

TORMENTA RPG

ADVENTURA Não Oficial



A TUMBA DE MORKH AMHOR

2/5/16
2003





A TUMBA DE MORKH AMHOR

CRÉDITOS

Autor: Rogério Saladino.

Criação e Desenvolvimento de Tormenta RPG: Marcelo Cassarro, J.M. Trevisan, Rogério Saladino, Gustavo Brauner, Leonel Caldela e Guilherme Del Svaldi.

Adaptação, revisão e diagramação: Sérgio Magalhães.

Arte da Capa: Jesper Ejsing

Ilustrações Internas: André Vazzios, Eduardo Francisco, Erica Horita e Dan Ramos

INTRODUÇÃO

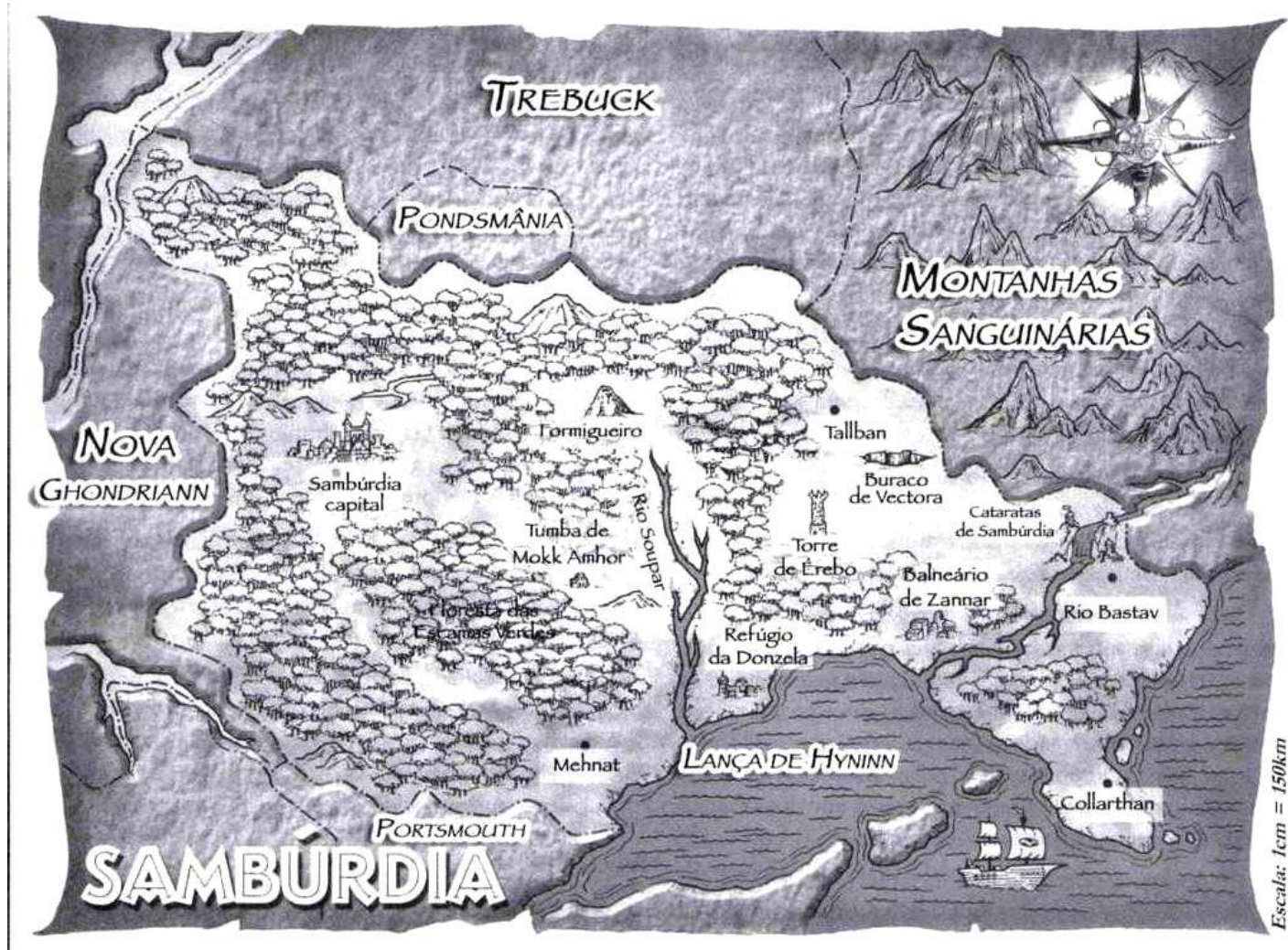
A Tumba de Morkh Amhor foi uma das primeiras aventuras que serviram, anos depois, de base para a criação de *Tormenta RPG* como um cenário de campanha rico e completo. Nela, encontramos elementos importantes para o futuro continente de Arton, como: o reino de **Sambúrdia**, o mago/necromante **Vladislav Tpish** e **Katabrok**, o bárbaro. Este fato é comprovado, inclusive, pela presença da tumba citada na aventura, no mapa oficial do reino de Sambúrdia, publicado no suplemento **Reinado d20**. Lançada inicialmente na antiga revista **Só Aventuras**, esta, aparece aqui, com pequenas modificações de texto e aprimoramento das criaturas; tudo baseado no *Módulo Básico* de Tormenta RPG e no *Bestiário de Arton*, ambos lançados pela **Jambô Editora** (todos os direitos reservados). Nossa intenção é somente a de apresentar aos novos fãs do cenário esta aventura clássica, assim como incluir os personagens em uma trama que, esperamos, os levem à uma emocionante e desafiadora campanha por Arton.

