

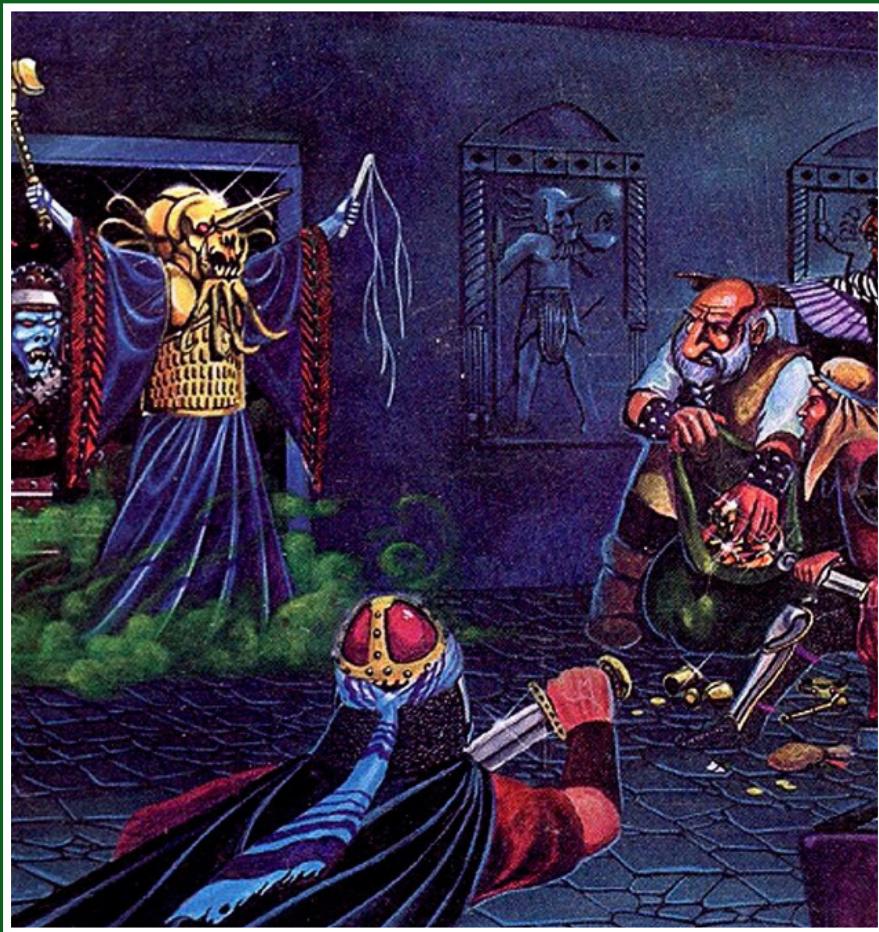
HD10



Role Playing Game

Aventura para personagens de 2º a 4º nível

A Cidade Perdida



Tom Moldvay (Original) ; Homeless Dragon (Adaptação)



Apresentação

O Homeless Dragon é um blog de RPG voltado para o sistema Old Dragon da Editora Red Box.

Todo o material publicado aqui não tem como objetivo o lucro financeiro, e sim apenas a divulgação de materiais que possa enriquecer a sessão de jogo de vocês.

A equipe do blog é pequena, mas apaixonada por RPG e isso não a torna exatamente uma especialista em publicação editoração, diagramação etc ... não somos designers, não somos escritores, somos apenas um grupo de pessoas que gosta de imaginar coisas e tentamos passa-las para um arquivo em PDF para que vocês possam aproveitar.

Como disse anteriormente, esse blog é voltado para o sistema Old Dragon e por isso vamos usar o template disponibilizado pela Editora Red Box em seu site.

A Cidade Perdida

Aventura para personagens de 2º a 4º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

Perdidos no Deserto! A única esperança para a sobrevivência está em uma cidade em ruínas erguida nas areias. Comida, água e riquezas aguardam heróicos aventureiros dentro de uma antiga pirâmide governada por uma estranha raça de seres mascarados.

Autor

Tom Moldvay

Tradutor

Equipe Dragão Banguela

Editor

Equipe Homeless Dragon

Outubro/2012

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br*

Índice

Introdução para o Mestre	6
Introdução para os Jogadores	10
Camadas 1 e 2	11
Camadas 3 e 4	19
Camada 5	38
Expandido a Aventura	49
Tabelas & Mapas	64

A Cidade Perdida

Capítulo 1

Introdução para o Mestre

A Queda de Cynidicea

Séculos atrás, Cynidicea foi a capital de um rico e fértil reino. Seu povo reclamou muita terra do deserto, especialmente durante o reinado do Rei Alexander — o último e maior rei de Cynidicea. À época da morte do Rei Alexander, uma imensa pirâmide foi erguida em sua honra. Esta pirâmide foi a maior e mais importante construção na cidade.

A queda de Cynidicea começou no dia em que os trabalhadores, cavando sob a grande pirâmide, alcançaram o covil de um estranho monstro chamado Zargon. Zargon era aproximadamente humanóide na forma, porém maior que a maioria dos humanos. No lugar de braços e pernas ele possuía doze tentáculos. Sua cabeça era a de um lagarto gigante, com um enorme chifre negro no meio da testa.

Zargon matou quase todos os trabalhadores, então começou a caçar à noite pelas ruas de Cynidicea. A guarda da cidade não foi capaz de matar o monstro.

Finalmente, os governantes da cidade

começaram a mandar criminosos das cadeias à pirâmide para Zargon se alimentar. Em pouco tempo, surgiu um estranho culto que adorava o monstro como um deus. O culto via as vítimas do monstro como um sacrifício religioso. A adoração aos antigos deuses de Cynidicea — Gorm, Usamigaras e Madarua — foi esquecida em favor da adoração ao monstro Zargon. Finalmente, a maioria dos cidadãos de Cynidicea adoravam-no.

Os adoradores de Zargon começaram a procurar estranhos prazeres. Eles procuravam o esquecimento em raros vinhos e drogas bizarras. Os trabalhadores não mais faziam a manutenção do sistema de irrigação. A terra rica se tornou um deserto, o exército perdeu sua disciplina, o povo de fora da cidade se rebelou, ou se mudou para longe do caos criado em Cynidicea.

Mais tarde, guerreiros bárbaros puseram abaixo os muros e destruíram a cidade. As únicas pessoas em Cynidicea que sobreviveram à destruição foram aqueles que fugiram para o subsolo para as vastas catacumbas* sob a cidade. Lá, guiados por sacerdotes de Zargon, os Cynidiceanos tentaram construir a cidade.

O povo sobrevivente baseia sua nova vida ao redor de um grande lago subterrâneo alimentado por canais cortados em rocha sólida. Construído durante o reinado do Rei Alexander, o lago era o suprimento de água original da cidade. Em seus portos, o povo plantou cogumelos e outros fungos comestíveis. Eles construíram casas acima das ruínas. A nova cidade subterrânea era muito menor que a antiga capital, mas era mais segura por estar escondida sob as areias do deserto. Acima, as areias cobriram a cidade original e Cynidicea estava perdida na vastidão do deserto.

Os Cynidiceanos

Geração após geração de cynidiceanos viveram suas vidas nos subterrâneos. Apesar de ainda serem humanos, suas peles se tornaram extremamente pálidas e seus cabelos brancos como osso. Os cynidiceanos desenvolveram infravisão e, como os goblins, atacam com penalidade para acertar seus golpes quando lutam em plena luz do dia.

Cada cynidiceano veste uma máscara estilizada, usualmente de um animal ou face humana. Algumas são feitas de madeira, outras de papel machê e outras de metal. Elas são decoradas com miçangas, ossos, plumas, e jóias. A maioria dos cynidiceanos vestem roupas extravagantes, jóias brilhantes e carregam espadas curtas. Alguns pintam seus corpos com cores brilhantes.

Os cynidiceanos são uma raça mori-

bunda. Cada nova geração é menor que a anterior. Muitos cynidiceanos esqueceram que existe um mundo exterior, vivendo a maior parte de suas vidas em sonhos bizarros. Às vezes em que eles aparecem normalmente, cuidando de seus campos e animais, estão se tornando cada vez menores como se os sonhos substituíssem a realidade. Seus costumes atípicos e suas máscaras somente fortalecem seus mundos de sonhos. Encontros com cynidiceanos típicos são fornecidos na Parte 6.

Facções de Cynidicea

A Irmandade de Gorm. Seu deus, Gorm, é o deus da guerra, tempestades e justiça. Os seguidores de Gorm são guerreiros humanos de Tendência Ordeira.

Todos vestem máscaras douradas com a face de Gorm, um homem de cabelos compridos, barbado e com olhar severo. Cada Irmão também veste uma cota de malha sob uma túnica azul. Sob a armadura, cada um tem um pequeno relâmpago azul tatuado em seu ombro direito. Os Irmãos acreditam na justiça temperada pela misericórdia. Eles veneram Gorm no quarto dia da semana e consideram tempestades de raios sagradas.

Os Magi de Usamigaras. Esta facção venera Usamigaras, o deus da cura, mensageiros e ladrões. Eles são todos magos Neutros, vestindo máscaras prateadas com a face de Usamigaras, a criança sorridente. Os Magi também portam adagas prateadas e vestem

A Cidade Perdida

robes com as cores do arco-íris.

A palma da mão direita de cada um é marcada com pequenas linhas prateadas na forma de uma estrela de cinco pontas. Os Magi são usualmente amigáveis em relação à clérigos, ladrões, elfos e magos, mas olham desconfiadamente para guerreiros, anões e halflings. Usamigaras é venerado em determinados dias quando as estrelas celestiais e planetas estão em certos padrões. Os Magi recordam as posições das estrelas e dos planetas, então eles saberão quando são seus dias sagrados.

As Donzelas Guerreiras de Madarua. As Donzelas veneram Madarua, deusa do nascimento, morte e da mudança das estações. Elas são mulheres guerreiras Neutras. As Donzelas Guerreiras vestem máscaras de bronze de Madarua, uma bela mulher.

Elas também vestem cotas de malha de bronze sob túnicas verdes. Cada Donzela tem uma pequena cicatriz em forma de foice na parte interna de seu punho esquerdo. Madarua tem um feriado especial no começo de cada uma das quatro estações.

As três facções não se dão muito bem. Cada facção tem certeza de que somente seus membros sabem o caminho correto para restaurar a grandeza perdida de Cynidicea. Frequentemente, quando membros de diferentes facções se encontram, eles discutem ou lutam. É possível que as três facções venham a cooperar, mas tal cooperação é muito rara.

As dissidências entre as três facções e suas tentativas em restaurar a santidad da sociedade cynidiceana, dá ao DM a chance de adicionar interação entre os personagens na aventura.

Enquanto as facções podem ser interpretadas como simples monstros com tesouros, o DM e os jogadores podem ter muita diversão com os planos e feudos das facções. Se isso for feito, o DM deve planejar com antecedência o que os membros das facções podem dizer ou fazer se o grupo tentar falar, atacar, ou aguardar para ver o que os PNJs farão primeiro. Isto é importante para o DM para evitar que a ação caia em conclusões pré-determinadas — as ações dos jogadores precisam fazer diferença.

Se os personagens dos jogadores se juntam a uma das facções, eles terão facilidade em conseguir suprimentos e descanso entre as aventuras. Todas as facções podem aceitar personagens jogadores como membros.

A Irmandade de Gorm irá aceitar guerreiros humanos, anões, halflings e elfos do sexo masculino como membros plenos. Os Magi de Usamigaras irão aceitar qualquer mago, elfo, clérigo, ou ladrão. As Donzelas Guerreiras irão aceitar guerreiras, elfas, anãs e halflings fêmeas como membros plenos.

Alternativamente, qualquer personagem pode se tornar um membro menor de uma facção, se desejar. As facções não farão muito por membros menores e um membro menor nunca

pode se tornar poderoso dentro da facção. O DM deve decidir o quanto a facção fará por seus membros.

Os Sacerdotes de Zargon são a quarta facção. Eles são encontrados principalmente em áreas fora da aventura básica. Os Sacerdotes de Zargon servem ao monstro maligno Zargon e controlam a cidade subterrânea.

A Cidade Perdida

Capítulo 2

Introdução para o Jogadores

Dias atrás, seu grupo de aventureiros se uniu a uma caravana no deserto. No meio do caminho pelo deserto, uma terrível tempestade de areia surgiu, separando seu grupo do resto da caravana. Quando a tempestade se acalmou, vocês se encontraram sozinhos. A caravana está fora de alcance. O deserto está irreconhecível, já que as dunas formaram novos padrões. Vocês estão perdidos.

Vocês seguiram ao leste, o mesmo caminho que a caravana seguiu antes da tempestade. Dias passaram. Suas montarias morreram e vocês em breve beberão suas últimas reservas de água. O fim do deserto está fora de alcance.

No segundo dia após sua água acabar, vocês tropeçaram em alguns blocos de pedra despontando das dunas. Ao investigarem descobriram que a areia cobriu os restos de uma alta parede de pedra. No outro lado da parede de pedra estava uma cidade arruinada.

Os blocos de pedra da cidade foram derubados e quebrados com o passar do tempo. A areia cobriu a maior parte das construções. As pedras que permaneceram descobertas tinham sido polidas pelo sopro das areias.

No centro da cidade há uma pirâmide.

Ela possui cinco camadas em formato de degraus, cada uma com 6m de altura. A camada mais inferior estava quase que completamente coberta de areia. No topo da mais alta camada estavam três estátuas de 9m de altura.

A estátua na esquerda era de um homem forte e barbudo segurando uma balança* em uma mão e um raio em outra. A estátua do meio era de uma criança alada com duas cobras enroladas em seu corpo. A criança segurava uma varinha em uma mão e um punhado de moedas na outra. A estátua da direita era de uma bela mulher. Em suas mãos ela segurava um feixe de trigo e uma espada.

Na parte sul da pirâmide, uma rampa com degraus levava do solo até o topo da ala mais elevada. Uma busca rápida pelas ruínas não revela nenhuma fonte de comida ou água, então vocês decidiram escalar a pirâmide. No lado da rampa, ao nível do piso da ala mais elevada, vocês encontram uma porta secreta...

Capítulo 3

Camadas 1 e 2

(Nível 1 da Masmorra)

O primeiro nível da masmorra consiste nas camadas 1 e 2 da pirâmide. A primeira camada é a sala 1. A segunda camada inclui as salas 2 - 12.

A pirâmide é feita de blocos de pedra grandes e polidos. As salas são feitas de lajotas de pedras brutas, exceto onde notado ao contrário. O teto das passagens são usualmente de 3 metros de altura. O teto das salas são de 4,5 metros de altura. A maioria das portas são blocos de pedra que se abrem ao serem empurrados para dentro. As portas tendem a se fechar a não ser que sejam seguras, emperradas, ou abertas espetando-as. A não ser que esteja escrito ao contrário, a pirâmide não estará iluminada.

Lembre-se que os personagens estão sem comida ou água. Eles precisam conseguir estes suprimentos em breve ou morrerão. Em suas descrições, relembrar sempre ao grupo que eles estão famintos, sedentos e cansados. Isto ajudará na interpretação dos jogadores.

Monstros Errantes

Monstros errantes são encontrados em uma rolagem de 1 em 1d6. Faça



a rolagem para monstros errantes a cada dois turnos de jogo. Role 1d8 para os monstros encontrados, ou escolha um na Tabela de Monstros Errantes - Nível 1, exibida no Apêndice.

Chave para a Camada 1

1. Sala da Estátua

O bloco de pedra que escondia a entrada secreta da pirâmide está agora mantido aberto pelo corpo morto de um hobgoblin. O corpo possui um grande virote de besta atravessado profundamente em seu peito.

O hobgoblin foi morto há muitas semanas.

Não há nada de interesse ao redor do corpo, e todo seu equipamento foi removido. Além do bloco de pedra há uma passagem de 3 metros de lar-

A Cidade Perdida

gura, levando ao interior da pirâmide. O piso da passagem está coberto de poeira. Vários pares de pegadas podem ser vistos dirigidos para dentro. Em um nicho na parede oposta à porta secreta, o grupo verá uma grande balestra apontada a eles. A balestra não está carregada. A armadilha da balestra era acionada por uma chapa pressionável no chão justamente dentro da porta secreta. O hobgoblin pisou na chapa, acionando a armadilha. A porta secreta para a pirâmide irá se fechar atrás do grupo, a não ser que eles a mantenham aberta. Ela pode ser forçada para se abrir normalmente.

A ala mais alta da pirâmide é uma única sala quadrada de 12m de largura. A sala cheira velha e poeirenta. A poeira no chão está espalhada, porém, não pode ser notado nenhum detalhe especial. Três cilindros de bronze enormes vão desde o chão ao limite máximo no meio da sala. No centro de cada cilindro, de frente a você ao nível do chão, há um alçapão de bronze. Cada alçapão possui uma alça de bronze que pode ser usada para puxar a porta aberta.

Nota para o DM sobre Armadilhas:
Normalmente os personagens não encontrarão armadilhas a menos que eles estejam procurando-as. As armadilhas que funcionam automaticamente podem ser evitadas tomando precauções especiais. O DM rola os dados sempre que os personagens estão procurando (ou os ladrões estão desarmando) armadilhas.

Armadilha 1b. A porta para a sala, normalmente, irá se cerrar, a menos

que seja detida ou emperrada. Em cada canto da sala existem pequenos buracos que liberam gás na sala. A armadilha de gás é acionada ao abrir a porta. O gás é inodoro, insípido e invisível. Um elfo ou ladrão possui uma chance de 50% de ouvir o chiado do gás escapando. O gás levará um turno para preencher a área da sala fechada antes de causar qualquer dano. Durante este turno os personagens irão sentir-se um pouco tontos. A cada turno a partir do primeiro, o gás causa 1 ponto de dano. Quando começarem a levar danos, o grupo começará a achar difícil respirar. Trapos ou espetos de ferro emperrados nos orifícios irão impedir o gás de encher a sala. Se a porta da sala e a porta secreta são mantidas abertas, o gás irá escapar sem prejudicar o grupo.

Os cilindros de bronze são efetivamente as bases ocas de estátuas dos deuses de Cynidicea no topo da pirâmide. Os cilindros irão soar ocos se batidos. Os alçapões nos cilindros também possuem armadilhas (1c, 1d e 1e).

A armadilha 1d está na parede do oeste, próximo a base da estátua esquerda (Gorm). Quatro flechas serão acionadas da parede de quando alça a porta é puxada. As flechas só podem pegar alguém parado diretamente na frente da porta. Role o ataque dos dardos como se fosse uma criatura de 1 Dado de Vida. Cada dardo que atingir causará 1-3 pontos de dano.

A armadilha 1c na base da estátua de centro (Usamigaras) é inofensiva. Se

o grupo procurar nesta área, vão encontrar sangue seco na frente do cilindro. A armadilha foi acionada por um grupo anterior. (Normalmente, duas flechas seriam atiradas quando a porta fosse aberta. Cada ataque poderia ser lançado como se um monstro de 1 DV estivesse 8 lançando as flechas em personagens parados diretamente na frente da porta. Cada personagem atingido levaria 1-6 pontos de dano. O DM pode assumir que essa armadilha se reinicia se o grupo abandonar a sala e retornar novamente.)

A armadilha 1e é uma pedra de pavimentação especialmente articulada na frente de base da estátua direita (Madarua). A pedra se soltará quando a argola do alçapão for puxada. Qualquer um parado na frente da porta da irá cair a sala 6 abaixo e receber 1-6 pontos de dano.

Os cilindros de bronze sãoocos. Uma escada vai tanto de cima e para baixo será encontrada dentro de cada cilindro. Qualquer pessoa que subir até uma escada descobrirá que ela vai dentro de uma das estátuas no topo da pirâmide. Cada estátua tem um tubo especial para comunicação que permitiu seus sacerdotes dizerem a vontade dos Deuses. O personagem verá também um número de alavancas. Essas alavancas podem ser usadas para mover partes da estátua (braços, cabeça, olhos e assim por diante). Um personagem descendo qualquer escada entrará sala 6.

Chave para a Camada 2

2. Depósito

Esta sala contém fardos podres do que poderia ter sido pano e engradados empoeirados. A sala cheira como se estivesse fechada há muito tempo muito tempo.

Esta é uma antiga sala de armazenamento que há muito tempo foi abandonada. Os alimentos nas caixas e o vestuário nos fardos, agora estão podres e inúteis. Além disso, a sala está vazia.

3. Sala Secreta

Dentro desta sala vocês veem sete criaturas parecidas com aves com longos bicos tubulares. Um brilho tênue chama a sua atenção a partir do centro do quarto, enquanto as criaturas-pássaro voam em sua direção.

O brilho vem de quatro jóias sobre uma pilha de poeira. As jóias valem 100 po, 100 po, 500 po e 1000 po. A sala também possui um pequeno buraco bem na parede norte. Os stirges voam pelo buraco quando eles saem para caçar à noite.

4. Quarto dos Sacerdotes

A sala está esparsamente mobiliada com moveis podres. Isto inclui uma cama, uma mesa, um baú, uma escrivaninha com uma cadeira de madeira e um símbolo sagrado de madeira com a forma de um relâmpago. Todos os móveis estão cobertos com uma espessa camada de poeira. No chão encontra-se o corpo de um hobgoblin morto. O corpo parece ter morrido há semanas. Seu braço esquerdo está estufado

A Cidade Perdida

e descolorido.

