

RPI



Aventura para Personagens de 5º Nível

A Fome Amarela



Ricardo Peraça Cavassane

Autor

Ricardo Peraça Cavassane

Diagramação

Bruno Sakai

Agosto/2013 (1ª versão)

Novembro/2013 (2ª versão)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

Sinopse da aventura	4
A verdade por trás de tudo	4
A Missão.....	6
O Templo do Sacrifício Eterno.....	7
O Culto Amarelo.....	9
A Via do Sacrifício	11
O Retorno	15
Depois da Aventura	16
Novos Monstros	16

A Fome Amarela

RP1 - Para Personagens de 5º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

“O portal se abriu. Ylhammak, A Morte Amarela, sentado em seu trono de ossos, exala fome e caos. Aqueles que o destino colocar em seu caminho podem se tornar suas primeiras presas em eras... Ou podem se tornar aqueles que cortarão sua língua e furarão seu olho.”

Nesta aventura os personagens dos jogadores se encontrarão numa verdadeira masmorra – tanto uma prisão quanto um perigoso labirinto repleto de monstros e armadilhas – e confrontarão o culto de uma divindade chtulhiana – e até mesmo a própria divindade. Inspirada num conto de Edgar Allan Poe intitulado “A máscara da morte rubra”, esta aventura é ideal para mestres que desejem incluir um deus antigo e seus asseclas em sua campanha, e oferece uma oportunidade para os aventureiros, mesmo em um nível baixo, ficarem famosos por mutilar a divindade. É claro que qualquer mestre sabe que isso será muito ruim para os aventureiros quando eles tiverem de resistir à vingança de um Grande Antigo!

Ricardo Peraça Cavassane

Começando a aventura

Sinopse da aventura

A aventura ocorre no feudo do Lorde Hieronimous Lex, paladino do deus da justiça e da coragem – Lexus. Sob a guarda do Lorde (e sob seu castelo) está a prisão mais infame do reino, oficialmente chamada de “Templo do Sacrifício Eterno”, mas popularmente conhecida como “fortaleza do sofrimento eterno”. Recentemente, uma doença conhecida como “fome amarela” tem atingido a população do castelo e do burgo. A doença causa o fechamento da via digestiva (ou do esôfago, para nós modernos), impedindo o doente de comer e beber, matando-o assim, lenta e dolorosamente, de fome e de sede. Seus sintomas são pele e olhos amarelados, além de todos os outros sintomas que a falta de água e alimento trazem. O Lorde possui algumas pistas acerca da origem da doença, que parece ter vindo da prisão, e reza para que aventureiros cheguem ao feudo para resolver o problema.

A verdade por trás de tudo

Cultistas de um deus antigo, Ylhammak (pronuncia-se IL-RA-MÁK), ou A Morte Amarela, enfim descobriram como trazê-lo a esse mundo. Examinando pergaminhos perdidos num templo de seu deus, os últimos cultistas que sobreviveram a essa era descobriram que seus antecessores realizaram metade do ritual necessário para a invocação de Ylhammak. O local onde se deu este ritual encontra-se hoje num complexo de cavernas sob o castelo do Lorde Hieronimous. Na época, os cultistas foram impedidos de terminar o ritual por um desabamento que os matou, e que também fechou a entrada para as cavernas.

Após mais investigações, os cultistas descobriram que a localização exata de tais cavernas é muito próxima da prisão subterrânea que fica sob o castelo do Lorde, o Templo do Sacrifício Eterno. Sabendo que apenas os maiores criminosos eram

enviados a esta masmorra, para lá passarem o resto de suas vidas, os cultistas não tinham tarefa muito difícil pela frente – bastava a eles cometer um crime hediondo e ser pegos pela milícia do reino. Porém, havia um problema – antes de ser preso no Templo do Sacrifício Eterno, o criminoso é cuidadosamente examinado por um mago, pois se ele é dado como alguém capaz de conjurar magia – arcana ou divina – sua sentença é a morte.

A fim de sobrepujar tal empecilho, os cultistas apressaram-se em contatar o mago Valonius Radomante, encarregado de tal exame (e também mago oficial do Lorde Hieronimous e pessoa de sua confiança), para lhe fazer uma proposta de aliança. Para a surpresa dos cultistas, o mago sente um ódio inconfesso pelo Lorde e possui enorme sede de poder, portanto não foi nada difícil convencê-lo a compactuar com o plano da invocação d'A Morte Amarela. Os cultistas o prometeram muitas riquezas e um cargo importante na nova igreja do deus que se ergueria, e que certamente dominaria o mundo (nem é necessário citar que seus planos para o mago após a invocação de seu deus eram bem diferentes...).