PUBLICAÇÃO



www.viladorpg.com.br

Esta é uma publicação de fãs para fãs, inteiramente gratuita e com o único objetivo de divulgação do jogo Tormenta RPG. Todos os direitos reservados aos autores e à Jambô Editora.



Prelúdio

Sambúrdia, um dos maiores e mais ricos reinos de Arton, está ameaçado por uma antiga profecia. Os sábios dizem que um grande mal irá ressurgir e destruirá tudo o que encontrar, trazendo uma nova era de trevas e caos para todas as raças. Esse mal é o **Destruidor de Mundos**, um monstro gigantesco, com garras enormes e dentes afiados. O monstro foi encontrado dois dias atrás, adormecido em uma gigantesca caverna. Mesmo adormecido, ele é indestrutível. Nada pode matá-lo.. exceto uma coisa.

O grão vizir contratou um grupo de aventureiros (os jogadores) para que eles encontrem a Destruidora do Mal, a espada mágica de **Morkh Amhor**, um grande herói de outras eras. As lendas dizem que essa espada é a única capaz de matar o Destruidor de Mundos. Se ela for enterrada no corpo no monstro, ele nunca irá acordar.

A espada está na tumba de **Dezzaroh**, um sacerdote que prometeu zelar pelo descanso de seu amigo. Dezzaroh morreu há anos, mas dizem que a tumba é assombrada, guardada pelo fantasma do sacerdote...

Parte 01

Entrada do Templo

Depois de quatro dias de viagem, os heróis chegam à porta do templo. Este é o local onde a aventura tem início. Comece descrevendo o lugar para os jogadores:

A tumba fica cravada em um penhasco. Um lance de escadas leva à entrada, aonde quatro grandes colunas de pedra vão do chão até o teto. Atrás destas colunas estão três corredores; entre eles, duas estátuas de pedra. As estátuas lembram duas sentinelas com cabeça de chacal e espadas em punho.

Você não precisa repetir o texto palavra por palavra. Apenas conte a história como achar que deve. Os três corredores são as únicas entradas para a tumba.

Assim que os heróis entram em um deles, os outros dois se fecham e abrem apenas meia hora depois. As duas estátuas são comuns, e não vão se mexer ou atacar os personagens (mas devem deixá-los um pouco assustados, ou no mínimo receosos sobre a presença delas na entrada no templo).

Dentro da tumba não há iluminação. Como todos os corredores e salas estão escuros, só descreva os aposentos para os jogadores se eles tiverem consigo alguma fonte de luz, como tochas ou magia. Os corredores têm cerca de 3m de altura e 1,5m de largura.

Parte 02

Sala dos Inimigos Vencidos

Logo depois da porta segue um corredor com paredes cheias de esculturas bizarras. O corredor segue por mais alguns metros até uma sala maior, onde cinco estátuas ameaçadoras vigiam a porta.

Assim que entram na sala, uma grade desce do teto e bloqueia a passagem, aprisionando os aventureiros.

Esta sala é, na verdade, uma armadilha para ladrões de túmulos. A grade pode ser erguida por alguns personagens juntos, se o personagem principal no teste passar em um *Teste de Força* com CD 25 (cada personagem ajudando concede um bônus de +2).

Caso consigam levantar a grade e sair, os heróis devem enfrentar outro perigo: seis pequenos buracos nas paredes começam a disparar um dardo por rodada, que causam 1d6 de dano cada. Um personagem pode fazer um teste de Destreza para se esquivar.