Esta sala foi o alojamento de um alto sacerdote da Irmandade de Gorm. O hobgoblin foi morto por uma abelha assassina da sala 7. Seu corpo tem uma garrafa de água cheia e uma bolsa com 135 pp e 40 po nela. Além disso, a sala está vazia.

5. Armazém de Fogos de Artifício

Este quarto parece mais seco do que o resto da pirâmide. No centro da sala estão uma meia dúzia de caixas de pequeno porte. Sentados nas caixas no centro da sala há uma meia dúzia de pessoas aladas de aproximadamente 30 cm de altura. Eles estão falando uma estranha linguagem musical e rindo alegremente.

Essas pequenas pessoas aladas são sprites. Existem 10 deles. Eles serão amigáveis e conversarão alegremente se forem aproximados de uma maneira amigável. Eles estão interessados em tudo, mas nada prende sua atenção por muito tempo. Eles não vão participar do grupo, mas o DM pode usá-los para darem dicas sobre o que está por vir. Se atacados, cinco sprites agindo em conjunto podem lançar um feitiço de maldição. A maldição tomará a forma de uma piada mágica (como de repente fazer a armadura de um guerreiro se transformar em um monte de ferrugem, ou colar de botas de um personagem no chão). Os sprites irão lançar uma ou duas maldições, em seguida, voar para longe através de uma porta escondida

de 30 x 30 cm no alto da parede nordeste. Se perseguidos, eles tentarão escapar voando sobre o lodo verde na sala 8.

Sprite [Pequeno e Ordeiro]	
CA10	JP14
MV9	M10
P20XP	PV: 4
ATQ 1 Maldição (Piada Mágica)	

As caixas contêm fogos de artifício embalados em serragem. Existe apenas uma chance de 1 em 1d6 de que uma caixa de fogos de artifício ainda seja utilizável depois de tudo esse tempo. Qualquer caixa de fogos de artifício aproveitável tem um valor de revenda de 100 po. Os sacerdotes da antiga Cynidicea usavam os fogos de artifício para ajudar a criarem falsos “milagres”. Se os jogadores decidirem ficar com os fogos de artifício, um engravidado utilizável contém 1-6 cargas de pólvora, 2-8 velas romanas, 1-4 foguetes, 3-12 e cordas de foguetes de pequeno porte. O DM deve permitir que estes fogos de artifício façam somente um monte de fumaça, luzes brilhantes e ruído. Os fogos de artifício não devem fazer qualquer dano ou causar cegueira.

5a. Potes de Cerâmica

Estes três potes de cerâmica possuem uma altura de 120 cm. O primeiro contém areia. Os outros, que eram utilizados para armazenar água, estão secos e vazios. O conteúdo deles eram usados caso houvesse um incêndio na sala de fogos de artifício.

6. Despensa Especial

Um círculo de 3m de raio ao pé de cada escada é iluminado por um grande besouro brilhante de 60 cm de comprimento. Cada besouro tem três pontos brilhantes.

Os três besouros são besouros de fogo. Cada besouro tem três glândulas que brilha e emite luz de um raio de 3m. As glândulas continuam a brilhar por 1-6 dias depois de serem removidas. Os besouros estão com fome e atacarão se perturbados.

Besouro de Fogo [Grande e Neutro]	
CA16	JP16
MV6	M9
P25XP	PV9
ATQ 1 Mordida+1 (2d4)	

Esta sala possui peças de reposição para as máquinas dentro das estátuas. Existem também vários potes de barro grandes, cobertos. Estes vasos de armazenavam óleo para lubrificar as máquinas. O óleo praticamente evaporou durante os séculos, mesmo nos vasos que foram fechados. O grupo pode recuperar 6 frascos de óleo que queimarão mal e fará espessas nuvens de fumaça se aceso. Levará 2 turnos para recuperar todo o óleo. Há também uma pequena fundição aqui para o conserto de peças quebrada das estátuas. Há uma forja, uma bigorna, alicate, martelo, e assim por diante.

7. Sala dos Tesouros

No centro da sala, vocês veem uma gaiola de 3m de altura. Na parte inferior da gaiola há um monte de moedas e jóias. Pendurada no topo da gaiola há uma col-

méia gigante. Várias abelhas de 30 cm de comprimento estão zumbindo ao redor da sala. A malha da gaiola é grande o suficiente para eles voarem através. Há também um buraco quadrado de 30 cm no alto da parede sul.

A gaiola trancada detém o tesouro da Irmandade de Gorm (salas 11 e 12). O tesouro é guardado por cinco abelhas assassinas, voando ao redor da sala. As abelhas assassinas aprenderam que pessoas usando uma máscara de Gorm são amigáveis. Eles não atacarão ninguém usando uma máscara de Gorm a menos que sejam atacados primeiro.

Abelhas Assassinas [Pequeno e Neutro]	
CA14	JP15
MV12	M8
P25XP	PV9
ATQ 1 Ferroada+1 (1d8)	

As abelhas assassinas automaticamente atacam quaisquer outras pessoas que entrarem na sala. Se o ataque de abelhas for bem-sucedido, a vítima picada fazer uma Jogada de Proteção contra veneno ou morrerá. A abelha morre após picada. Mesmo personagens que passem no teste deve perder 1 turno para remover o ferrão. Caso contrário, o ferrão continuará a funcionar causando à vítima 1 ponto de dano por round.

O tesouro localizado no fundo da gaiola é de 2000 pp, 500 po, 2 gemas cada uma no valor de 100 po e uma peça de joalheria no valor de 700 po.

As abelhas dentro da colméia não irão atacar o grupo a não ser que a col-

A Cidade Perdida

méia seja atacada. Dentro da colméia existem mais 4 abelhas com 1 dado de vida cada (4 PV), e uma abelha rainha com 2 dados de vida (9 PV). A rainha, ao contrário de todas as outras abelhas assassinas, pode picar várias vezes sem morrer. Um tipo especial de mel encontra-se dentro da colméia. Se ingerido, o mel age como um poção de cura com meia potência, cura de 1-4 pontos de dano. Todo o mel na colméia é necessário para curar de 1-4 pontos de dano em um único personagem.

8. Sala Abandonada

Todo o piso desta sala está coberto de limo verde. Fora isso, a sala parece estar vazia.

A criatura gosmenta é um cubo gelatinoso. O cubo gelatinoso só pode ser ferido por fogo ou frio. Ele dissolve madeira e metal em 6 rounds. Se ele tocar a pele de um personagem, a vítima deverá fazer uma Jogada de Proteção contra Paralisia, se falhar ficará 1d4 rodadas paradas. O cubo gelatinoso pode ser queimado fora, mas isto causará metade do dano ao limo e a outra metade ao personagem.

Cubo Gelatinoso	[Médio e Neutro]
CA12	JP15
MV4	M12
P280XP	PV34
ATQ 1 Pancada+4 (1d4+ácido)	
O ácido causa 1d4 de dano ácido por turno.	

9. Quartos de Sacerdotes Abandonados

A sala contém uma velha cama, escrivan-

inha, cadeira e um baú. Pela aparência da mobília, o quarto foi abandonado há muito tempo. De trás da cama ouvem-se sons de coisas arrastando. Repentinamente você vê surgindo a cabeça de um grande lagarto azul claro com manchas laranja.

O lagarto é um Gecko. Ele está comendo o corpo de um desafortunado cynidiceano. Se o grupo entrar na sala sem olhar para cima, eles serão surpreendidos por um segundo Gecko que desce do teto. A máscara usada pelo cynidiceano é semelhante a um pássaro. Ela está incrustada com ouro e vale 80 po.

Gecko	[Grande e Neutro]
CA16	JP14
MV12	M10
P75XP	PV15
ATQ 1 Mordida+2 (2d4+1)	

10. Quartos de Sacerdotes Abandonados

Esta sala pode ter sido o quarto de um clérigo, mas parece que foi abandonada há muito tempo. Contém mofo, mobília coberta de poeira: uma cama, uma escrivaninha com um banquinho de madeira, um baú e um símbolo sagrado de madeira que parece uma balança. A sala não possui nada de valioso.

11. Irmandade de Gorm

A sala contém três beliches duplos. Cinco homens estão sentados sobre os beliches inferiores conversando. Cada homem usa uma cota de malha sobre uma tunica azul, todos usam elmos de aço e seus rostos estão cobertos por uma máscara de ouro. Todas as máscaras são iguais, elas mostram um

homem barbudo de cabelos longos com um olhar severo.

Todos os cinco homens pertencem à Irmandade de Gorm. A Irmandade Gorm controla os quartos 11, 12 e 24. Se o grupo não atacar, os homens podem convidá-los para aderir à Irmandade. O DM pode decidir isto ou rolar 2d6. Um resultado de 9-12 significa que o grupo vai ser convidado a participar. Um resultado de 6-8 significa que os membros do grupo podem entrar, mas não serão perguntados sobre isso. Um resultado de 2-5 significa que os Irmãos assumirão que os personagens são ladrões ou espiões e atacarão ou os expulsarão. Somente guerreiros, anões, halflings e elfos do sexo masculino de tendência Ordeira podem se tornar membros plenos, mas qualquer personagem pode se tornar um membro menor. Personagens que queiram se unir à Irmandade serão levados à sala 12.

Se algum combate for iniciado, os Irmãos de Gorm na sala 12 irão ouvir a luta e se apressarão para ajudar seus Irmãos.

Esta sala contém os equipamentos dos Irmãos, incluindo comida e água. O único tesouro são as máscaras dos Irmãos, que valem 100 po cada.

Irmandade de Gorm [Médi e Ordeiro]	
CA17	JP14
MV9	M11
P75XP	PV15
ATQ 1 Espada Longa+2 (1d8+1)	

11a. Estátua de Gorm

No final do corredor vocês veem uma estátua brilhando. A estátua aparenta ser uma versão menor do homem barbado portando um relâmpago que vocês viram no topo da pirâmide.

A estátua, à primeira vista, parece ser feita de ouro. Na verdade, ela é uma estátua de madeira pintada com uma tinta dourada. Ela é do tamanho de um homem e está firmemente fixada em uma pesada base de pedra. Esta estátua de Gorm não possui valor em peças de ouro.

12. Grão Mestre da Irmandade de Gorm

A sala tem três beliches ao longo das paredes. Seis homens estão na sala conversando. Todos vestem cotas de malha sobre túnicas azuis. Cada homem também veste um elmo de aço e uma máscara dourada. As máscaras têm a aparência de um homem longos cabelos e barba, com um olhar severo.

Cinco destes homens são Irmãos de Gorm. O mais alto e mais velho é Kanadius, o Grão-Mestre da Irmandade de Gorm. Ele usa um elmo mais extravagante. Ele também é capaz de elevar a Moral de seus companheiros para 9 quando eles estão com ele.

Kanadius é carrancudo, mas é gentil. Ele prefere evitar oponentes, mas é um bravo guerreiro quando necessário. Ele é um tanto distraído com detalhes sem importância, mas não com coisas maiores. Ele lidera seus homens ao invés de lhes dar ordens. Sob sua

A Cidade Perdida

Liderança a Moral é alta.

Se o grupo ataca: Os Irmãos na sala 11 irão se apressar para ajudar seus companheiros.

Há um alçapão secreto atrás de uma cama no canto sudeste da sala. Se o grupo atacar e estiver vencendo, Kanadius pode tentar escapar por esta porta. Ela leva à uma câmara secreta próxima à sala 24 na Ala 3. A não ser que sua Moral falhe, os Irmãos lutaram para ajudar Kanadius a escapar.

Se Kanadius for atacado e escapar, o DM pode criar um encontro especial para mais adiante na aventura. O encontro deverá ser entre Kanadius e uma dúzia de Irmãos de Gorm que tentarão vingar seus companheiros. O encontro especial poderá substituir um encontro aleatório, ou pode acontecer quando o DM decidir.

Esta área contém o equipamento para os Irmãos, incluindo comida e água. As máscaras dos Irmãos valem 100 po e o elmo luxuoso de Kanadius é um Elmo de Telepatia, utilizável três vezes por dia.

Se o grupo não atacar: Os Irmãos desta sala poderão pedir-lhes para se juntarem à eles (veja sala 11). Isso acontece se o DM rolar de 9-12 em 2d6.

Se esta é a primeira vez que o grupo encontra os Irmãos, eles podem suspeitar e atacar (uma rolagem de 2d6 com resultado de 2-5). Eles ficam neutros com um resultado de 6-8. Antes de algum membro do grupo realmente se juntar à Irmandade,

Kanadius irá secretamente testar sua sinceridade com o Elmo de Telepatia.

Como DM, pergunte ao jogador se seu personagem sincero. Demonstre claramente que você, como DM, pode proibir o personagem de executar certas ações mais tarde se forem contra o que o jogador decidir agora, então, pergunte pela decisão do jogador.

Somente guerreiros, anões, halflings e elfos de tendência Ordeira podem se tornar membros plenos da Irmandade de Gorm. Eles serão levados à sala 24 na Ala 3 para um simples cerimônia de iniciação conduzida por Kanadius. Outros personagens, se aceitos como membros menores, receberão um colar com uma pequena máscara de Gorm ligada à ela (com valor de 20 po).

Membros regulares receberão túnicas, máscaras e qualquer arma ou armadura normal que precisar. A Irmandade possui outra fortaleza nas profundezas da cidade subterrânea. Máscaras e colares extras são estoquados lá. Levará metade de um dia para um mensageiro ir à fortaleza e retornar com máscaras e colares. Enquanto o grupo aguarda, os Irmãos de Gorm irão ajudar o grupo contra monstros errantes.

O DM pode também tratar as salas da Irmandade como “seguras” (livre de monstros errantes). O grupo pode descansar, rememorizar feitiços, e assim por diante, se ficarem tempo o suficiente.

Kanadius (Hum, O, HdA, M 4)

Capítulo 4

Camadas 3 e 4 (Nível 2 da Masmorra)

O segundo nível da masmorra consiste das camadas 3 e 4 da pirâmide. A camada 3 inclui as salas 13 a 24 e contém o quartel general da Irmandade de Gorm, os Magi de Usamigaras e as Donzelas Guerreiras de Madarua. Estas áreas podem se tornar “seguras” para os personagens que entrem para estes grupos. A ala 4 inclui as salas 25 a 40, contendo a câmara mortuária do Rei Alexander, da Rainha Zenobia e muitos oficiais importantes da corte em seu tempo.

A Passagem Rotativa. A área central é a característica mais incomum da terceira camada, ela abriga uma passagem sobre uma plataforma giratória. Um sistema de pesos e contrapesos faz com que a passagem gire.

Na parede interior de cada extremidade da passagem há uma sequência de oito botões, que se equiparam com os botões nas paredes. Quando um dos botões internos é pressionado, aquela passagem girará no sentido horário para se alinhar à sala adequada.

Uma porta para a área central sómente se abrirá se a passagem gi-

ratória for alinhada com ela. Ao lado de cada porta para o corredor rotativo há um botão com um símbolo nele. Quando o botão é pressionado, a passagem move-se no sentido horário para se alinhar com a porta, causando desmaios e rangidos. Se a passagem já está alinhada com a porta, nada acontece.

Monstros Errantes

Monstros errantes são encontrados em uma rolagem de 1 em 1d6. Faça a verificação para monstros errantes a cada 2 turnos de jogo. Role 1d8 para os monstros encontrados, ou escolha um - Tabela de Monstros Errantes - Nível 2 está no Apêndice.

Nota para o DM: O resultado de um encontro com uma das três facções muitas vezes depende dos encontros anteriores. Por exemplo, personagens que tenham se juntado à Irmandade de Gorm, e estão usando suas máscaras e colares, possivelmente encontrarão um grupo de Damas Guerreiras nada amistosas, se não abertamente hostis.

A Cidade Perdida

Símbolos da Passagem Giratória

Porta	Símbolo
S	— H
SO	— 3
O	— 9
NO	— E
N	— J
NE	— C
L	— S
SE	— 7+5

Chave para Camada 3

13. A Camara Cerimonial Abandonada

Esta sala é uma espécie de capela arruinada. Tapeçarias esfarrapadas estão penduradas nas paredes. Um altar poeirento ao longo da parede norte está coberto com um pano podre. Os candelabros, cestas de oferendas e símbolos sagrados no altar são feitos de madeira. O símbolo sagrado no altar parece-se com um olho. Próximo ao altar vocês veem um lagarto com 1m de comprimento com abas largas de pele entre as pernas.

O lagarto gigante é um Draco. Atrás do altar existem os restos de um ladrão humano. O corpo possui um cantil cheio e um saco contendo 400 po e 2 gemas, cada uma valendo 100 po. Os candelabros, cesto e símbolo sagrado são feitos de rara madeira de teca. Eles valem 50, 25, e 25 po respectivamente.

Draco [Grande e Neutro]

CA17 JP14

MV12 M12

P80XP PV21

ATQ 1 Mordida+2 (2d4+3)

14. Os Magi de Usamigara

Este corredor foi pintado de preto com pequenas estrelas brancas para se parecer com o céu noturno.

A porta na parede norte para a câmara 14a é de ferro e tem uma estrela esculpida nela. Se o grupo abrir a porta, um sino começará a soar.

14a. A Câmara dos Magi

sAo longo das paredes norte e oeste há uma grande tapeçaria mostrando as principais constelações. Vocês interromperam um serviço religioso. Treze figuras em robes com as cores do arco-íris e máscaras prateadas estão em frente a um altar de pedra em forma de estrela. As máscaras combinam com o rosto da estátua do meio na pirâmide, a criança alada. A figura mais ao centro do grupo usa uma coroa de prata.

Os seguidores são Magi de Usamigara. Doze deles são magos de primeiro nível.

Magi de Usamara [Médio e Neutro]	
CA12	JP14
MV6	M12
P25XP	PV7
ATQ 1 Cajado (1d4)	

O portador da coroa é Auriga Sirkinos, Mago Chefe de Usamigara.

Auriga Sirkinos

(Hum, O, Mago, M 4)

Cada mago possui linhas prateadas formando um pequeno símbolo em forma de estrela na palma de sua mão direita.

O robusto Auriga Sirkinos parece ser alegre e festeiro. Sua alegria, na verdade, esconde uma personalidade cruel. Ele é um fanático que irá fazer de tudo para promover o culto a Usamigara e seu

próprio poder. Ele tenta da melhor forma possível esconder isso com suas maneiras agradáveis.

Enquanto ele receber o grupo, ele irá fazer o melhor para assegurar-se que ele, pessoalmente, mantenha o maior poder no culto. Contudo, se ele vier a ter de escolher entre os Magi de Usamigara ou o poder pessoal de Auriga Sirkinos, ele irá escolher seu próprio poder.

Se o grupo atacar: os doze magos de primeiro nível possuem cada um, um feitiço diferente. Cada um possui um dos doze feitiços de primeiro nível listados nas Regras Básicas do Old Dragon: enfeitiçar

pessoas, detectar magia, escudo arcano, prender ilusão, luz, mísseis mágicos, proteção contra o alinhamento, ler idiomas, ler magia, toque chocante, sono e ventriloquismo.

Auriga Sirkinos possui os feitiços detectar magia, toque chocante e força ilusória.

Aqueles com feitiços de ataque irão conjurá-los sobre o grupo. Aqueles com feitiços defensivos irão conjurá-los sobre eles mesmos. Todos irão atacar o grupo corpo-a-corpo, entretanto, Auriga irá correr pela porta e conjurar prender portal nela se as coisas forem mal.

Escondido no altar de pedra há um compartimento secreto. Ele é protegido por uma armadilha com uma agulha venenosa (faça uma Jogada de Proteção contra Veneno ou morra). Qualquer um que tentar abrir o compartimento sem encontrar e remover a armadilha irá acioná-la. Dentro do compartimento há uma maça +1 e

A Cidade Perdida

uma haste detectora de magia com 5 cargas. As máscaras de prata valem 20 po cada e a coroa vale 200 po. Cada mago também possui uma adaga de prata no valor de 30 po.

Se o grupo não atacar: Eles podem descobrir que os Magi de Usamigaras são outro culto tentando restaurar a glória perdida de Cynidicea. Todos os membros atuais são Cynidiceanos, mas os Magi estão dispostos a permitir que forasteiros se unam a eles. O DM pode decidir isto com a rolagem de 2d6. Em uma rolagem de 9-12 os membros do grupo serão convidados a se juntar a eles. Em um resultado de 6-8 os membros do grupo poderão entrar, mas não serão convidados. Em uma rolagem de 2-5 o grupo será atacado ou afugentado como inimigos ou espiões de algum dos outros cultos. Subtraia 3 do resultado nos dados se o grupo demonstrar sinais de pertencerem a qualquer outra ordem (como usar a máscara de Gorm). Adicione 2 à rolagem se o grupo puder convencer os Magi de que derrotaram membros de outro culto.

Somente magos, elfos, ladrões e clérigos podem tornar-se membros plenos. Outras classes podem apenas tornar-se membros menores. Membros plenos serão iniciados colocando sua mão direita no centro do altar, com a palma para baixo. Eles então recitam o juramento: “Eu, (nome do personagem), me comprometo a daqui por diante servir e obedecer o grande Usamigaras.” Quando ele disser o nome “Usamigaras,” uma estrela de cinco

pontas será magicamente queimada na palma da mão do personagem. Membros plenos receberão máscaras de prata, adagas e um robe com as cores do arcoíris.

