. Destacada no centro da sala há uma mesa com um enorme livro fechado sobre ela. Caso o livro seja aberto, a seguinte cena acontece: "Um pilar de luz branca sai de dentro e lamentos fantasmagóricos são ouvidos. Um vento frio atinge a sala levantando papéis e poeira. Surge de repente **1d6** espectros. Ele(s) ataca(m) o(s) jogador(es).". Em caso de vitória deve ser rolado 1 tesouro na tabela de tesouros A. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

5 - ENFERMARIA

Uma antiga enfermaria com leitos destruídos, armários de remédios quebrados, sujeira para todo o lado. Ao entrar(em) na sala, **1d6** esqueletos se levam do chão, vestidos com o resto de uniformes de médicos e enfermeiras. Estes esqueletos são um pouco diferentes, seus ossos são negros como se fossem feitos de algum tipo de pedra. Todos carregam uma espécie de cutelo e estão prontos para atacar. Caso vença(m) a batalha, deverão rolar na tabela de achados B. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.



Segundo Andar



O SEGUNDO ANDAR

Ao subirem as escadas o(s) aventureiro(s) se deparam com um corredor, sujo e iluminado por tochas. Há 4 portas de madeira três a esquerda e uma a direita. O fedor neste andar diminui, mas lamentos e gemidos podem ser ouvidos. Na parede há quadros com pinturas mostrando cenas alegres no campo e de festas. No final do corredor há outra escada de madeira que sobe para o 3o. andar da torre. A mesma guarda uma beleza decadente de outrora.

1 - TOPO DA ESCADA

Ao atingir o topo da escada o(s) aventureiro(s) se depara(m) com um corredor sujo, com piso de madeira escura e bem desgastada. A medida que caminha(m) no andar a madeira range imitando um lamento de dor. Há uma estranha atmosfera fria no local, e o ar é bem seco. Há portas cada uma com uma placa. Na porta direita a placa está escrita "sala da Guarda", na primeira porta a esquerda "sala de descanso", na segunda porta "refeitório" e na terceira porta "cozinha".

Aparentemente todas as portas estão abertas. Ao chegarem no topo da escada o(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role 1d6 na tabela de investigação B. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

2 - SALA DA GUARDA

Uma enorme sala iluminada com tochas e com 10 baús e 10 camas beliche em estado deplorável, com o piso sujo e cheio de detritos. Há duas janelas com grades de ferro que é possível ver a paisagem lá fora. No final da sala há uma porta fechada para outro cômodo. Provavelmente era o dormitório da antiga guarda do presídio. Dos baús, só 3 estão fechados, os outros estão escancarados ou semi destruídos. O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar os baús. Role 1d6 na tabela de investigação B. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

3 - SALA DAS ARMAS

A porta se abre para uma sala com suportes para armas e armaduras. Nela há tochas iluminando o local e mais duas janelas com grades mostrando o terreno lá fora. No local contudo há uma presença maligna que se manifesta quando os aventureiro(s) adentra(m) o recinto. Um grupo de 1d6 esqueletos com restos de armadura e armas enferrujadas atacam implacavelmente. Em caso de vitória deve ser rolado 1 tesouro na tabela de tesouros A. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

4 - SALA DE DESCANSO

Ao abrir(em) porta se depara(m) com uma sala com mesas e cadeiras destruídas, iluminada por uma tocha. Uma voz se faz ouvir: "Quem está interrompendo meu descanso?" Um espectro surge e ataca o(s) aventureiro(s). Em caso de vitória a sala pode ser utilizada mais tarde como um local de descanso e recuperação. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

5 - REFEITÓRIO

Ao abrir(em) a porta, um enorme refeitório iluminado por tochas surge a sua frente. As mesas mostram pratos abandonados, cadeiras quebradas e sujeira e detritos por todo o lado. Há duas estantes para pratos e talheres. O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar as estantes. Role 1d6 na tabela de investigação B. No fundo da sala há um buraco do qual é possível ver o outro cômodo. Uma das mesas chama a atenção do(s) aventureiro(s). Nela há uma grande travessa coberta por uma tampa de ferro. Se a tampa for aberta revelará uma cabeça de um homem em avançado estado de decomposição. De repente ela abrirá o que restou de seus olhos e da sua boca sairá o seguinte:

"Hora da bóia ser servida!!"

Surgirão 6 zumbis do chão sujo do local e atacam o grupo. (no caso do jogo solo 1 zumbi). Caso o(s) aventureiro(s) vença(m) a luta, deverá rolar 1d6 na tabela de tesouros B. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

6 - A COZINHA

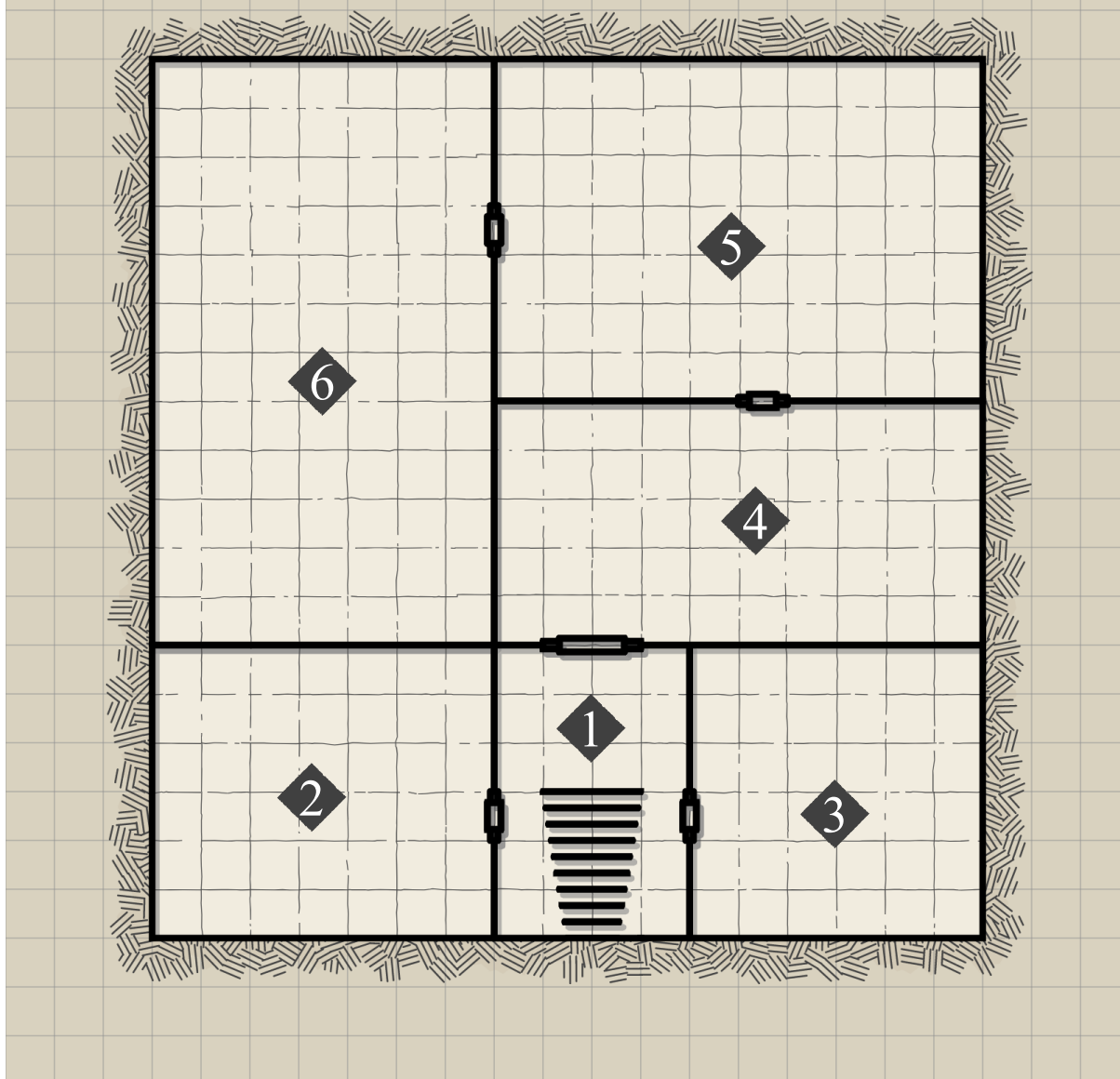
Ao abrirem porta uma cozinha toda destruída, com panelas de aço espalhadas pelo chão. A sala é iluminada por uma tocha e há uma simples janela que dá para ver a paisagem lá fora. Role 1d6 na tabela de eventos A. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

7 - ESCADA

O corredor é largo e termina numa escada de madeira antiga, desgastada, que vai para o terceiro andar. O(s) aventureiro(s) sente(m) uma aura maligna vindo de cima. Ao chegar a escada role 1 evento na tabela de eventos B. Resolvido o evento pode-se subir a escada.