Dentro da sala existe uma porta secreta que leva à **Sala de Purificação** (Parte 03). Ela só pode ser encontrada se os jogadores procurarem por ela; caso algum dos personagens seja ladino, ele pode fazer um *Teste de Percepção* para notar a porta secreta (sendo este feito secretamente pelo mestre).

Parte 03

Sala de Purificação

No centro desta sala circular existe uma pequena piscina com um metro de largura e dois palmos de profundidade. Ainda resta um pouco de água escura, com insetos estranhos nadando nela. Quatro pilares de granito estão à volta da piscina. Existe uma porta de madeira ao sul e outra à oeste.

Pinturas nas paredes mostram um guerreiro empunhando uma espada e enfrentando um exército de criaturas negras.

Se algum jogador tiver a (estúpida) idéia de beber a água escura de piscina, terá que fazer um *Teste de Constituição*. Se falhar, ficará doente; perderá 1d6 Pontos de Vida e fará todos os seus testes com uma penalidade de -2 até o final da aventura.

Existe aqui uma porta secreta que leva à **Sala dos Inimigos Vencidos** (Parte 02). Ela só poderá ser encontrada se os personagens procurarem por ela. Da mesma forma que na sala anterior, um personagem ladino pode fazer um *Teste de Percepção* (CD 15), rolando secretamente pelo mestre, para achar instintivamente a porta.

Parte 04

Sala das Oferendas

Nesta sala existem várias caixas jogadas e amontoadas ao chão. Poucas estão inteiras, restos de madeira podre e pregos enferrujados estão espalhados pelo chão. Sujeira e detritos forram o lugar até quase a altura dos joelhos.

Nesta sala eram guardadas as oferendas trazidas por aqueles que vinham visitar a tumba, quando ela ainda era um templo. Entre as caixas estão escondidos Kobolds que atacarão furtivamente os personagens (1d4+2).

Uma rede cairá sobre os heróis assim que entrarem na sala. Aqueles que passarem em um *Teste de Destreza* (CD 15) conseguem se desviar da rede e descobrem as criaturas entre as caixas. Os que ficarem presos na rede podem se soltar em 1d4 rodadas, e, neste tempo, ganham uma penalidade de -5 na CA. Os Kobolds atacam com pequenas lanças tão logo sejam descobertos pelos heróis.

Kobold Comum

ND 1/3

Plebeu 1, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa: +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 9

Resistência: Fort +0, Ref +1, Von -1.

Deslocamento: 9m

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +2 (1d4)

Habilidades: For 9, Des 13, Con 10, Int 8, Sab 9, Car 8

Sensibilidade à Luz: kobolds ficam ofuscados (-1 em ataques) sob luz solar ou magia *luz do dia*.

Equipamento: lança, corsellete de couro e funda.

Tesouro: padrão

Parte 05

Corredor

Este corredor é um pouco inclinado, subindo para um andar superior. Depois de algumas voltas sinuosas, ele termina em uma pesada porta de madeira.

No corredor existem duas portas secretas que levam para as salas 6 e 7, e podem ser encontradas se os jogadores estiverem procurando por elas. Da mesma forma que citado antes, um ladino pode percebê-las com um *Teste de Percepção* (CD 15), jogado pelo narrador secretamente.

Parte 06

Quarto Secreto

Aqui é onde os sacerdotes dormiam, quando a tumba ainda era um lugar santo e habitado. Quatro camas de madeira estão colocadas uma ao lado da outra, como se esse aposento fosse um dormitório coletivo. O quarto tem um pequeno baú, que está encostado na parede, ao lado da porta. Os Kobolds não entravam neste aposento, por isso permanece intacto.

O baú está trancado, podendo ser aberto facilmente por um ladino utilizando a perícia *Ladinagem* (CD 15), ou sofrendo 10 pontos de dano, por estar podre. Dentro, há apenas roupas velhas, e algumas moedas de cobre desgastadas pelo tempo.

Parte 07

Quarto Secreto

Este é outro aposento onde os sacerdotes dormiam. Quatro camas alinhadas e um velho baú são os únicos móveis deste aposento. Um pouco de palha está jogada ao chão, ao lado das camas.

Se os jogadores procurarem alguma pista (e se passarem em um *Teste de Percepção* CD 15) você pode dizer que perto do baú há menos sujeira que no resto do quarto. Na verdade, atrás do baú há um pequeno buraco de onde se pode ver a Parte 10. Esse buraco não pode ser visto do outro lado, a menos que o observador saiba de sua existência.

O baú está destrancado. Dentro dele só há roupas velhas e apodrecidas.