Membros inferiores não serão iniciados, mas irão receber um anel de prata incrustado com a face de Usamigaras. Os robes, máscaras, adagas e anéis são mantidos em uma fortaleza na cidade subterrânea levará cerca de metade de um dia para que eles sejam trazidos. Enquanto o grupo aguarda, os Magi irão ajudá-los contra monstros errantes e irão fornecer comida e bebida. O DM pode fazer desta uma área “segura”.

15. Alojamento dos Magi de Usamigaras

Esta sala contém seis beliches. Aos pés de cada beliche existem dois baús de madeira. A sala parece limpa e bem cuidada.

Os baús de madeira servem como guarda roupas. Eles contêm robes sobressalentes e vários pertences pessoais, mas nada de grande valor. Os Magi de 1º nível da sala 14 ficam aqui quando longe da fortaleza de sua facção na Cidade Perdida.

16. Alojamento do Chefe Mago de Usamigaras

Este é um quarto de aparência confortável que mostra sinais de recente ocupação. Acorrentado aos pés da cama há um lobo cinzento. O lobo rosnará quando a porta for aberta.

O Lobo foi capturado ainda filhote

e foi treinado para agir como cão de guarda. Ele está vigiando os pertences pessoais de Auriga Sirkinos: 2500 pp e 200 po mantidos em um baú de metal, trancado, sob a cama.

Lobo	[Médio e Neutro]
CA14	JP16
MV18	M8
P55XP	PV16
ATQ 1 mordida+2 (1d6)	

17. Depósito Abandonado

Esta sala é repleta de prateleiras. A maioria está vazia, mas algumas contêm caixas velhas. As prateleiras estão cobertas de pôeira e um fungo amarelo de aparência vil, crescendo em vários feixos espessos.

O fungo amarelo é um Bolor Amarelo. O bolor cobre as prateleiras ao longo das quatro. Cada 90cm² quadrados da sala possui um total de 2DV de bolor cobrindo-a.

Bolor Amarelo	[Grande e Neutro]
CA/n/a	JPn/a
MVn/a	Mn/a
P20XP	PV especial (ver texto)
ATQ 1 especial (ver texto)	

Consequentemente, existem seis sessões separadas de bolor, cada uma com 9 pv. O Bolor Amarelo só pode ser morto com fogo. Se tocado, há uma chance de 50% de que o bolor exale uma nuvem de esporos de 3X 3X 3 metros. Qualquer um pego pela nuvem receberá 1-6 pontos de dano e deve lançar sua Jogada de Proteção contra Raio Mortal ou ser asfixiado até a morte dentro de 6 rounds. Não há nada de valor dentro das caixas.

17a. Armadilha de Água

Quando um personagem de tamanho humano cruzar a sala, o DM rola 1d6. Em um resultado de 1 ou 2, a armadilha é acionada. Ambas as portas se fecham e água começa a jorrar na área de 3 x 3 metros, vinda de respiradouros no alto das paredes. A não ser que os personagens presos tentem forçar a porta por três vezes, ou pensem em outro jeito de respirar, eles se afogarão.

Uma vez que a sala fique cheia d'água, drenos escondidos se abrem. A água é drenada e a armadilha automaticamente se rearma. Se um personagem abrir a porta para a sala 18 enquanto a água estiver sendo vertida, a água irá escoar para a sala 18. A água irá derrubar o cesto e libertar as víboras dentro dele (veja sala 18) e então desaparecerá pelos drenos ocultos.

18. Sala Secreta

Esta sala aparenta estar vazia, exceto por um grande cesto de vime no meio dela.

Enroladas sobre a pilha de tesouros na cesta estão duas jararacas de 1,5 metros de comprimento. A mordida destas serpentes é venenosa (causando 1d4 de dano por turno caso o PJ falhe na Jogada de Proteção contra Veneno). Jararacas sempre atacam primeiro, devido a sua rapidez. Não é necessária rolagem de iniciativa. O cesto de vime contém 3000 pp e 5 gemas (10 po, 50 po, 100 po, 100 po, e 500 po).

A Cidade Perdida

Jararacas [Grande e Neutro]

CA16 JP16

MV9 M8

P50XP PV9

ATQ 1 mordida+2 (1d6+2)

Besouros do Óleo [Grande e Neutro]

CA15 JP15

MV6 M10

P45XP PV10

ATQ 1 Mordida+1 (2d4)

1 Jato de Óleo (1d6)

19. Parede Móvel

Ao final de um pequeno corredor há uma estátua de bronze de aproximadamente 2,5 metros de altura na forma de uma criança alada com duas serpentes retorcidas ao redor de seu corpo. Ele segura uma varinha em uma mão e um punhado de moedas na outra. A estátua parece firmemente conectada à parede.

Esta estátua de Usamigaras está vazia e esconde uma parede móvel. Se a varinha for puxada para a esquerda, a parede se move a oeste para o fim do salão. Ela irá bloquear os últimos 3 metros da sessão da parede. A parede ficará lá por até 3 turnos e então se moverá de volta à sua posição original. Se a varinha for movida para a direita, a estátua irá exalar uma nuvem de gás chocante. A nuvem de gás cobre os 9 metros de comprimento do corredor. Qualquer um que estiver na área receberá 1 ponto de dano por round do gás. O gás desaparecerá após 2 turnos (120 rounds). Há apenas uma carga de gás na estátua (os Magi recarregam a estátua quando necessário).

19a. Depósito

A sala está repleta de caixas e barris. Quatro grandes besouros marrons, cada um com cerca de 90 centímetros de comprimento, estão invadindo-nos.

Eles são besouros do óleo e podem esguichar um fluido oleoso em uma vítima a até 1,5m de distância. Se o óleo atingir um personagem, ele causa bolhas dolorosas, fazendo com que a vítima lute com uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque até que um feitiço de Curar Ferimentos Leves seja usado em até 24 horas. Se o feitiço for usado para curar as bolhas, ele não irá curar os pontos de dano. Besouros do óleo também podem atacar com suas mordidas.

As caixas estão cheias de comida seca e os barris estão cheios de vinho. Esta comida foi recentemente estocada aqui pelos Magi de Usamigaras e é comestível. A não ser que as caixas e barris não do quebradas pelos besouros, a comida estará boa, mesmo se a caixa ou barril tenha sido pulverizada com o óleo dos besouros.

20. Camara Cerimonial

Abandonada

Esta sala aparenta ser uma capela arruinada. Ela foi pilhada e deliberadamente destruída. O altar de pedra parece ter sido esmagado e não há nenhum equipamento ceremonial. A palavra "Zargon" foi rabisada na parede em letras grandes.

Esta câmara ceremonial dos antigos deuses de Cynidicea foi destruída

pelos seguidores de Zargon séculos atrás. Exceto pelos destroços, a sala está vazia.

20a. Entrada para a Ala 4

Uma sessão do piso com 6 metros de comprimento, na parte sul da sala foi articulada para oscilar para oeste quando alguém pisar nela. Ela oscilará lentamente de encontro a uma rampa na sala 38. A sessão do piso articulada é a entrada para a Ala 4, os personagens podem descer por ela para a sala 38.

21. Arco das Donzelas Guerreiras

Vocês veem duas estátuas de 3 metros, de mulheres guerreiras. As guerreiras usam máscaras com a face da estátua feminina no topo da pirâmide. As duas estátuas estão com lanças estendidas em forma de arco.

O único caminho pelo corredor parece ser em linha reta sob as lanças cruzadas. Logo além do arco formado pelas lanças há uma placa pressionável escondida no piso. A cada vez que alguém pisar na placa, um carrilhão escondido soa na sala 23. O soar avisa às Donzelas Guerreiras que alguém está se aproximando do santuário e revela quantos estão no grupo.

21a. A Camara de Madarua

A porta para esta sala está trancada. Se o grupo não destrancar a porta, ela pode ser demolida em 1 turno. Se a porta for demolida, as Donzelas Guerreiras na sala 23 virão investigar.

Próximo ao canto nordeste desta sala há um altar coberto com um tecido verde e branco. No altar repousa uma estátua com 90 centímetros de altura de uma mulher segurando uma estátua e um feixe de trigo. A cada lado da estátua queima uma grande vela branca. Na frente do altar propriamente dito, incenso é queimado em três pequenos braséiros. Cortinas brancas estão penduradas em todas as paredes e o piso é coberto com um carpete verde. A sala é livre de poeira e foi limpa. Excepto pelo equipamento cerimonial, a sala parece estar vazia.*

As Donzelas Guerreiras de Madarua mantém a capela limpa, com velas e incenso queimando o ano todo. Através de pequenos buracos na parede, escondidos pelo tecido branco pendurado, as Donzelas Guerreiras na sala 23 podem ouvir qualquer ruído alto. O som passa pela sala 22, que também foi equipada com buracos de escuta. As Donzelas Guerreiras irão investigar qualquer ruído alto. Se qualquer membro do grupo profanar* o templo, as Donzelas Guerreiras irão atacar.

22. Sala dos Tesouros das Donzelas Guerreiras de Madarua

A sala parece estar vazia, exceto por um grande cofre de pedra no meio da parede leste. O cofre possui uma fechadura. Parece que as lajotas de pedra que compõem o cofre são muito pesadas para serem movidas.

O cofre de pedra contém o tesouro das Donzelas Guerreiras. Ele possui

A Cidade Perdida

uma armadilha. Qualquer personagem parado na frente da fechadura, que tentar abrir o cofre e falhar, será atingido por um enorme bloco de pedra que cairá do teto. O bloco de pedra não cairá se a chave for utilizada ou a fechadura for destrancada. O bloco de pedra causará 2-12 pontos de dano. As Donzelas Guerreiras na sala 23 ouvirão qualquer ruído alto nesta sala (veja a sala 21a). O tesouro das Donzelas Guerreiras de Madarua é 600 pe, 1000 po e 300 pp.

23. Donzelas Guerrerias de Madarua

Dez mulheres estão sentadas em torno de uma mesa. Todas elas vestem cotas de malha de bronze sobre túnicas verdes. A face de cada mulher é coberta por uma máscara de bronze com a face da mulher, cuja estátua está no topo da pirâmide.

As mulheres são todas Donzelas Guerreiras de Madarua. São nove guerreiras de 1º nível e a líder das Donzelas Guerreiras é Pandora, Campeã de Madarua, a mais alta e mais velha entre as mulheres. Ela empunha uma espada +1, possui um bônus de +2 em combate devido à Força e aumenta a moral das Donzelas Guerreiras para 9. Ela também carrega a chave para o cofre do tesouro na sala 22.

Donzelas Guerreiras de Madarua

[Médio e Neutro]

CA15	JP13
MV6	M12
P30XP	PV10

Pandora se orgulha de ser uma simples



guerreira. Ela afirma que a ação rápida é a melhor solução para qualquer problema. “Na dúvida, ataque” ela frequentemente diz. Na verdade, ela é mais sutil do que leva as pessoas a crer. Ela sempre acompanha as probabilidades. Apesar de frequentemente usar a força para resolver os problemas, ela tenta se certificar que as probabilidades estejam a seu favor. Ela eleva a moral de qualquer Donzela Guerreira

que esteja com ela para 9.

Pandora (Hum, O, HdA, F 4)

Se o grupo não atacar: eles podem achar que as Donzelas Guerreiras de Madarua são outro grupo tentando restaurar as glórias perdida de Cynidicea. Todos os membros atuais são mulheres guerreiras cynidiceanas, mas elas estão dispostas a recebem forasteiras como membros. O DM pode decidir ou rolar 2d6. Em um resultado de 9-12 os membros do grupo serão convidados a participar. Em um resultado de 6-8 os membros do grupo poderão participar, mas não serão convidados. Em um resultado de 2-5, o grupo será atacado ou expulso como inimigos ou espiões. Subtraia 3 do resultado da rolagem se qualquer personagem demonstrar sinais de pertencer a outro grupo. Adicione 2 ao resultado da rolagem se o grupo provar que eles derrotaram outro culto.

Guerreiras. anãs, halflings-fêmeas e elfas podem tornar-se membros plenos das Donzelas Guerreiras de Madarua. Todos os outros personagens podem se tornar membros inferiores.

Personagens que queiram se tornar membros plenos irão sofrer uma pequena cerimônia de iniciação. A personagem saca sua espada e corta um de seus dedos com ela. Ela suja com o sangue de seu dedo a lâmina da espada. A espada é então colocada no altar de Madarua. A personagem jura apoiar a honra de Madarua, até mesmo com seu próprio sangue se

necessário. Finalmente, uma pequena foice é marcada no pulso esquerdo da iniciada.

Membros plenos receberão uma máscara de bronze e robes verdes. Membros inferiores não serão iniciados. Eles receberão um bracelete de bronze mostrando a face de Madarua. Os braceletes, robes e máscaras são guardados em uma fortaleza na cidade subterrânea. Levará cerca de meio dia para eles serem buscados. Enquanto o grupo aguarda, as Donzelas Guerreiras irão ajudá-los contra monstros errantes. Comida e bebida serão providenciadas e esta será uma área “segura”.

24. Porta Armadilha

Vocês veem uma porta de ferro no fim do corredor. A porta possui três relâmpagos gravados nela.

A porta guarda a câmara ceremonial de Gorm (sala 24a). Quando qualquer um se aproximar cerca de 3m da porta, ela brilhará com um raio azul crepitante. A porta está trancada. Uma vez que as palavras “Pelo grande deus Gorm” sejam ditas, a porta cessará de brilhar e será seguro entrar.

Qualquer um que toque a porta sem dizer as palavras apropriadas automaticamente receberá 1-4 pontos de dano elétrico. A fechadura da porta poderá ser aberta por um ladrão disposto a receber dano enquanto tenta abrir a fechadura.

A Cidade Perdida

24a. As Camaras Cerimoniais de Gorm

As paredes, teto e piso desta sala foram pintados com as cores do céu. Um altar de mármore dourado, rodeado por candelabros de ouro e braseiros, repousa ao longo do meio da parede leste. No topo do altar há uma pequena estátua de pedra de um homem barbado lançando um relâmpago. Próxima à estátua repousa uma bacia dourada.

Estas são as câmaras cerimoniais de Gorm. Não são permitidos não-membros nesta sala. Novos membros da Irmandade são iniciados aqui. A iniciação é simples, o personagem veste um robe branco e ritualisticamente lava suas mãos na bacia (que contém água). Ele saca sua arma e ajoelha-se diante o altar de Gorm. Ele então jura, em lei, defender os ideais da Irmandade e promover a adoração à Gorm. Finalmente, o novo membro recebe uma tatuagem de um relâmpago azul em seu ombro direito.

A porta secreta na parede oeste oculta uma escada para a sala 12 na Camada 2.

Chave para Camada 4

A Camada 4 contém as câmaras mortuárias do Rei Alexander, Rainha Zenobia, nobres maiores, clérigos e outros que viveram durante seu reinado.

25. Camara Mortuária Nobre

Esta sala contém cenas de batalhas pintadas nas paredes. Nela também há um grande sarcófago de madeira em pé ao*

longo da parede sul. Pintado do lado de fora do sarcófago há uma imagem de um guerreiro em armadura.

Agachados em cada lado do sarcófago há um grande primata com pelos brancos.

Estas duas criaturas são macacos brancos que fizeram desta sala seu covil. Quando a porta da sala é aberta, os macacos irão bater em seus peitos e ameaçarão o grupo. Se suas ameaças forem ignoradas, eles então atacarão.

Macacos brancos às vezes lançam pedras, causando 1d6 pontos de dano cada. Eles coletaram um abundante estoque de pedras para defenderem seu covil.

Macacos Brancos [Grande e Neutro]	
CA16	JP14
MV9	M8
P80XP	PV30
ATQ 1 Mordida+4 (1d6+2)	
2 Pancadas (1d4+2)	

Dentro do sarcófago há um corpo mumificado vestindo uma armadura de placas completa e segurando uma espada. A espada é uma espada mágica +1.

25a. Assombrações Fantasmagóricas

Conforme vocês andam pelo corredor, a tremulante e fantasmagórica figura de um homem e uma mulher surge diante de vocês. Eles estão vestidos em roupas caras e portam coroas douradas. O homem levanta sua mão e gesticula para que parem.

“Não prossigam,” ele avisa, “deixem que a maldição do Rei Alexander atinja vocês!”

“Eu sou a Rainha Zenobia,” a mulher diz.

“Voltem; somente a morte aguarda vocês!”

As figuras tremulantes do Rei Alexander e da Rainha Zenobia são assombrações. Personagens que veem uma assombração devem rolar uma Jogada de Proteção contra Feitiços ou tentarão fugir com medo, o medo dura 1-4 turnos. As assombrações são na verdade inofensivas. Como elas não possuem existência física real, assombrações não podem ser feridas por ataques físicos ou feitiços.

26. Tumba Anexa

O piso desta sala, longa e estreita tem um tabuleiro de xadrez vermelho e branco num padrão de quadrados de 60 x 60 cm. Cenas da corte estão pintadas nas paredes norte e sul. Na parede leste, há uma abertura de 60 cm de altura no nível do chão no canto sudeste.

A sala 26 é anexa às câmaras mortuárias do Rei Alexander e da Rainha Zenobia. Este corredor foi mantido aberto quando a pirâmide foi construída no intuito de trazer os corpos do rei e da rainha. Após os funerais o corredor foi selado do outro lado.

26a. Armadilha da Tumba

Três lâminas de pêndulo estão escondidas no teto. Se um personagem andar sobre qualquer um dos três quadrados arcados, role 1d6. Em um resultado 1 a armadilha é acionada. Vítimas pegas pela armadilha ou personagens que tentarem corre através das lâminas oscilantes, não serão feri-

dos se forem bem sucedidos em um teste de Destreza.

Aqueles que falharem receberão 1d10 pontos de dano cada um. Os eixos do pêndulo são cobertos com uma pegajosa gosma verde que parece limo verde. A gosma é inofensiva. As lâminas irão oscilar por um turno, então automaticamente se restabelecerão.

Blocos especiais do teto com 3m² foram projetados para cair e bloquear a passagem após os funerais. A passagem de 60 cm de altura na parede leste foi formada quando um bloco falhou em cair no caminho. Um espaço rastejável de 60 cm de altura continua entre o piso e o fundo do bloco.

O bloco parece que não cairá mais, mas o grupo não pode ter certeza. O DM pode aumentar a tensão dizendo ao grupo que eles podem ouvir rangidos vindos do bloco de pedra enquanto eles rastejam abaixo dele.

O próximo obstáculo que o grupo deve transpor são dois blocos de pedra que se quebraram quando caíram. O grupo perderá um turno inteiro para limpar o caminho o suficiente para que eles possam seguir adiante.

O último obstáculo é um corredor estreito e retorcido, largo o suficiente para não mais do que uma pessoa de cada vez. O corredor foi formado quando vários blocos de pedra caíram desordenadamente.

A Cidade Perdida

27. Camara Mortuária do Conselheiro

A porta desta sala possui um buraco com 60 cm de largura escavada nela ao nível do piso.

Pintadas nas paredes existem cenas de uma sala do trono com um homem dando conselhos a reis e rainhas. No centro da sala há um sarcófago de madeira. Grandes buracos foram escavados nas laterais do sarcófago.

Os buracos no sarcófago e na porta foram escavados por três víboras gigantes. As víboras gigantes fizeram do sarcófago seu covil. O sarcófago está vazio, exceto pelas víboras gigantes. O corpo e quaisquer tesouros foram roubados.

As víboras gigantes cavaram através de um ponto fraco na porta e usam o buraco como saído quando elas vão caçar nos corredores da pirâmide.

Víbora Gigante	[Grande e Neutro]
CA14	JP14
MV9	M8
P80XP	PV29
ATQ 1	Mordida+3 (1d6)

Como morcegos, víboras gigantes dependem de “ecos” sonoros para “ver”. Tão logo as víboras gigantes vejam algo próximo, elas atacarão. Devido a sua rapidez, elas sempre ganham a iniciativa no primeiro ataque e recebem + 1 na iniciativa para o segundo ataque. Sua ferocidade é tão grande que qualquer personagem atacado, de terceiro nível ou menos, deve fazer uma Jogada de Proteção contra Paralisia, ou será paralisada.

Raio Mortal ou fugirá com medo. Um feitiço de Silêncio 4,5m as cegará.

27a. Alçapão

No meio do piso neste ponto há uma grande chapa com um anel de bronze profundamente aparafusado nela.

A chapa é um alçapão. Quando o alçapão é aberta o grupo verá a escada de ferro descendo à sala na Camada 5.

28. Camara Mortuária do Sumo Sacerdote

A porta desta sala e o final do corredor foram chamuscados. O contorno de uma forma humanóide está gravada na seção da parede chamuscada. A porta da sala está ligeiramente aberta, mas não o suficiente para se ver dentro da sala.

O contorno humanóide pertence a um carniçal. O carniçal foi queimado até virar cinzas quando, acidentalmente, acionou a armadilha mágica que protege a porta. Agora que a armadilha já foi acionada, a porta pode ser aberta de maneira segura.