Terceiro Andar



O TERCEIRO ANDAR

Ao chegar no último andar da Torre, o(s) aventureiro(s) se depara com 3 portas protegidas por uma espécie de barreira mágica, que só pode ser desfeita depois da exploração dos subterrâneos da prisão. Por mais que se esforcem, ou utilizem alguma magia, não é possível abrir as três portas. Esta seria a última parte da aventura propriamente dita. É importante que isso fique entendido pelo(s) jogador(es), e caso ele(s) não tenha(m) ido aos subterrâneos, é hora de retornar ao térreo e descer para os mesmos.

1 - O TERCEIRO ANDAR

Situação 1: Ao chegar ao final da escada uma estranha visão se revela. O átrio possui 3 portas que se encontram magicamente seladas, com um campo energético vermelho sobre elas. Não é possível abri-las. Uma delas, a maior a sua frente, chama atenção pois há uma placa escrita "Diretoria". As outras duas a esquerda e a direita não possuem placa nenhuma. Talvez no subterrâneo da prisão se encontre uma maneira de abri-las.

Situação 2: Ao retornar após a exploração dos subterrâneos, ao andar as portas se encontram sem a tranca mágica. A grande porta a sua frente chama a atenção, mas as laterais estão semi abertas de maneira convidativa. Há uma sensação opressiva no ar, como se alguém estivesse esperando alguma coisa acontecer. É hora de decidir qual direção escolher.

2 - DEPÓSITO

Uma sala cheia de caixas abertas e com roupas velhas, garrafas espalhadas pelo chão. As paredes possuem quadros rasgados e há goteiras criando mofo nos cantos das paredes. Não há janelas nesta sala, sendo iluminada por uma lanterna a óleo. Há duas caixas fechadas que ao serem investigadas revelam o seguinte:

Primeira caixa - 1d6 poções de cura que recuperam 2d6 pontos de vida.

Segunda caixa - 1d6 poções de cura que recuperam 1d6 de pontos de vida. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

3 - SALA DA GUARDA

Uma sala com um balcão e uma estante velhas, sujeira e móveis quebrados. As paredes estão cheias de mofo e há goteira por todos os lados. Nela há 2 zumbis que atacam o(s) jogador(es) surpreendendo-os. Em caso de vitória a sala pode ser utilizada mais tarde como um local de descanso e recuperação. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

4 - SALA DE ESPERA

Ao abrir(em) a grande porta se depara(m) com uma sala com diversos bancos, uma grande mesa e estantes diversas. Os móveis estão curiosamente bem conservados e o ambiente parece como novo. Há uma aura mágica for te no ar. Atrás da mesa há uma aparição esperando para enfrentar o(s) aventureiro(s). Ela aparece sob a forma de uma mulher com roupas de serviçal. Em caso de vitória pode(m) escolher que direção seguir.

5 - A SALA DE REUNIAO

Ao abrir(em) a porta se depara(m) com uma sala ricamente arramuada com uma imensa mesa de carvalho e cadeira luxuosas. Há janelas que permitem ver paisagem lá fora. Tudo está impecavelmente limpo e com bebidas num canto. Se o(s) aventureiro(s) decidir(em) explorar o local role 1d6 na tabela de investigação A. No fundo da sala há uma grande porta com uma placa escrito Diretor. Ao se aproximarem da porta uma aura de maldade é sentida por todos. Uma risada macabra é ouvida do outro lado. Parece que você(s) está(ão) sendo esperado(s).

6 - A SALA DO DIRETOR

Ao entrarem na sala se depara(m) com um ambiente luxuoso, com sofás de veludo vermelho, estantes cheias de livros, móveis de fino trato e uma enorme mesa de carvalho negro, onde uma figura hedionda o(s) encara com um sorriso lascivo. Um enorme ser, obeso, vestindo uma roupa de nobre, com o corpo coberto de pústulas e feridas. Seus olhos são negros, sem pupilas, emanam uma espécie de miasma também da cor negra. ele é careca, no lugar de cabelos há vermes, e sua face é cheia de cistos jorrando pús. Na mesa dele há uma plaqueta escrito "diretor" e se encontra sentado numa bela cadeira de carvalho negro. Ele ri e começa a falar numa voz sibilina e cheia de maldade:

"Vejo que finalmente chegou (ram) aqui para conhecer(em) toda a qualidade dos serviços de nossa prisão. Eu como diretor tenho o prazer de dirigir este lugar de danação eterna, onde os condenados estão destinados a me servir pela eternidade. Vejo contudo que você(s) é (são) um pouco mais teimoso(s) que os outros que aqui chegaram para ficar. Pois bem, vou mostrar que o destino daqueles que chegam a este local é a tortura por toda a eternidade!

Trema(m) diante de mim o Barão Castro Lopes, "o diretor", o senhor que comanda um séquito de condenados, o algoz das almas torturadas, o senhor da perdição eterna!

O combate irá começar! Agora é a hora da verdade final!

Nota para o Mestre de Jogo e o Jogador Solo:

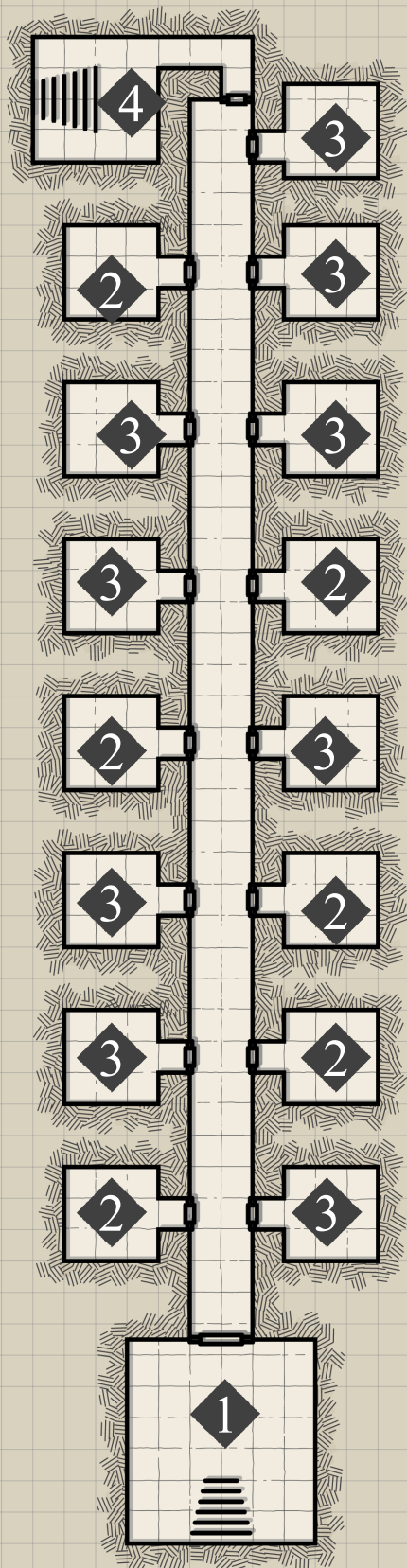
A ficha do Barão se encontra no bestiário do módulo, direcionada para o jogo em grupo e o jogador solo, com seus poderes e características especiais. Há algumas características importantes a serem ditas:

a) O barão quando acerta e causa dano no personagem ele grita "Um pouquinho da amostra do que você irá sofrer!"

b) Ao matar um personagem de um grupo ele berra "Mais um para minha legião de condenados!" e solta uma gargalhada horrenda.

c) Ao término da luta, em caso de vitória ou derrota vá para a seção "Final da Aventura", onde as instruções finais serão dadas.

Subterrâneo - Nível I



SUBTERRÂNEO NÍVEL I - AS CELAS

Ao descer(em) as escadas o(s) aventureiro(s) sente(m) que a temperatura aumenta para quase 38 graus, devido a proximidade do rio de lava. O primeiro nível do subterrâneo é destinado aos presos com penas menores, mas assim mesmo o lugar é quente e opressivo. As celas foram construídas depois de serem escadas na pedra e o chão é de um granito negro que emana vapores de calor. O clima é insalubre e a expectativa de vida é bem baixa. Inferno é uma palavra delicada para este lugar.

1 - ANTESALA DAS CELAS

Uma grande sala com uma enorme porta de ferro que dá para um corredor. Ela é suja, com um chão e paredes feitas por lajotas de granito negro. O local é iluminado por tochas e ainda é possível ver restos de móveis no local. O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role **1d6** na tabela da tabela de investigação B. Feito isso pode(m) escolher que direção seguir.

