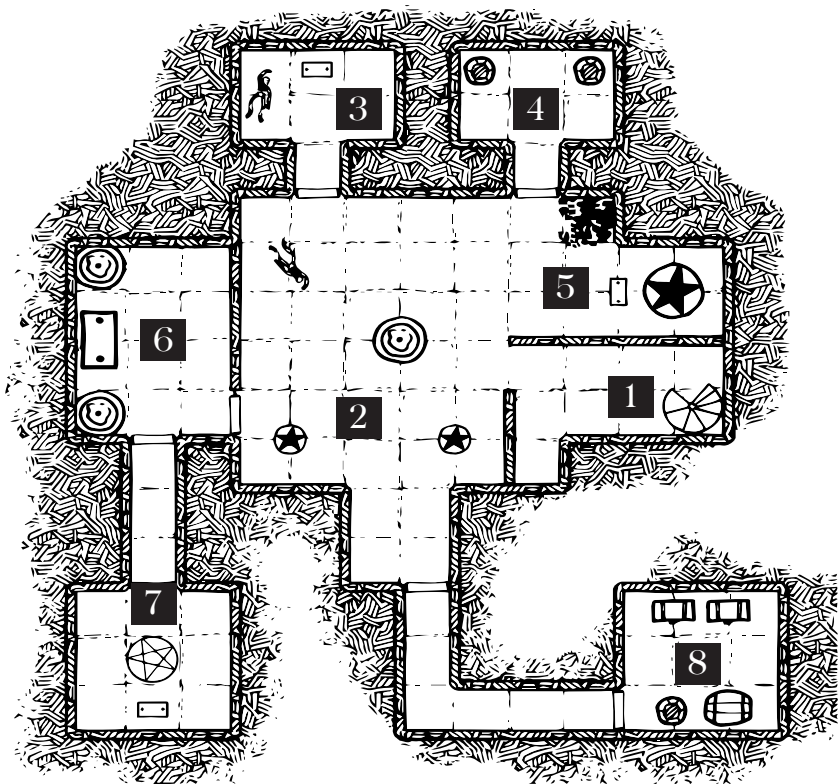


O TEMPLO DOS ACÓLITOS



POR TONY GARCIA

O Templo dos Acólitos

O Templo dos Acólitos é um pequeno templo subterrâneo dos Adoradores do Chumbo Transformado e fica localizado perto de Rubragua em uma pequena colina, nos arredores da cidade. É uma construção feita há muito tempo aproveitando um complexo de cavernas e que serve de local para rituais e guarida para acólitos deste culto.

O templo é capaz de abrigar até 20 ritualistas e ainda pode ser vir de alojamento temporário para acólitos que estejam em viagem. Este tipo de templo faz parte de uma série de muitos construídos pela ordem para proteger seus membros em caso de serem pegos desprevenidos em alguma viagem. Os mestres mais graduados possuem um mapa que mostra a localização destes templos por todos os Reinos Livres. Há cerca de 30 e são mantidos em segredo por motivos de segurança.

Cada templo possui uma entrada disfarçada que somente os acólitos são capazes de identificar. O acesso é feito por uma escada espiral que dá acesso a todo o complexo e que é protegida por uma porta em forma de alçapão na superfície.

Muitos destes templos foram construídos petro de fontes subterrâneas de água, garantindo assim o fornecimento de água e tendo casas de banho/latrinas para os acólitos. Além disso todos os templos tem seus víveres armazenados para 3 meses sem auxílio externo. Este tipo de templo ainda possui um sistema de ventilação que mantém uma temperatura de cerca de 17 graus no verão e cerca de 12 no inverno. Normalmente há sempre um hrupe de 5 acólitos cuidando do local junto com um graduado da ordem. Eles administram e cuidam da limpeza do templo, para caso de utilização por mais membros.

Um outro ponto é que os templos ainda são utilizados como cofres. Alguns deles possuem dízmicos e reserva de ouro para operações financeiras entre os membros da ordem, ou para compra de alguma coisa em caso de necessidade.

O acesso a estas estruturas por pessoas forda da ordem é proibida e há relatos que ladrões ou indivíduos que descobriram estas estruturas, desapareceram misteriosamente.