Feita a aliança necessária, concretizou-se seu plano. Os três cultistas, Balthar Kemnos, Ebron Kemnos e o líder Anton Hassus sequestraram ninguém menos que a filha do Lorde Hieronimous, Acacia Lex. Houve um pedido de resgate no valor de 10.000

peças de ouro, evidentemente recusado pelo Lorde, que imediatamente colocou toda a guarda do castelo e sua guarda pessoal à procura dos sequestradores, mas a garota foi morta antes que estes fossem pegos – com informações dadas à guarda por contratados seus. Houve o julgamento e os quatro foram condenados à prisão no Templo do Sacrifício Eterno. O mago Valonius encarregou-se não apenas de mentir e dizer, no julgamento, que nenhum deles era capaz de conjurar magias, mas também encontrou uma maneira de ir até a entrada da prisão – o Poço Sem Retorno –, utilizando-se de magias de teleportação e ilusão, para entregar aos cultistas seus pertences (os presos são jogados lá nus) e as ferramentas necessárias para a realização de seus planos.

Uma vez dentro da prisão, os cultistas rapidamente recrutaram alguns presos (a maioria deles insanos) e mataram outros, e começaram a cavar um túnel que, após meses de trabalho ininterrupto, os levou às cavernas onde se deu parte do ritual de invocação de Ylhammak. Terminado o ritual (e sacrificados alguns detentos), o portal para a lua amarelada de algum planeta distante, morada d'A Morte Amarela, começou a se abrir. O portal aumenta de tamanho a cada dia que passa, porém muito lentamente. E antes que ele estivesse grande o bastante para que pudesse sair o deus, saiu uma de suas maldições, a peste que se espalha

A Fome Amarela

pelo ar e se chama Fome Amarela (que impede o doente de comer e beber, além de deixar sua pele e olhos amarelados). Os próprios cultistas foram infectados, mas evitaram a morte adquirindo a maldição do Templo do Sacrifício Eterno (em seu interior há uma estátua da deusa da vida e da fertilidade, Alandra, que torna imune à fome e à sede quem a toca – evidentemente uma maldição para quem tem o resto da vida para passar numa masmorra). Outros presos foram infectados, e aqueles que não estavam sob efeito da maldição morreram e, transformados em mortos-vivos pelos cultistas, tornaram-se uma espécie bizarra de esqueleto.

A doença logo tomou o castelo e, em seguida, o feudo. Ela atinge apenas os de constituição mais frágil, e também pode ser eliminada por magias de cura – o que significa que boa parte do povo do burgo foi infectado, incluindo a maioria dos idosos e das crianças, enquanto a nobreza e o clero estão a salvo. A peste está levando o caos ao burgo, e logo ela poderá tomar todo o feudo – e depois o reino. Trata-se de uma missão muito importante a descoberta de sua origem e de um antídoto para ela.

O Lorde Hieronimous, homem poderoso e sábio, percebe que os primeiros infectados foram aqueles que guardavam o portão da masmorra, e que desde então ela se alastrou pelo castelo de dentro para fora. Convencido de que a fome amarela (coincidentalmente também assim chamada

pelo povo) vinha da prisão (e corroborado por uma divinação), ele espera que heróis apareçam no feudo – e então, bastará sentenciá-los à prisão perpétua no Templo do Sacrifício Eterno, e esperar que eles consigam escapar da prisão (isso é possível através de um labirinto repleto de armadilhas chamado Via do Sacrifício, que recompensa os corajosos e poderosos com a liberdade) com alguma informação sobre a doença. Não é uma missão nem um pouco fácil, mas o Lorde está disposto a dar as maiores honrarias a quem cumpri-la.

I - A Missão

Chegando à cidade: o grupo chega à cidade, que aparenta estar abandonada. Os portões estão abertos, não há ninguém nas ruas, há muito lixo e cadáveres de animais e pessoas, que aparentam ter morrido de fome.

Fome Amarela: doença transmitida por inalação (JP modificada por Constituição), que impede de comer e beber. Um teste por hora na cidade e no templo do sacrifício eterno, um teste por minuto nas cavernas.

De repente, um homem moribundo infectado com a fome amarela, que parecia ser apenas mais um cadáver, se aproxima dos heróis pedindo ajuda e, pouco depois, cai morto. Três guardas aparecem e dão voz de prisão a todos os personagens, acusando-os de assassinar o homem, e os levam ao castelo (na verdade, o Lorde, ao ver que são aventureiros, mandou prendê-los para que eles resolvessem o mistério da doença). Caso os aventureiros

enfrentem os guardas, um deles soará sua corneta, chamado por reforços, e outros 2d4 guardas aparecerão. Caso os personagens continuem derrotando os guardas, eles podem acabar tendo que enfrentar a guarda pessoal do Lorde (quatro Homens de Armas Ordeiros de 5º nível) ou até mesmo o próprio Lorde (Homem de Armas Ordeiro de 8º nível).