2 E 3 - CELAS

Um enorme corredor com elas. Existem 2 tipos de celas neste local que podem ser investigadas. Cada cela é escura e há uma porta de aço. Antes de investigar as celas, role **1d6** se o resultado for 3 ou mais a porta está aberta e a cela pode ser investigada, caso contrário não é possível. Para a cela do tipo 2 role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	1d6 zumbis
2	aparição
3,4,5	Cela vazia só com detritos
6	Role na tabela de achados A

Para a cela do tipo 3 role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

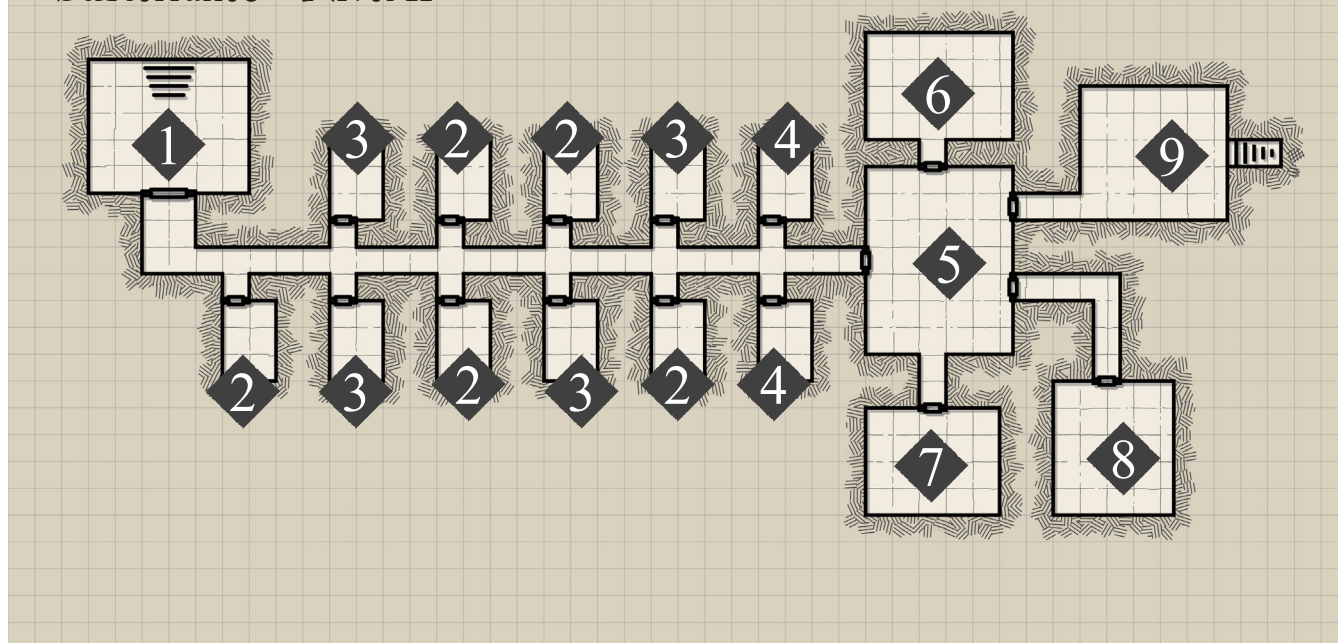
1d6	efeito
1	1d6 zumbis
2	aparição
3,4	Cela vazia só com detritos
5,6	Role na tabela de achados B

Nota: A investigação das celas pode ser opcional

4 - SALA DE TRIAGEM

Esta sala vazia só com uma tocha acesa funciona como uma sala de triagem para o nível mais baixo. Há uma escada que desce e como todas as outras salas ela é suja, com um chão e paredes feitas por lajotas de granito negro. O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role **1d6** na tabela da tabela de investigação B. Feito isso pode(m) descer.

Subterrâneo - Nivel II



SUBTERRÂNEO NÍVEL II A OFICINA DOS HORRORES

Ao descer(em) as escadas o(s) aventureiro(s) sentem além do calor algo de estranho. Há barulhos de marteladas e de gritos ao longe, além de risadas malignas. Neste nível as lajotas que cobrem as paredes e o chão são vermelhas e uma placa ao entrar no átrio do nível tem a seguinte palavra: OFICINA.

1 - ENTRADA DA OFICINA

Uma grande sala com uma enorme porta de ferro que dá para um corredor. nela há uma série de caixas velhas de madeira com ferramentas enferrujadas e muita sujeira. O local é iluminado por tochas e ainda é possível uma placa sobre a porta de ferro escrita: OFICINA. O(s) aventureiro(s) pode(m) deve(m) rolar um evento neste o local. Role **1d6** na tabela da tabela de eventos A. Feito isso pode(m) abrir a porta.

2 E 3 - CELAS

Um corredor comprido com celas. Existem 2 tipos de celas neste local que podem ser investigadas. Cada cela é escura e há uma porta de aço. Antes de investigar as celas, role **1d6** se o resultado for 3 ou mais a porta está aberta e a cela pode ser investigada, caso contrário não é possível. Para a cela do tipo 2 role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	1d6 zumbis
2	1 aparição
3,4,5	Cela vazia só com detritos
6	Role na tabela de achados B

Para a cela do tipo 3 role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	1d6 zumbis
2	1 aparição
3,4	Cela vazia só com detritos
5,6	Role na tabela de achados A

Nota: A investigação das celas pode ser opcional



CELAS 4 - SOLITÁRIAS

Estas delas são mais escuras e assustadoras. As portas das mesmas se encontram abertas e podem ser investigadas. Seu interior é cheio de detritos e não há nenhum tipo de conforto mínimo aparente. Há dois ganchos na parede para pendurar alguma coisa. Ao entrar na cela o(s) aventureiro(s) deverá(ão) rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	2 espectros
2	2 aparições
3	1d6 zumbis
4	1d6 esqueletos
5	cela vazia
6	Role na tabela de achados B

Nota: A investigação das celas pode ser opcional

5 - A OFICINA PRINCIPAL

Uma grande sala com restos de máquinas de tear, bigornas, uma forja abandonada e toda uma série de bancadas com ferramentas velhas e enferrujadas, iluminadas por diversas tochas. Há quatro portas nela. Existem 6 caixas que podem ser investigadas. O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role 1d6 na tabela de investigação A. Quando a última caixa for investigada, uma voz gutural será ouvida: "quem está mexendo nas minhas ferramentas?." Depois o silêncio. Após isso pode(m) escolher que direção seguir.

6 - FERRAMENTARIA

Uma grande sala com diversas estantes, cheias de lixo e ferramentas quebradas. Ela é iluminada apenas por uma tocha. ao entrar o(s) jogador(es) aciona(m) uma armadilha de gás. Esta causa 2d6 de dano. Não há mais nada nesta sala.

7 - SALA DE DESCANSO

Uma grande sala com diversas mesas e armários, iluminada por uma grande lanterna. Ao entrarem o(s) aventureiro(s) se depara(m) com 1d6 zumbis. Se vencer(em) o combate, role 1d6 na tabela de tesouros B. Nesta sala os jogadores encontrarão uma carta endereçada a Olívia Santos, com o endereço de Rubragua. Esta carta pode ser recolhida pelo(s) aventureiro(s) ou deixada para trás.

8 - A OFICINA DO MANAJEIRO

Um corredor conduz o(s) aventureiro(s) para uma sala com uma porta escrita Manajeiro Armando. Ao abrirem a porta se deparam com um zumbi trabalhando numa bancada de ferramentas, como se estivesse construindo algo. Ele se vira e encara o(s) aventureiro(s). Ele tem a cara descarnada com olhos saltando, poucos cabelos e um sorriso esquelético. Veste uma espécie de macacão e na sua mão a um grande martelo. Ele então fala numa voz forte e zombeteira:

"Ah novo(s) operário(s) para minha oficina! Vejo que está(ão) pronto(s) para começar(em) a trabalhar. Contudo estou vendo que você(s) precisa(m) de um pequeno ajuste, deixa eu ajeitar isso!"

Ao término das palavras ele parte em direção do(s) aventureiro(s). O Combate se inicia!

Nota para o Mestre de Jogo e o Jogador Solo:

A ficha do Manajeiro Armando se encontra no bestiário do módulo, direcionada para o jogo em grupo e o jogador solo, com seus poderes e características especiais. Há algumas características importantes a serem ditas:

a) O manajeiro quando acerta e causa dano no personagem ele grita "Acho que preciso consertar mais esse defeito"

b) Ao matar um personagem de um grupo ele berra "Está consertado! Pronto para trabalhar!" e sorri.

Em caso de derrota o seguinte texto deverá ser lido:

"O Manajeiro Armando olha para o(s) aventureiro(s) e fala:

Agora sim! Está(ão) pronto(s) para começar a trabalhar aqui na minha oficina. Levante(m)-se e me sirva(m)! O(s) cadáver(es) do(s) aventureiro(s) começa(m) a tremer e se levantar de maneira lenta. Aos passos cambaleantes se dirigem para fora da sala rumo aos corredores da prisão infernal. O destino daqueles que ousaram enfrentar os perigos deste inferno sempre é a morte e a condenação eterna de errar por estes corredores malditos.

Ninguém lembrará de você(s) e seus feitos serão enterrados no limbo esquecido da história...

Sua aventura termina aqui.

DERROTANDO O MANAJEIRO

“NÁÁÁÁÁÁÔÔÔÔ! MALDITO(S) SEJA(M) VOCÊ(S). EU NÃO POSSO TERMINAR ASSIM...AMALDIÇOADO(S) SEJA(M)!”

O corpo destrozado do manajeiro cai morto no chão, depois de um combate com o(s) aventureiro(s). Hora de respirar aliviado e investigar a oficina do manajeiro. Parece que há algo interessante aqui:

Nota para o Mestre e o Jogador Solo:

As personalidade como o Manajeiro possuem tesouros únicos e exclusivos que podem ser sorteados. Somente um tesouro é achado na oficina do capataz, mesmo para o jogo solo ou em grupo. No jogo em grupo cabe decidir quem ficará com aquele tesouro.