Parte 08

Sala dos Sarcófagos

Nesta sala comprida estão os restos mortais dos antigos sacerdotes do templo. Seus corpos estão mumificados e dispostos em vários sarcófagos nas paredes - alguns entreabertos, exibindo seu sinistro conteúdo. Os antigos seguidores de Dezzaroth foram sepultados aqui. No outro lado da sala, passando pelos esquifes, fica uma escada que sobe em direção a uma sala escura.



Uma armadilha foi preparada aqui para afugentar os ladrões de tumbas. Assim que mais de um jogador entra na sala, um mecanismo faz com que os cadáveres pareçam se mexer, como se estivessem saindo de suas tumbas!

Parte 09

Fossa

No final do corredor, logo após uma pequena escada, está um profundo buraco com um metro de diâmetro. Não se consegue ver o fundo e nem ouvir nada.

Este buraco era usado para se livrar do lixo e da sujeira do templo. Se alguém jogar uma pedra, poderá ouvir um som úmido e abafado. Um cheiro forte de podridão é expelido do interior do fosso.

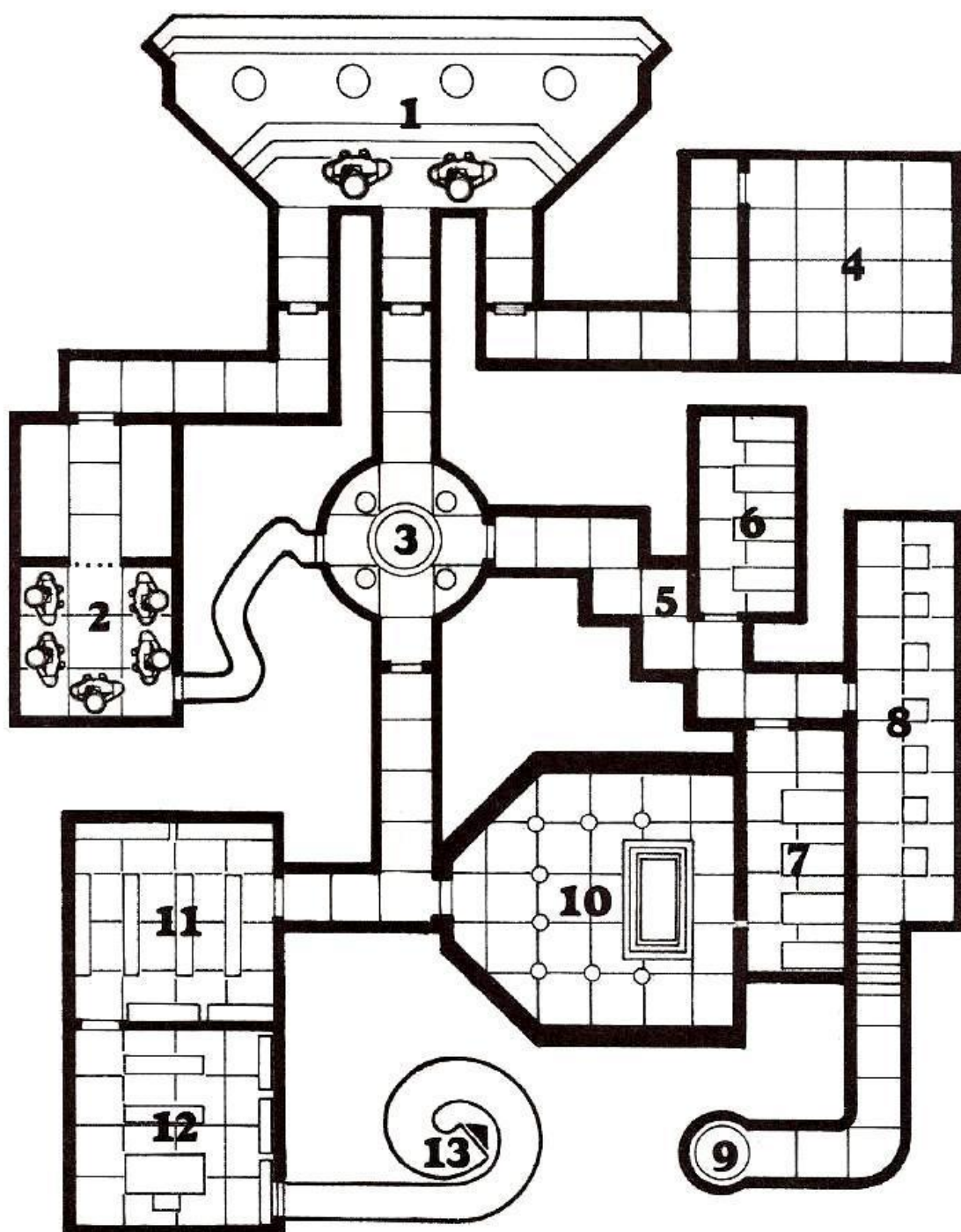
Parte 10

Salão Principal

Neste enorme salão eram feitos os rituais dos sacerdotes. Entre pilastras, no alto de um pedestal está um caixão decorado com estranhos sinais e um símbolo sagrado dourado incrustado no centro. Ao lado do pedestal estão dois castiçais prateados. As paredes mostram os feitos de um homem vestindo roupas brancas e um elmo prateado.