	Guarda [Médio e Ordeiro]
	CA13 JP16 MV9 M10 P25XP
	ATQ 1 espada curta +2 (1d6+1)
G1	<input type="checkbox"/>
G2	<input type="checkbox"/>
G3	<input type="checkbox"/>

O julgamento: o julgamento dos aventureiros ocorre na sala de audição do Lorde, que fica depois de um corredor com muitos guardas. O Lorde fala sobre a falta do mago, que deveria examinar os presos, mas que o julgamento deve ocorrer agora, pois o feudo já tem problemas demais, e condena todos à prisão no Templo do Sacrificio Eterno.

A prisão: os pertences de todos são confiscados e eles são levados ao pátio do castelo. O alçapão é aberto e eles descem, com guardas e um paladino, por uma escada espiral, até chegarem na sala da sentença (sala 1; daqui é possível ver a escada que vem da Via do Sacrificio). O paladino dá a sentença e eles são guiados, nus, pelo caminho. O portão é aberto com uma chave grande, pelo paladino, e eles são guiados até o poço, de onde são lançados, cada um com a prece “*Que*

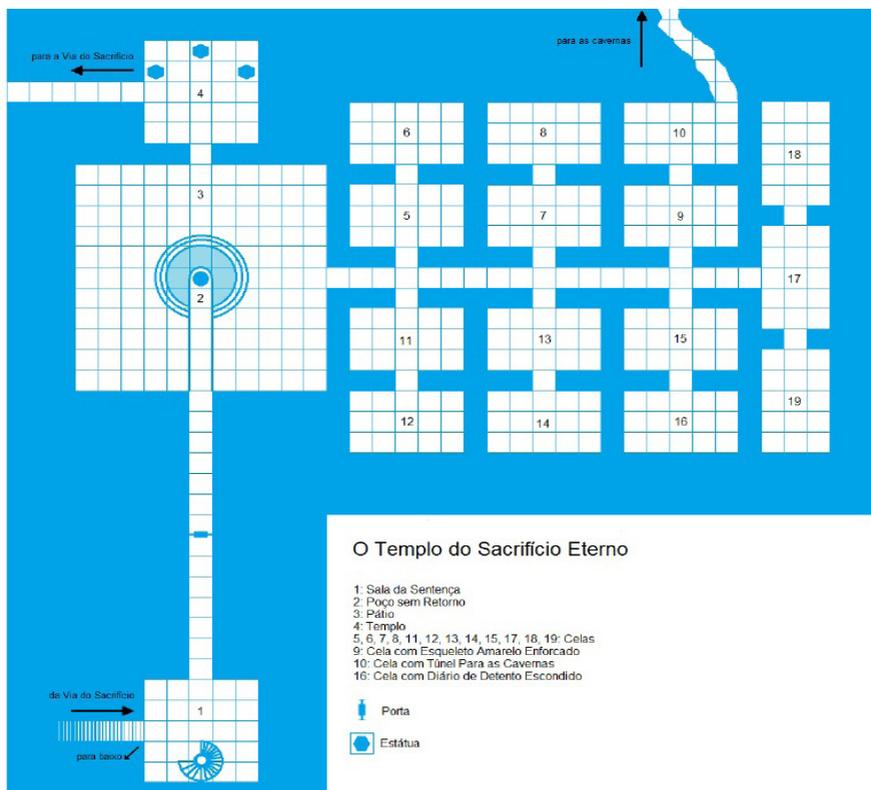
Lexus lhe dê, força, coragem e senso de justiça!”.

II – O Templo do Sacrificio Eterno

Chegada e colóquio com o “anfitrião”: todos caem no Poço sem Retorno (2). O pátio (sala 3) é iluminado por tochas mágicas (o fogo não é real). Depois de um tempo chega o Anfitrião, um preso muito magro, com poucos cabelos e dentes, pele amarelada e endurecida, olhos amarelos e saltados. Sua voz é rouca e estridente, e ele pode até parecer um monstro. Ele dá as boas vindas ao grupo de forma burlesca e os anuncia aos “demais” (mas não há mais ninguém lá). O Anfitrião é louco, por isso foi deixado vivo pelos cultistas. Ele fala mais umas loucuras e fica irritando o grupo.

Em algumas horas, cai no poço uma esfera prateada grande, que é bastante leve e pode ser aberta por um fecho. Após aberta, a esfera desaparece. Dentro estão todos os pertences dos personagens. O Anfitrião fará bastante alarde a respeito do acontecido, e pedirá alguns pertences para si, em especial armas e armaduras. Se contrariado diz que vai “contar tudo aos amarelos” e vai em direção às celas. Se for seguido (ele é bem esperto, além de perigoso se confrontado) ele dará a direção das cavernas. Se conseguir escapar, ele se encontra com os cultistas e os avisa. Eles mandam os esqueletos amarelos para as celas se avisados.