O(s) personagem(s) que matou(aram) o manajeiro, ou qualquer personalidade, não poderá enfrentá-la nunca mais, pois se tratam de monstros únicos e somente pertencentes a uma aventura específica. Role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	tesouro
1	Anel do Manajeiro Armando
2	Berloque dos Artesãos
3	O Malho do Ferreiro
4	O Colar do Joalheiro
5	O Elmo do Mestre Arquiteto
6	A Couraça do Engenheiro

No final do Livro há uma descrição específica de cada um dos tesouros acima.

Além disso o(s) aventureiro(s) acham **1d6** poções de cura capazes de recuperar **2d6** pontos vitais e **1d6x100** peças de ouro. Veja na ficha de Armando a quantidade de pontos de fama e de experiência ganhos.

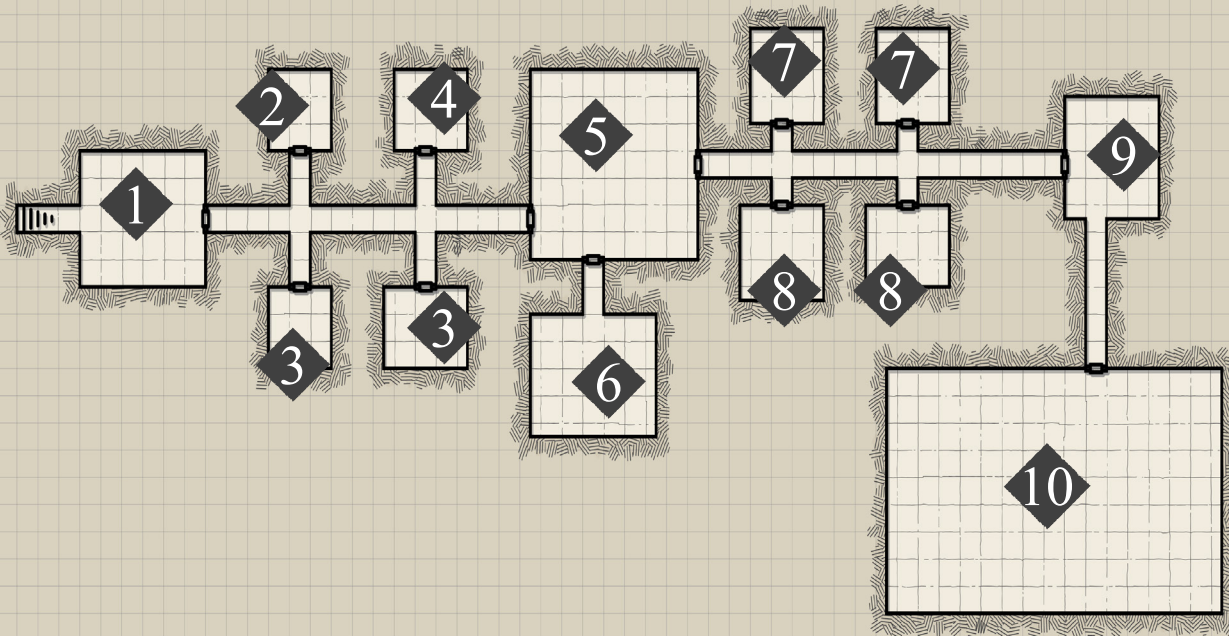
Ao terminar(em) de pegar o butim, o(s) aventureiro(s) ouvirão um grito ao longe de raiva e uma série de palavras em uma língua estranha, como se fosse algum tipo de xingamento ou maldição. Não há mais nada a fazer na sala do Manajeiro Armando, o(s) aventureiro(s) pode(m) continuar a sua exploração.

9 - SALA DE TRIAGEM II

Esta sala está com diversas bancadas sujas e cadeiras espalhadas pelo chão. Na parede há dois esqueletos acorrentados, com um cartaz escrito “canto da reflexão”. A sala é ampla e está bem iluminada por lanternas a óleo. Há uma escada que desce de lajotas brancas e com as paredes recobertas também com azulejos da mesma cor. Há uma placa escrita “Clínica”. O(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role **1d6** na tabela da tabela de investigação B. Feito isso pode(m) descer.



Subterrâneo - Nível III



SUBTERRÂNEO NÍVEL III A CLÍNICA DO DESESPERO

Ao descer(em) as escadas o(s) aventureiro(s) sente(m) que a um clima frio e insípido se faz presente. As paredes de azulejos brancos imaculados, não lembram os níveis anteriores. O chão é limpo e não há marcas de sujeira ao descer(em) as escadas. O ambiente é iluminado e um cheiro de éter se faz presente no ar.

1 - AMBULATÓRIO

Uma grande sala com azulejos brancos, iluminada por lanternas e um chão extremamente limpo. Há uma porta no final, com uma placa escrita "Emergência". Nesta sala há quatro macas cobertas com lençóis manchados de sangue. Parece que há corpos debaixo dos lençóis. Quando o(s) aventureiro(s) se aproximam de uma das macas, simultaneamente 4 zumbis se levantam de cada uma delas e atacam o jogador/grupo. Ao terminar o combate em caso de vitória, podem seguir em direção a porta. Não há nada mais na sala para investigar.

Nota para o Jogador Solo: No caso do jogo solo somente 1 zumbi se levanta das macas. Os demais corpos permanecem inanimados. Se o jogador solos tiver com uma comitiva o número de zumbis "ativados" é igual ao número de membros da mesma, mas nunca superando 4 zumbis no total.

2 E 3 - ENFERMARIAS

Um enorme corredor com salas com placas escritas enfermarias. Existem 2 tipos de enfermarias neste local que podem ser investigadas. Cada enfermaria é iluminada e é possível ver 2 camas em cada uma delas e há uma porta de madeira, aberta que dá acesso as mesmas. Para a enfermaria do tipo 2 role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	1d3 zumbis
2	Armadilha de gás 1d6 de dano
3,4, 5	enfermaria vazia só com as camas feitas
6	2 poções de cura que recuperam 2d6 pontos vitais

Para a enfermaria do tipo 3 role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	armadilha de gás 1d6+4 de dano
2	1d3 zumbis
3,4	enfermaria vazia só com as camas feitas
5	2 poções de cura que recuperam 2d6 pontos vitais
6	1d6 poções de cura que recuperam 1d6 pontos vitais

Nota: A investigação das enfermarias pode ser opcional

4 - LABORATÓRIO

Uma sala com azulejos brancos, iluminada por lanternas, bancadas com diversos frascos e uma estante cheia de livros. O que chama a atenção nesta sala é uma mesa com um tanque com alguma coisa abominável dentro dele. A “coisa” parece se mexer e lembra uma massa de carne disforme, cheia de excrescências e pustulas. De repente desta massa um olho horrendo se abre e uma bocarra com dentes pontiagudos surge sorrindo de forma lasciva. Não há nada na sala além desta presença horrenda.

Nota para o mestre e o jogador solo: Esta criatura pode ser morta por um só golpe, contudo ao fazer isso ele emite um enorme berro, como se estivesse finalmente se aliviando de uma dor extrema.

5 - A ENFERMARIA

Um grande salão cheio de camas (cerca de 20), todas imaculadamente limpas e feitas. O ambiente é totalmente asséptico, frio e com uma iluminação vinda de lanternas nas paredes. Há três portas, a de onde o(s) aventureiro(s) veio(vieram), a frente e uma a direita com a placa escrito “Sala de Cirurgia”. Ao entrarem o local, a porta da qual entraram se fecha magicamente, impedindo sua saída. Uma voz feminina se faz ouvir :
“ O Doutor está na sala de cirurgia, mas podemos examiná-lo antes!”

Surge no ar id6 espectros e ataca(m) o(s) aventureiro(s), eles vão em direção dos mesmos de uma forma ameaçadora. Após o combate (em caso de vitória), a mesma voz feminina fala:
“Acho que o exame tem que ser mais detalhado”

Vindo da porta de a direita, id6 zumbis atacam o(s) aventureiro(s). Caso sobrevivam ao combate, a mesma voz fala novamente:
“O caso de você(s) é muito grave, somente o Doutor pode resolver, dirija(m)-se a sala de cirurgia !
Se o(s) aventureiro(s) tentarem sair da sala as portas se encontram trancadas magicamente. A “Sala de Cirurgia, de onde veio(vieram) o(s) zumbi(s), parece convidar de maneira irresistível o(s) aventureiro(s). É a única porta aberta e provavelmente o “Doutor” estará esperando para a “consulta”.

Nota para o Mestre/Jogador Solo: Lembrando que a sala está trancada magicamente e o único caminho a seguir é a sala de cirurgia.