Ao longo das paredes existem pinturas de um sacerdote realizando cerimônias. Em um estrado erguido no meio da sala há um sarcófago de bronze aberto. Lá, três criaturas hediondamente bestiais, de forma humanóide estão dilacerando um corpo mumificado com suas garras afiadas.*

As três criaturas são carniçais. Qualquer criatura, exceto elfos, atingida por um carniçal deve fazer uma Jogada de Proteção contra Paralisia, ou será paralisada.

Carnical [Médio e Caótico]	
CA13	JP15
MV6	M9
P210XP	PV17
ATQ 1 Pancada+2 (1d4+2)	
1 mordida+1 (1d6+2+paralisação)	

Jogado dentro do sarcófago há um colar de jóias no valor de 1500 po e dois braceletes cravejados de jóias, cada um valendo 600 po. Os carniçais os removeram dos corpos e jogaramos fora.

29. Sala de Embalsamento

Esta sala contém várias mesas largas. Ao redor das paredes existem vários jarros e barris, além de uma caixa no canto noroeste da sala.

gEsta sala era usada para embalsamento (preparar os corpos para o sepultamento). Ocultas na sala existem 5 sombras. Elas irão surpreender o grupo em um resultado de 1-5 em 1d6. Essas inteligentes criaturas fantasmagóricas parecem-se com sombras de verdade. Se uma sombra acertar um ataque, ela drenará 1 ponto de Força, além do dano normal.

Esta fraqueza durará até 8 rounds. Sombras não podem ser afetadas por feitiços de sono ou encantamento. Elas só podem ser feridas por armas mágicas. Se o grupo não possuir armas mágicas, é o que o DM os deixe fugir após o primeiro ataque das sombras. As sombras não abandonarão esta sala.

Se o grupo destruir as sombras eles podem vasculhar a sala. Os jarros e

barris estão cheios de várias especiarias usadas no embalsamamento. As especiarias foram estocadas nesta sala por tanto tempo que elas agora são inúteis. A caixa está cheia de tiras de linho apodrecidas. Sob o linho apodrecido há uma poção de invisibilidade e uma arca contendo 3000 po.

30. Câmara Mortuária da Dama de Companhia

Um esquife de mármore branco está localizado em um nicho na parede leste. Pintadas nas paredes, existem cenas da vida na corte, focandose na vida das damas-de-companhia da Rainha Zenobia.

O esquife está vazio e, exceto pelo esquife, a sala está vazia.

31. Câmara Mortuária do Capitão da Guarda

Um homem mumificado, vestindo uma armadura de placas e segurando uma alabarda está parado, em posição de alerta, voltado ao lado oeste da parede sul. Agrupados ao redor do corpo mumificado existem nove esqueletos portando espadas, também em posição de alerta.

O corpo mumificado é um dos capitães da guarda da corte do Rei Alexander. Ele não é um monstro morto-vivo e suas armas e armadura são normais.

Os esqueletos são monstros mortos-vivos. Eles atacarão o grupo tão logo os personagens entrem na sala e lutarão até serem destruídos. Não há tesouro aqui.

A Cidade Perdida



Esqueleto [Médio e Caótico]

CA13	JP17
MV6	M12
P25XP	PV7
ATQ 1 espada longa+1 (1d6+1)	
2 garras+1 (1d4+1)	

Corpo Mumificado [Médio e Caótico]

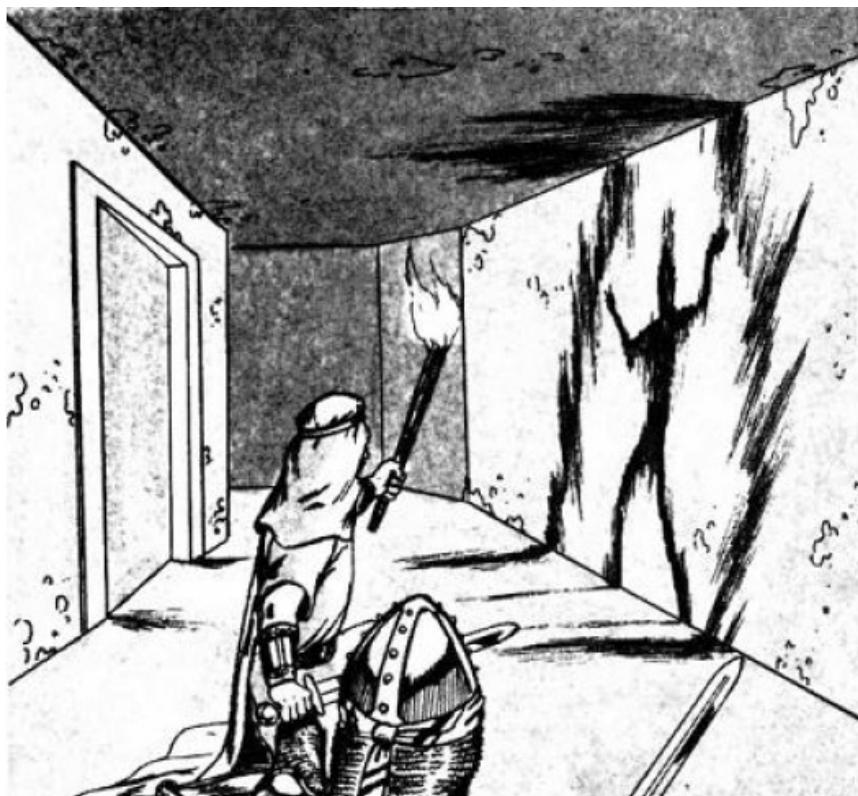
CA14	JP16
MV6	M12
P25XP	PV9
ATQ 1 espada longa+1 (1d6+2)	

32. Câmara Mortuária da Rainha Zenobia

As paredes desta sala são de pedras planas. Uma caixa retangular feita de lajotas de pedra está localizada no centro da sala. Escritas em vários idiomas ao lado da caixa estão as palavras: "Que a maldição das trevas destrua todos os que ousam profanar o meu lugar de descanso." A caixa possui 90cm de altura, 2m de altura, 2m de com-

primento e 90cm de largura.

A caixa de pedra contém o caixão de madeira da Rainha Zenobia. Se o caixão for aberto, o grupo descobrirá que Zenobia é agora um vulto. Ela atacará ao avistar o grupo (role a iniciativa normalmente). Um vulto só pode ser atingido por armas de prata ou mágicas. Cada ataque bem sucedido de um vulto drena um nível de experiência (incluindo um Dado de Vida) da vítima. A câmara da Rainha já conteve tesouros. Contudo, o único tesouro deixado é uma coroa cravejada de jóias que ela usa (5000 po) e seu cetro (na verdade, uma haste paralisadora com 8 cargas). Desde que se tornou uma criatura das trevas ela se esqueceu como usar a haste.



Rainha Zenobia [Médio e Caótico]

CA15 **JP15**

MV9 **M12**

P70XP **PV18**

ATQ 1 toque (1d4+dreno de experiência)

quebradas e roupas rasgadas. Pilhas de ossos cobrem o piso. Nas paredes há um mosaico mostrando famosos eventos do reinado do Rei Alexander e da Rainha Zenobia.*

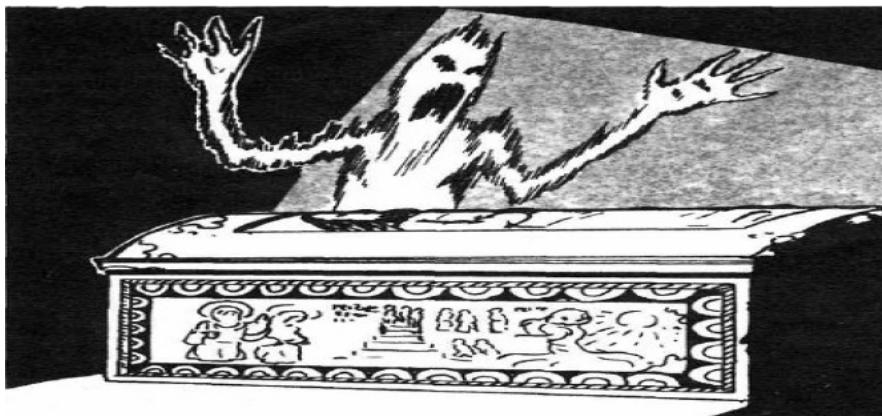
33. Tumba Falsa

Esta sala contém dois grandes sarcófagos. Ambos brilham com reflexos dourados. Em um sarcófago está marcado "Alexander" e no outro "Zenobia." Ao redor dos sarcófagos existem alguns baús de madeira. A sala está desarrumada, com objetos quebrados: Dois tronos destruídos, uma biga quebrada, cerâmica destruída, armas

Esta não é a verdadeira tumba do Rei Alexander e da Rainha Zenobia, esta é uma falsa tumba para enganar ladrões de túmulos. Os corpos dentro dos sarcófagos são, na verdade, dos escravos reais. As câmaras mortuárias do rei e da rainha são as salas 32 e 34.

Os sarcófagos são feitos de madeira, pintados para parecer ouro. Os baús

A Cidade Perdida



contém pequenos itens que um rei e uma rainha poderiam precisar no além vida. Todos os itens foram ritualmente “mortos” (quebrados, rasgados ou esmagados) assim como os itens maiores entulhados no chão. As pilhas de ossos são restos de animais e escravos reais mortos após o funeral.

Quatro baús, aparentemente, contém 5000 pp, 6000 po, 3000 pe, e 2000 pl, no sarcófago há 50 gemas e 12 peças de joalheria. Todas as moedas e o tesouro são falsificações baratas. O valor real de todos os itens na sala é de apenas 450 po. Anões e ladrões notarão que as gemas, jóias e moedas são falsas em uma rolagem de 1-5 (em 1d6, uma única rolagem). Se o grupo não tiver um anão ou ladrão, eles só notarão o engodo com um resultado de 1-3.

Se o grupo bater nas paredes (usando um martelo, cabo de madeira ou algum objeto similar) eles notarão um som oco onde as portas secretas abrem-se para os corredores ocultos.

Se o grupo não puder abrir as portas secretas, eles podem tentar quebrá-las. Isso levará 1d6+6 turnos. Os DM devem dar dicas, descrevendo que o grupo está fazendo progresso (lentamente) até que eles finalmente atravessem. O DM deve descrever todo o barulho que o grupo está fazendo também. Monstros Errantes são rolados normalmente.

34. Câmara Mortuária do Rei Alexander

As paredes desta sala estão vazias. No centro da sala há uma caixa oblonga feita de lajes de pedra. De repente, saindo do caixa de pedra há uma figura, translúcida como um fantasma. A figura pálida tem olhos vermelhos brilhantes e uma boca grande e negra.

A translúcida figura fantasmagórica é uma Banshee, um novo monstro, uma criatura sobrenatural que avisa certas famílias da aproximação da morte ou chora por certos indivíduos após suas mortes. Banshees só podem ser atin-



gidas por armas mágicas ou feitiços.

Esta banshee está vigiando o túmulo do Rei Alexander. Ela ataca com seus lamentos, o DM deve descrever seus lamentos agudos e dizer ao grupo que eles sentem um calafrio mortal, só então o DM deve rolar a iniciativa. Se o grupo vencer a iniciativa e fugir da área, eles não tomam nenhum dano.

Banshee	[Médio e Caótico]
CA18	JP13
MV6	M10
P650XP	PV52
ATQ garras+9(2d6+dreno de nível)	

Caso contrário, todos os indivíduos a até 9m de distância sofrerão dano automático de 1-4 pontos por round devido ao lamento. Se o grupo conseguir

da sala e fechar a porta entre eles a banshee, eles estarão a salvo (mesmo se eles estiverem dentro do alcance de 9m do ataque). A banshee atacará assim que a porta da tumba for aberta.

A tumba do Rei Alexander foi saqueada há muito tempo atrás, exceto pelo tesouro dentro do caixão de madeira (que está dentro da caixa de pedra). O Rei Alexander tem uma coroa cravejada de jóias no valor de 5000 po, uma armadura de placas +1 e uma espada +2.

35. Câmara Mortuária dos Escravos

Esta sala está repleta de esqueletos, os ossos estão empilhados no chão. Eles cobrem o chão tão densamente que é impossível andar até o outro lado da sala sem pisar

nos ossos.

Os esqueletos estão os restos dos escravos domésticos pertencentes a vários indivíduos enterrados na pirâmide. Após a morte de seus senhores, os escravos eram amontoados e mortos, depois jogados nesta sala. Os esqueletos não são mortos-vivos, eles são meramente ossos.

36. Câmara Mortuária do Camarista

Nas paredes desta sala existem pinturas que mostram cenas de um homem assinando documentos e organizando a cobrança de impostos. No chão há um caixão de madeira que foi quebrado e aberto. Seis humanos de pele pálida estão ao redor do caixão, eles têm feridas graves o suficiente para matar uma pessoa normal.

Os seis humanos são zumbis. Zumbis são mortos-vivos, eles atacam o grupo imediatamente e lutarão até serem destruídos, sempre atacando por último na rodada. Zumbis são imunes aos feitiços de sono e encantar. O caixão já foi saqueado.

Zumbi	[Médio e Caótico]
CA10	JP17
MV4	M12
P75XP	PV13
ATQ 1 pancada+2 (1d6+1) 1 mordida+1 (1d4+2+dreno de atributo)	

37. Toca dos Ratos Gigantes

Este quarto parece estar vazio, exceto por um monte com uma forma estranha no canto sudoeste da sala. Chiados e rangidos

A Cidade Perdida

parecem vir do monte.

Dez ratos cinzentos com 90 cm de comprimento têm feito um ninho no canto da sala. Eles são ratos gigantes. Cada rato gigante tem uma chance em 20 ter uma doença. Um personagem mordido por um rato portador de doença deve fazer uma Jogada de Proteção contra Veneno ou será infectado. A doença tem uma chance em 4 de ser fatal em 1d6 dias, caso contrário, o personagem ficará de cama (sem se aventurar) por um mês.

Rato Gigante [Pequeno e Caótico]	
CA13	JP17
MV6	M6
P13XP	PV9
ATQ 1 mordida+3 (1d4)	

O ninho de ratos encobre um pequeno buraco na parede oeste, este buraco é apenas suficientemente grande para um rato gigante percorrê-lo. Ele leva para o corredor a oeste. Dentro do ninho dos ratos há 300 po e quatro gemas no valor de 500 po.

38. Câmara Mortuária do Bobo da Corte

O piso da camada acima (20a) se dobra para baixo formando uma rampa para esta sala.

Pintadas nas paredes desta sala estão mostrando cenas da corte do Rei Alexander e Rainha Zenobia sendo entretidos por um bobo-da-corte anão. Um caixão pequeno repousa em um nicho na parede leste e em cada canto da sala há um jarro de latão de grandes dimensões.

Se a tampa do caixão é tocada, ela salta para cima. Um enorme modelo de madeira da cabeça do palhaço anão, pintada em cores fortes, vai saltar para cima. A cabeça está presa por uma mola espiral, como uma caixa-de-surtos. O caixão também contém as cinzas do bobo-da-corte. Os jarros de latão parecem vazios, mas qualquer item colocado nele será instantaneamente teleportado por um grande buraco oculto abaixo do caixão. Os jarros eram usados pelo bobo-da-corte como seu maior truque, em que ele fazia itens desaparecerem para entreter a corte. O grupo pode alcançar o buraco removendo o caixão.

39. Armadilha da Rocha Rolante

Qualquer personagem que se aproxime da porta para a sala 39a irá ativar esta armadilha. A parede no corredor norte se abrirá e uma rocha redonda com 3m de diâmetro sairá de uma área escondida.

A rocha rolará corredor abaixo a 12m por rodada, quando parar ela bloqueará a esquina próxima à sala 40. Esta armadilha não foi feita para matar os personagens jogadores, apenas assustá-los. A não ser que o grupo faça algo obviamente estúpido (como ficar em pé discutindo enquanto a rocha vem em sua direção), o DM deve deixar o grupo escapar, após passarem rente à sala ou próximo à esquina.

O DM deve descrever a rocha rolante da maneira mais gráfica possível:

Sons de destruição que ecoam pelo corredor, as lascas de pedras voando quando a pedra se esmaga contra a parede, o tremor do chão do corredor com a força da pedra, etc. O encontro deve ser empolgante, mas não letal.

Se a rocha atingir um personagem ele receberá 3-30 pontos de dano. A rocha irá parar ao atingir um personagem, ou alcançar o fim do corredor.

39a. Câmara Mortuária de Donzela Nobre

Um sarcófago repousa sobre um estrado de 3m² no centro da sala. Em cada canto do estrado há uma coluna fina com 1,80m de altura. O topo das colunas une-se a um domo arqueado sobre o sarcófago. Em cada canto do sarcófago há um jarro de latão, a partir de onde dançam chamas. Finalmente, nas paredes desta sala, há pinturas mostrando cenas da vida de uma donzela da nobreza.

O corpo mumificado da donzela repousa no sarcófago. As jóias que um dia pertenceram ao corpo foram roubadas. O jarro de latão é aparafusado ao piso e as chamas não podem ser removidas. Contudo, atrás de um dos jarros há um pequeno tubo de bronze, contendo um pedaço de pergaminho. O pergaminho é um mapa da parte sudoeste desta camada, marcado com um grande “X” negro. O “X” representa a localização do alçapão em 27a. O DM pode também fazer um mapa ou mostrar ao grupo ao alçapão quando eles estiverem bem perto.

40. Câmara Mortuária do Mestre Ladrão

Um caixão com jóias elaboradas repousa no centro da sala. Próximo ao caixão há uma criatura semelhante a um verme, com quase 3m de comprimento e 90 cm de altura. Ele possui muitas patas e sua boca é cercada por oito tentáculos, cada tentáculo possui 60 cm de comprimento.

A criatura é um verme da carniça. Um golpe bem sucedido de um verme da carniça paralisa a vítima, a não ser que seja bem sucedida em uma Jogada de Proteção contra Paralisia. A paralisia pode ser cancelada com um feitiço de Curar Ferimentos Leves, mas qualquer feitiço usada desta maneira não terá outros efeitos.

Sem um feitiço, a paralisia irá durar 2-8 turnos. As jóias no caixão valem 3000 po. Uma busca no corpo revelará um conjunto de gazuas.

Um mestre ladrão do reino do Rei Alexander e da Rainha Zenobia usou suas habilidades para roubar um lugar próximo ao Rei e a Rainha no além-vida. Ele conseguiu trocar o seu próprio caixão com o do nobre que deveria ser enterrado nesta sala.

Verme da Carniça [Médio e Caótico]

CA15 **JP15**

MV6 **M8**

P250XP **PV25**

ATQ 1 mordida +5 (1d8)

A Cidade Perdida

Capítulo 5

Camadas 5

(Nível 3 da Masmorra)

O terceiro nível da masmorra consiste da camada 5 (salas 41-58). Esta camada inclui a entrada principal da pirâmide, que está enterrada sob a areia. Oculta na câmara principal (sala 50) há uma porta secreta que leva a uma passagem para a cidade subterrânea (veja a Parte 5: Expandido a Aventura).

Monstros Errantes

Monstros errantes são encontrados em uma rolagem de 1 em 1d6. Faça a verificação para monstros errantes a cada 2 turnos de jogo. Role 1d8 para os monstros encontrados, ou escolha um - Tabela de Monstros Errantes - Nível 3 está no Apêndice.

Chave para Camada 5

41. Depósito

As paredes desta sala estão repletas de prateleiras, estocando itens usados em cerimônias religiosas (velas, incensos robes clericais, etc.). Três enormes e temíveis criaturas humanóides, usando peles de animais quebraram uma caixa de velas e estão comendo-as.

As três criaturas são ogros e não são muito brilhantes. Eles pensaram que as velas pareciam bons alimentos, en-

tão eles começaram a comê-las. Eles possuem três grandes bolsas de couro contendo 500, 500 e 400 po, um anel de resistência ao fogo e um pergaminho para magos ou elfos (luz contínua, levitação e ler linguagens).

Ogro	[Grande e Caótico]
CA15	JP14 +2CON
MV5	M10
P240XP	PV34
ATQ 1	clava gigante +6 (2d8+5)

42. Aposento dos Clérigos

Este quarto possui três camas de beliche, sobre elas existem homens vestindo robes amarelos. Eles vestem máscaras de um javali, um tigre e um lobo.

Os homens mascarados são, na verdade, dopplegangers que pegaram a forma de três cynidiceanos e então, mataram os originais. Eles tentarão se unir ao grupo, escolhendo uma vítima cada. Quando eles tiverem uma chance para fazê-lo secretamente, eles mudarão de forma para parecerem com a vítima e então, tentarão matá-la e tomar seu lugar. Eles são imunes a feitiços de sono e encantamentos. Os dopplegangers carregam 9 gemas valendo um total 15000 po.

Doppelganger	[Médio e Ordeiro]
CA13	JP16
MV8	M9
P280XP	PV31
ATQ 1	pancada +5 (1d6+1)

43. Sala do Tesouro

Uma leve brisa sopra na sala quando a porta é aberta. Há um grande baú com cadeado de madeira perto da parede norte da sala, atrás do baú há uma grande tapeçaria com uma imagem do deserto.