A Fome Amarela



O Anfitrião [Médio e Caótico]

CA11 JP16 MV9 M6 P25XP
ATQ 1 ataque desarmado +1 (2)

A1

A maldição: a estátua de Alandra que abençoa/amaldiçoa quem a toca está no “templo” (sala 4), uma sala com duas estátuas de Lexus (uma com uma espada e outra com uma balança) e na qual está o caminho para a Via do Sacrifício. Sobre a porta, uma placa onde se lê: “Via do Sacrifício, pela qual os fortes, corajosos e justos podem encontrar a liberdade, pagando sua penitência. A Via é

constituída de sete testes e possui muitos perigos”.

Aos pés da estátua de Alandra está escrito: “A humildade salva aqueles que padecem de fome e sede” (deve-se ajoelhar e tocar os pés da estátua para receber a bênção).

A busca: nas celas (salas 5 a 19), os heróis podem encontrar um esqueleto amarelo enforcado (na cela de número 8, coberto de pele de um infectado, mas sem olhos), que atacará quem se aproximar, mas está indefeso e incapaz de se mover; e na cela de número 16, atrás de um tijolo proeminente,

poderão encontrar o diário de um preso, que irá narrar: a chegada dele na prisão e a maldição; a chegada dos cultistas; relata que aceitou trabalhar para eles, ajudando a cavar o túnel, pois não queria morrer; relata que era impedido de entrar na caverna final; a chegada da doença; o assassinato dos presos pelos cultistas ou “amarelos”, e a proximidade do seu assassinato. Ler cada tópico demora 10 minutos, e ler tudo demora 1 hora. A cela de número 10 possui uma abertura na parede, que leva para as cavernas.

Confronto com os esqueletos amarelos: caso os cultistas tenham sido avisados, o confronto com 5 esqueletos amarelos acontecerá na cela 10; se não, ele acontecerá apenas nas cavernas, na sala 2.



Esqueleto Amarelo [Médio e Caótico]
CA14 JP16 MV9 M10 P25XP
ATQ 2 garras +1 (1d4+1+Dor Amarela)

E1															
E2															
E3															
E4															
E5															

Dor Amarela: JP de Con ou -1d4 em força por 1 hora Metade do dano por corte ou perfuração. Imune a enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos, etc.

III - O Culto Amarelo

As Cavernas: as cavernas são escuras, e exalam um cheiro forte e penetrante. O risco de contrair a doença aqui é alto (1 teste por minu-

to). Na sala 1 há um lago salgado que tem um túnel submerso que leva diretamente à sala 4. Pendurado numa estalactite alta, há um Limo Amarelo, que cai sobre um dos heróis.



Limo Amarelo [Médio e Neutro]
CA12 JP5 MV4 M12 P250XP
ATQ 1 pancada +4 (1d4+ácido)

E1															
E2															

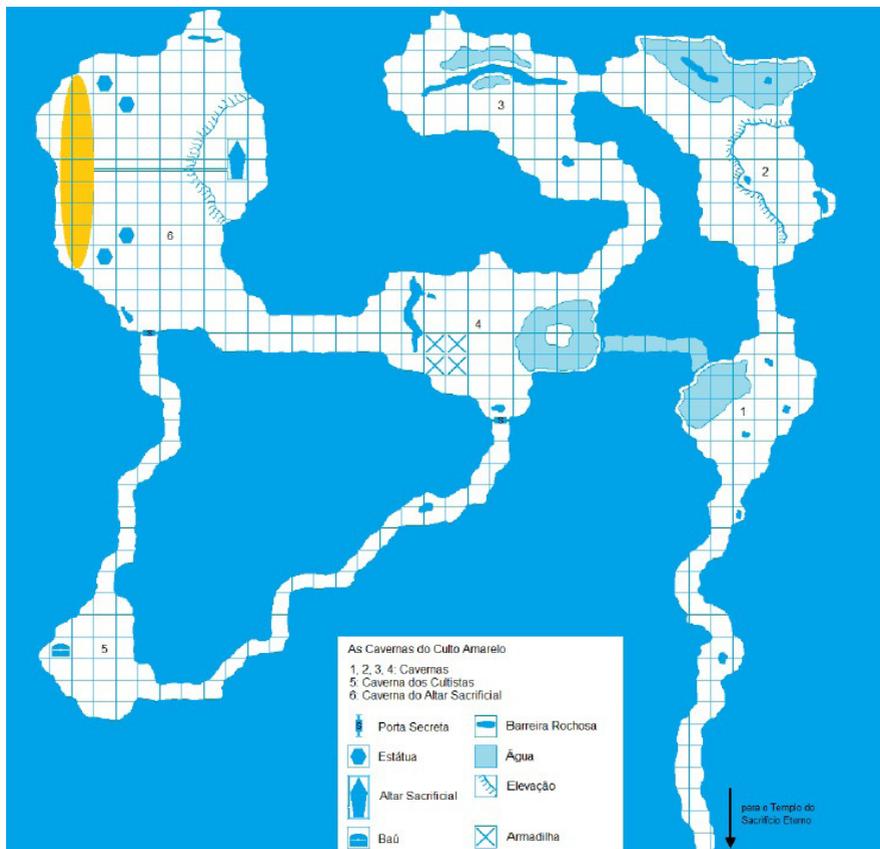
Ácido: todas as criaturas tocadas recebem 1d6 de dano por ácido, que não afeta metal.