Duas estátuas, semelhantes à figura de branco, estão recostadas nas paredes à esquerda e direita da sala. Cada uma segura uma enorme maça

Este é o salão principal do templo, onde as cerimônias mais importantes eram realizadas. As pinturas nos muros mostram os feitos de **Khalmyr**, deus patrono de Dezzaroth. O caixão ornamentado era onde descansava o corpo do sacerdote. Se alguém resolver abrir o esquife terá duas surpresas. Primeira: não há nenhum corpo lá dentro. Segundo: as estátuas começam a se mexer e atacam os personagens.



Objeto Animado Grande

ND 3

Construto 4, Grande, Neutro

Iniciativa: +2.

Sentidos: Percepção -3.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von -3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +5 (1d8+5)

Habilidades: For 16, Des 10, Con 0, Int 0, Sab 1, Car 1.

Parte 11

Biblioteca de Khalmyr

Esta sala quadrada está forrada de prateleiras cheias de livros. Estantes enormes ficam no meio desta sala, e um forte cheiro de mofo e umidade é despendido de todos os pontos do aposento.

Personagens que sabem ler podem encontrar nos livros desta biblioteca a saga de Khalmyr, para derrotar as criaturas das trevas, os efeitos de

sacerdotes famosos, os ensinamentos da sua fé, contos do deus da justiça para crianças e muitos outros, todos tendo *O Justo* como assunto. No lado sul da sala está uma porta que leva à outra biblioteca.

Parte 12

Escritório de Dezzaroh

Outra biblioteca existe além da porta no fundo da sala anterior. Aqui não há tantos livros e pergaminhos. Existe até mesmo espaço para uma escrivaninha, com uma cadeira e um banquinho.

Nesta sala estão os diários de Dezzaroh. Aqui o sacerdote guardou todos os seus pensamentos, escritos em pergaminhos, livros e folhas soltas.

Dentre tudo o que está escrito, as únicas informações de interesse para os jogadores falam sobre como Dezzaroh conheceu Morkh Amhor. O herói salvou a vida do sacerdote várias vezes, e este teve pouca oportunidade para mostrar sua gratidão. Ao saber da morte do seu grande amigo, ele prometeu guardar os seus restos mortais com a honra e glória merecidas. Um dos trechos destes escritos diz o seguinte:

Essas serão as minhas últimas palavras, eu creio. Estou velho e doente, o meu caminho neste mundo está próximo do fim. Mas não me entristeço. São os desígnios de Khalmyr. Ele sabe como deve reger o universo.

Mas meu último desejo será satisfeito, ah, sim! Em uma visão, meu mestre surgiu e disse que minha vontade seria cumprida. Vou cuidar de meu templo, transformado em cripta para meu amigo Morkh Amhor, o grande herói de todas as eras.

Este será meu dever final. Velar pelo grande herói, para impedir que infiéis e profanadores perturbem seu sagrado...

Atrás de uma estante onde só há um livro, está uma passagem secreta. Ela só pode ser encontrada por personagens que estiverem procurando, ou pelo instinto de um ladino.

Parte 13

Passagem para as Criptas

Atrás da porta secreta, uma longa e sinuosa escada se desenrola para o fundo da montanha. Cada degrau foi escavado na própria pedra. Nas paredes, várias cenas apavorantes e símbolos grotescos foram entalhados do começo ao fim.

Caso o grupo de aventureiros tenha algum clérigo ou mago, eles irão reconhecer as runas protetoras, desenhadas ali para impedir que espíritos malignos entrem naquele lugar (ou saiam dele!).

A escada sobe para o **Nível 2**, onde está a cripta de Morkh Amhor. As inscrições nas paredes dizem que coisas horríveis vão acontecer com os profanadores de túmulos (Mestre, invente várias maldições para assustar os jogadores), mas nenhuma delas acontece realmente, são apenas fatores para assombrar ladrões de masmorras.