A tapeçaria, na verdade, é um novo monstro, o polymar. Um polymar é uma semi-inteligente criatura multicelular que pode remodelar seu corpo para parecer com qualquer criatura com até 10 DV, ou qualquer objeto com até 3 X 3 X 3m em tamanho.

O polymar não possuirá nenhuma habilidade especial, apenas a forma do objeto ou criatura copiada.

Um exame atento mostrará que a tapeçaria não é realmente feita a partir de fios tecidos, há uma chance em

6 de que um dos personagens jogadores notem que há algo suspeito, mesmo sem um exame mais atento (2 em 6 se um elfo está presente). Por exemplo, a tapeçaria não se moverá com a brisa criada quando a porta for aberta, pois o polymar é muito mais pesado do que a verdadeira tapeçaria. Se o polymar não for detectado, ele irá atacar de surpresa.

O tesouro no baú trancado é de 3000 pe, 5000 po, uma poção de invisibilidade, uma cota de malha +1 e uma adaga +1.

Polymar	[Variável e Caótico]
CA14	JP14
MVvariável	M8
P400XP	PV45
ATQ 1	pancada +4 (1d6+2)

44. Sala Secreta

A escada do alçapão na área 27 leva para esta sala. A sala está vazia.



A Cidade Perdida

45. Quarto

Este quarto tem uma cama, uma mesa, uma cadeira, uma lanterna e um símbolo sagrado de madeira de duas cobras entrelaçadas. A mobília é feita de madeira, uma túnica com capuz branco está sobre a cadeira. Exceto pelos móveis e as vestes, o quarto parece estar vazio.

Este já foi o quarto de Demetrius, um clérigo de nível 6. Demetrius era um ancião no culto de Usamigaras. Seu irmão gêmeo, Darius, era um clérigo de nível 6 no culto de Zargon. Anos atrás, Demetrius jurou destruir o culto a Zargon, especialmente, o seu irmão maligno, mas Demetrius foi assassinado antes mesmo que pudesse começar a sua busca.

Demetrius fez um último desejo, que o seu espírito vivesse até que Darius fosse destruído. O espírito de Demetrius agora descansa em sua túnica branca.

Qualquer personagem tocando o manto deve fazer uma Jogada de Proteção contra Baforada de Dragão ou será possuído/tomado pelo espírito de Demetrius. Demetrius só possuirá o personagem pelo tempo suficiente para matar Darius (veja a sala 58).

Embora aparentemente inalterado, o personagem possuído é agora um Clérigo Ordeiro de 6º nível. O personagem terá a Sabedoria (16), Inteligência (10) e pontos de vida (31) de Demetrius. Suas Jogadas de Proteção serão:

Raio Mortal ou Veneno = 9, Hastes

Mágicas = 8, Petrificação = 12, Baforada de Dragão = 14, Feitiços = 10.

Se Demetrius for reduzido a 0 pv, o personagem possuído morrerá.

Demetrius possui os seguintes feitiços:

1º Círculo: Curar Ferimentos Leves, Detectar Alinhamento

2º Círculo: Benção, Imobilizar Pessoas

3º Círculo: Convocar Relâmpagos

4º Círculo: Curar Ferimentos Graves

O DM pode permitir um jogador cujo personagem foi possuído a jogar como Demetrius. Leve o jogador para um canto e diga-lhe o que está acontecendo, contando-lhe o quanto você achar que é necessário, encoraje o jogador a interpretar Demetrius o tanto quanto for possível. Esteja pronto para lembrar ao jogador, se necessário, que o único objetivo de Demetrius é matar seu irmão Darius e considere proibir ações do jogador que fuja do personagem.

Demetrius conhece o caminho para a sala 58, incluindo quaisquer portas secretas no caminho. Ele não sabe sobre nenhuma das armadilhas neste andar. Enquanto o grupo se mover pela rota mais rápida para Darius (sala 58), Demetrius poderá ajudá-los a derrotar os monstros.

Demetrius partirá assim que Darius estiver morto e o robe branco se desintegrará. O personagem possuído terá magicamente restaurados todos os seus pontos de vida quando Dem-

etrius partir.

46. Cozinha e Sala de Jantar

Esta sala parece ser uma cozinha combinada com uma sala de jantar abandonados. Os armários, mesa e cadeiras estão cobertas com uma fina camada de poeira. Perto da mesa, duas grandes serpentes com escamas castanhas e amarelas estão enrolados em torno do corpo de uma mulher vestindo uma máscara de coelho.

As duas serpentes são pítons-rocha e atacarão o grupo à primeira vista, se uma píton conseguir atacar com sucesso ela se enrolará ao redor da vítima e apertará no mesmo round causando 2-8 pontos de dano. Posteriormente, o ataque de constrição acertará automaticamente a cada round. Em torno do pescoço do cadáver cynidiceano há um colar no valor de 700 po. Escondida em suas vestes há uma garrafa de água cheia e uma pequena bolsa de alimentos.

Pitons-Rocha	[Grande e Caótico]
CA15	JP15
MV12	M8
P300XP	PV30
ATQ 1 mordida +5 (1d4+especial)	

47. Sala de Estar

Esta sala parece ser uma sala de estar, contendo tapeçarias e divãs ornamentados. Existem várias peças de escultura na sala, bem como uma estátua de ferro de um guerreiro de cada lado da porta do lado de dentro da sala. Tudo é coberto por uma fina camada de poeira.

As estátuas são na verdade estátuas de ferro vivas e atacarão se o grupo

entrar na sala e permitirem que a porta seja fechada. Enquanto a porta estiver segura ou emperrada, as estátuas não atacarão. Se uma estátua for atingida por uma arma de metal não-mágica, o atacante deverá fazer uma Jogada de Proteção contra Feitiços. Falhar significa que a arma ficou presa no corpo da estátua de ferro e não poderá ser removida até que a estátua seja destruída. Estátuas de ferro vivas não são afetadas por magias de sono.

Estátuas de Ferro [Médio e Caótico]

CA18	JP14
MV4	M10
P100XP	PV18
ATQ 1 pancada +4 (1d6+3)	

48. Sala de Guarda Escondida

Quatro pessoas usando máscaras de ratos estilizadas e vestes vermelhas de pele de rato erguem-se de sobressalto e olham para vocês, no canto nordeste da sala há um lance de escadas para baixo.

Os quatro homens são, na verdade, homens-rato. Estes licantropos estão disfarçados de cynidiceanos para que eles possam roubar os cidadãos em segurança quando tem uma chance. Se ameaçados, os homens-rato se transformarão em ratos gigantes e lutarão ou fugirão. Como outros licantropos, homens-rato na forma animal só podem ser atingidos por armas de prata ou mágicas. Eles possuem um pequeno baú com 2000 pp e 4 gemas valendo um total de 700 po.

A Cidade Perdida

Homens Rato [Médio e Caótico]	
CA14	JP15
MV8	M8
P75XP	PV18
ATQ 1	mordida +3 (1d6+1)

As escadas terminam em uma parede de tijolos, a não ser que a aventura expandida esteja sendo jogada (veja Parte 5: Expandindo a Aventura).

49. Sala de Consulta

A sala é repleta de painéis de madeira e um tapete empoeirado cobre o chão, uma mesa grande e pesada fica no centro da sala. Várias cadeiras de madeira estão agrupadas ao norte da mesa. Atrás do balcão há uma grande cadeira de pelúcia, enquanto que atrás da cadeira na parede sul há uma cabeça de leão empalhada. Há quatro grandes urnas pintadas nos cantos da sala. Finalmente, em ambos os lados da porta norte há pedestais* de pedra com*

estátuas de pedra de animais alados, com garras, presas e chifres.

As duas estátuas são gárgulas. Se o grupo estiver suspeitando que as estátuas sejam gárgulas, role iniciativa normalmente, senão, o grupo será surpreendido. As gárgulas atacarão tão logo o grupo entre na sala. Elas só podem ser atingidas por armas mágicas e não são afetados por feitiços de sono ou encantamento. A mesa tem três gavetas e um armário trancado. Dentro do armário há 2000 pe, uma maça +1 e um frasco de poção venenosa. Escondidas no assento da cadeira de pelúcia há 18 gemas valendo 100 po cada. As urnas e a cabeça de leão não contêm nada de valor.



Gárgulas [Médio e Caótico]	
CA15	JP14
MV9	M11
P400XP	PV18
ATQ 2 pancada + 6 (1d4 +2)	
1 Mordida / chifrada + 4 (1d8 +2)	

49a. Armadilha do Poço

Esta seção no chão esconde um poço com 3m de profundidade cheio de espinhos. O DM deve rolar para cada personagem entrando nesta área — a armadilha é disparada em um resultado de 1 ou 2 em 1d6. Personagens caindo no poço receberão 2-12 (2d6) pontos de dano. Lembre-se que Demetrios não sabe sobre esse poço.

50. Câmara de Entrada Principal

O teto alto e arqueado desta sala é apoiado por uma dupla fila de pilares. Em cada pilar é esculpida uma estátua de um rei ou rainha de Cynidicea. Uma série de quadros de mosaicos decoram as paredes da sala, eles começam no canto noroeste e continuam no sentido horário ao redor da sala. No centro da parede norte há um par de portas de pedra enormes. Na base do par portas, o piso está parcialmente coberto com areia.

1. Uma tribo de humanóides curvados, com sobrancelhas grossas empunhando armas brutas de pedra louvando a um deus com cabeça de lagarto.
2. Um grande grupo de pessoas altas, de cabelos negros batalhando contra os humanóides e tomando seus campos de caça.
3. Uma vila é erguida sobre a cena da batalha. Nas terras áridas ao redor da al-

deia há campos de trigo e de vastos rebanhos de gado e ovinos.

4. Um grande líder surge em um momento de necessidade e reúne os moradores em um exército que destrói o exército inimigo de humanóides com cabeça de cobra.
5. O líder do vitorioso é coroado rei, fundando assim a linha de governantes de Cynidicea.
6. A cidade de pedra de Cynidicea é construída no local onde a aldeia estava.
7. Cenas do esplendor do reino em seu ápice.
8. Os nascimentos do Rei Alexander e da Rainha Zenobia.
9. A grande pirâmide é construída.
10. Escravos na escavação sob a pirâmide descobrem as bases de um templo pré-histórico.
11. A morte do Rei Alexander e da Rainha Zenobia e seus funerais na pirâmide.
12. A veneração aos antigos deuses Gorm, Usamigaras e Madarua é substituída pela veneração a um grande humanóide com muitos tentáculos.
13. A vida se torna um carnaval o ano inteiro para os cynidiceanos. Todos os cynidiceanos estão mascarados.
14. Os cynidiceanos encontram um povo bárbaro de cabelos dourados (os ancestrais das tribos Heldann mencionadas no módulo XI).
15. A imagem final não é um mosaico, é um desenho pintado grosseiramente que mostra as tribos saqueando Cynidicea.

A Cidade Perdida

Há espaço na parede para ver mais imagens, mas o espaço está em branco. As portas enormes, que abrem para fora, estão bloqueadas pela areia e não podem ser abertas. Não existe nenhum tesouro aqui.

50a. Entrada Secreta para a Cidade Subterrânea

Este alçapão secreto leva a uma passagem para a cidade subterrânea (veja o Mapa da Cidade Subterrânea área S). O grupo pode encontrar esta porta apenas se o DM estiver continuando a aventura passando a pirâmide superior (veja Parte 5: Expandido a Aventura).

51. Capela

Esta grande sala é, obviamente, um lugar de adoração. Em cada lado dos corredores central gerais há fileiras de bancos de madeira. Ao longo das paredes há uma ala de mosaicos ornamentais até duas fontes pequenas nas paredes. Logo após as fontes, um grande estrado preenche o extremo sul da sala. No palanque perto de um altar de pedra se encontram três grandes estátuas que se parecem com os do topo da pirâmide. As estátuas foram derrubadas de suas bases. Um homem e uma mulher estão perto das estátuas derrubadas e falam baixinho uns para os outros. Eles vestem roupas coloridas e pequenas máscaras de bronze em forma de raposa. Ambos têm cabelos vermelhos e parece haver uma semelhança entre eles.

Estes irmãos são, na verdade, homens-raposa e estão disfarçados como cynidiceanos para serem melhor capazes de caçar tesouros e supri-



mentos. Homens raposa são um novo tipo de licantropo (veja Parte 6). Cada Homem-raposa pode tentar encantar uma pessoa do sexo oposto em um turno. Esta habilidade é como o feitiço Encantar Pessoas, mas dura apenas por um dia. Um homem-raposa pode encantar até três vezes por dia.

Estes homens-raposa podem negociar com o grupo ou tentar encantá-los. Eles vão tentar enganar o grupo fora de tanto tesouro e magia possível. Os dois não vão assumir riscos que puderem evitar, ou lutar contra oponentes mais fortes, a menos forçados. Eles confiam em sua inteligência para sobreviver. Se forem atacados, os dois vão se transformar em raposas para lutar ou fugir. Se pressionados, eles podem voltar na forma humana e se entregarem. Os homens-raposa irão mentir, enganar e subornar o grupo se necessário para sobreviver. Eles estão carregando três peças de joalheria, valendo um total de 3000 po, uma espada +1 capaz de conjurar Luz a um comando (raio de 9m), um elmo da mudança de alinhamento e uma poção. Até agora eles tem tido medo de testar a poção e não sabem para que serve, é uma poção de levitação. Se forçados a lutar como humanos, a fêmea usará a espada mágica em combate.

Homens Raposa [Médio e Caótico]	
CA14(15)	JP14
MV9(12)	M11
P90XP	PV15
ATQ 1 mordida +4 (1d6+2)	
1 Espada Mágica+1 (1d8+1)	

Esta sala foi um dia a principal capela em Cynidicea. É raramente usada agora. As fontes são alimentadas por um lago subterrâneo, que fornecerá toda a água que o grupo precisar para beber ou para preencher os seus cantis.

52. Sala da Armadilha

A sala inteira é uma grande piscina submersa preenchido com um líquido borbulhante. No centro da sala há uma caixa feita de lajes de pedra. A tampa da caixa está cerca de 30 cm acima da superfície do líquido e está fechada com um cadeado de ferro grande.

O líquido borbulhante é ácido. Ele destruirá qualquer material, exceto pedra e causará 2-8 pontos de dano a cada round em criaturas que caiam nele. O poço tem 1,80m de profundidade. A caixa de pedra está em um pedestal especial, que afundará à razão de 30 cm por round de combate se qualquer peso for colocado na caixa. Se peso for removido o pedestal irá ascender na mesma razão (embora nunca acima de 30 cm da superfície do ácido). Dentro da caixa há 20,000 pp e um pergaminho clerical (purificar água e alimentos, remover maldição).

53. Alojamentos Clericais Abandonados

Este quarto parece estranhamente úmido, um odor úmido estranho enche o ar. O quarto contém uma cama baixa, algumas prateleiras de madeira e um bauí pequeno. O conteúdo da sala parece brilhar como se visto através de água limpa ou um painel de vidro grosso.

Logo após a porta há um cubo gelatinoso. O grupo está vendo a sala através do cubo gelatinoso.

O monstro se moverá à frente e atacará o grupo imediatamente. Vítimas atingidas por um cubo gelatinoso devem fazer uma Jogada de Proteção contra Paralisia ou será paralisada por 2-8 turnos (a não ser que a paralisia seja removida com um feitiço de curar ferimentos leves). O cubo pode ser ferido com fogo ou armas, mas não por frio ou eletricidade. Não há nada de valor na sala. Seu conteúdo apodrecido irá desmoronar quando tocado.

Cubo Gelatinoso [Médio e Neutro]

CA12 JP15+contra ácido

MV4 M12

P280XP PV34

ATQ 1 pancada (1d4+ácido)

Ácido: a substância gelatinosa do cubo é altamente ácida e queima com o mais leve contato. O ácido do cubo causa 1d4 de dano ácido por contato.

54. Sala de Estocagem

Esta sala está repleta de estantes de garrafas de vinho. Junto à parede oeste estão grandes tonéis e barris. Vários tonéis foram

A Cidade Perdida

esmagados e seu conteúdo drenado. De repente, por trás de uma pilha de barris, um enorme com a cabeça de uma coruja gigante aparece e cambaleia em sua direção.

A criatura é um urso-coruja e está completamente bêbado e vorazmente faminto e se não for alimentado imediatamente atacará. Ele atacará com -2 de penalidade em cada ataque, mas sua moral é 10. Se ambas as patas atingirem o mesmo oponente em um round, o urso-coruja irá “abraçar”, causando um adicional de 2-8 pontos de dano. A sala contém 400 garrafas de vinho, valendo um total de 100 po.

Urso-coruja [Grande e Neutro]	
CA15	JP14
MV6	M9
P360XP	PV55
ATQ 2 garras +9 (1d6+5)	
1 bico+5 (1d8+2)	

55. Salão de Festas

Nove homens e mulheres em trajes brilhantes e máscaras de fantasia estão bebendo, conversando e dançando na sala. Parece ser um Baile de Máscaras. A maioria das pessoas está dançando como se tivessem parceiros invisíveis. Vocês ouvem trechos de conversa e a maior parte não faz sentido algum. As pessoas parecem estar falando para si mesmas.

Estas nove pessoas são cynidiceanos. Como sempre, os cynidiceanos estão em seus próprios mundos de sonhos. Eles assumirão que os personagens são meramente parte dos sonhos. Não há tesouro aqui.

Cynidiceanos [Médio e Neutro]

CA14 JP15

MV6 M8

P36XP PV7

ATQ 1 espada curta+2 (1d6)

56. Paredes Despedaçadas

Uma placa de pressão escondida no centro da sala dispara essa armadilha. As paredes pouco além da festa voarão longe. A armadilha é acionada automaticamente na primeira vez que o grupo passar.

Esta armadilha tem dois propósitos, primeiro, alertar Darius na sala 58 que alguém está se aproximando, segundo, será um perigo para um grupo saindo da sala 56a, se todos esquecerem lá. (Neste caso, será disparada em uma rolagem de 1d6 rolando 1 ou 2, causando 3-18 pontos de dano aos personagens atrás do personagem acionador). A placa de pressão será facilmente avistada e evitada se os personagens estiverem procurando por ela no caminho.

56a. Salão de Espera

Dez cynidiceanos vestindo roupas escuras e máscaras de temíveis monstros imaginários estão sentados em círculo nesta sala. Eles estão frente a frente, mas não parecem estar olhando para nada em particular.

Os cynidiceanos estão em seus mundos de sonhos. Estes cynidiceanos em particular, contudo, estão em mundos de pesadelo. Eles irão reagir às ações do grupo e podem até mesmo atacar, mas eles nunca irão falar mesmo se forem feridos. Eles podem gritar aleia



toriamente de algum terror invisível. Este grito, contudo, não irá condizer com a realidade (isto é, eles não gritarão se tocados ou atacados).

Cynidiceanos	[Médio e Neutro]
CA14	JP15
MV6	M8
P36XP	PV7
ATQ 1 espada curta+2 (1d6)	

57. Sala de Jogos

Uma dúzia de homens e mulheres com roupas brilhantes, mascarados como vários animais, estão jogando jogos de azar. Jogos de cartas estão sendo jogados em uma mesa, jogos de dados em outra. No centro da sala há uma grande roda da fortuna. Muitas moedas de prata e de ouro, gemas e peças de joalheria trocam de mãos conforme as pessoas ganham e perdem.

Como eles estão partilhando de um mesmo sonho, estes cynidiceanos agem mais normalmente do que aqueles nas salas 54 e 55. Eles vão continuar jogando e falando sobre o jogo a menos que sejam atacados fisicamente. Eles podem até convidar o grupo a juntar-se a eles. Se atacados, eles irão lutar, assumindo que uma

quadrilha de assaltantes invadiu a sala de jogos para roubar seu dinheiro. Além disso, se o grupo tentar tomar o dinheiro sem apostá-lo, o clérigo e seus guardas hobgoblins na sala 58 entrarão pela porta secreta na parede sul e atacarão.

Se os personagens quiserem se juntar e jogar, o DM pode usar qualquer sistema simples para determinar os resultados. Por exemplo, o DM e o jogador podem rolar 1d20 cada e o maior resultado vence. As apostas são definidas antes que os dados sejam lançados (são sugeridos um mínimo de 50 po e um máximo de 1000 po). Os personagens não podem ganhar mais dinheiro do que está atualmente nesta sala. Se os personagens começarem a ganhar grandes somas, o clérigo do quarto 58 provavelmente os atacará já que ele considera todo o dinheiro do nesta sala como sendo dele - como um sacerdote de Zargon, ele pretende levar maior parte do dinheiro como "impostos".

Um personagem possuído por Demetrius irá imediatamente para a seção

A Cidade Perdida

apropriada da parede e começará a procurar pela porta secreta. Ele saberá que seu inimigo está muito próximo. A sala de jogos contém 3000 pp, 5000 po, 26 gemas valendo um total de 3100 po e seis peças de joalheria valendo 6000 po no total.

58. Câmara do Clérigo

Esta sala contém o clérigo maligno Darius e seus guardas hobgoblins.

Eles estarão prontos para a entrada do grupo, mas é mais provável que eles venham para fora da sala, pensando que o grupo está tentando tomar o tesouro na sala 57. Se o grupo tentou roubar o tesouro, os cynidiceanos na sala 57 irão juntar-se a Darius na luta contra o grupo, caso contrário, estes não farão nada a não ser que sejam atacados. As forças de Darius incluem seis hobgoblins e doze cynidiceanos.

Hobgoblins [Médio e Neutro]

CA13 JP16

MV5 M8

P25XP PV13

ATQ 1 espada curta+3 (1d8+1)

Cynidiceanos [Médio e Neutro]

CA14 JP15

MV6 M8

P36XP PV7

ATQ 1 espada curta+2 (1d6)

Darius (Hum, O, Cle, M 6)

Magias sugeridas para Darius:

1º Círculo: Curar Ferimentos Leves, Luz

2º Círculo: Bênção, Silêncio

3º Círculo: Convocar Relâmpagos

4º Círculo: Curar Ferimentos Graves

Uso sugerido de feitiços para Darius:
Antes de atacar corpo a corpo: bênção nos hobgoblins.

Turno 1: conjura silêncio em um usuário de magia no grupo

Turno 2: conjura Convocar Relâmpagos

Turno 3: outras magias como for mais apropriado

Darius pode usar as magias em uma ordem diferente conforme a luta se desenrola, mas ele sempre os usará da maneira mais inteligente possível.

Exceto por Darius e os hobgoblins, não há nada de interessante nesta sala.

Capítulo 6

Expandindo a Aventura

Aventura básica na pirâmide pode ser continuada.

Esta seção descreve os níveis inferiores da pirâmide e da cidade subterrânea. Sugestões para novas aventuras também são fornecidas.

Os níveis inferiores possuem novos e mais perigosos monstros (assim como tesouros maiores). Como antes, informação suficiente é fornecida nas chaves de encontros para que eles possam ser utilizados. Se os personagens forem de baixo nível, estes monstros podem ser muito perigosos. Se a maioria dos personagens for de primeiro ou segundo nível, eles não devem se aventurar aqui. A aventura nos níveis inferiores é praticamente épica com muitos monstros de grande poder (inclusive um Dragão), além do próprio Zargos.

O DM deve pensar sobre oferecer personagens de suporte para que os personagens jogadores tenham uma chance. Somente os pontos chave de cada sala são descritos, então o DM pode ganhar experiência em criar encontros. Na Camada 6 os títulos das salas irão sugerir que tipo de detalhes adicionar. Nas Camadas 7-9 todas as

salas são câmaras de aparência cavernosa, com pinturas nas paredes e no teto, as pinturas são descritas e o DM pode adicionar mais detalhes se desejar. A Camada 10, o covil de Zargon, é descrita em detalhes. Como planejar um Encontro. Para planejar um encontro. Decida porque um monstro está lá. Por exemplo, veja os cães infernais na Camada 7, sala 79. Como os Clérigos de Zargon eventualmente levam prisioneiros para a sala 100 e como há trolls por perto, na sala 78, os cães infernais podem estar guardando o caminho para os Clérigos. Agora, uma razão para a pilha de cobre é necessária. Uma razão: os cães deixarão qualquer um que jogue uma moeda de cobre na pilha descer a escada sem briga.

Os itens mágicos especiais estão enterrados e fora de vista (contudo, o grupo verá seu brilho se um detectar magia for conjurado na pilha). Um “roteiro” para o encontro é feito da seguinte maneira:

Quando o grupo entra, eles vêem o poço, escada, grandes cães avermelhados, e a pilha de cobre (os itens mágicos estão bem enterrados). Os cães infernais sentam e sorriem ao ver o grupo, mas permanecem vigilan-

A Cidade Perdida

tes (iniciativa normal, caso o grupo ataque - nenhum cão infernal atacará se o grupo estiver surpreso). Eles estão esperando que o grupo lance algumas moedas na pilha e desçam como todo mundo faz. É importante que os cães vejam o grupo e sentem-se antes do grupo ter a chance de reagir, isso é um sinal de que algo estranho está acontecendo. Se o grupo não entender rapidamente (o DM deve ajudá-los com sugestivos grunhidos e uivos), os cães começarão a ficar nervosos, então em seguida suspeitarão e por fim começará a perseguir o grupo, rosnando baixinho. Se ninguém entender e o grupo permanecer na sala ou tentar descer, os cães infernais atacarão. Sua natureza verdadeira se tornará evidente logo que eles usem seu sopro.

Existem muitas outras maneiras para planejar este encontro, mas a idéia básica é dar ao monstro uma razão de estar no local. Se não houver monstros, você pode dar pistas sobre monstros nas proximidades: pegadas, móveis esmagados, ossos, entre outros.

Camadas 6-10

As Camadas 6-10 Foram escavadas após a pirâmide ter sido construída. Esta camada aloja os trabalhadores escravos e seus vigias. Os níveis mais baixos eram para ser uma série de câmaras mostrando o caminho do espírito após a morte.

Cada quarto deveria ter um quadro de mais uma etapa do percurso. A última

camada, onde agora vive Zargon, deveria ter uma pintura do paraíso cynidiceano. As pinturas nunca foram feitas.

Os cynidiceanos não costumam aventurar-se nas camadas inferiores. Este é o refúgio de Zargon, o monstro tentacular que os cynidiceanos veneram.

Cynidiceanos encontrados nesses níveis serão provavelmente presas para Zargon, ou seus Clérigos.

Monstros Errantes

Monstros errantes são encontrados em uma rolagem de 1 em 1d6. Verifique se há monstros errantes a cada 2 turnos.

Para a pirâmide inferior, o DM deve fazer sua própria tabela de monstros errantes. Encontros típicos podem incluir aranhas, serpentes, estátuas vivas, mortos vivos, Clérigos de Zargon ou as novas criaturas oferecidas abaixo. A Camada 6 equivale ao Nível 4 da Masmorra, Camadas 7-8 equivale ao Nível 5 da Masmorra e as Camadas 9-10 equivale ao Nível 6 da Masmorra

Chave para Camada 6

(Nível 4 da Masmorra)

Sala 58. Sala de Estocagem

Esta sala vazia já foi usada para armazenar ferramentas para os trabalhadores.

Sala 59. Quarto dos Guardas abandonado

Monstro: 1 Ogro

Ogro [Médio e Caótico]	
CA15	JP14+2CON
MV5	M10
P240XP	PV29
ATQ 1 clava gigante+6 (2d8+5)	
1 lança+4 (1d8+5)	

Tesouro: Nenhum

Sala 60. Quarto abandonado do feitor

Monstro: 3 Cães Teleportadores

Eles possuem habilidades limitadas de teleportação. Em todas as rodadas eles terão a iniciativa. Cães teleportadores podem atacar e piscar antes de serem atacados.

Cães Teleportadores [Médio e Neutro]	
CA14	JP16
MV12	M8
P90XP	PV10
ATQ 1 mordida+1 (1d6)	

Tesouro: 2000 pp e uma gema valendo 500 po.

Sala 61. Quarto abandonado dos escravos

Monstro: 1 Aranha Negra Gigante

Aranha Negra Gigante [Médio e Caótico]	
CA14	JP15
MV4	M8
P175XP	PV18
ATQ 1 mordida+3 (2d6+3)	
1 ferroada+3 (1d8+4+veneno)	

Teia: para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará im-



possibilitado de se movimentar.

Veneno: personagens feridos pela ferroada da aranha devem realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não terem esse atributo reduzido em 1d4 pontos. O teste deve ser realizado a cada hora até perder o efeito (no caso de sucesso), em caso de falha outros 1d4 pontos de Constituição serão drenados.

Salto: a aranha ataca saltando sobre suas vítimas, supreendendo-as e concedendo uma penalidade de -2 nas jogadas de surpresa.

Tesouro: Nenhum

Sala 62. Quarto abandonado do Capitão da Guarda

Essa sala está vazia

A Cidade Perdida

Sala 63. Quarto abandonado do Capitão da Guarda

Monstro: 2 Aparições

Aparição [Médio e Caótico]	
CA15	JP10
MV10	M12
P1110XP	PV61
ATQ 1 toque+8 (1d8+dreno de nível)	

Toque congelante: o toque congelante de uma aparição causa 1d6 pontos de dano em uma criatura tocada. Além desse dano causado, o personagem atacado deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1 nível drenado.

Terror: ao primeiro contato com uma aparição, criaturas devem ser bem sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavoradas.

Armadilha: Baú de tesouro com dardo venenoso. Atira como um monstro com 6DV causando dano de 1d4 + veneno.

Tesouro: 3000 pe, 5000 po, 8 peças de joalheria valendo 9600 po no total.

Sala 64. Cozinha abandonada

Esta sala está vazia

Sala 65. Antigo depósito de alimentos

Esta sala está vazia

Sala 66. Antigo depósito de ferramentas

O alçapão leva a uma escada para a

sala 79 na Camada 7.

Monstro: 2 Golens de Madeira

Estes brutos, figuras humanóides com 90 cm de altura 3 movem-se rigidamente e têm uma penalidade de -1 nas jogadas de iniciativa. Eles só podem ser atingidos por armas mágicas. Golens de madeira são imunes a sono, encantamentos e feitiços de imobilização, assim como todos os gases. Eles queimam com facilidade, fazendo Jogadas de Proteção contra ataques baseados em fogo com -2 de penalidade e recebendo um ponto extra de dano do fogo.

Golem de Madeira [Médio e Caótico]	
CA14	JP14
MV6	M12
P3000XP	PV45
ATQ 2 pancadas +7 (2d8+4)	

Tesouro: Nenhum

Sala 67. Quarto abandonado dos guardas

Esta sala está vazia

Sala 68. Refeitório abandonados

Esta sala está vazia

Sala 69. Barraca abandonada dos escravos

Monstro: 2 Medusas

Medusa [Médio e Caótico]	
CA15	JP14
MV9	M8
P320XP	PV35
ATQ 1 mordida+5 (1d4 + veneno)	

A mordida da medusa é venenosa, e suas vítimas devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderão 1d4 pontos de Força.

Olhar petrificante: uma criatura que olha nos olhos da medusa é permanentemente petrificada. Para evitar essa petrificação é necessário uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Tesouro: 11 gemas valendo 1100 po, corda da escalada, poção do heroísmo, poção de controlar animais, pergaminho de mago/elfo (força fantasmagórica), anel da fraqueza.

Sala 70. Quarto abandonado dos Clérigos (Gorm)

Esta sala está vazia

Sala 71. Quarto abandonado dos Clérigos (Usamigarras)

Mantícora [Grade e Ordeiro]
CA15 JP13
MV10 (15) M9
P550XP PV62
ATQ 2 garras+9 (1d4+3 cada)
1 mordida+7 (2d4+4)

Explosão de espinhos (4x/dia): a mantícora lança 1d6 espinhos de sua cauda, causando 1d6 de dano cada um expelido. Para evitar a explosão de espinhos, um personagem deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

Sala 72. Quarto abandonado dos Clérigos (Usamigarras)

Monstro: 2 Minotauros

Minotauro [Grande e Caótico]
CA14 JP12
MV12 M11
P500XP PV54
ATQ 1 chifrada+6 (1d8+2)
1 machado+7 (2d6+3)

Tesouro: 4 gemas valendo um total de 17000 po.

Camadas 7 r 8 (Nível 5 da Masmorra)

Chave para a Camada 7

Sala 73

A pintura mostra as várias etapas na preparação de um corpo para o sepultamento.

Conteúdo: Nada

Sala 74

A pintura mostra os Cynidiceanos em luto.

Monstro: 2 Múmias

Múmia [Médio e Caótico]
CA16 JP14
MV9 M12
P500XP PV54
ATQ 2 pancadas+5 (1d8+3)

Tesouro: 5000 po e 4 peças de joalheria valendo 3200 po no total.

Sala 75

A pintura mostra um funeral.

Conteúdo: Nada

A Cidade Perdida

Sala 76

A pintura mostra uma procissão de um funeral.

Conteúdo: Nada

Sala 77

A pintura mostra vários tipos de caixões, urnas e sarcófagos.

Conteúdo: Nada

Sala 78

A pintura mostra a construção de um túmulo.

Monstro: 2 Trolls

Troll [Grande e Caótico]	
CA18	JP13
MV6	M10
P555XP	PV78
ATQ 2 garras+7 (1d6+6)	

Regeneração: trolls podem regenerar até 5 pontos de dano por turno, desde que esse dano não tenha sido causado por fogo ou ácido, as únicas fraquezas da criatura. A sua regeneração é tão forte que um troll é capaz de recuperar membros amputados e até mesmo reconstituir seu corpo por inteiro. Caso seja desmembrado, cada parte resultará em um troll novo em até 1d6 dias.

Tesouro: 6000 po em sacos de couro apodrecido.

Sala 79

A pintura mostra várias cenas de morte natural.

Escada: A sala contém um grande poço com uma escada subindo para a

sala 66 na Camada 6 e descendo para a sala 90 na Camada 8.

Conteúdo: Nada

Sala 80

As paredes, piso e teto estão todas pintadas de preto.

Monstro: 2 Minotauros

Minotauro [Grande e Caótico]	
CA14	JP12
MV12	M11
P500XP	PV54
ATQ 1 chifrada+6 (1d8+2)	
1 machado+7 (2d6+3)	

Tesouro: 4000 pe.

Sala 81

A pintura mostra um indivíduo escolhendo um túmulo.

Conteúdo: Nada

Sala 82

Todas as paredes nesta sala estão pintadas de preto, exceto pela parede leste, que mostra um sol nascente.

Conteúdo: Nada

Chave para a Camada 8

Sala 83

A pintura mostra uma ponte estreita sobre um abismo*.

Conteúdo: Nada

Sala 84

A pintura mostra um grupo de espíritos que atravessam um rio subterrâneo em uma balsa.

Monstro: 2 Trolls

Troll [Grande e Caótico]		
CA18	JP13	
MV6	M10	
P555XP	PV78	
ATQ 2 garras+7 (1d6+6)		

Regeneração: trolls podem regenerar até 5 pontos de dano por turno, desde que esse dano não tenha sido causado por fogo ou ácido, as únicas fraquezas da criatura. A sua regeneração é tão forte que um troll é capaz de recuperar membros amputados e até mesmo reconstituir seu corpo por inteiro. Caso seja desmembrado, cada parte resultará em um troll novo em até 1d6 dias.

Tesouro: 4000 po e 2000 pp em um monte.

Sala 85

A pintura mostra uma balsa e seu barqueiro, que veste um manto negro com capuz.

Conteúdo: Nada

Sala 86

A pintura mostra um grupo de espíritos andando em uma ponte estreita sobre um abismo.

Monstro: 1 Hidra de Oito Cabeças

Hidra 8 Cabeças [Imenso e Neytro]		
CA17	JP13	
MV12	M9	
P100XP+80XP por cabeça		
PV72		
ATQ 1 mordida por cabeça+10 (1d10+5)		

A perda de uma das cabeças causa dano ao corpo equivalente à metade

da totalidade dos pontos de vida da cabeça. Cada vez que uma cabeça é serrada, duas novas brotam do lugar em 1d4 turnos.

Uma hidra nunca pode ter mais do que o dobro de cabeças que originariamente possuía, e cada uma dessas cabeças novas apodrecem e caem em um dia.

Para evitar que as novas cabeças brotem, é necessário causar pelo menos 5 pontos de dano de fogo ou de ácido na ferida para cauterizá-la.

Habilidades especiais: visão na penumbra de até 60m, visão no escuro de até 18m.

Regeneração: uma hidra regenera 10 pontos de vida por turno.

Sala 87

A pintura mostra uma mulher em vestes brancas se ajoelhando ao lado de um poço de fogo.

Escadas: A escadaria em espiral leva para a sala 96 na Camada 9.

Conteúdo: Nada

Sala 88

A pintura mostra um rio sombrio.

Monstros: 2 Gigantes de Gelo

Gigante de Gelo [Grande e Caótico]		
CA17	JP10 (+5 gelo)	
MV11	M9	
P1390XP	PV111	
ATQ 1 machado+12 (4d6+6)		
1 rocha arremessada+6(3d6)		

Tesouro: 12,000 pp, 5000 po, 1 peça de joalheria valendo 1100 po, poção

A Cidade Perdida

de cura, espada +2, elmo de ler linguagens e magias e um pergaminho amaldiçoado (o leitor ficará com 2,5cm de altura, a não ser que seja bem sucedido em uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza).

Sala 89

A pintura mostra um poço subterrâneo de fogo.

Monstro: 1 Mantícora

Mantícora [Grade e Ordeiro]	
CA15	JP13
MV10 (15)	M9
P550XP	PV62
ATQ 2 garras+9 (1d4+3 cada)	
1 mordida+7 (2d4+4)	

Explosão de espinhos (4x/dia): a mantícora lança 1d6 espinhos de sua cauda, causando 1d6 de dano cada um expelido. Para evitar a explosão de espinhos, um personagem deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

Tesouro: 4000 po e 6 peças de joalheria valendo 6000 po.

Sala 90

As paredes, piso e teto desta sala foram todos pintados na cor da luz solar.

Conteúdo: Nada

Sala 91

Monstro: 1 Espectro

Espectro [Médio e Caótico]	
CA13	JP13
MV10	M10
P1750XP	PV78
ATQ 1 toque+8 (1d10+dreno de constituição)	

Toque congelante: o toque congelante de um espectro causa 1d10 pontos de dano em uma criatura tocada. Além desse dano causado, o personagem atacado deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1d4 pontos de Constituição drenados. Uma criatura que chegar a 0 de Constituição dessa forma morre automaticamente e se torna um espectro em 1d3 dias.

Detectar seres vivos: um espectro detecta qualquer criatura viva em um raio de 50 metros.

Fraqueza: a luz do Sol enfraquece um espectro, que foge dela com todas as suas forças.

Incorpóreo: o espectro não tem corpo físico.

O espectro é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Armadilha: Armadilha de gás no baú de tesouro. Jogada de Proteção contra Feitiços ou perda de metade da Força e Destreza (-20% em todas as habilidades de ladrão) por 24 turnos. O gás preenche completamente a sala em uma hora.

Tesouro: 70000 po.

Camadas 9 e 10

(Nível 6 da Masmorra)

Chave para a Camada 9

Sala 92

A pintura mostra espíritos malignos sendo julgados (os maus espíritos ficam negros no julgamento).

Conteúdo: Nada

Sala 93

Armadilha para o Covil de Zargon.

Armadilha: O corredor para o quarto 93 se transforma em um escorregador ao se passar por ele, fazendo o grupo cair na Camada 10, o covil de Zargon.

Descrição: A pintura mostra espíritos brilhantes embarcando em um barco alado feito de luz dourada.

Conteúdo: Nada

Sala 94

A pintura mostra um barco com asas de luz dourada próximo a um grupo de espíritos brilhantes.

Monstro: 1 Vampiro

Vampiro [Médio e Ordeiro]	
CA17	JP10
MV9 (15)	M11
P1150XP	PV78
ATQ 2 garras+10 (1d8+3)	

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m.

Metamorfose: 3 vezes por dia, um vampiro pode se transformar em um morcego.

Mordida: ao se alimentar, o vampiro drena 1d4 pontos de Constituição da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

Encanto: um vampiro poderá encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigar-a a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

Furtividade: um vampiro pode esconder-se nas sombras automaticamente, sem necessidade de jogada.

Medo: uma criatura que entre em contato com um vampiro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

Tesouro: 6000 po e 10 peças de joalheria valendo 7000 po no total.

Sala 95

A pintura mostra Madarua trajando as vestes de uma juíza.

Monstro: 1 Quimera

Quimera [Médio e Ordeiro]	
CA18	JP10
MV6 (12)	M9
P725XP	PV95
ATQ 1 mordida+10 (2d6+4)	
1 cabeçada+8 (1d8+5)	

Baforada de dragão: 3x ao dia, a quimera pode lançar uma baforada de dragão que causa 3d6 pontos de dano, que pode ser reduzido pela metade caso o personagem seja bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

O tipo de dano causado varia de acor-

A Cidade Perdida

do com a cor da cabeça dracônica do monstro: vermelha: fogo; negra: ácido; branco: gelo; azul: raio.

Jogada de proteção especial: a quimera recebe um bônus de +4 para o mesmo tipo de dano causado pela sua baforada de dragão.

Tesouro: 12 peças de joalheria valendo 13,000 po.

Sala 96

A pintura mostra uma mulher vestida de branco lavando os espíritos dos mortos em uma piscina de fogo.

Monstro: 1 Golem de Ossos

Golem de Ossos [Grande e Caótico]	
CA15	JP13
MV6	M12
P3000XP	PV45
ATQ 2 pancadas +6 (2d8+5)	

Este esqueleto de quatro braços carrega quatro espadas ao mesmo tempo. Ele atacará até dois inimigos em cada turno. Golens de ossos são imunes a sono, encantamentos e feitiços de prender, além de ataques por fogo, frio e eletricidade. Eles só podem ser atingidos por feitiços ou armas mágicas.

Sala 97

A pintura mostra bons espíritos sendo julgado. Depois de um bom espírito ter sido julgado, ele brilha com uma luz dourada.

Monstro: 1 Dragão Azul

Dragão Azul Imaturo [Médio e Neutro]

CA20	JP12
MV20(10)	M10
P1765XP	PV120
RM: 10%	RD: 5/mágica
ATQ 2 garras+21 (3d6+6) 1 mordida+12(2d8+2)	

O dragão sopra relâmpagos em uma linha de até 1,5 x 30m. O sopro causa dano igual à metade dos pontos de vida atuais do dragão (Proteção contra Baforada de para metade do dano). Ele tem 20% de chance de estar dormindo quando o grupo entra na sala. Este dragão não fala ou usa feitiços.

Tesouro: Um monte consistindo de 6000 pp, 15,000 po e 18 peças de joalheria valendo 20,000 po no total

Sala 98

A pintura mostra Gorm trajando as vestes de um juiz.

Conteúdo: Nada

Sala 99

A pintura mostra Usamigaras trajando as vestes de um juiz.

Conteúdo: Nada

Chave para a Camada 10

100. Covil de Zargon

Deslizando em uma câmara grande, coberta de limo, vocês vêem que o chão está cheio de ossos. De repente, vocês ouvem um ruído farfalhante da parede norte. Lá, uma enorme figura humanóide emerge do lodo, medindo 4,5 m de altura. Sua cabeça é a de um lagarto gigante. Um chifre negro, com 6cm de comprimento se encur-

va, acima de seu único olho vermelho, e dentes afiados enchem sua boca. Ao invés de braços, a criatura tem seis tentáculos, três de cada lado do seu corpo, terminando em garras afiadas. Em vez de pernas, a criatura desliza em sua direção sobre seis tentáculos mais poderosos.

Esta criatura é Zargon e ele tentará atacar e matar todos os membros do grupo que conseguir pegar, atingindo-os com suas garras e mordendo. O grupo pode escalar o declive acima com dificuldade (se Zargon os libertar).

Apesar de ser antigo, Zargon não é um deus. Ele é uma criatura astuta que descobriu que a “divindade” torna mais fácil conseguir vítimas. Zargon era venerado pelas pessoas primitivas em tempos passados, mas fugiu para o subterrâneo quando os primitivos foram dizimados pelos ancestrais dos cynidiceanos. Zargon ficou em um estranho estado de hibernação por muitos anos. Por acaso, os cynidiceanos construíram a pirâmide no local onde estava o santuário original Zargon, e mais tarde a escavação dos escravos cynidiceanos despertou a criatura.

Zargon pode regenerar seu corpo enquanto seu grande chifre não for destruído. A regeneração sem o chifre pode levar muitos anos, mas por outro lado, Zargon provavelmente estará com plena força sempre que o grupo reencontrá-lo. O chifre de Zargon só pode ser destruído se for lançado em chamas vulcânicas (como o Olho de Zargon na cidade subterrânea, área



Q). Zargon não regenerará durante um encontro (ele se regenera muito devagar).

Na gosma do covil de Zargon está o tesouro que ele acumulou. Isto inclui: 58,000 pp, 9000 pl, cota de malha +2, um escudo +2, uma lança +2, um pergaminho amaldiçoado (transforma o leitor em uma miniatura de Zargon, com 90cm de altura, sem o poder de regeneração durante 5 dias, uma varinha de ilusão com 7 cargas e capas e botas elficas.

Zargon [Grande e Caótico]	
CA20	JP12
MV6	M12
P3200XP	PV140
ATQ 2 pancadas+17 (4d8+8)	

CIDADE SUBTERRÂNEA

Se os jogadores gostaram da aventura na pirâmide, o DM pode querer criar aventuras posteriores próximas à Cidade Perdida. Tais aventuras podem ocorrer na cidade subterrânea

A Cidade Perdida

ou na vastidão do deserto próximo à pirâmide. Um mapa da cidade subterrânea é provido pelo DM e as características mais importantes são brevemente descritas. Sugestões para aventuras adicionais são fornecidas no final desta seção.

CHAVE PARA A CIDADE SUBTERRÂNEA

A cidade subterrânea foi construída nas catacumbas abaixo da antiga cidade após esta ter sido destruída. Cerca de 1000 cynidiceanos adultos vivem lá. As características mais importantes da cidade são:

A: Lago Subterrâneo. O lago subterrâneo é o suprimento de água de Cynidicea. É um lago profundo de água fresca, alimentado por canais cortados em rocha sólida. Os muitos peixes que vivem ali provêm carne fresca aos cynidiceanos.

B: A Ilha da Morte. No meio do lago subterrâneo há uma ilha repleta de cavernas. No centro da ilha há um grupo de arcos de pedra feito de grandes blocos, parecido com o Stonehenge. Ele existia antes dos primeiros cynidiceanos surgirem. Ninguém tem certeza de quem o construiu ou qual era o seu propósito original. Há rumores de que este é um lugar de grande poder. Quando os cynidiceanos construíram a cidade subterrânea, eles escavaram os corpos nas catacumbas superiores e os queimaram em uma pira* coletiva. As cinzas foram então transportadas para a ilha e reenterradas.

Algum tempo depois, a ilha se tornou o lar de mortos-vivos e agora é evitada pelos cynidiceanos.

C: Docas da Cidade. As docas se entendem pelo lago, formando um cais para a frota de pesca.

D: Abismo Alagado. Quando o lago subterrâneo foi inundado, a água fluiu para este abismo próximo. Pescadores cynidiceanos evitam o abismo, pois existem correntes perigosas e rochas cortantes escondidos logo abaixo da superfície da água.

E: Pontes de Rocha. Dois arcos de pedra natural formam pontes sobre o abismo alagado. Elas parecem resistentes.

F: Campos de Cogumelos. Os cynidiceanos cultivam cogumelos, fungos comestíveis e liquens. Esses campos não são bem cuidados. Elas são enormes, parecendo mais florestas de cogumelos gigantes do que campos cultivados.

G: Fazenda de Animais. Os cynidiceanos também criam animais subterrâneos gigantes. Suas principais fontes de carne (exceto peixe) são serpentes não venenosas gigantes, um tipo de gafanhoto das cavernas, e ratos gigantes. Eles mantêm os animais em baias de palha, feitos a partir de talos de cogumelos gigantes. Como os campos, os animais são mal cuidados. Algumas baias contêm apenas animais mortos, porque os cynidiceanos tem esquecido de alimentá-los. Em outras baias, os animais têm quebrado as paredes e agora vagam livremente

entre as florestas de cogumelos.

H: Canais de Água. Os cynidiceanos cortaram laboriosamente os canais através da rocha sólida para alimentar o lago subterrâneo. Estes canais passam sob o deserto até fontes ocultas. Embora possuam 10m de altura e 10 m de largura, o nível de água nos canais é geralmente apenas 60-90 cm de profundidade. Contudo, inundações repentinas podem ocorrer.

I: Parque Orfeu. Quando a cidade subterrânea que foi construída, Orfeu, um cidadão rico, tinha um parque construído em sua honra. Um caminho de areia leva para o parque a partir de uma pequena praia. Um pequeno córrego também escorre através do parque do lago subterrâneo. O parque é ajardinado com cogumelos gigantes e estranhas formações rochosas.

J: Ruas Principais. As duas ruas principais, alinhadas com colunas de mármore, cruzam o centro da cidade. As ruas, Caminho de Alexander Rua Zenobia, foram nomeadas após o governo do Rei Alexandre e da Rainha Zenobia.

K: O Templo de Zargon. Este é o maior edifício em Cynidicea. Possui um templo para Zargon e celas onde prisioneiros são mantidos até os sacerdotes usarem-nos como alimento para Zargon. Os serviços do templo são mal atendidos, mas os sacerdotes de Zargon ainda são a maior potência na cidade subterrânea.

L: Fortaleza de Gorm. A Irmandade de Gorm transformou as casas desta

área em uma fortaleza cercada por muros de pedra. Dentro da área murada há um grande edifício com duas torres de pedra.

M: Fortaleza de Usamigaras. Os Magi de Usamigaras tornaram as casas desta área em uma fortaleza. Sua área murada tem um grande edifício central e postos de guarda em cada canto da parede.

N: Fortaleza de Madarua. As Donzelas Guerreiras de Madarua transformaram as casas nesta área em seu reduto. Esta área murada abriga uma grande torre.

O: Penhasco dos Goblins. Na outra margem do lago, penhascos dão origem a um platô. Nas falésias há cavernas onde goblins e robgoblins vivem. Os goblins e robgoblins normalmente descem por escada, apesar de algumas cavernas poderem ser alcançadas por apoios escavados na rocha. Além disso, muitas das cavernas estão conectadas por túneis dentro dos penhascos. Essas cavernas habitações também abrigam thouls, bugbears, ogros e trolls.

P: Terras Desoladas. O topo do planalto é um deserto de gigantes estalactites*, estalagmites*, formações rochosas estranhas, gêiseres e piscinas de lama borbulhante.

Q: O Olho de Zargon. No meio do deserto há um poço de lava conhecido como o “Olho de Zargon”, pois a cratera brilha avermelhada como único olho de Zargon. As proximidades da

A Cidade Perdida

cratera são guardadas por salamandras das chamas lideradas por um efreeti menor (ou outras criaturas escondidas pelo DM).

R: Entrada para as Catacumbas Inferiores. A entrada para as catacumbas inferiores são seladas por enorme rocha. Esta rocha pode ser levantada somente por um guincho especial, por meio de polias e correntes pesadas. A entrada, rocha, e o guincho estão alojados em construção especial. A cidade subterrânea foi construída apenas nas catacumbas superiores, pois as catacumbas inferiores detêm monstros terríveis. O DM pode utilizar as catacumbas inferiores para aventuras especiais.

S: Entrada para a Pirâmide. Os aventureiros que entrem na cidade subterrânea pela pirâmide virão no mapa no ponto S. A passagem também nos leva de volta para a sala 50 na Camada 5. Todas as facções têm suas próprias entradas secretas na pirâmide (não mostradas).

Após a pirâmide ter sido completamente explorada, o DM e os jogadores podem querer ter uma série especial de aventuras na cidade subterrânea. Todas as sugestões a seguir têm um objetivo comum: a reconstrução da civilização cynidiceana pelos personagens dos jogadores. Estas aventuras são destinadas a exigir muitos estilos diferentes de jogar, então o DM e os jogadores podem experimentar diferentes abordagens para o jogo. Para aventuras simples de masmorra, o DM sempre pode abrir novos túneis para outras áreas catacumba.

AVENTURAS POSTERIORES

1. Unindo os Cynidiceanos. Os personagens dos jogadores devem encontrar uma maneira de trazer a ordem para a cidade subterrânea. Embora a maneira mais segura seja unir as facções de Gorm, Usamigaras e Madarua, o DM deve permitir ações de outros jogadores. Planos típicos dos jogadores incluem unir as outras facções contra os malignos Clérigos de Zargon, derrotando todas as facções, exceto aqueles que apóiam, ou destruir todas as facções e tomar a cidade subterrânea eles mesmos.

2. Destruindo o Chifre de Zargon. Isso pressupõe que os personagens jogadores descobriram a verdade sobre a capacidade Zargon para regenerar seu corpo. Se eles desejam ficar completamente livres de Zargon, seu chifre tem de ser destruído atirando-o no poço de lava em Q. O grupo terá de organizar uma grande expedição, a viagem para o poço de lava, e lidar com as criaturas guardando-o para sucesso.

3. A Emboscada. Os sacerdotes de Zargon tentarão emboscar o grupo, talvez com a ajuda dos goblins e robogoblins. O DM deve iniciar este cenário como qualquer outra aventura. Em algum ponto, porém, o DM inicia a emboscada. Este é um plano de ataque elaborado combinando projéteis, magia, e combates contra o grupo. Certifique-se de dar ao grupo uma chance razoável de sobreviver ao estabelecer este tipo de situação.

O DM deve ser capaz de estimar o que um determinado grupo pode suportar, mas se a emboscada for muito forte, os personagens devem ter uma chance de se render ou fugir.

4. Expedição ao Templo de Zargon. Mesmo sem Zargon, seus Clérigos ainda são uma força poderosa em Cynidicea. Se os personagens destruíram Zargon, os sacerdotes certamente vão querer vingança. Por outro lado, uma facção à qual o grupo aderiu pode tentar invadir o templo, ou o grupo pode tentar resgatar um personagem raptado que está sendo mantido lá. O grupo poderia ter um mapa geral do templo, mas não os detalhes dos guardiões, armadilhas, e assim por diante. A ênfase será sobre o planejamento de um bom ataque.

5. A Profecia. Uma relíquia de grande poder pertencente a uma das facções está escondido na Ilha da Morte (B). Seu retorno ao reduto da facção irá completar parte de uma profecia que fala da recuperação do Cynidicea. O DM deve criar a profecia, em seguida, dar ao grupo um pedaço de pergaminho com a profecia sobre ela - as palavras são pistas para o caminho correto que leva à relíquia. A relíquia deve sair do jogo uma vez que sua finalidade for realizada.

6. O Antídoto. A cura é para o estado de sonhos dos cynidiceanos é encontrada. O ingrediente principal é uma pequena flor branca encontrada apenas em certas áreas das catacumbas mais baixas. Os personagens jogadores devem levantar o bloco de

pedra (R) e aventurar-se nas catacumbas mais baixas para trazer amostras da flor. Chegando na área apropriada, após alguns encontros, o grupo descobre um misterioso guardião com quem devem falar ou enganar para dar-lhes as flores. A idéia é colocar o grupo em uma situação onde a magia e o frio aço não são suficientes para resolver seus problemas. Eles também devem usar sua inteligência para completar sua tarefa. O guardião pode testar o merecimento do grupo antes de dar o antídoto. O guardião misterioso pode até ser Gorm, Usamigaras ou Madarua disfarçados!

7. O Verdadeiro Rei. Após a morte de Alexander e Zenóbia, a família real não morreu. Um descendente da linhagem real ainda vive, mas será morto se for descoberto. O grupo deve proteger e aconselhar o herdeiro real, ensinando o personagem não-jogador a como ser um rei ou rainha, até que seja seguro para ele ou ela a assumir o trono. Isso pode funcionar como um tema de longo prazo através de qualquer uma das outras aventuras.

8. Saindo do Deserto. Os personagens começaram a aventura perdidos em uma tempestade de areia. O DM pode criar uma aventura especial em ambiente selvagem para eles encontrar seu caminho para fora do deserto.

A Cidade Perdida

Capítulo 7

Tabelas & Mapas

Tabela 1: Tabela de Monstros Errantes - Nível 1

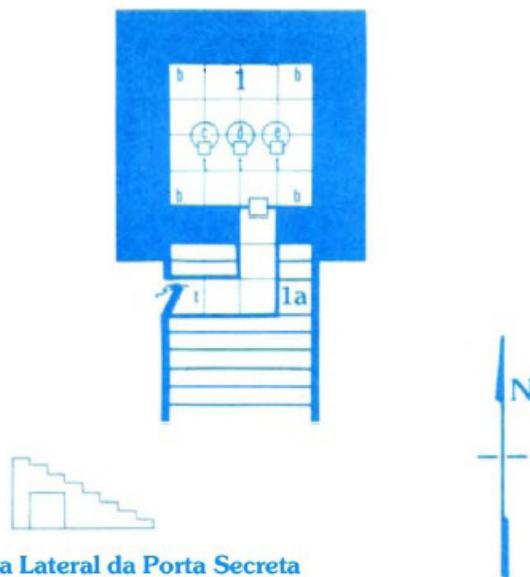
1d8	Resultado
1	1d10 Goblins
2	1d8 Kobolds
3	1d6 Orcs
4	1d6 Zumbis
5	Troglodita
6	1d4 Trogloditas
7	Warg
8	nada Ocorre

Tabela 1: Tabela de Monstros Errantes - Nível 2

1d8	Resultado
1	Rato Gigante
2	Lobo
3	1d6 Orcs
4	1d6 Zumbis
5	1d10 Goblins
6	1d6 Homens Lagatos
7	1d8 Zumbis
8	nada Ocorre

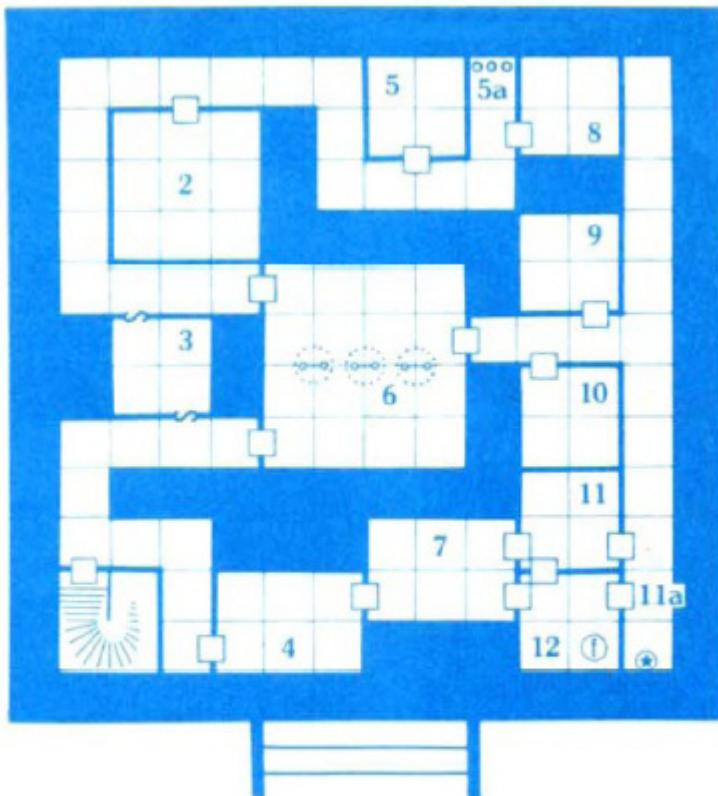
Tabela 1: Tabela de Monstros Errantes - Nível 1

1d8	Resultado
1	Bugbear
2	Cynidiceano
3	1d4 Carníçais
4	1d4 Hobgoblins
5	Inumano
6	1d6 Kobolds
7	Sapo Gignate
8	nada Ocorre