Engolfar: qualquer criatura que falhe em uma JP de Des será afetada pelo ácido e ficará presa.

Na sala 2, o grupo é atacado pelos esqueletos, se já não tiver sido atacado antes. Na sala 3, há outro limo amarelo que pode atacar aventureiros desprevenidos. Na sala 4, há uma porta secreta que leva à sala 5, e uma armadilha (uma rede que cai sobre os aventureiros, e que cobre os pontos marcados com um “X”) que pode fazer com que esqueletos avancem para atacar quem nela cair. Na sala 5, há um baú com uma poção mágica aleatória.

Confronto com os cultistas: na sala 6 estão os três cultistas. Eles enviam 3 esqueletos para o túnel que dá na sala 4, impedindo a passagem pelo único caminho possível (excetuando o caminho secreto da sala 5). Dois deles ficarão atrás lançando magias

A Fome Amarela



enquanto o líder realiza o último sacrifício, de um preso contaminado (o Anfitrião, se ele foi lá avisá-los).

Esqueleto Amarelo [Médio e Caótico]
CA14 JP16 MV9 M10 P25XP
ATQ 2 garras +1 (1d4+1+Dor Amarela)

E1														
E2														
E3														

Dor Amarela: JP de Con ou -1d4 em força por 1 hora Metade do dano por corte ou perfuração. Imune a enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos, etc.

Cultista [Humano Clérigo Caótico 3º nível]
CA16 JP15 MV8 M12 P150XP
ATQ 1 mangual +2 (1d8+1)

C1														
C2														

Magias Preparadas: 2 causar ferimentos leves, 1 cântico / bênção.

 **Líder Cultista** [Humano Clérigo Caótico
5º nível]
CA16 JP14 MV8 M12 P400XP
ATQ 1 mangual +3 (1d8+1)

L1																			

Magias Preparadas: 3 causar ferimentos leves, 1 imobilizar pessoas, 1 obscurecimento, 1 pestilência.

Mortos os cultistas, o sangue escorrerá e o portal se abrirá mais, o suficiente para que se veja, ao longe, Ylhammak saindo de seu trono de ossos e, em poucos passos, chegando ao portal. Ylhammak colocará o olho no portal e os personagens terão a chance de atacá-lo. Depois ele colocará a língua no portal (que ataca com +1 de bônus, como um alvo grande, causa 1d10 de dano e tem alcance de 6 metros, além de infectar com a dor amarela). É possível cortar a língua do deus, que tem 50 PVs. Para fechar o portal, o sacrifício deve ser retirado e o sangue, limpo. Isso causará o fechamento gradual do portal, que terminará em 1 minuto, e cortará a língua do deus.

IV - A Via do Sacrifício

1: sobre a entrada da primeira sala da Via está o escrito: “Teste da Coragem”. O chão é de terra, a sala exala um odor pútrido e há muitas lápides, ossos e símbolos do deus da morte, Karthak (uma mão esquelética segu-

rando uma foice ensanguentada). De trás das lápides e de dentro de covas surgem quatro carniçais, que não atacam por enquanto. A visão exige uma jogada de proteção de Sabedoria: falha deixa o personagem com medo (-1 nos ataques). Caso alguém falhe, os carniçais atacam todos. Caso ninguém falhe, todos podem prosseguir e abrir a porta (que não está trancada) sem serem atacados, mas caso ataquem os carniçais eles revidarão.