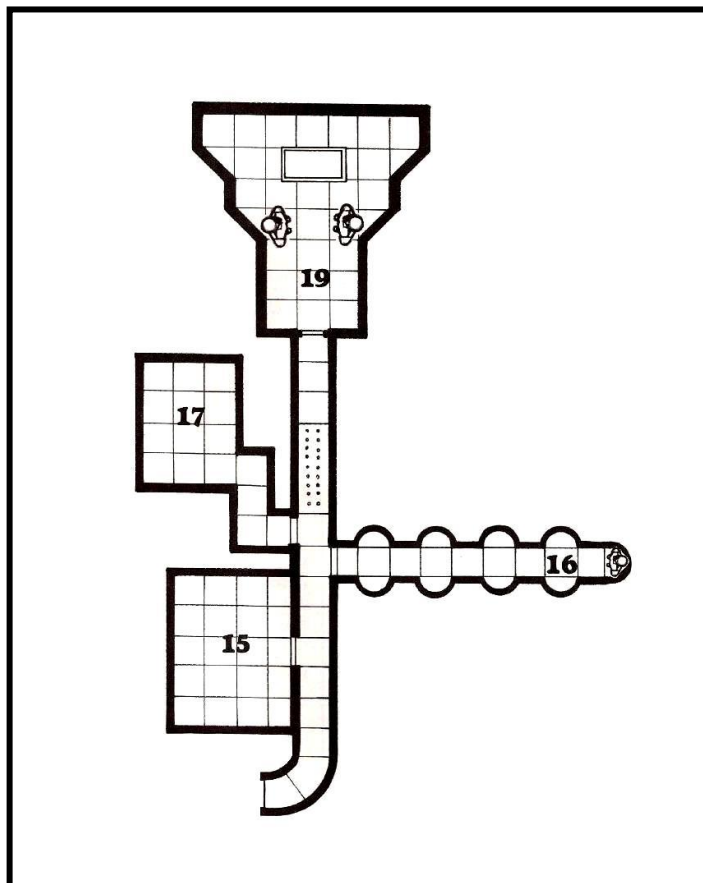
Parte 14

Corredor

Um corredor se estende até onde a vista alcança. Nas paredes a cada três metros, há suportes vazios para tochas. O chão é revestido de grandes pedras, cortadas em quadrados regulares. Vocês conseguem ver uma porta à esquerda e outra mais longe, à direita.

Os suportes, que estão a dois metros do chão, não podem ser removidos – mas podem ser usados para segurar as tochas do grupo e deixar as mãos livres.

As portas são de madeira e levam às **Partes 15** e **16**. Ambas estão trancadas. Suas fechaduras podem ser abertas (com a perícia *Ladinagem* CD 15) ou destruídas, levando 20 pontos de dano em cada uma.



Parte 15

Sala Demolida

Ao abrir esta porta vocês percebem que a sala está forrada de entulho. As paredes do lado do lado oposto à entrada foram demolidas, há pedras e terra por toda parte. Nos cantos, estantes com frascos de tamanhos e cores variadas permanecem soterrados por poeira, embora seu aroma possa ser percebido permeando o ar dentro da sala. No chão podem ser encontrados esqueletos de ratos e outros animais pequenos.

Caso vasculhem entre as velhas estantes, os personagens acham 1d4+1 poções de cura que fornecem 1d6 pontos de vida. Ao que parece, esta sala era utilizada para guardar poções e ingredientes para magias e rituais.

Parte 16

Salão das Almas

Aqui um corredor se estende por mais de dez metros. A cada metro há placas de madeira em cada parede. São oito placas ao todo, cada uma do tamanho de uma pessoa. No final do corredor está uma figura mumificada, sentada em um trono, segurando uma espada brilhante.

As placas de madeira são portas, mas sem fechaduras. Elas não podem ser abertas. Caso sejam destruídas (cada uma pode ser derrubada com 40 pontos de dano, cada porta vai revelar uma pequena câmara contendo o esqueleto de um guerreiro. Esses, são mortos vivos e atacam tão logo as portas sejam abertas.

A múmia no final do corredor é inofensiva, e não ataca o grupo. Mas se os aventureiros tocarem em sua espada, todas as portas giram e revelam seus respectivos soldados esqueletos – que bloqueiam a saída e atacam os jogadores. A múmia e a espada eram apenas outra armadilha.

Os esqueletos usam armaduras de couro e espadas longas. Eles atacam, nunca bloqueando os ataques.



Humano Esqueleto

ND 1/2

Morto –Vivo 1, Médio, Neutro

Iniciativa: +5.

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 9.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von +2, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garras +2 (1d4+2)

Habilidades: For 13, Des 14, Con 0, Int 0, Sab 10, Car 1.

Tesouro: nenhum.

Parte 17

Sala do Tesouro

Atrás da porta, depois um pequeno e sinuoso corredor, está uma sala completamente forrada com moedas de ouro, jóias e pedras preciosas. Uma montanha de tesouros alcança quase o teto. É uma fortuna digna de um rei.

Caso algum jogador pense em encher os bolsos com tesouros (o que poderia esperar de um ladino, claro), uma enorme serpente sai do meio do tesouro e ataca os aventureiros!

Serpente

ND 2

Iniciativa: +4.

Sentidos: Percepção +2, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 16.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d6+4)

Habilidades: For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Perícias: Furtividade: +9.

Agarrar Aprimorado: se a serpente acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como ação livre (bônus +6).

Constrição: no início de cada turno, a serpente causa o dano de um ataque de mordida (1d4+4) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Tesouro: Nenhum.

Parte 18

Armadilha de Corredor

Nesta parte do corredor existe uma armadilha. Quem pisar na área marcada no mapa cairá em um buraco de três metros, com estacas pontiagudas no fundo. A queda e as estacas causam 2d6 de dano.

Um personagem ladino pode perceber a armadilha se estiver procurando.

Parte 19

A Cripta de Morkh Amhor

Uma enorme sala se revela adiante. Duas estátuas adornam cada lado das paredes logo após a entrada. Mais além, sobre um pedestal, um sarcófago ricamente decorado. Há vários castiçais em cada lado, com restos de velas envelhecidas.

Atrás do esquife, há uma enorme pintura, que ocupa toda a parede; ela mostra um guerreiro vestido com uma linda armadura prateada. E uma espada com esculturas de dragões em voo.

A pintura mostra Morkh Amhor, o Bravo, com sua espada mágica – a Destruidora do Mal. As estátuas não irão atacar os jogadores, pois são comuns.

Assim que um dos jogadores tocar no sarcófago, diga o seguinte:

Vocês ouvem um uivo assustador, um grito de dor muito agudo e lamentoso. Em pleno ar, no meio da sala, surge a imagem transparente de uma pessoa com cabelos compridos e rosto contorcido de dor.

A figura se volta para vocês. “Profanadores!” ela diz. “Atrevam-se a perturbar o sono de meu amigo? Não morrer pelas mãos de Dezzaroh!”

Este é o fantasma de Dezzaroh, que jurou proteger o corpo de seu amigo. Com sua mente perturbada, o fantasma não consegue pensar direito e ataca os aventureiros, acreditando que são profanadores.

Os jogadores podem tentar derrotar o fantasma (o que será bem difícil) ou tentar convencê-lo de que estão em uma missão especial. Se os jogadores que estão falando tiverem sucesso em *Testes de Carisma* (CD 15), o fantasma acredita neles e cessa sua investida. Se o teste falhar ou algum dos aventureiros atacar, o fantasma luta contra o grupo.

Mesmo que o fantasma pare de lutar, não significa que ele vá entregar a espada Destruidora do Mal. Para isso os personagens devem fazer novos testes de carisma, e o fantasma falhar em um teste de vontade.

A espada está estendida dentro do caixão, sobre o peito da verdadeira múmia de Morkh Amhor. O fantasma vai exigir que os aventureiros falem com a múmia, peçam a ela a espada, expliquem sua missão. A múmia não vai responder, mas o fantasma costuma tratar seu amigo como se estivesse vivo.

Depois de recuperar a espada, os aventureiros podem sair da cripta sem maiores incidentes. Se eles não encontraram os koblodts da área 4, o Mestre pode fazer que isso aconteça agora.

Fantasma de Dezzaroh

ND 3

Morto-Vivo 3, Médio, Neutro e Bom

Iniciativa: +8.

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +1, Ref +3, Von +5.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque incorpóreo +6 (2d6)

Habilidades: For 0, Des 15, Con 0, Int 9, Sab 16, Car 13.

Toque Sombrio: o toque de um fantasma causa 1d6 de dano na Força do alvo. Um inimigo eu tiver sua força reduzida a zero por este poder, morrerá, tornando-se um fantasma 1d4 rodadas depois. Este novo fantasma estará sujeito aos comandos de seu algoz.

Tesouro: Nenhum.

O Final da Aventura

A aventura termina quando os personagens saem do templo com a espada Destruidora do Mal e levam até onde está o Destruidor de Mundos.

Se todos os personagens sobreviveram, O Mestre pode recompensá-los aumentando um nível cada um deles. Caso algum herói tenha morrido, o jogador poderá usar outro personagem na próxima aventura, ou levar o corpo do companheiro para tentar ressuscitá-lo em algum templo de **Thyathis**.