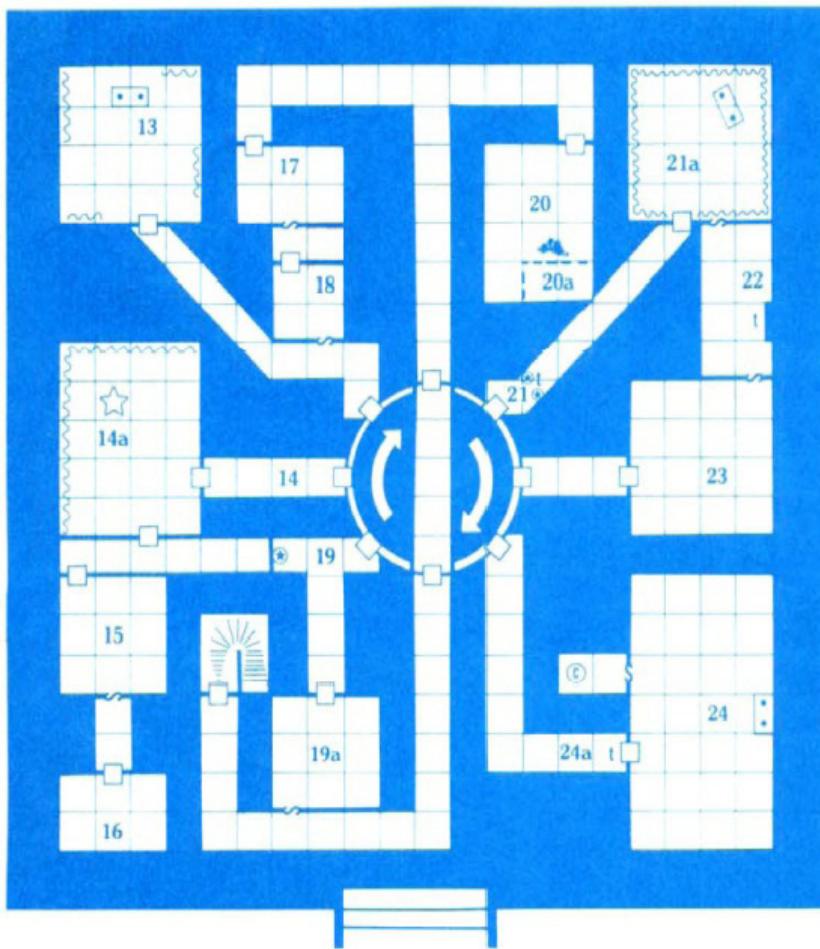


Camada 1

A Cidade Perdida

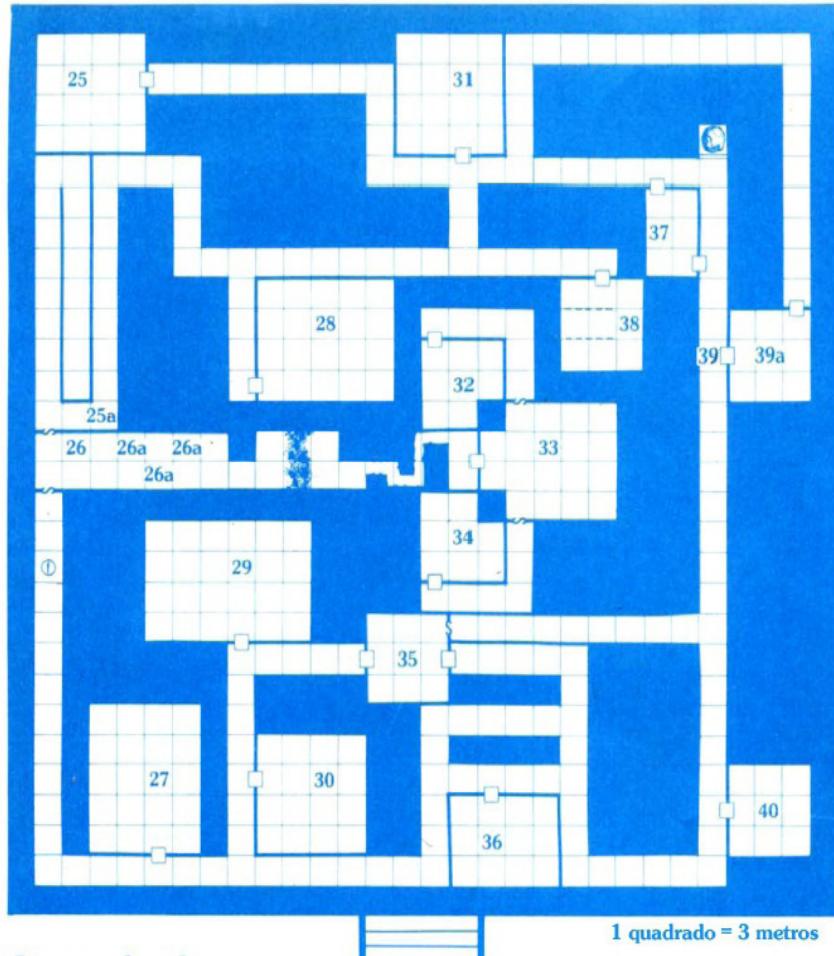


Camada 2



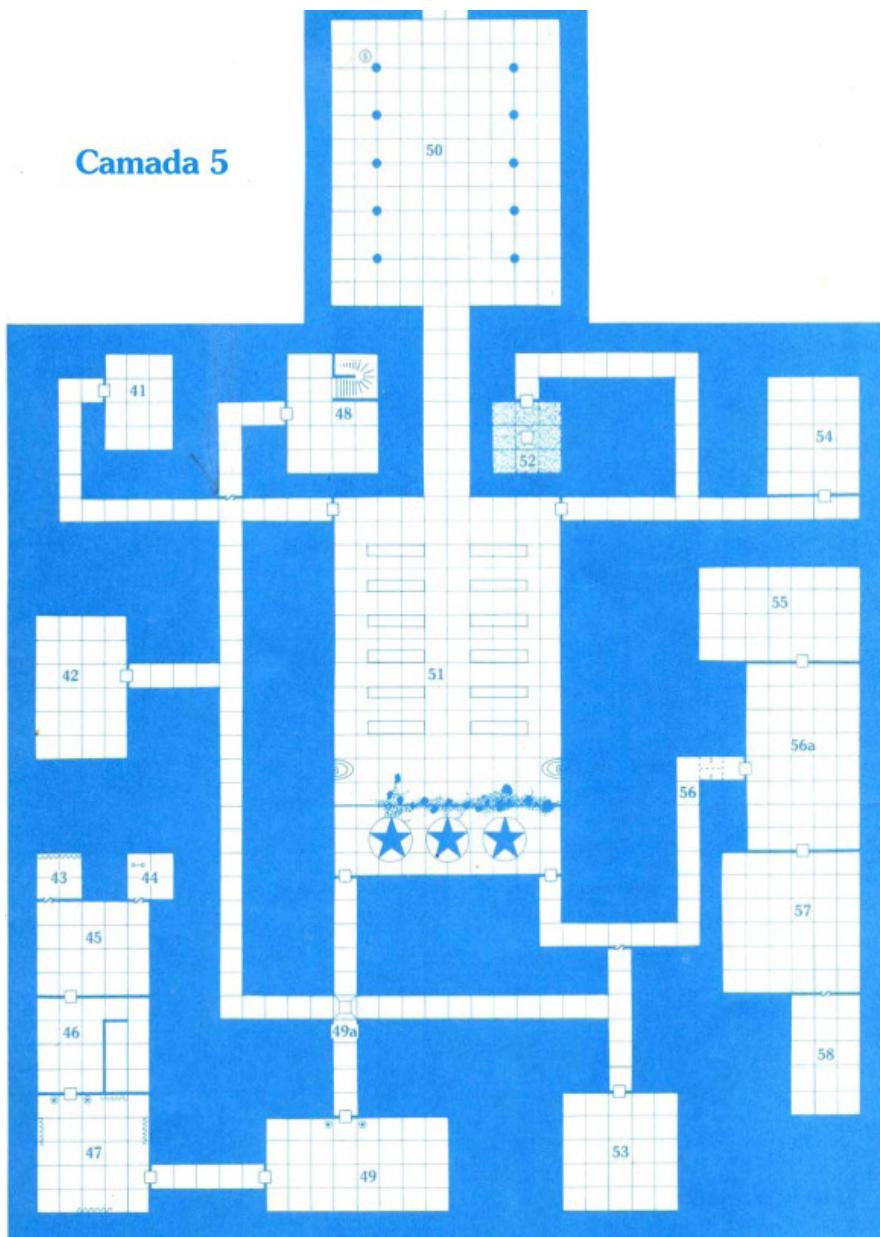
Camada 3

A Cidade Perdida

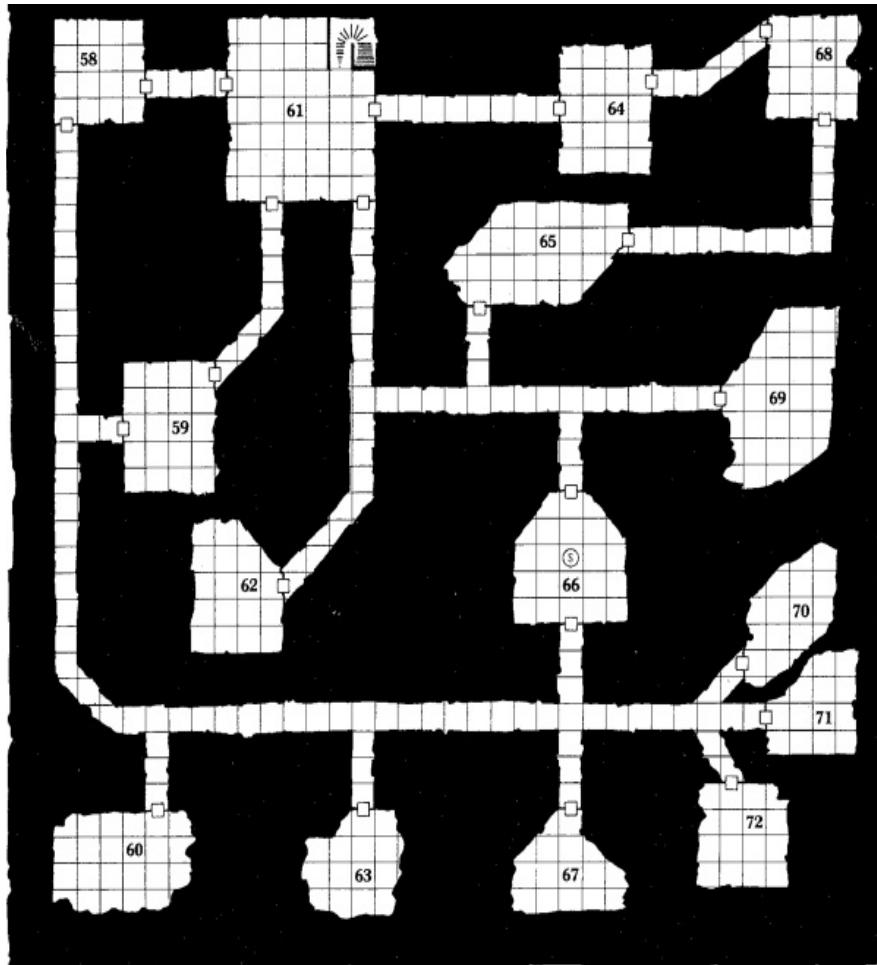


Camada 4

Camada 5



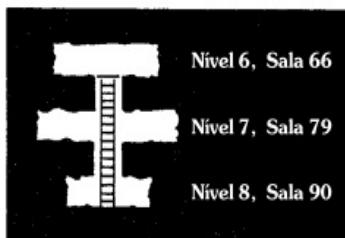
A Cidade Perdida



1 quadrado = 3 metros

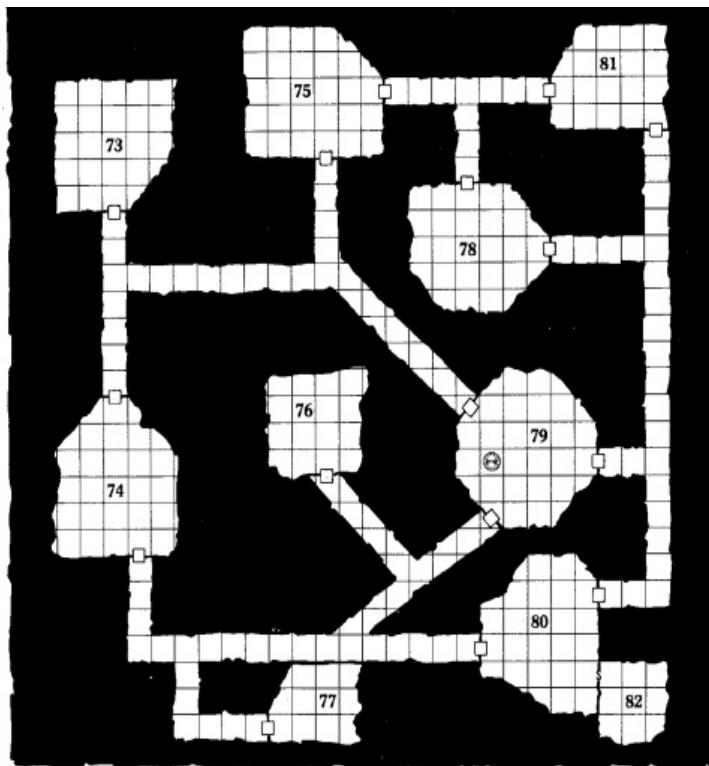
Camada 6

Visão da Seção Cruzada



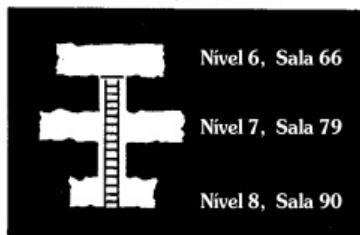
LEGENDA

- Porta
- Alçapão no Piso
- Escadas



Camada 7

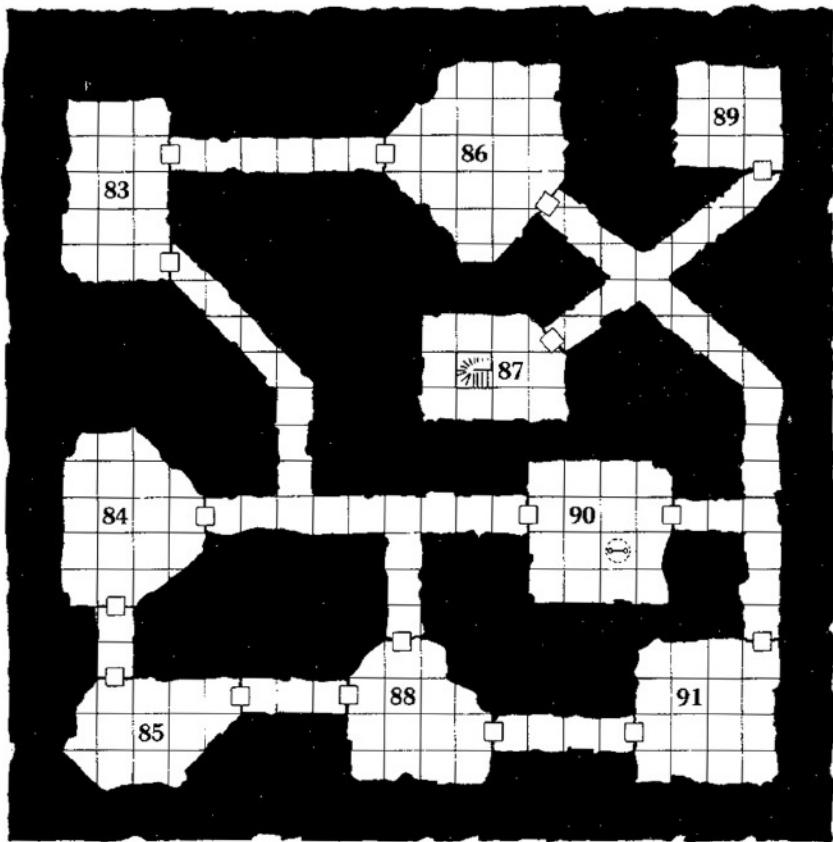
Visão da Seção Cruzada



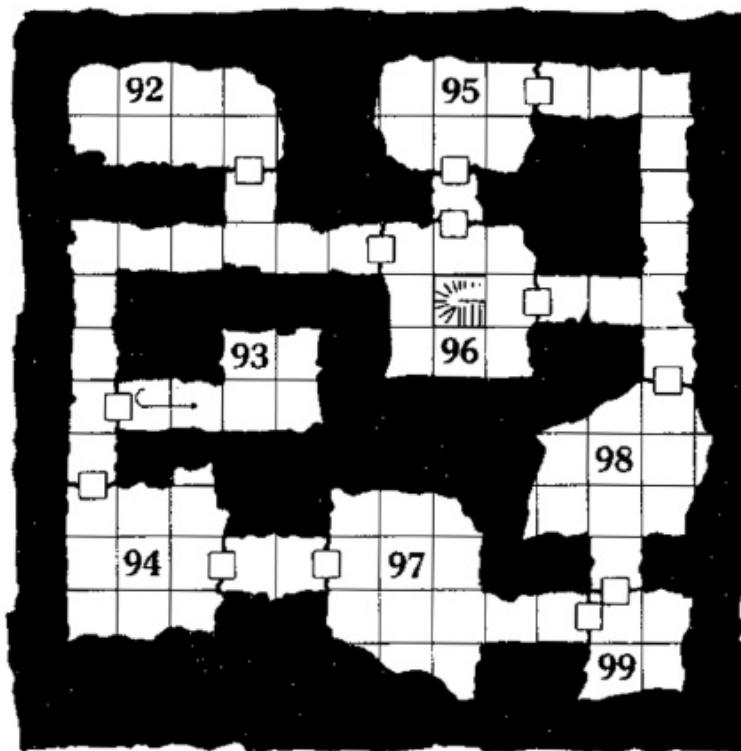
LEGENDA

-  Porta
-  Buraco no Piso e Teto
-  Escada Vertical
-  Escada de mão
-  Declive
-  Escadas

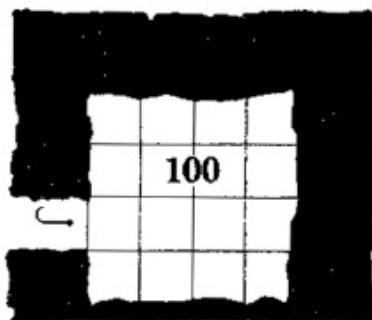
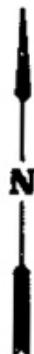
A Cidade Perdida



Camada 8

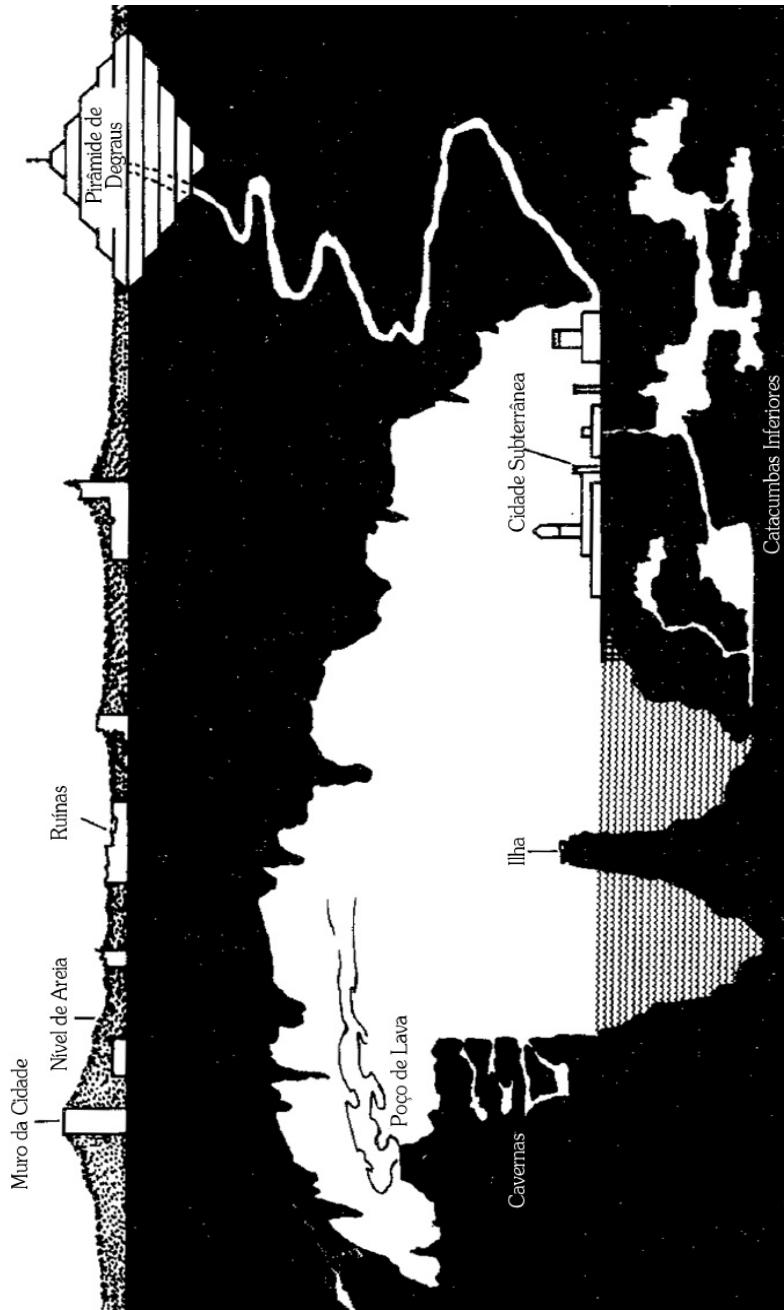


Camada 9

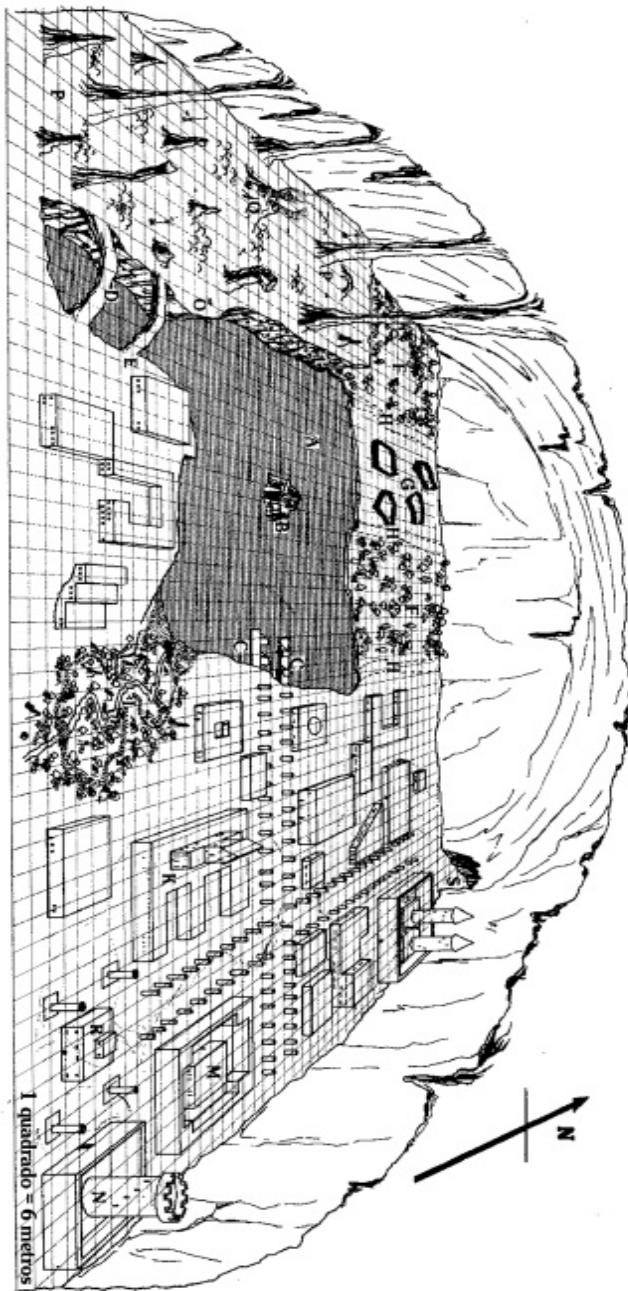


Camada 10

A Cidade Perdida



Mapa da Cidade Subterrânea



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - 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), notation, 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 v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