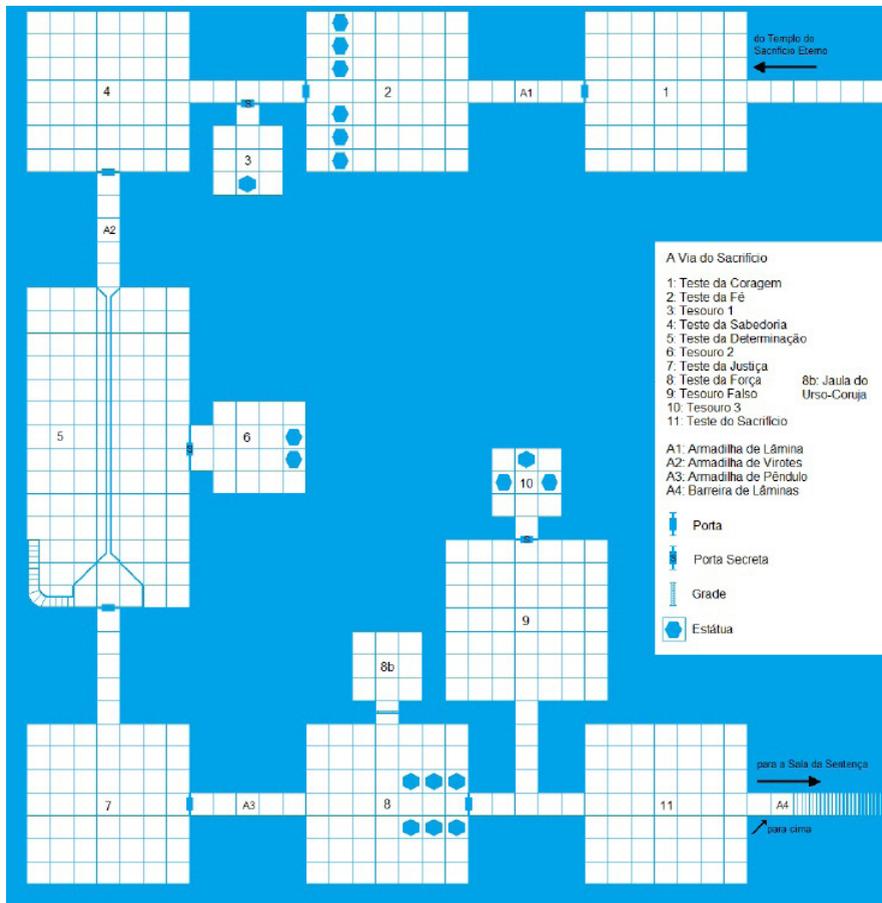
 **Carniçal** [Médio e Caótico]
CA13 JP15 MV6 M9 P125XP
ATQ 1 pancada +2 (1d4+2)
1 mordida +1 (1d6+2+paralisia)

C1																			
C2																			
C3																			
C4																			

Entre a sala 1 e 2 há uma armadilha (lâminas saem da parede, causando 1d6 de dano).

2: sobre a entrada da segunda sala da Via está o escrito: “Teste da Fé”. Há seis estátuas de Lexus, com espadas e balanças, cada uma numa posição levemente diferente e com diferentes posturas e expressões. É necessário tocar três estátuas para que a porta se abra, mas devem ser as estátuas corretas, ou seja, as que representam fiel

A Fome Amarela



mente o deus. Um único personagem deve obter três sucessos em testes de Sabedoria para a porta se abrir. Clérigos de Lexus têm um bônus de +1. Cada falha faz a estátua atacar o personagem (1d6 de dano, JP de destreza evita).

3: nesta sala, cuja entrada é uma porta secreta, há um tesouro (3 Poções aleatórias e um escudo de aço com o símbolo de Lexus).

4: sobre a entrada da terceira sala da Via está o escrito: “Teste da Sabedoria”. Na sala há estantes de livros em ambos os lados, e um suporte de livros com o título no lado – “Os Pensadores”. Atrás dele há uma esfinge com asas e cabeça de falcão (hieracofesfinge), com os olhos voltados para o livro. Quando os heróis entram, ele diz: *“A justiça e o equilíbrio estão potencialmente presentes em tudo, mas para*

que eles sejam alcançados é preciso que se tenha força e coragem – não é este o principal ensinamento de Lexus? Vocês, por exemplo, foram presos aqui, e podem sair, mas para isso precisarão se mostrar virtuosos. Eu mesmo fui preso aqui pelos crimes que cometi, mas tive a chance de ser libertado se eu obtiver toda a sabedoria possível – uma pena à altura de meus crimes (ele sorri com orgulho). Portanto, que tal nos ajudarmos? Vocês me ajudam a responder todas as perguntas e eu os deixo passar!” Ele faz então 3 perguntas (que ele procura nas páginas do livro):

- O homem é totalmente livre ou está sempre atado a seu destino?

R: o homem pode mudar seu destino.

- O mundo é totalmente ordenado ou é um eterno caos?

R: o mundo é caos que emerge da ordem e ordem que emerge do caos.

- Os deuses são imortais porque são divinos ou divinos porque são imortais?

R: a divindade e a imortalidade podem surgir da mundanidade e da mortalidade.

Caso alguém erre uma resposta, ele dá a resposta certa depois de atacar aquele que respondeu com sua varinha caótica de mísseis mágicos. Ele tem uma ampulheta que dá um tempo para a resposta (contar 1 minuto). Caso seja atacado, o hieraco-esfinge contra-ataca. Caso os heróis se recusem a responder perguntas ou errem todas, ele também ataca.



Hieraco-Esfinge [Grande e Caótico]

CA17 JP13 MV9-27 M11 P600XP

ATQ 2 garras +5 (2d4+4)

1 bico + 5 (1d4+4)

H1									

Magias Preparadas: 3 causar ferimentos leves, 1 imobilizar pessoas, 1 obscurecimento, 1 pestilência.

Entre a sala 4 e 5 há uma armadilha (virote, 1d6).