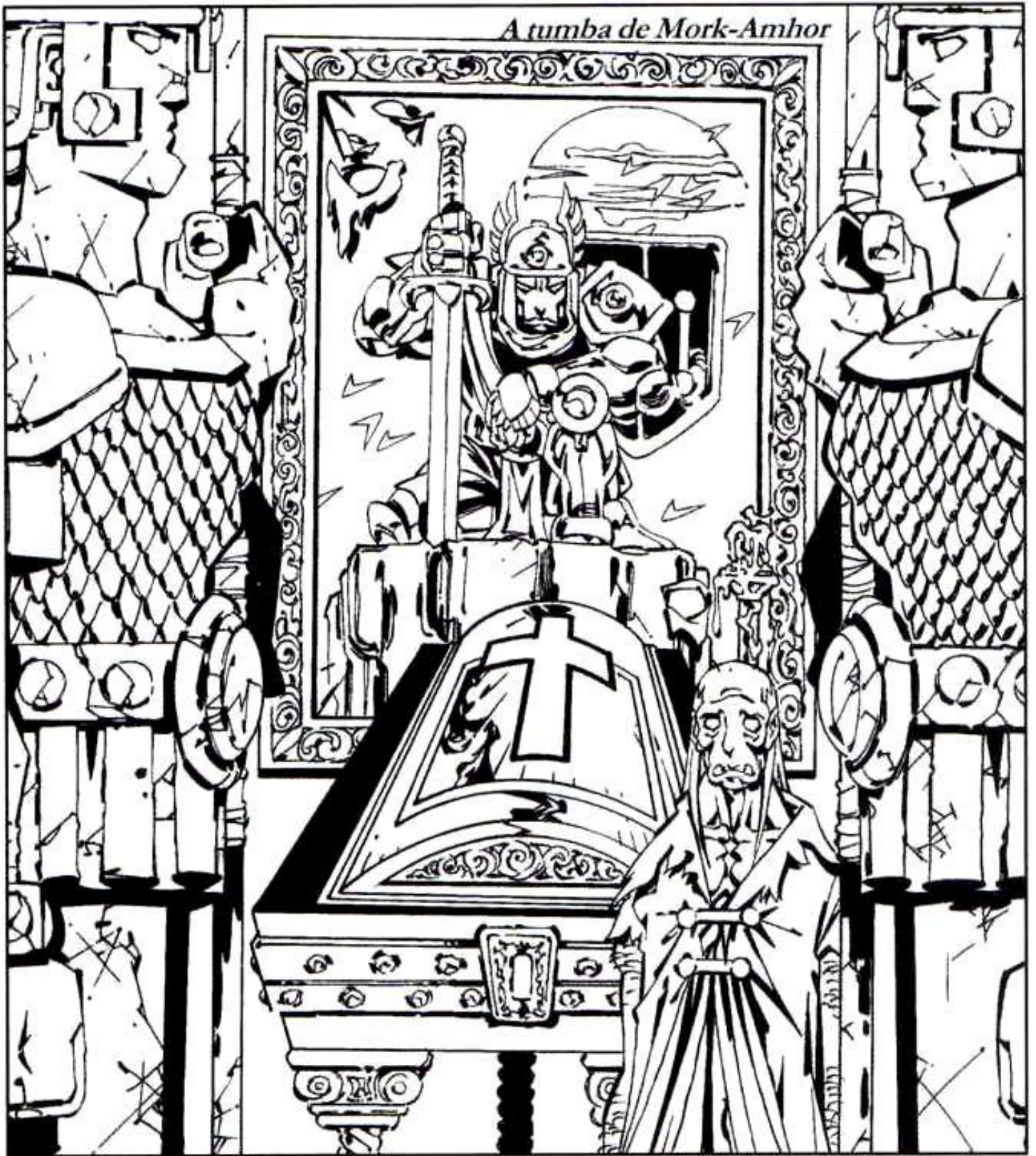
Fale aos personagens algo parecido ao que está relatado no quadro abaixo antes de encerrar a aventura:

Vitoriosos, vocês rumam para a caverna onde dorme o terrível Destruidor de Mundos. Ele deve medir cerca de quinze metros de comprimento, com escamas pelo corpo, presas maiores que uma pessoa e garras maiores ainda!

Ao cravar a espada mágica no corpo da criatura, a Destruidora do Mal e o monstro começam a brilhar. Vocês se afastam e conseguem ver a imagem de um gigantesco guerreiro levantar o corpo do monstro e atirá-lo em direção aos céus. O gigante olha para vocês e agradece respeitosamente sem dizer uma palavra, em seguida brilha como um pequeno sol e desaparece.

O mundo não será mais destruído, Graças a vocês...

A tumba de Mork-Amhor



A TUMBA DE MORKH AMHOR