Ainda como medida de segurança, armadilhas mágicas são colocadas em diversas portas e trancas dos templos, como mais uma medida de proteção. Por isso ao encontrar estes locais é melhor esquece-los, ou então ter muito cuidado ao entrar neles, pois você poderá desaparecer como mutios outros que os acharam

ORGANIZAÇÃO DAS SALAS

1. Entrada

Uma escada espiral liga a superfície e é uma ante sala vazia com uma passagem onde é possível ver o atrio principal do templo. A porta de entrada é um alçapão feito com ripas de aço e madeira escura que se comunica com a superfície. O chão é feito de placas de pedra sob a forma de lajotas, formando um piso claro e limpo. As paredes são de pedra lisa e a temperatura do local é fria. O local é iluminado por lampiões nas paredes

Nota para o Mestre

Normalmente esta entrada é vazia e serve para deixar cajados de viajantes ou suprimentos que ainda não foram armazenados. O mestre de jogo pode optar pelos jogadores acharem alguma coisa.

2. Atrio Principal

O Atrio principal é uma grande sala onde é possível ver saídas para algumas portas de madeira sólida. no seu centro há uma grande pia de água feita de pedra que se comunica com uma fonte subterrânea. Há duas grandes estátuas de entidades. O local pode acomodar até 20 pessoas dormindo em sacos de dormir confortavelmente. Num canto há uma pilha de carvão que alimenta os lampiões. Todas as portas emitem um brilho azulado.

Notas para o Mestre

As portas possuem trancas mágicas que ao tentarem ser arrombadas se transformam em armadilhas. Se um dos jogadores ao tocar na maçaneta role na tabela abaixo.

1d6	Efeito
1	Sem efeito por ta trancada
2-4	Armadilha de choque 1d4 de dano
5-6	Armadilha de fogo 1d6 de dano

Toda a vez que um jogador tentar abrir qualquer porta, deverá consultar a atebela anteriormente mostrada.

Ao entrar nesta sala o jogador deverá rolar na tabela de encontro para verificar se existe alguém no local.

1d6	encontro
1	Sem encontro
2-3	1d4 Acólitos
4-5	1d6 acólitos
6	1d4 zumbis

Na pilha de carvão há uma chance de encontrar algum tesouro. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6	Efeito
1	1d6x10 peças de ouro
2-5	Nada encontrado
6	Armadilha 1d4 de dano

3. Oratório

Local onde normalmente o mestre da ordem se hospeda. Há um pequeno oratório e lugar para ele dormir. Neste oratório há uma pequena imagem e uma gaveta.

Notas para o mestre

No momento que os jogadores entrarem no quarto, o mestre deverá rolar 1d6. Se

o resultado for 6 o mestre do templo estará por lá e os atacará juntamente com mais dois acólitos. Caso contrário eles poderão explorar o local pois está vazio.

A estatuá é de ferro e mostra uma imagem de um clérigo antigo e barbudo, Zultur, o fundador da ordem. Na gaveta há uma armadilha de choque de 1d4 de dano, nela há uma bolsa com 1d8 x10 peças de ouro e uma poção de cura (1d6).

4. Casa de Banhos/Latrinás

Uma casa de banhos com dois lugares para as necessidades fisiológicas e para banhos. Não há nada demais neste local.

Notas para o mestre

Ao entrar nesta sala o jogador deverá rolar na tabela de encontro para verificar se existe alguém no local.

1d6	Enconto
1	1d4 zumbis
2-5	Vazia
6	1d4 Acólitos

5 Estátua de Zultur

Um altar para cultuar Zultur, sob a forma de uma grande estátua de pedra do fundador da ordem. O altar parece estar envolvido num fogo fátuo. Nas paredes existem nomes de alguns membros antigos da ordem para celebrar sua importância.

Notas para o mestre

Se um dos jogadores encostar no altar todo o grupo recebe 1d4 de dano de choque. Não há nada mais de interessante para os jogadores ali.

6. Altar Principal

Ao entrarem neste sala um grande altar ladeado por duas pias de mármore. Neste altar há dois candelabros com velas pagadas e um gaveta. Há uma porta a esquerda com um brilho azulado

Notas para o Mestre

Ao entrar nesta sala o jogador deverá rolar na tabela de encontro para verificar se existe alguém no local.

1d6	Encontro
1-2	1d4 acólitos
3-4	Vazia
5-6	1d6 Acólitos

Caso a sala esteja cheia, os acólitos atacam os jogadores. Ao sobreviverem a batalha poderão investigar o local. Em caso da sala vazia a mesma ação poderá ser feita.

No altar há uma gaveta sem tranca, que ao ser aberta há 1d4 poções de cura (1d8 de cura) e 1 diamante de valor de 200 peças de ouro. A porta possui uma tranca mágica com armadilha. Para abri-la deverá seguir as regras da sala 2 rolando na tabela. O mestre pode pedir para os jogadores tentarem ouvir barulho, caso consigam, ouvirão atrás da porta algum tipo de litania.

7. Sala dos Rituais

Ao abrirem esta sala os jogadores encontrarão um ritual em andamento que é interrompido por eles. Há um círculo mágico desenhado no chão e um altar com duas velas acesas. Os acólitos são pegos de surpresa e os aventureiros podem atacá-los

Notas para o Mestre

Se os jogadores não encontrarem o mestre anteriormente na sala 3, ele estará aqui com 4 acólitos promovendo um ritual. Os jogadores tem a iniciativa e atacam primeiro, pois os inimigos são surpreendidos. Caso vençam o combate os jogadores, poderão pegar um martelo de guerra+1, 500 peças de ouro e 1 anel de proteção+1 e uma cota de malha.

8. Depósito

Um depósito com víveres, vinho, roupas e material diverso. ele está arrumado e limpo. Há dois baús, barris e algumas sacas.

Notas para o Mestre

O mestre poderá escolher na tabela de itens comuns o que os jogadores poderão encontrar por ali. Estes itens estarão nos baús. Há comida para 3 meses, vinho e 1d6 poções de cura (1d8 de cura). Fora isso não há mais nada aqui.

NPCs

Mestre Temus (Clérigo - Nível 4)

CA 4 [15] (Cota de Malha), PV 20, At 1 × martelo+1 (1d6+1) ou 1 × magia, THAC0 19 [0], MV 120' (40'), AL Neutro, FOR 12 INT 14 SB 17 DES 11 CON 13 CAR 12, Magias: curar /causar ferimentos leves, silêncio, detectar magia
Itens: Anel de proteção+1, martelo+1

Acólitos (Nível 2)

CA 7 [12] (armadura de couro), PV 2d6, At 1 × porrete (1d4) ou 1 × magia, THAC0 19 [0], MV 120' (40'), AL Neutro, FOR 12 INT 14 SB 14 DES 12 CON 13 CAR 12
Magias: Mestre sorteia

NOTAS FINAIS PARA O MESTRE

O mestre de jogo pode utilizar esta pequena “delve” para uma aventura para jogadores de nível 1 a 3, com grupos de até 5 aventureiros. Pode ser uma gnacho para uma aventura maior ou até mesmo , uma aventura para ser jogada em uma sessão “one-shot” em eventos. Ela está ambientada em Artrúsia, o mundo de Berdolock, mas pode ser jogada em qualquer outro cenário. Por se tratar de uma ordem de cléricos, pode ser adaptada ao seu bel prazer. O mestre pode mudar os encontros, ou mesmo utilizar outras tabelas, mas desde que não utilize monstros desbalanceados.

NPCs

Sobre os NPCs, você pode utilizar os acólitos padrão presentes ou gerar utilizando as regras do OSE. Mestre Temus nós recomendamos o mestre d e jogo descrever da maneira que melhor o aprouver, já que se trata de um mestreeexperiente d e meia idade.

Localização do Templo

Recomendamos que o templo esteja em uma colina e que o mestre possa fazer com que os jogadores viajem ate local. Recomendamos uma viagem de 3 dias até o local, onde ele poderá aplicar regras de viagem contidas nos livros de regras. Se você quiser utilizar a ambientação do mundo de Artrúsia, este templo poderá ficar até 3 dias de Rubragua, nas florestas da aranhas. O mestre poderá ainda proporcionar alguns encontros extras no final da aventura, quando os jogadores saírem do templo.

Tesouros e Equipamentos

Há sugestões de tesouros no jogo, mas caso o mestre queira dar algo mais recomendamos a utilização de tesouros que não passem mais de 1400 pontos de experiência e no máximo 1 item mágico extra dos além dados no cenário. Se o mestre quiser dar algum tipo de XP extra para os jogadores deixamos ao seu critério.

Bom divertimento!

Ficha Técnica

Game Design : Tony Garcia

Mapa: Tony Garcia

Ilustração: Carlos Castilho

Publicado sob a licença OGL.

2024 - Voxelhouse

www.voxelhouse.com



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. END OF LICENSE