5: sobre a entrada da quarta sala da Via está o escrito: “Teste da Determinação”. A sala possui um fundo que não se pode ver e um caminho muito estreito que dá para a porta. Para passar sem cair é necessário um sucesso num teste de Força (correndo) ou Destreza (se equilibrando). Caso alguém caia, acordará um dragão negro filhote, que ataca. Para voltar, há uma escada. Há uma porta secreta no fundo da sala.



Dragão Negro Filhote [Pequeno e

Caótico]

CA8 JP16 MV5 M6 P360XP

ATQ 2 garras +7 (1d6+2)

D1									

6: nesta sala, cuja entrada é uma porta secreta, há um tesouro (Espada Longa Obra Prima e Arco Longo Obra Prima).

A Fome Amarela

7: sobre a entrada da quinta sala da Via está o escrito: “Teste da Justiça”. Nesta sala há dois halflings idênticos vestidos como ladinos. Um deles é um assassino e só dirá mentiras (caótico). O outro é um servo de Lexus e só dirá a verdade (ordeiro). Os personagens devem fazer as perguntas certas para descobrir quem é o verdadeiro criminoso (magias de detecção de tendência não funcionam, só é possível detectar com perguntas e respostas). O criminoso deve ser morto. Caso o halfling errado seja morto, o outro fingirá ir embora e fará um araque furtivo no membro mais fraco do grupo. Caso o halfling certo seja desmascarado, ele tentará fugir e executar um ataque furtivo.

 **Halfling Assassino**
[Halfling Ladrão Caótico 5º nível]
CA16 JP14 MV8 M12 P400XP
ATQ 1 adaga +3 (1d4+1, furtivo 2d4+2, arremessada +7, +2 no dano se crítico)

H1

Talentos Ladinos: Mover-se em silêncio 60%
Esconder-se nas sombras 55%

Entre a sala 7 e 8 há uma armadilha (pêndulo, 1d8).

8: sobre a entrada da sexta sala da Via está o escrito: “Teste da Força”. Ao redor da porta há seis estátuas de Tarmos (deus menor da proteção, servo de Lexus) bloqueando a porta com espadas de pedra. É preciso levantar três espadas do mesmo lado para poder abrir a porta e passar. São necessários

três sucessos em testes de Força. Na sala 8b há um urso-coruja preso por grades, e é possível vê-lo tentando derrubá-las. Caso os heróis tenham 3 falhas antes de 3 sucessos, o urso-coruja romperá as grades e atacará os heróis um pouco depois.

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

U1

9: nesta sala há um grande tesouro. Muito ouro, obras de arte e jóias. Os heróis devem realizar uma JP de Sabedoria para não ficarem fascinados. Além disso, o tesouro é falso, e desaparece se sair da Via do Sacrificio (mas dentro da Via tem o peso normal).

10: nesta sala, cuja entrada é uma porta secreta, há um tesouro (3 Poções de Curar Ferimentos Leves e 3 Águas Bentas).

11: sobre a entrada da primeira sala da Via está o escrito: “Teste do Sacrificio”. No centro da sala está um fantasma enegrecido de um paladino de Lexus, portando um escudo e um martelo de guerra. Ele diz: “*Bem-vindos ao teste do sacrificio. Eu já me sacrifiquei para que este templo de justiça e*

coragem fosse erguido. Agora vocês terão de se sacrificar se desejam a liberdade. Vocês podem escolher entre me enfrentar, ou atravessar a barreira de lâminas. Estarei aguardando”. Os heróis podem se preparar à vontade se forem lutar, mas ele sempre os observará, e reagirá se atacarem. Ele perguntará se estão prontos, e então a iniciativa é rolada. A barreira de lâminas causa 3d6 pontos de dano. Caso o sacrificante seja derrotado, as lâminas se retraem.



Sacrificante [Médio e Caótico]
CA13 JP14 MV9 M12 P100XP
ATQ 1 toque +2 (dreno de energia)

U1															

Dreno de Energia: drena 1d4 pontos de Força.
RD: 5 / magia

V - O Retorno

Colóquio com o Lorde: ao subirem as escadas da Via do Sacrifício, os heróis sairão na sala da sentença. Eles podem subir as escadas, mas o alçapão estará trancado. Quanto mais tempo tiver passado, pior estará a situação:

- **Demoraram pouco tempo:** se eles baterem, um guarda ouvirá e abrirá o alçapão. É dia e não há mais guardas além da guarda pessoal do Lorde, que se encontra preocupado em seu quarto, na torre.

- **Demoraram muito tempo:** se eles baterem, ninguém ouvirá. Depois de abrir o alçapão, eles devem achar a sala do Lorde. É noite, e não há nenhum guarda no castelo. O Lorde

está na torre, muito abatido e preocupado.