6 - A SALA DE CIRURGIA

Uma sala com equipamentos de cirurgia similares aos dos hospitais do século XIX. Há estantes com frascos, livros , instrumentos diversos e uma mesa da qual um homem vestido de branco parece operar uma pessoa. Você nota que este homem tem um estranho aspecto e se veste de maneira um pouco diferente. Ele está com uma roupa branca de médico, com um avental sujo de sangue, uma máscara, uma touca, luvas de couro negro e um estranho óculos com aros redondos. Ele para o que está fazendo e olha o(s) aventureiro(s). Ao Tirar a máscara e revela uma face horrenda. Uma espécie de rosto descarnado com um sorriso macabro e, cheio de pequenos tentáculos. Ele abre a boca mostrando dentes podres e numa voz sibilina, mas de um tom extremamente macabro fala:

“Ahhh! Vejo que meu(s) novo(s) paciente(s) chegaram! Eu sou o Doutor Humberto, cirurgião e médico deste lugar. Venham não tenham medo! Eu vou curar vocês!”

Ao término das palavras ele parte em direção do(s) aventureiro(s) carregando um bisturi que parece mas uma pequena espada. O Combate se inicia!

Nota para o Mestre de Jogo e o Jogador Solo:

A ficha do Doutor Humberto se encontra no bestiário do módulo, direcionada para o jogo em grupo e o jogador solo, com seus poderes e características especiais. Há algumas características importantes a serem ditas:

a) O Doutor Humberto quando acerta e causa dano no personagem ele grita “Enfermeira me traga mais bandagens! Vou precisar!”

b) Ao matar um personagem de um grupo ele berra “ O tratamento surtiu efeito! Mais um paciente satisfeito!”

Em caso de derrota o seguinte texto deverá ser lido:
O Doutor olha para o(s) corpo(s) retalhado(s) dos aventureiro(s) e fala:

“ O aspecto mais importante de uma recuperação completa, é reconhecer que a vida nunca mais será a mesma. Eu acabei de aliviar a dor de meu(s) paciente(s), veja como ele(s) está(ão) bem agora! Ah eu deveria ganhar uma prêmio por tratar tão bem meus doentes. Enfim, mais um dia de trabalho de sucesso!”

Sua aventura termina aqui.

DERROTANDO O DOUTOR

O Doutor olha para o(s) aventureiro(s) e fala caindo ao chão:

“Eu sei o que é dor, você acha que pode suportá-la, mas um dia percebe que não pode. Enfim, ainda é ilegal fazer autópsia em uma pessoa viva?”

O Doutor é derrotado e é o momento de explorar o local. Como o Capataz, O Doutor, tem tesouros únicos e exclusivos que podem ser sorteados. Somente um tesouro é achado na Clínica, mesmo para o jogo solo ou em grupo. No jogo em grupo cabe decidir quem ficará com aquele tesouro.

O(s) personagem(s) que matou(aram) o doutor, ou qualquer personalidade, não poderá enfrentá-lo nunca mais, pois se tratam de únicos e somente pertencentes a uma aventura específica. Role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	tesouro
1	Óculos do Doutor
2	As luvas do Doutor
3	O “Bisturi”
4	O Avental do Doutor
5	A Touca do Doutor
6	A seringa do doutor

No final do Livro há uma descrição específica de cada um dos tesouros acima.

Além disso o(s) aventureiro(s) acham numa mesa o livro de experiências do Doutor, o principal objetivo de sua busca na prisão. É um livro de com uma capa de couro vermelha e muitas anotações e diagramas estranhos. O mesmo é guardado. Além disso o(s) aventureiro(s) acha(m) **1d6** poções de cura de **2d6** pontos de vida. Ao terminar(em) de pegar o butim, o(s) aventureiro(s) podem retornar a enfermaria. Ele(s) nota(m) que a porta de onde veio(vieream) continua fechada magicamente, mas a da frente está aberta. É possível ver um corredor com 2 portas a direita e a esquerda e uma ao fundo. Nas portas da direita e esquerda existem placas escritas: sala de repouso e a do fundo não há placa nenhuma. Não há mais nada a fazer na enfermaria ou na sala de cirurgia.

7 E 8 - SALAS DE REPOUSO

Um corredor comprido com as salas de repouso e uma porta no final. Existem 2 tipos de salas de repouso neste local que podem ser investigadas. Cada sala é escura e há uma porta de aço. Antes de investigar as salas, role **1d6** se o resultado for 3 ou mais a porta está aberta e a cela pode ser investigada, caso contrário não é possível. Para a cela do tipo 7 role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	1d6 zumbis
2	armadilha de gás 2d6 de dano
3,4, 5	Sala somente com uma cama vazia
6	Role na tabela de achados B

Para a sala do tipo 8 role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	efeito
1	armadilha de gás 2d6 de dano
2	1d6 peças de ouro
3,4	Sala somente com uma cama vazia
5	Role na tabela de achados A
6	1d6 poções de cura de 1d6 pontos vitais

Nota: A investigação das salas pode ser opcional

9- A ANTESALA

Esta sala é segue o padrão das outras deste local, com azulejos brancos e bem iluminada, só que ela está coalhada de restos humanos. O cheiro é nauseabundo, mostrando que estes cadáveres estão apodrecidos há algum tempo. No fundo da sala há uma porta de aço, com uma placa escrito: “Carceragem”. Tudo é muito estranho pois há um silêncio enorme no local. O único caminho a seguir é o da porta em frente.



6 - A CARCERAGEM

Uma enorme câmara macabramente iluminada recheada com os mais diversos equipamentos de tortura. Há damas de ferro, esticadores, látigos, pirâmides de madeira, roda da tortura, ganchos, tanta coisa que lembra horror e maldade. No centro da sala em destaque há uma espécie de ringue de lutas, cheio de sangue espalhado por toda a sua extensão. Perto desta "arena" há um trono feito de ossos, veludo vermelho e pele humana curtida em forma de couro. Sentado nele há uma mulher. A sua beleza é sobrenatural, mas ao mesmo tempo emana uma maldade demôniaca. Está vestida com um macacão negro, que mostra o contorno de sue belíssimo corpo, longas botas de couro negros, que vão até altura de suas coxas brancas como a neve. Seus olhos verdes brilham com Jade, mas dá para ver o fundo do inferno nos mesmos. Ela se levanta graciosamente e se dirige ao(s) aventureiro(s):

"Vejo que tenho mais um novo desafio para testar minhas habilidades" - sua voz é de uma cantora, linda, mas maligna - "Venha(m) Venha(m) me desafiar! Eu a Baronesa Fernanda, a Carcereira deste lugar mostrará a danação eterna! Ela saca duas grandes adagas e avança em direção do(s) aventureiro(s). O Combate vai começar.

Nota para o Mestre de Jogo e o Jogador Solo:

A ficha da Baronesa se encontra no bestiário do módulo, direcionada para o jogo em grupo e o jogador solo, com seus poderes e características especiais. Há algumas características importantes a serem ditas:

a) A Baronesa quando acerta e causa dano no personagem ele grita "Eu amo isso!"

b) Ao matar um personagem de um grupo ela berra "Muito fraco/a. Próximo/a!"

Em caso de derrota o seguinte texto deverá ser lido:
A Baronesa lampe o sangue das adagas com a língua e fala:
"O gosto da minha vitória sempre é doce...
Pobre(s) imbecil(s)! pensava(m) que podia(m) me vencer!
Que carregue(m) seu(s) corpo(s) para o Doutor se divertir! Estou entediada... Quando aparecerá um desafio de verdade!
Ela se vira deixando o(s) cadáver(s) no chão e senta no trono de caveira. Sorri de maneira zombeteira enquanto alguns zumbis carregam o(s) corpo(s) para fora do local. Sua aventura termina aqui.

DERROTANDO A CARCEREIRA

A Carcereira caída ao chão num último suspiro diz:
"Maravilhoso! Enfim conheci o sabor da derrota! Eu sei que o inferno me espera para minha danação eterna... Estou ansiosa..." e expia.

A Carcereira é derrotada e é o momento de explorar o local. Como as outras personalidades, a Carcereira tem tesouros únicos e exclusivos que podem ser sorteados. Somente um tesouro é achado na carceragem, mesmo para o jogo solo ou em grupo. No jogo em grupo cabe decidir quem ficará com aquele tesouro.

O(s) personagem(s) que matou(aram) a Carcereira, ou qualquer personalidade, não poderá enfrentá-la nunca mais, pois se tratam de únicos e somente pertencentes a uma aventura específica. Role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6	tesouro
1	A "Retalhadora" - Adaga da Carcereira
2	As Botas da Carcereira
3	O Látigo
4	O Ósculo
5	A Pérola do Terror - Berloque
6	A Pulseira da Cortesã

No final do Livro há uma descrição específica de cada um dos tesouros acima.

Neste momento o(s) aventureiro(s) pode(m) investigar o local. Role **1d6** na tabela da tabela de investigação B. Em seguida ao sair da Câmara da Carcereira e notará que a Prisão ficou estranhamente silenciosa. A porta que estava magicamente fechada está aberta. É possível retornar para os níveis superiores.

Ao voltar(em) para os andares de cima notará(ão) que tudo está estranhamente quieto. No térreo a porta da Prisão continua fechada. O único local que também estava fechado e sem ser explorado, era o terceiro andar da Torre. Hora de retornar para ver o que aconteceu...

Nota ao jogador Solo e ao Mestre de Jogo: Os jogadores devem retornar ao terceiro andar da Torre da Prisão e na seção 1, ver a situação 2, para a continuidade da aventura. A porta principal da Prisão continua fechada magicamente.

O FINAL DA AVENTURA

DERROTANDO O DIRETOR

O diretor cai golfando pus e sangue pela sua bocarra e com os olhos cheios de raiva

“Malditos seja(m) eu não acredito que estou morrendo... Depois de tantos anos de serviço, punindo os sicários e malfeitores. Ninguém entende, mas eu estava fazendo um serviço útil a este mundo...”

Cai morto.

Neste momento um vento frio e forte atravessa a prisão. Do nada um espectro surge na frente do(s) aventureiro(s), ele flutua no ar. Ele parece ser um homem sábio, de certa idade, com um rosto calmo e sereno. Ele olha o(s) aventureiro(s) e fala:

“Nobre(s) Aventureiro(s) você finalmente me libertaou(ram). meu nome é Prestes Davi, eu era um sábio que fui justamente condenado a passar minha vida aqui. No dia de minha morte joguei uma maldição que mostrou a faceta de todos deste lugar e a maldade que aqui habitava. Você(s) matando estes seres hediondos me vingou(aram) e libertou(aram) a minha alma. Agora posso descansar. Contudo há um tesouro para você(s)... Aproveite(m)! Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6	tesouro
1	Courosa da Justiça
2	O Cetro da Bondade
3	As Luvas da Verdade
4	O Berloque do Pio
5	O Escudo da Virtude
6	A Bota do Peregrino

Ao receber o tesouro o espectro some, deixando o(s) aventureiro(s) ainda com a possibilidade de investigar o local. Role 1d6 na tabela da tabela de investigação B 2 vezes. Ao término disso poderá(ão) sair da Prisão pela porta principal que neste momento se encontra aberta e permitindo dar liberdade a todos.

SENDO DERROTADO PELO DIRETOR

O diretor ri e fala:

“Imbecil(is)! Pensavam que poderiam me derrotar! Hahahahaha! Mais diversão para mim!”

Ele bate palmas e zumbis entram na sala para carregar o(s) corpo(s) para as profundezas da prisão. O destino do(s) aventureiro(s) é a danação eterna neste local, como a forma de zumbi(s).

Sua aventura termina aqui.

RETORNANDO A RUBRAGUA

A viagem de retorno a Rubragua serão ds mesmos 5 dias anteriormente citados, so que os encontros obedecerão a ordem inversa nas tabelas:

Dias 1 a 3 Montanhas Velhas

Dia	Noite
1- 1d3 goblins	1- 1d6 Zumbis
2- 1d3 zumbis	2- 1d6 Esqueletos
3- 1d3 Bandidos	3- 1d6 Goblins
4-5- Nenhum encontro	4- 1d6 Bandidos
6- Achado	5- 1 Troll
	6- Nenhum encontro

Dias 4 e 5 - Florestas Perto de Rubraagua

Dia	Noite
1- 1d3 Zumbis	1- 1d6 Zumbis
2- 1d3 Aranhas Gigantes	2- 1d6 Esqueletos
3- 1d3 Bandidos	3- 1d6 Aranhas Gigantes
4-6- Nenhum encontro	4- 1d6 Bandidos
	5-6- Nenhum encontro

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

EM RUBRAGUA

Ao chegarem em Rubraagua o(s) aventureiro(s) ir(ã)ão ao encontro de Carlos Tomasino e entregará(am) o livro para ele:

“Finalmente meu(s) caro(s) e nobre(s) aventureiro(s) tenho em mãos esta obra que poderá nos ajudar a esclarecer diversos fatos importantes sobre aquele lugar maldito.” Ele pega o livro e em seguida fala:

“Eis a vossa recompesa.” Entrega as peças de ouro.

“Imagino que passou(aram) por situações terríveis naquele lugar, mas pelo que eu vi isso acabou. Receba(m) a fama de direito, pois agora você(s) escreveu(eram) seu nome(s) nas Lendas de Artrúsia!”

O(s) aventureiro(s) balança(m) a(s) cabeça(s) pensativo(s), mas as lembranças dos horrores vividos naquele lugar ficará(ão) marcada(s) para sempre em sua(s) alma(s). Hora de beber e comemorar! Outras aventuras estão a espera no mundo de Artrúsia, mas isto é para uma outra hora.

Hoje é um dia de vitória. O mal foi vencido... Mas até quando?

Notas para o Mestre e Jogador Solo

Ao término da aventura além da experiência acumulada dentro da Prisão, os seguintes pontos serão dados:

Pontos de Experiência - 1200

Pontos de Mitos - 10

Pontos de Fama - 50

A Prisão é um lugar muito perigoso e o(s) aventureiro(s) ganham também um título de “Libertador de Almas” que pode(m) colocar em seus nomes em futuras aventuras.

A CARTA

Se o(s) aventureiro(s) pegarem a carta na Sala de Descanso, deverão entregá-la em Rubraagua. Eles deverão procurar Olivia Santos, a destinatária. Ela mora numa pequena casa perto do Orco Cinzento e ao baterem na porta serão atendidos por uma mulher de meia idade, bem acabada e com o olhar sofrido. Você(s) se apresenta(m) e entrega(m) a carta a mulher dizendo onde ele estava e de como a encontrou. Ela abre desesperadamente começa a ler. Em instantes lágrimas saem de seu rosto. A mulher olha para você(s) e fala:

“Obrigado por ter trazido esta carta, era de meu companheiro, que infelizmente foi vítima da Prisão Infernal. Nós éramos jovens naquela época e tentamos invadir o local em busca de tesouros. Ele pelo que eu vi nesta carta, encontrou sofrimento e muito dor naquele local. Agora eu sei que ele morreu dignamente, pois se revoltou contra os horrores daquele inferno. Morreu lutando!”

Ela olha você(s) e diz:

“Eu não tenho como lhe recompensar, só posso dar a gratidão de uma mulher que viveu mais de 20 anos no desespero e na incerteza...”

Você(s) olha(am) a mulher e com um sorriso triste se despede(m). Ao se afastar da casa dela, você(s) observa(m) que ela abraça a carta e chora ainda mais.

A prisão mesmo depois de destruída ainda cobrou um preço caro na vida de alguém.

REGRAS SUPLEMENTARES

a) Níveis - O jogador poderá subir de nível dentro da prisão, sem necessidade de ir a uma guilda em uma cidade. Ao alcançar o nível de pontos necessários para subir para um novo nível. Deverá rolar o dado para acrescentar os pontos de vida a sua classe.

b) Danos Críticos - Siga as regras de crítico apresentadas no Fast-Play. Caso já tenha adquirido outros módulos (a serem lançados), utilize as regras de dano com as tabelas específicas por arma.

c) Modo Alma Negra - Esta aventura não possui este modo. Os monstros tem pontos de vida específicos para solo e em grupo.



TABELAS

Tabela de Investigação A (1d6)

- 1- Armadilha 2d6 dano
- 2- Monstro Errante
- 3- Evento (Tabela A)
- 4- Nada Encontrado
- 5,6 - Achado - Rolar Tabela A

Tabela de Investigação B (1d6)

- 1- Monstro Errante
- 2,3 - Evento (Tabela B)
- 4,5- Achado - Rolar Tabela B
- 6 - Tesouro Tabela A

Tabela de Achados A (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: o herói encontra uma poção aberta que já está quase no fim. Cure o 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. Se o aventureiro/a visitar o local, o Monstro estará esperando por ele/a. Não evita personalidade;
- 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 o aventureiro/a causando 2 de dano;

Monstros Errantes (1d6)

- 1- 1d6 Aparições
- 2- 1d6 Espectros
- 3- 1d6 esqueletos
- 4- 1d6 zumbis
- 5 - 1d6 aranhas gigantes
- 6 - 1d6 lesmas gigantes

Tabela de Achados B (1d6)

- 1- Ouro dos Bobos
 - 2-Escorpião
 - 3- Baú de Bugigangas
 - 4- 1 poção de cura
 - 5 - Saco de dinheiro
 - 6 - Lanterna de Shantalla
- 1- Ouro dos Bobos: o(s) herói(s) encontra(m) apenas peças de ouro obsoletas, o famoso "Ouro dos Bobos";
- 2- Um escorpião: o inseto pica o aventureiro/a causando 2 de dano;
- 3- Baú de bugigangas: um baú cheio de coisas velhas e inúteis;
- 4- Poção de cura o herói encontra uma de cura que recupera 2d6 pontos vitais
- 5 - Saco de Dinheiro: Você acha 2d6x50 peças de ouro num saco de couro
- 6- Lanterna de Shantalla - Um item especial em forma de lanterna que ao ser dito as palavras "Não temerei a escuridão", é capaz de iluminar até 6 metros a frente por toda a aventura. Quando este item for encontrado, a opção 6 passa a ser "Nada encontrado". Valor de venda de 1800 peças de ouro.

Tabela de Eventos A (1d6)

- 1 - Armadilha Mágica
- 2 - Lamurias do Espectro
- 3- Monstro Errante
- 4- Achado (Usar tabela de Achados A)
- 5 - Ratos Gigantes
- 6 - Sorte de Principiante

1- Armadilha Mágica: no meio do corredor da masmorra, o/a aventureiro/a aperta acidentalmente um mecanismo embutido nas paredes que ativa uma armadilha mágica. Receba 1d6 de dano. Não afeta ladinos;

2- Lamúrias do Espectro: o/a aventureiro/a 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 o/a aventureiro/a, e este/a perde 2 PV's. No próximo encontro, o/a aventureiro/a começa o combate surpreendido/a.

3 - Monstro Errante - Consultar Tabela ;

4- Achado - (Usar tabela de Achados A);

5- Ratos Gigantes: ao cruzar uma das salas da masmorra, uma infestação de ratos gigantes avança em direção ao aventureiro/a. Assustado/a, ele/a tentam 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 o/a aventureiro/a, e ele/a encontrou um baú de tesouro durante a exploração. Role na Tabela de Tesouros A.

Tabela de Eventos B (1d6)

- 1 - Armadilha Mágica
- 2 - Lamurias do Espectro
- 3- Rajada de Vento
- 4 - Sombras Sinistras
- 5 - Fonte de Água
- 6 - Uma ajuda do nada

1- Armadilha Mágica: no meio do corredor da masmorra, o/a aventureiro/a aperta acidentalmente um mecanismo embutido nas paredes que ativa uma armadilha mágica. Receba 1d6 de dano. Não afeta ladinos;

2- Lamúrias do Espectro: o/a aventureiro/a 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 o/a aventureiro/a, e este/a perde 2 PV's. No próximo encontro, o/a aventureiro/a começa o combate surpreendido/a.

3- Rajada de vento: uma rajada de vento apaga velas, tochas e outras chamas, misteriosamente. Assustados, os personagens ficam com MEDO pelos primeiros 2 TURNOS do próximo encontro/combate. Perdem 2 de PA em seus ataques;

4 - Sombras sinistras: várias sombras espreitam atrás de uma fileira de colunas de pedra. Após notarem a presença dos aventureiros, elas se revelam diante deles como ESPECTROS ! Role 1d6 apenas para determinar a quantidade de fantasmas que você deverá enfrentar;

5- Fonte de Água bem no centro de um salão está uma fonte que emana um brilho intenso e azulado. A água da fonte cura 1d6 pontos de vida aquele que bebe dela (mas apenas uma vez na aventura).

6- Uma ajuda do nada - O(s) aventureiro(s) encontram 1d6 poções de cura capazes de recuperar 2d6 pontos de vida.

Tabela de Tesouros A

1d6	Tesouro
1	Item Amaldiçoado - 1d6 de dano
2	Anel de Proteção - Aumenta o PD de 1
3	Peças de Ouro - 2d6 x 10
4	1d6 Poção de cura - Recupera 2d6 PV
5	Espada Mágica - PA de 2d6+2
6	Cota de Malha Mágica - Pd=6

Tabela de Tesouros B

1d6	Tesouro
1	Anel de Proteção - Aumenta o PD de 1
2	Peças de Ouro - 2d6 x 10
3	1d6 Poção de cura - Reupera 2d6 PV
4	Espada Mágica - PA de 2d6+4
5	Cota de Malha Mágica - Pd=6
6	Armadura de Placas Mágica - PD=6

BESTIÁRIO

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;

Nota Importante: A letra (S) entre os parênteses são os pontos de vida para o jogador solo e a letra (G) entre parênteses para o jogo em grupo.



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 Berdlock.

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 Berdlock. 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 iniciativa é sempre dos heróis.

ZUMBI

PA : 2d6

PD : 5

PV : 8

AM: *nenhum*

XP : 4

Iniciativa : 9

Ações : 2

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 Berdlock. 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 gera 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, A iniciativa é sempre dos heróis.

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 - 1D6

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.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: aparições odeiam o brilho divino que a luz carrega. Isso os torna mais fracos. Reduza o PV em -2;

Água Benta - Se a Aparição for atingido por frasco de água benta, recebe automaticamente 1d6 de dano.

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 - 1D6

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.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: espectros odeiam o brilho divino que a luz carrega. Isso os torna mais fracos. Reduza o PV em -2;

Água Benta - Se o espectro for atingido por frasco de água benta, recebe automaticamente 1d6 de dano.



O MANAJEIRO

O Manajeiro Armando

PA: 2d6+4
 PD: 8
 PV: 23(S) 38(G)
 AM - Ver poderes especiais
 XP: 220
 PF: 5
 PM: 2
 Iniciativa: 2
 Ações 2
 Tipo de Ataque
 Corpo-a-corpo
 Moedas 60
 FS - Sim
 Quantidade - Único



Descrição

O Manajeiro Armando é um morto vivo que habita os subterrâneos da Prisão Infernal, tomando conta das oficinas e consertando celas e dispositivos de tortura. Veste uma espécie de macacão de técnico com um avental.

Por cima desta roupa veste uma couraça e as vezes um chapéu de ferro, para proteger sua cabeça. Sua arma é uma marreta, conhecida como o Malho do Ferreiro. O Manajeiro tem os seguintes poderes especiais:

a) Chuva de parafusos - A cada 2 turnos ele pode executar um ataque de chuva de parafusos, que pega uma área de 5 metros. O PA deste ataque é de 2d6.

b) Folego - Quando os pontos de vida do manajeiro estiverem abaixo de 10, deverá ser rolado 1d6 no início do turno. Se o resultado for 4 ou mais, pode recuperar 1d6 pontos de vida.

c) Sirene da Oficina - A cada 3 turnos o manajeiro pode tocar a sirene da oficina. Role 1d6 no início do turno se o resultado for 6 ele invoca 1 zumbi para ajudá-lo na luta.

d) O manajeiro além dos pontos de experiência dá pontos de fama ao matá-lo. Esta característica única é para estes monstros especiais em nosso jogo.

Tesouros do Manajeiro

1d6	tesouro
1	Anel do Manajeiro Armando
2	Berloque dos Artesãos
3	O Malho do Ferreiro
4	O Colar do Joalheiro
5	O Elmo do Mestre Arquiteto
6	A Couraça do Engenheiro

1- Anel do Manajeiro Armando - Um anel de aço negro com um uma porca de ouro como joia. A cada 3 turnos ele permite invocar um zumbi para auxiliá-lo na luta. Role 1d6 se o resultado for 6 o zumbi aparece. Ao final da luta se o zumbi não for destruído ele pode ainda estar ativo por 1d6 turnos, sendo controlado pelo dono do anel. O zumbi só pode ser invocado para combates. Valor: 5000 PO

2- Berloque dos Artesãos - Trata-se de um Berloque em forma de parafuso em metal negro que pode ser utilizado num colar ou numa pulseira. Este berloque dá ao usuário o poder do Folego. Quando os pontos de vida do herói estiverem abaixo da metade, deverá ser rolado 1d6. Se o resultado for 4 ou ele pode recuperar 1d6 pontos de vida. Valor 5000 PO

3- Malho do Ferreiro - Uma marreta mágica que tem poder de ataque de 2d6+2, além de uma bonificação de 2 em seu PA ao seu usuário. Valor 2200 PO

4- Colar do Joalheiro - Um colar de pequenas pérolas prateadas do qual permite o herói acrescentar 4 pontos de vida extra enquanto estiver utilizando o colar. Valor 3500 PO

5- Elmo do Mestre Arquiteto - Elmo mágico de aço negro em forma de chapéu que dá um PA de 2 além de permitir ver 10 metros no escuro. Valor 3500 PO

6 - Couraça do Engenheiro - Uma couraça de ferro negro, muito flexível e mágica. A couraça dá um PA de 6 além de permitir o usuário detectar armadilhas como ladino. Valor 6800 PO

O DOUTOR

O Doutor

PA: 2d6+5
 PD: 7
 PV: 27(S) 46(G)
 AM - Ver poderes especiais
 XP: 250
 PF: 7
 PM: 3
 Iniciativa: 2
 Ações 2
 Tipo de Ataque
 Corpo-a-corpo
 Moedas 70
 FS - Sim
 Quantidade - Único



Descrição

O Doutor Humberto é o epíteto do mal. Vestido como um médico, de bata, avental e toucas brancas, conduz experiências macabras dentro do complexo da Prisão Infernal. Sua sede de sangue e corpos é enorme e geralmente quem entra em sua sala de operações tem a morte como certo.

O Doutor possui uma pequena espada, extremamente afiada da qual, a chama de "Bisturi", da qual retalha e pode gerar uma dor extrema. O Doutor ainda possui os seguintes poderes especiais

a) Terapia - Role **1d6** após o ataque bem sucedido do Doutor. Se o resultado for 5 ou 6, o alvo recebe **1d6** extra de dano.

b) Tranquilizante - A cada 2 turnos o Doutor pode aplicar o tranquilizante em um alvo. Role **1d6** se o resultado for 4 ou mais o alvo tem seu PA reduzido em 2.

c) Euforia - A cada 2 turnos O Doutor pode invocar a euforia. Role **1d6** antes de um ataque se o resultado for 6, ele recebe um **d6** extra de PA contra um alvo específico mas seu PD fica reduzido para 4 naquele ataque.

d) O Doutor além dos pontos de experiência dá pontos de fama ao matá-lo. Esta característica única é para estes monstros especiais em nosso jogo.

Tesouros do Doutor

id6	tesouro
1	Óculos do Doutor
2	As luvas do Doutor
3	O "Bisturi"
4	O Avental do Doutor
5	A Touca do Doutor
6	A Seringa do doutor

1- Óculos do Doutor - Um óculos especial que bonifica o PA em 1 e permite ver no escuro até 20 metros. Valor: 3000 PO

2- A Luvas do Doutor - Um par de luvas de couro brancas que permitem que seu usuário tenha um ação extra no turno. Esta ação pode ser incorporada as ações do herói, desde que esteja utilizando as luvas. Valor 5000 PO

3- O Bisturi - Uma espada mágica extremamente afiada com valor de PA de 2d6+4. Esta espada brilha quando mortos-vivos estão há menos de 20 metros de quem a carrega. Valor 4200 PO

4- Avental do Doutor - Um avental de pano branco tratado magicamente que dá ao seu usuário PD de 5. Este avental não pode ser combinado com armaduras quaisquer. Valor 4500 PO

5- A Touca do Doutor - Uma touca de médico de pano branco tratada magicamente que dá ao seu usuário um PD de 2. Esta touca não pode ser combinado com elmos quaisquer. Valor 3500 PO

6 - A Seringa do Doutor - Uma seringa mágica que permite aplicar um tranquilizante no alvo, reduzindo seu PA em 2. Role **1d6** se o resultado for 4 ou mais o alvo tem seu PA reduzido. Valor 5800 PO

A CARCEREIRA

A Carcereira

PA: 2d6+4

PD: 7

PV: 30(S) 52(G)

AM - Ver poderes especiais

XP: 300

PF: 10

PM: 4

Iniciativa: 2

Ações 2

Tipo de Ataque

Corpo-a-corpo

Moedas 100

FS - Sim

Quantidade - Único



Descrição

A Baronesa Fernanda, ou simplesmente a Carcereira, é uma morto-vivo bem diferente dos demais. Dotada de uma beleza enorme, com longos cabelos negros, olhos verdes, pele clara e um corpo escultural. Seu rosto é muito belo, mas uma aura de maldade e sadismo emanam de seu ser.

Ela se veste como uma dominatrix, com um traje negro e enormes botas de couro de cano alto. Ela é uma guerreira nata e habil com o uso de suas adagas. A Carcereira tem os seguintes poderes especiais:

a) Ósculo da Morte - A cada 2 turnos ele pode mandar um "beijo" para um herói específico. Deve-se rolar 1d6 e se o resultado for 4 ou mais o alvo recebe uma ataque extra de 2d6 de PA.

b) Sangramento - Quando um dano for causado pelo ataque das adagas, deverá ser rolado 1d6. Se o resultado for 4 ou mais o alvo perde 1 PV extras por 1d6 turnos.

c) Sedução - A cada 3 turnos a Carcereira pode seduzir o alvo. Role 1d6 e se o resultado for 6 o alvo não a ataca naquele turno.

d) A carcereira além dos pontos de experiência dá pontos de fama ao matá-lo. Esta característica única é para estes monstros especiais em nosso jogo.

Tesouros da Carcereira

1d6	tesouro
1	A "Retalhadora" - Adaga da Carcereira
2	As Botas da Carcereira
3	O Látego
4	O Ósculo
5	A Pérola do Terror - Berloque
6	O colar da Cortesã

1- Retalhadora - Uma adaga mágica com PA de 2d6+4 capaz de causar sangramento no alvo ao causar dano. Role 1d6. Se o resultado for 4 ou mais o alvo perde 1 PV extras por 1d6 turnos. Valor: 5000 PO

2- Botas da Carcereira - Botas longas de couro negro. Estas botas permitem que seu usuário possa se movimentar sobre a água como se estivesse andando normalmente sobre o chão. Valor 4500 PO

3- O Latego - Um chicote feito com cabelos de mortos, tratados com alguma magia especial, que dá a rigidez do aço. Seu PA é de 3d6 com armaduras de PD até 4 e 2d6 com armaduras com PD acima desse valor. Valor 3200 PO

4- O Ósculo - Um anel de ouro que permite seu usuário/a dar o Beijo da Morte da Carcereira. Deve-se rolar 1d6 e se o resultado for 4 ou mais o alvo recebe uma ataque extra de 2d6 de PA. Valor 3500 PO

5- A Pérola do terror - Um Berloque em forma de uma perola negra que dá ao seu usuário/a o aumento de 1d6 PV em antes de um combate. Ao término do combate o PV do usuário volta ao seu valor normal. Valor 4500 PO

6- O Colar da Cortesã - O usuário pode seduzir o alvo com o poder de Sedução da Carcereira. Role 1d6, se o resultado for 6 o alvo não ataca naquele turno. O colar é feito po pedras de Aerolita. Valor 8500 PO

O DIRETOR

O Diretor

PA: 2d6+4
PD: 8
PV: 32(S) 56(G)
AM - Ver poderes especiais
XP: 300
PF: 15
PM: 5
Iniciativa: 2
Ações 2
Tipo de Ataque
Corpo-a-corpo
Moedas 70
FS - Sim
Quantidade - Único



Descrição

O Diretor é o último das personalidades de nosso jogo. Um ser deformado, gordo, cheio de pústulas e chagas pelo seu corpo. É um arremedo de seu humano, a materializando a maldade extrema. De seu corpo nauseabundo miasmas terríveis são exalados, juntamente com um meteorismo incontinente. É a personificação da decadência. O diretor possui os seguintes poderes:

a) Miasma da Praga - De seu corpo exala um miasma que afeta quem o ataca em corpo-a-corpo. O PA do atacante fica reduzido de 1

b) Flatos da Pestilência - O diretor sofre de meteorismo e cada dois turnos solta um peido de gás que causa 1d6 de dano. Role 1d6 se o resultado for 3 ou mais, o alvo entra na nuvem do flato.

c) Vômito Ácido - A cada 3 turnos o executa um ataque, do qual bafeja um vômito ácido com 3d6 de PA e que pode pegar até dois alvos

d) O diretor além dos pontos de experiência dá pontos de fama ao matá-lo. Esta característica única é para estes monstros especiais em nosso jogo.

Tesouros do Diretor*

id6	tesouro
1	Couça da Justiça
2	O Cetro da Bondade
3	As Luvas da Verdade
4	O Berloque do Pio
5	O Escudo da Virtude
6	A Bota do Peregrino

1- Courça da Justiça - Uma armadura de Placas mágica de cor prata com PA de 7. Ela emite uma luz em ambientes escuros iluminado até 3 metros a frente. Valor: 6000 PO

2- Cetro da Bondade - Uma maça- coroa dourada mágica com 2d6+3 de PA contra alvos normais e 3d6 de PA contra mortos-vivos e demônios em geral. Ela brilha com a presença de mortos vivos a menos de 20 metros. Valor 7000 PO

3- Luvas da Verdade - Um par de luvas de malhas prateadas que dá ao seu usuário um aumento de 2 em seu PA.. Valor 3200 PO

4- Berloque do Pio - Um Berloque em forma de estrela, dourado, capaz de curar 1d6 Pontos de vida após o combate, do seu usuário, ou alguém de sua escolha. Valor 6500 PO

5- Escudo da Virtude - Escudo mágico de aço prateado em forma circular que dá um PA de 3 além de anular ataques de fogo e ácido. Valor 5500 PO

6 - Bota do Peregrino - Uma bota de couro de aspecto velho e Permite seu usuário viajar até 300 km sem se cansar ou ter a necessidade de comida e água. Valor 7800 PO

* Estes tesouros são dados pela alma liberta do mago, como um agradecimento ao(s) herói(s) por terem acabado com a sua danoção eterna e por terem eliminado o diretor.

“Localizada nas Montanhas Velhas, perto do rio de lava, fica a antiga Prisão da Rocha Rubra. Somente os piores facínoras eram aprisionados ali até seus dias finais. Quem entrava, jamais saía, e o destino dos condenados era uma morte lenta, mas regada a torturas e sevícias sem fim.

Contudo, um dia um homem inocente foi condenado e levado para este inferno. Que ninguém sabia é que ele era um homem sábio, que estudara a magia antiga. Ele passou anos na prisão, dia após dia, reunindo os elementos necessários para um poderoso encanto necromântico.

Certo dia a beira da morte ele o invocou.

Dizem os mitos que neste dia as portas dos infernos se abriram e todos os ali presos, junto com seus carcereiros encontraram a danação eterna. A partir de então, a prisão virou um lugar maldito onde ninguém mais pisa, mas existe um porém...

Os mesmos mitos falam que há um enorme tesouro ali guardado, fruto de saques de seu terrível diretor que espoliava os prisioneiros, fazendo-os trabalhar até a morte. Dizem que é muito, mas muito ouro e está a espera daqueles que não temem os infernos...”

Crônicas de Manoel Leitão Cardoso - Extraído do Livro dos Danados.

