

Vol. 10  
Gratuito



SUPLEMENTO DE MASMORRAS MODULARES

# *O Mistério da Vila Cheessen*



ERIVALDO FERNANDES (ERIVAS)

Vol. 10  
Gratuito



SUPLEMENTO DE MASMORRAS MODULARES

# *O Mistério da Vila Cheessen*



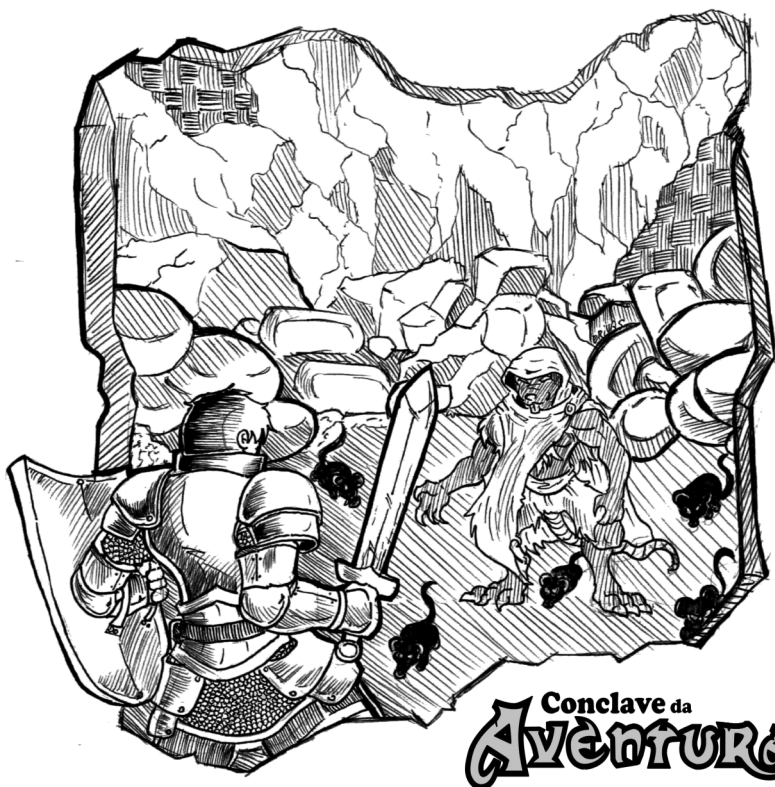
ERIVALDO FERNANDES (ERIVAS)

ERIVAS

# Masmorras Modulares - Vol 10

Um suplemento de mapas Para Imprimir e Montar.

## O que esperar deste novo suplemento?



*Olá amigos!* Surpresos com a mudança do formato do Suplemento? Este volume segue a linha das experimentações que eu falei, para mudar um pouco a dinâmica da publicação eu decidi seguir o formato da aventura de uma pagina que foi a inspiração deste Suplemento. A capa colorida deu trabalho de pintar eu ainda preferia ela em preto e branco, por isto coloquei a opção de Preto e Branco. Avaliem o **Novo Mapas Modulares** e esperem uma ultima publicação de final de ano para semana que vem. E joguem a aventura com tudo\*.

Erivaldo Fernandes ( Erivas )

Conclave da  
**AVENTURA**



**Moostache**  
<http://moostache.com.br/>



Homeless Dragon

Role Playing Game  
**Old Dragon**

Suplemento de Mapas.

Autor

**Erivaldo Fernandes**

Ilustrador

**Erivaldo Fernandes**

Ilustração da Capa

**Erivaldo Fernandes**

Aventura

**Homeless Dragon**

**PDF Gratuito**

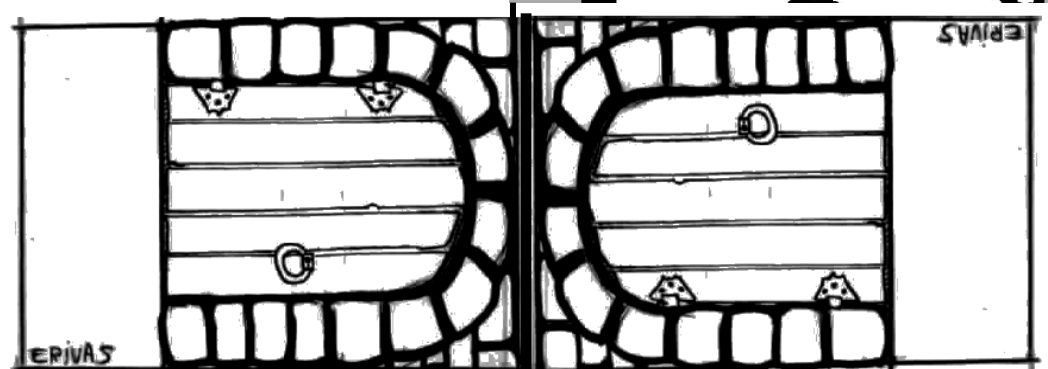
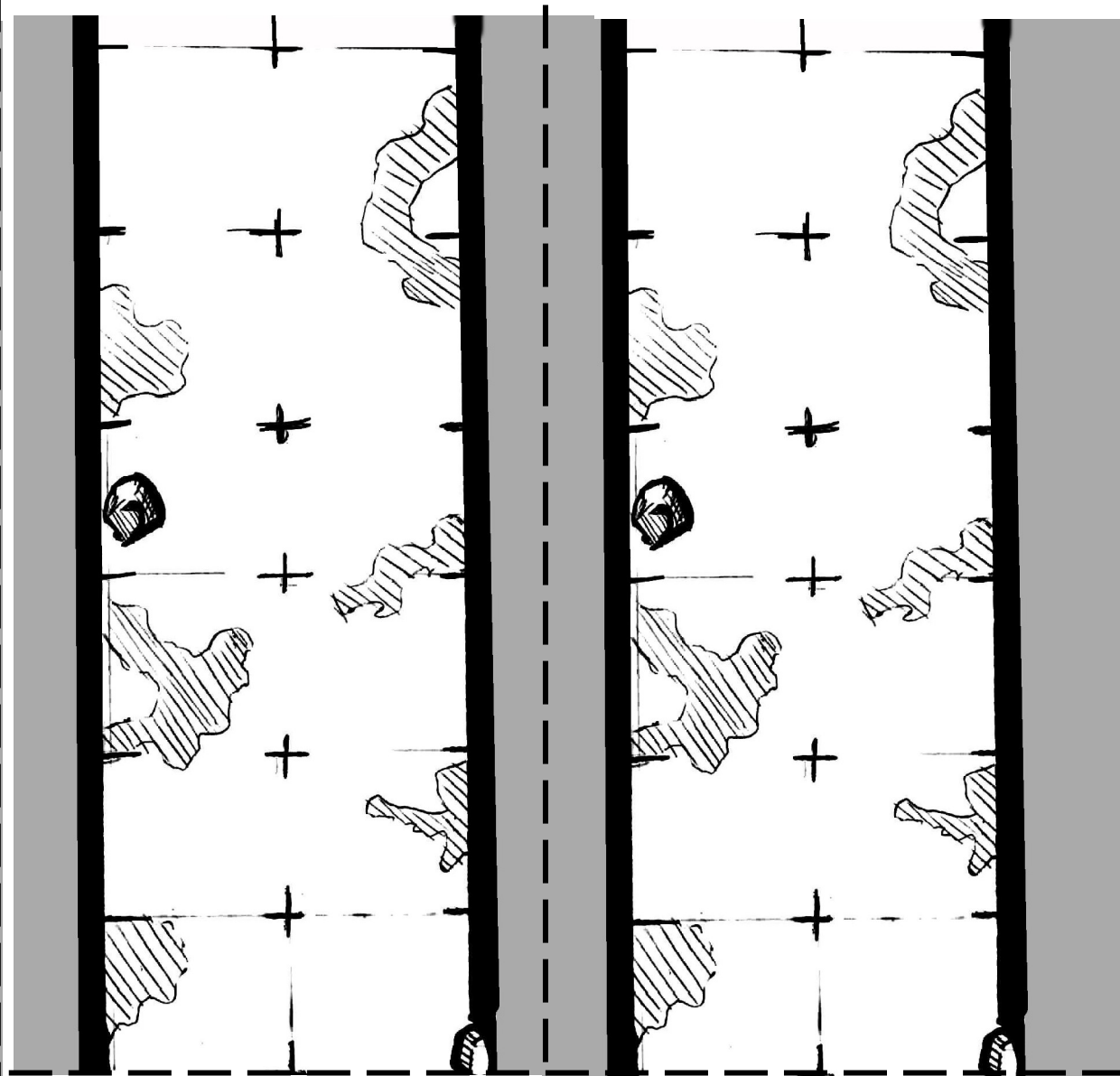
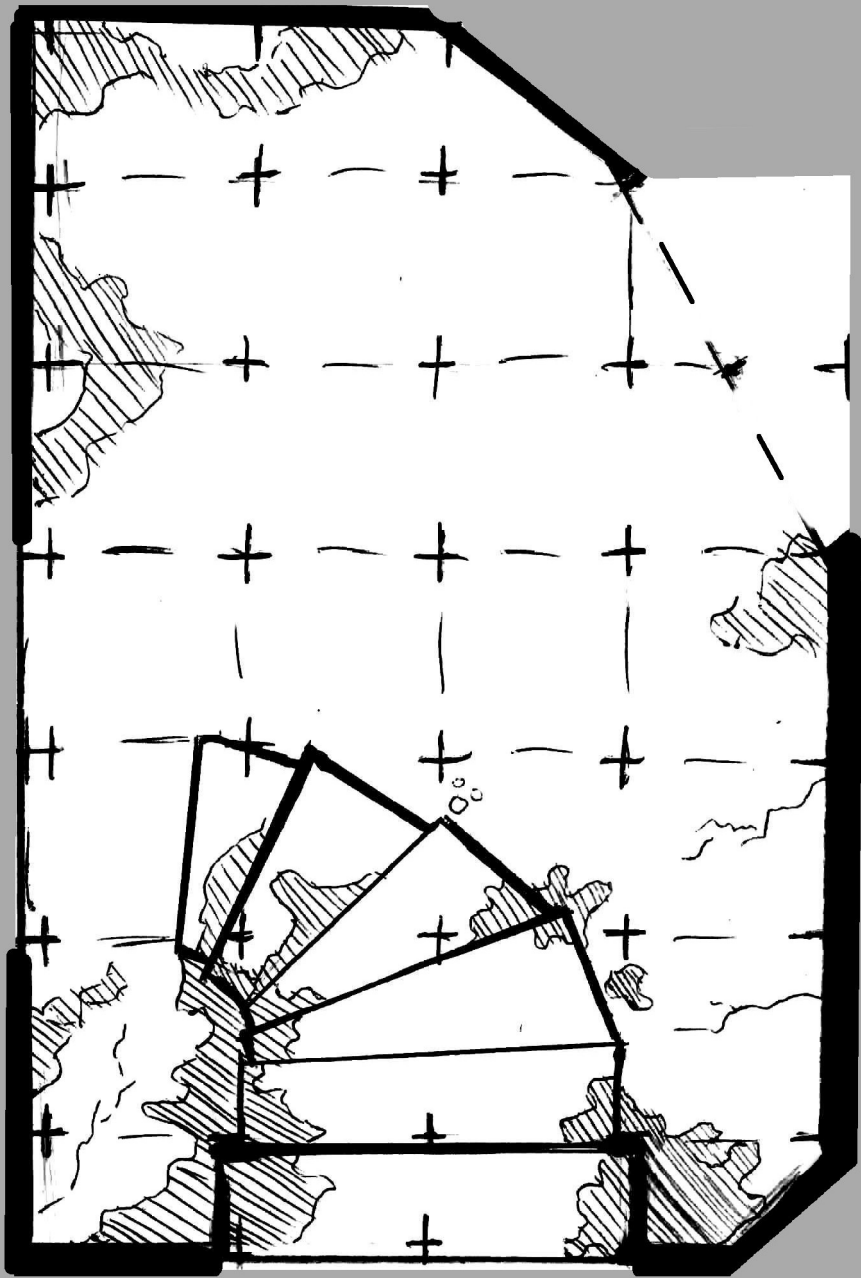
**Imprimir em A4.**

**Capa em P&B:**



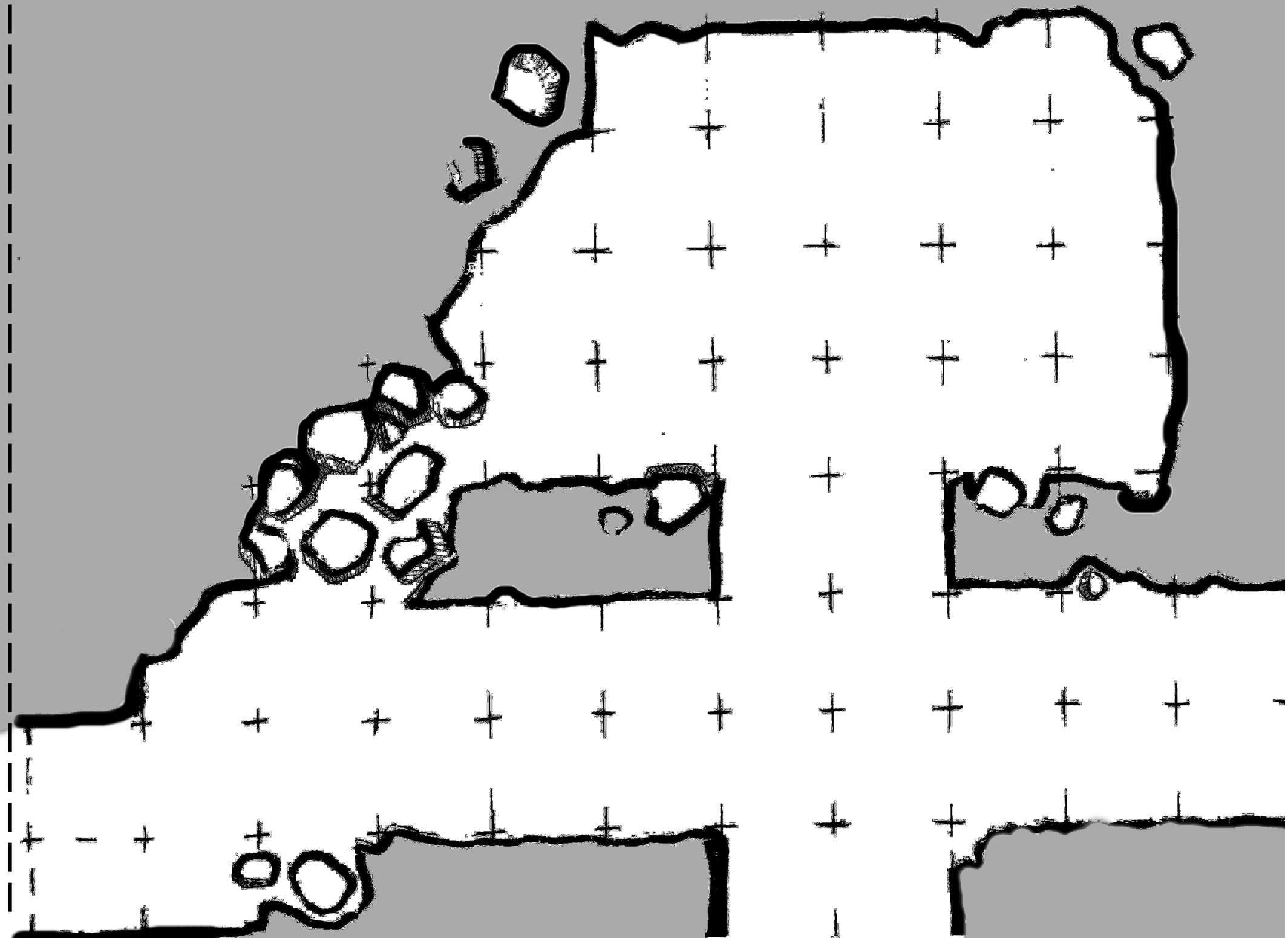
Masmorras Modulares - Vol 10

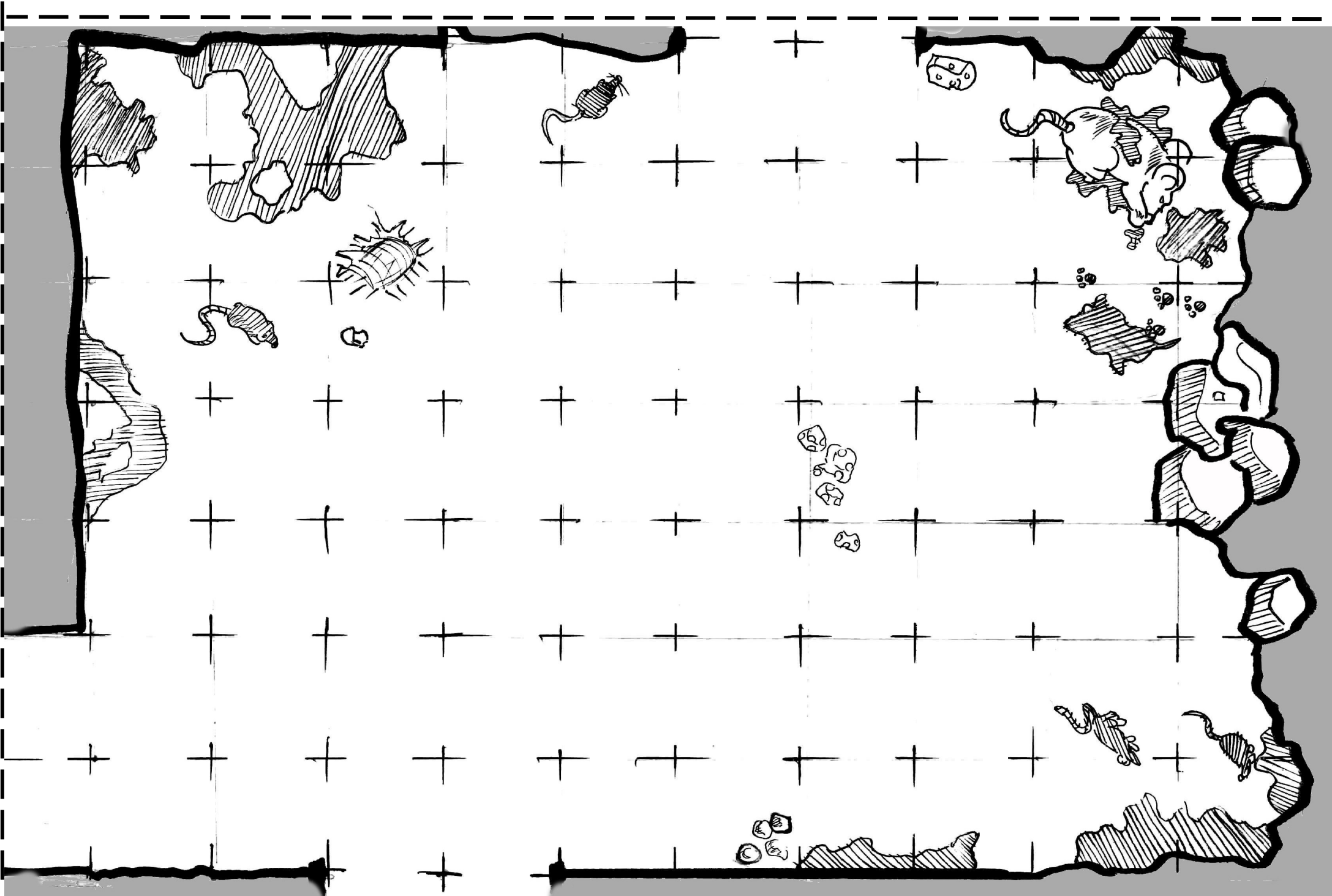
\*Acompanha uma miniatura de papel do monstro da aventura.



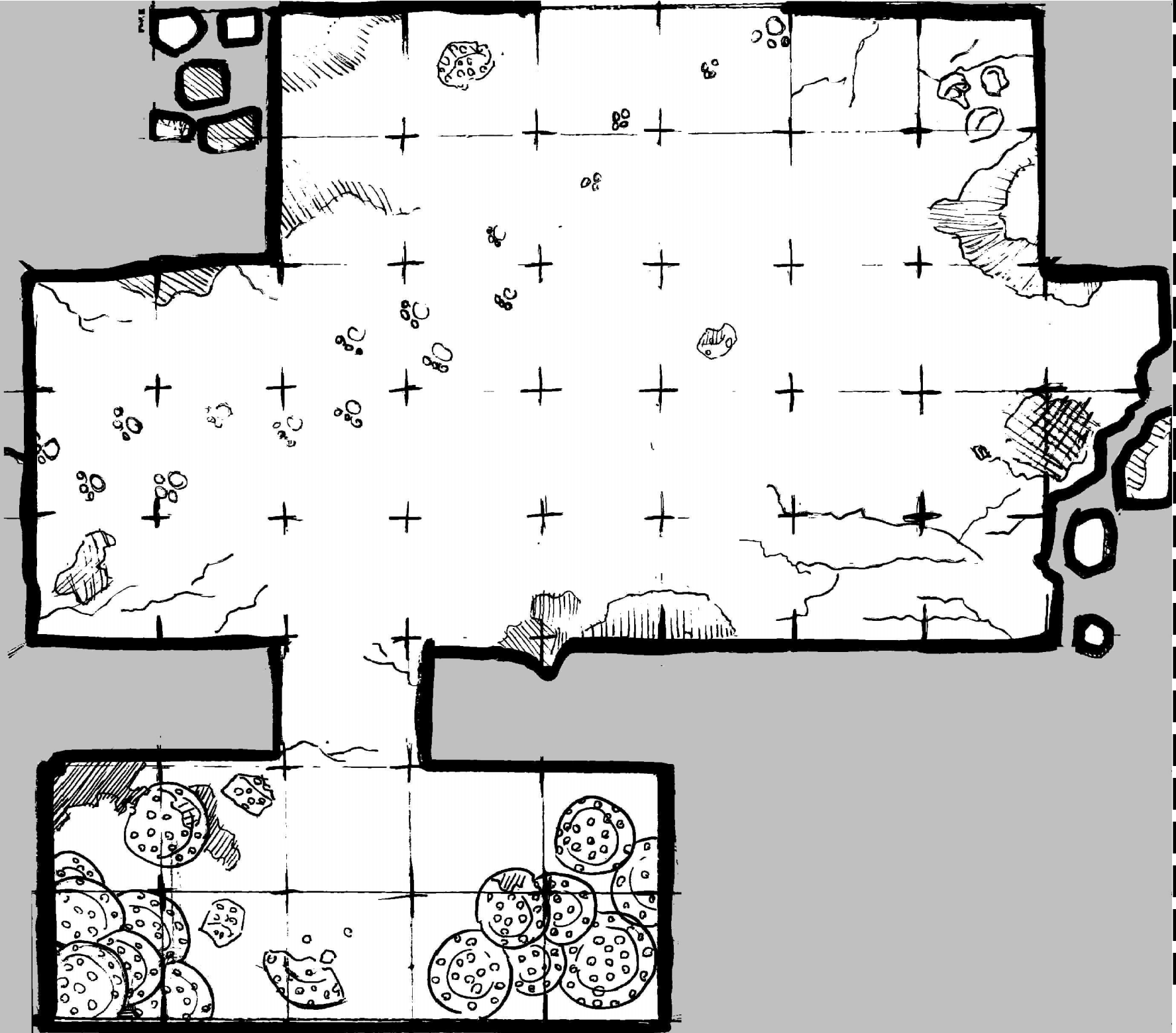
Dica: Recorte as peças mantendo as marcas de cinza para sobreposição.





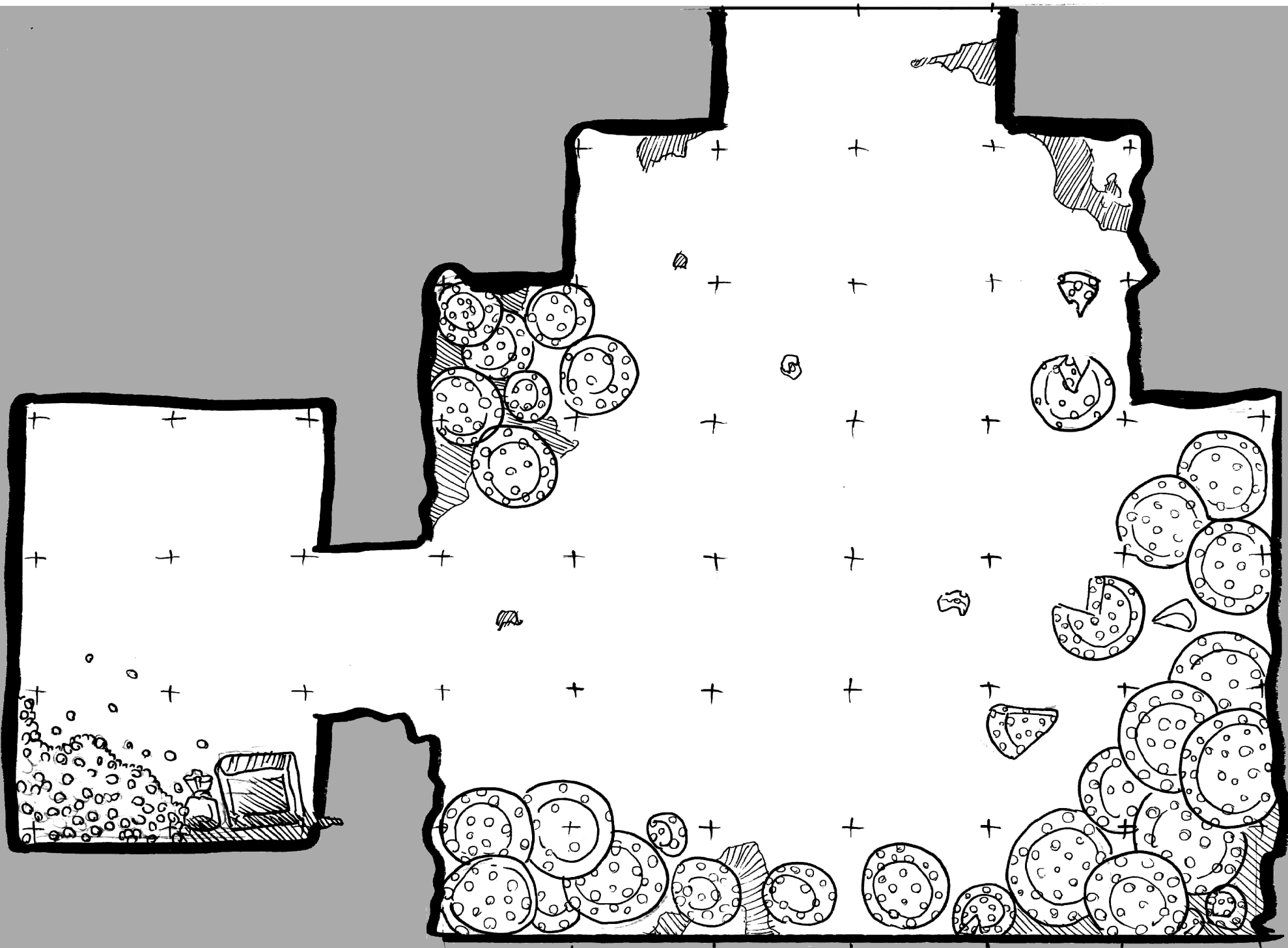






Miniatura de papel  
do monstro Chefe  
da aventura.  
Recorte e monte.


<b>Ratkin</b>



AVENTURA

## O Mistério da Vila Cheessen



Homeless Dragon

### Introdução

*O Mistério da Vila Cheessen*, é a primeira aventura do Homeless Dragon utilizando o conceito de *One Dungeon Page*, ou seja, toda a sua aventura estará em uma única página. Com essa restrição obviamente a história é curta e direta, mas não por isso menos divertida.

### O Início

Os personagens por algum motivo estão na Vila de Cheessen, uma vila que em nada difere exceto pelo seu comércio, digamos, bem específico. O grande produto da vila é o famoso, e misterioso, queijo de Cheessen que atrai muitos visitantes e comerciantes para esses lados, mas um incidente tem preocupado os comerciantes da vila, a menos de 3 dias da Grande Feira de Queijos de Cheessen, os estoques tem baixado consideravelmente e a feira está ameaçada por conta disso.

Os comerciantes acusam o Sr. Tom de estar sabotando os demais comerciantes pois seu estoque é o único que não está sendo roubado.

O senhor Tom é um dos moradores mais antigos da vila e ficou extremamente ofendido

com tal acusação e iniciou por conta própria uma investigação para resolver o problema, tirar seu nome dessa situação e garantir que a Grande Feira de Queijos aconteça.

### A Investigação

Em uma primeira investigação o senhor Tom descobriu pegadas saindo de alguns depósitos de queijo da vila, as pegadas são pequenas parecidas com pegadas de ratos ou ratazanas, seguindo-as o senhor Tom chegou a uma caverna a mais ou menos quatro quilômetros a leste da vila e se espantou com a imensa quantidade de ratos trafegando nos arredores. Concluiu que o problema (?) estava lá.

### O Pedido

Os PJs recebem um pedido de ajuda direto do senhor Tom, e ele ainda oferece uma recompensa de 200 PO caso resolvam o problema.

Os PJs como únicos aventureiros na vila e devido ao excelente tratamento que estão recebendo na mesma, além da recompensa é óbvio, com certeza ajudarão o senhor Tom. O senhor Tom explica o que sabe e pede para que os PJs investiguem a caverna.

### Area 1

Essa área não tem nada além de alguns ratos correndo pelo chão.

### Area 2

Nessa area os jogadores encontrarão pegadas de ratos bem maiores e migalhas de queijo pelo chão. O senhor Tom estava certo, o queijo roubado está nessa caverna.

### Area 3

Essa area está menos infestada de ratos, o motivo disso é que aqui existe um ninho de Ratos Gigantes.

**Encontro área 3:** 4 Ratos Gigantes (RG1 a RG4)

As pegadas atravessam essa área e acabam na parede oeste (porta secreta que dá acesso a área 4).

### Area 4

Essa é uma área pequena e estava sendo usada para guardar/esconder uma grande quantidade de queijo guardada, provavelmente roubada da vila. Cadáveres de ratos gigantes estão espalhados pelo chão (com marcas de garras e mordidas).

### Area 5

Um corredor interrompido por pedras, se os Pjs avançarem conseguirão ver uma pequena sala depois das pedras, para retirar as pedras terão que fazer um teste de Força. Se tiverem sucesso em remover as pedras verão o cadáver de um humanóide pequeno, muito parecido com um halfling, fora isso não tem nada de interessante nessa área.

### Area 6

Provavelmente a maior área da caverna, chegando nela os Pjs se deparam com muitos ratos, entre eles quatro Ratos Gigantes e de um humanóide coberto por um manto e capuz, mas com um rabo!!! Essa criatura é um Ratkin, um licantropo do tipo rato.

**Encontro área 6:** 4 Ratos Gigantes (RG5 a RG8) e 1 Ratkin (RA1)

Após derrotarem o Ratkin, todos os ratos correm para a área 7.

### Area 7

Nesse salão um Ratkin, maior que o da sala anterior, é avistado e ao ver os PJs eles diz:

*“Esse queijo é meu e ninguém o tomará de mim”.*

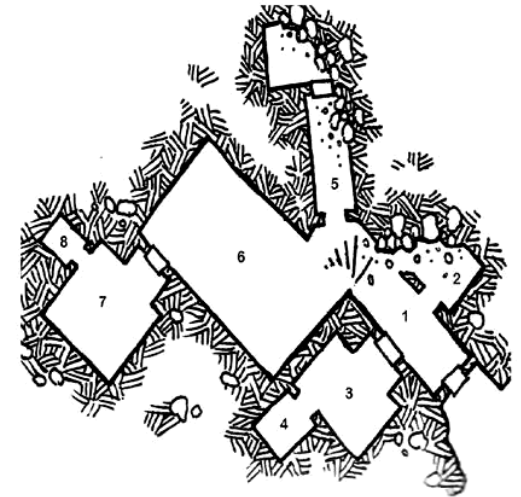
Acompanhado de Ratos Gigantes, o Ratkin Líder ataca os PJs.

**Encontro área 7:** 2 Ratos Gigantes (RG9 a RG10) e 1 Ratkin (RA2)

Tem muito queijo espalhado pela área, provavelmente o estoque roubado da Vila de Cheessen.

### Area 8 (Área Secreta)

Nessa área estão os tesouros do Ratkin Líder. Um baú com 300 PO, uma espada curta e dois



pergaminhos, um contendo um mapa e outro, aparentemente um ritual, com ilustrações estranhas, entre elas a de um queijo.

### Conclusão

Os PJs salvaram a Grande Feira de Queijos e ajudaram a manter o bom nome do senhor Tom em Cheessen.

Tentar identificar o mapa e o ritual, é uma decisão única e exclusiva do grupo de jogo.

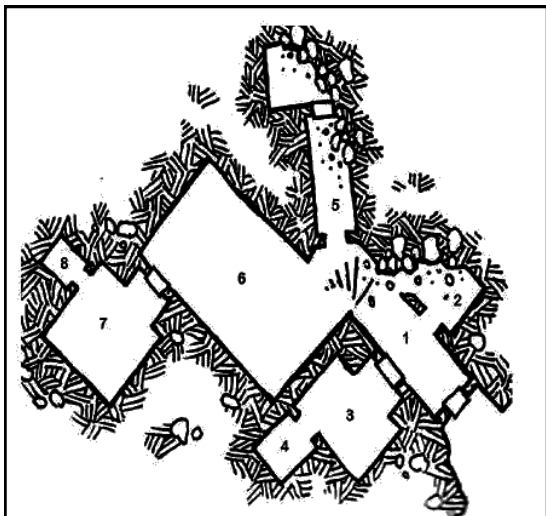
Rato Gigante [pequeno e Neutro]	
CA13	JP17 MV6 M8 P13XP
ATQ 1 mordida +3 (1d4+doença)	
RG1	RG2
RG3	RG4
RG5	RG6
RG7	RG8
RG9	RG10

OBS JP (CON) ou perde 1d6 pnts de CON/hora

Ratkin [pequeno e Caótico]	
CA13	JP16 MV5 M8 P25XP
ATQ 1 mordida +4 (1d4+1+doença) 2 garras +4 (1d6+2)	
RA1	
RA2	

OBS JP (CON) ou perde 1d6 pnts de CON e FOR

## Mapa modelo desta edição:



O mapa é até bem simples, com poucas peças.

A única peça que deu trabalho foi a escada, neste volume estou usando um conceito de um suplemento americano, nele as partes que não tem acesso banco livre devem ser encaixadas por baixo na hora da montagem, eu sei que esta experimentação pode ser incomoda mas dependendo de como sair a aceitação deste volume vou definir como será o próximo.

Em anexo de extra uma mini de papel para usar na aventura e alguns mapas de Corredores para melhor customizar o mapa.