O Lorde ficará muito surpreso e aliviado com a aparição dos aventureiros, e os parabenizará por terem conseguido sair do Templo do Sacrifício Eterno. Ele tentará saber se eles descobriram alguma coisa sobre a doença, mas tentará não revelar que desrespeitou seu deus e os prendeu injustamente.

Confronto com o traidor: Valonius interrompe a conversa entre o Lorde e os personagens. Ele entende o que ocorreu por ouvir a conversa e fala sobre o Lorde o ter mandado para um compromisso fora da cidade. Ele acusa o Lorde de quebrar as próprias leis, mas os heróis e o Lorde podem pensar porque os ocultistas, usuários de magia, conseguiram entrar na masmorra, e ele se desmascarará, atacando o Lorde e anunciando seu ódio. O Lorde começará a lutar com ele, mas todos são interrompidos pelo aparecimento de um mago muito poderoso, por teletransporte, com barba cinza e negra e um manto igual ao céu estrelado e chapéu pontudo roxo. Ele reconhece Valonius (seu antigo pupilo), e este tenta fugir, mas é impedido (seu mestre tira seus poderes), e a guarda chega e o prende.

O desfecho: o mago, na verdade o Arquimago Kaldabrus Zenon, pegará o sangue do deus na lâmina da arma de algum aventureiro e, misturando com um pó prateado, obterá a cura. Ele diz que cumpriu sua promessa

A Fome Amarela

com o Lorde e vai embora. O Lorde parabeniza a todos, e deixa-os se recuperarem no castelo. Depois de um tempo, todos estão curados e o Lorde conta toda verdade aos aventureiros e ao povo, que saúda os heróis, e o Lorde os dá a condecoração da Espada de Lexus.

Depois da Aventura

Caso os aventureiros tenham furado o olho e/ou cortado a língua de Ylhammak, agora eles terão um inimigo muito poderoso, que se esforçará ainda mais para alcançar este plano e se vingar daqueles que o mutilaram. Porém, agora ele estará incapaz de utilizar alguns de seus poderes, por não poder mais falar (de acordo com o mestre).

Os aventureiros poderão contar com a ajuda do Lorde e de clérigos de Lexus (por carregarem a condecoração). Isso pode lhes dar algumas missões, e pode ajudá-los em horas de necessidade.

Novos Monstros

Hieraco-Esfinge

(Grande e Caótico | Qualquer)

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum | 600 XP

Movimento: 9m (27m em voo)

FOR 16 DES 18 CON 14

INT 18 SAB 11 CAR 12

JP: 13

DV: 7

CA: 17

Ataques:

2 Garras +5 (2d4+4)

1 Bico +5 (1d4+4)

Esfinges malignas e menos poderosas que suas parentes, estes grandes leões com asas e bicos de falcão gostam de brincar com suas vítimas antes de devorá-las.

Esqueleto Amarelo

(Médio e Caótico | Qualquer)

Encontros: 1d4

Prêmios: Nenhum | 30 XP

Movimento: 6m

FOR 14 DES 14 CON 0

INT 0 SAB 10 CAR 1

JP: 15

DV: 1 +2

CA: 15

Ataques:

2 Garras +1 (1d4+1 + Doença)

Quando uma pessoa morre da Fome Amarela, resta pouco mais do que pele e ossos em seu corpo. Caso o cadáver seja transformado em morto-vivo, necessariamente o produto será um Esqueleto Amarelo, ou seja, uma espécie de esqueleto que mantém sua pele, agora amarelada e enrijecida, e também seus olhos.

Esqueletos Amarelos são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Doença – Dor Amarela: ao ser atacado por um Esqueleto Amarelo, o alvo pode ser infectado com a Dor Amarela: uma hora depois de recebido o ferimento, o mestre deve pedir por jogada de proteção. Em caso de falha, o infectado fica com a pele e olhos amarelados, e sofre terríveis dores, recebendo 1d6 de dano em Força. O mestre deve

ou coisa pior. Caso alguém pise num deles, ou um deles caia sobre alguém, o Limo fagocita seu alvo, causando 1d4 no alvo de dano por ácido por rodada até que ele se livre do Limo.

Ácido: A substância gelatinosa do Limo é altamente ácida e queima com o menor contato. O ácido do Limo causa 1d4 de dano ácido por contato.

Limo Amarelo

(Médio e Caótico | Subterrâneo)

Encontros: 1

Prêmios: Nenhum | 250 XP

Movimento: 4m

FOR 14 DES 14 CON 12

INT 2 SAB 12 CAR 5

JP: 5

DV: 3 +1

CA: 12

Ataques:

1 Pancada +4 (1d4 + Ácido)

Limos Amarelos são seres provenientes do mundo nativo do deus Ylhammak, nascidos de seu próprio corpo.

Fagocitar: em buracos no chão de cavernas, ou pendurados em estalactites, Limos Amarelos em geral são confundidos com poças de água suja

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

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

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

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

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 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.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia