



Miniaventura para eventos

A Ilha da Caveira

Criação e Desenvolvimento

Fabiano Neme

Diagramação, Cartografia e Arte

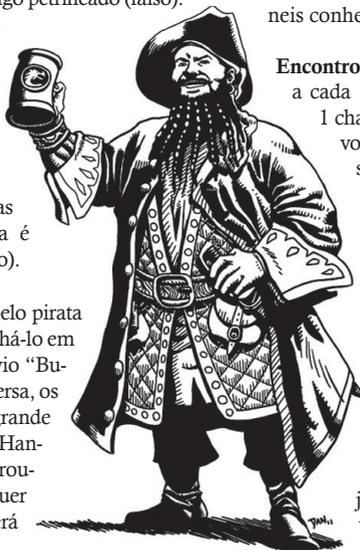
Daniel Ramos

Old Dragon® é uma produção da RedBox Editora, idealizado e escrito por Antonio Sá Neto e Fabiano Neme. Todos os direitos reservados.

REDBOX
EDITORA

Rumores: A Ilha dos Canibais é habitada por humanoides voadores (falso). O arquipélago “Garra do Leviatã” é a mão de um deus antigo petrificado (falso). A “Garra do Leviatã” é habitada por criaturas abissais lideradas por um humano cultista dos deuses antigos (falso). O mapa do capitão LeChuck foi roubado de outro pirata (verdadeiro). Na Ilha da Caveira existe um cristal que aprisiona almas (verdadeiro). A Ilha da Caveira é governada por mortos-vivos (falso).

Os personagens são contratados pelo pirata Capitão LeChuck para acompanhá-lo em uma caça ao tesouro em seu navio “Bucaneiro”. Após uma rápida conversa, os personagens descobrem que o grande inimigo do capitão, o Almirante Hannibal, é o real dono do mapa, roubado por LeChuck e que a qualquer momento o “Vingilot” poderá interceptá-los durante a jornada.



Capitão LeChuck

Encontrando o Vingilot: Após cada ponto da viagem (Cidade de Alenmar, Garra do Leviatã, Ilha dos Canibais e Ilha da Caveira), existe 1 em 6 chances do grupo ser abordado pelo Vingilot e sua tripulação. Considerar que o navio é tripulado por 1d8 humanos ladrões neutros de nível 4. 30% de chances

do navio carregar um item mágico em sua bagagem. Em caso de queda n'água, existe 30% de chance do personagem ser atacado por um tubarão.

Garra do Leviatã: Durante a viagem, o grupo tem 1 em 1d6 chances de se aproximar demais do arquipélago “Garra do Leviatã” e acabar encalhando. Esse arquipélago compreende 5 montes, que saem da água como se fossem uma garra de uma imensa criatura submersa. É habitada por criaturas abissais.

Encontros: 1d8 criaturas abissais. **Tesouro:** 1 espada longa caótica +2 (rolar o efeito secundário na tabela T9-4). 1 em 6 chances de mais 1d4 criaturas abissais se aproximarem durante o combate. Em caso de queda n'água, existe 30% de chance do personagem ser atacado por um tubarão.

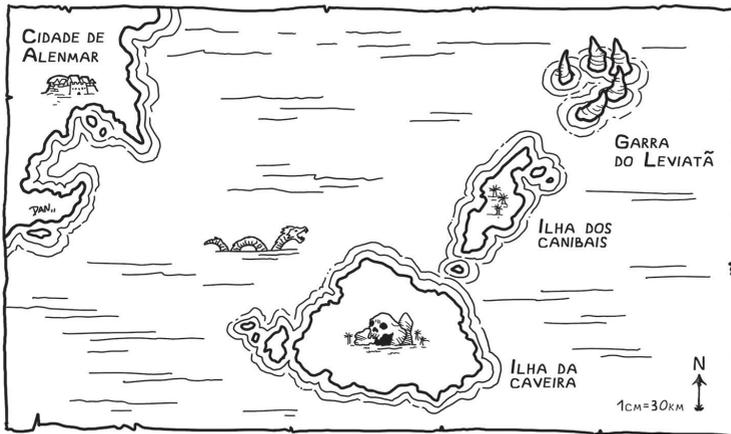
Ilha dos Canibais: Caso o grupo esteja muito ferido e com poucas opções de cura, existe uma lenda que diz que na margem sul da Ilha dos Canibais existe uma árvore cujos frutos são capazes de curar ferimentos (cada fruta cura 1d10+5 pontos de vida). No entanto, a ilha é habitada por uma tribo de pigmeus canibais.

Ilha da Caveira: A ilha da caveira é uma formação rochosa no formato de uma caveira. Onde seria a boca da caveira existe uma passagem que leva para os túneis conhecidos como “Tripas da Caveira”.

Encontros aleatórios nas Tripas da Caveira: a cada 10 minutos dentro dos túneis, existe 1 chance em 6 de aparecer: 1- 1 verme devorador 2- 1d4 criaturas abissais 3- 1d4 sombras 4- 2 trolls 5- 2 criaturas abissais e 1 troll 6- 1 shoggoth de 5 DV.

Área 1: existe um grande cristal avermelhado. Se olhar com atenção, nota que existem pessoas presas lá dentro. Se tentar destruir o cristal de qualquer forma, o personagem deverá fazer uma jogada de proteção ou morrer imediatamente. Próximo do cristal existe uma estátua de Cthulhu. Seus olhos são gemas valiosas, porém uma delas já foi roubada. Se retirar a outra gema, um golem de pedra é ativado e sai da parede para atacar os personagens.

Área 2: esta sala está vazia, a não ser por um baú destrancado ao fundo. Neste baú não tem tesouro algum, caso ele seja aberto, um jato ácido é esguichado na criatura que estiver à frente dele, causando 1d8 pontos de dano ácido regressivo (jogada de proteção modificada pela DES reduz esse dano à metade).



Área 3: existem diversos fungos nesta sala, além de uma piscina subterrânea de água salgada e um cadáver inchado. Os fungos são: fungo vermelho: caso o personagem se aproxime deste fungo, ele é contaminado por uma coceira absurda (-2 na CA, nas JP e nos ataques). Fungo azul: caso o personagem ingira este fungo, ele receberá +5 em todas as jogadas por uma hora. Fungo púrpura: lança esporos que têm 1 chance em 8 de serem inspirados por um personagem que se aproxime. Se o personagem não for devidamente tratado, morrerá em 1 hora (uma magia remover doenças ou uma fruta da ilha dos canibais evita). O cadáver inchado carrega uma poção não identificada (invisibilidade). Caso alguém se aproxime da água, um verme devorador tentará agarrá-lo e levá-lo para dentro d'água.

Área 4: 1d3 aranhas negras gigantes. Nesta área existe um fosso no corredor. Este fosso tem 30 metros de profundidade e possui espetos no fundo. No meio do fosso existe um cubo gelatinoso.

Área 5: nesta sala existe um homem lagarto que foi feito prisioneiro por Grok, o grande troll que habita esses túneis, junto com criaturas abissais e outros trolls. Ele poderá se aliar aos personagens, mas contará apenas mentiras a eles e tentará roubar o tesouro, caso o grupo derrote Grok.

Área 6: ao passar por aqui, a hera que cresce na parede norte tenta agarrar os personagens. Jogada de proteção + DES para não ser preso. Caso seja preso, a hera causa 1d8 pontos de dano + 4 pontos de dano ácido por turno. Para se soltar, é necessário passar em uma jogada oposta de FOR com a hera (FOR 14). Até 4 personagens podem ser agarrados pela hera. A hera possui 25 PV e JP 14. A hera é comandada por Grok e guarda o tesouro da área 8.

Área 7: nesta área existem 1d4 trolls. Existe 1 chance em 6 deles escutarem os personagens após passarem pelo fosso da área 4 e interceptá-los. Um dos trolls usa uma espada bastarda ordeira +1. Nesta sala existe uma ligação com a área 8, porém apenas personagens pequenos podem passar.

Área 8: Grok! Grok é um troll com o máximo de pontos de vida e um martelo mágico

caótico +3 (rolar o efeito secundário na tabela T9-4). Nesta sala também está o grande tesouro (10.000 peças de ouro, além de gemas e itens mágicos).

Personagens e Monstros

LeChuck - humano - neutro - ladrão 6: For 12, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 10, Car 10; CA 15; JP 14; Espada curta +1 (+5, 1d6+2); PV 36; AF 55%, L&DA 50%, EM 85%, MS 60%, ES 45%, P 55%, OB 1-3; Ataque pelas Costas x3.

Hannibal - humano - caótico - ladrão 7: For 13, Des 12, Con 14, Int 12, Sab 11, Car 10; CA 13; JP 13; Espada Curta +1 (+5, 1d6+2); PV 45; AF 45%, L&DA 50%, EM 86%, MS 55%, ES 45%, P 50%, OB 1-3; Ataque pelas Costas x3.

Criatura Abissal (Médio e Caótico, Mar): Encontros 2d6; Prêmios 15%, 555 XP; Movimento 6m, nado 8m; Moral 9; For 14, Des 12, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 9; CA 16; JP 14; DV 6 (30/48); Ataques: 1 lança +7 (1d6+2)

A criatura abissal (seu nome real permanece desconhecido) é um ser cuja aparência mistura a de um humanoide e a de um peixe, sendo bípede, com dois braços, porém com guelras e escamas. É bastante inteligente e organizada, formando bandos e atacando vilas de pescadores e casas próximas a fontes de água salgada. Lendas contam que as criaturas abissais são arautos do temível Leviatã, uma entidade caótica que vive nas profundezas do oceano, e que procriam com humanos para perpetuar a espécie em troca de benefícios aos pescadores de uma determinada região. Aquática: uma criatura abissal pode respirar normalmente enquanto submersa. Como a água é seu ambiente natural, as criaturas abissais são inimigos

terríveis quando atacando submersas. Se valendo da possibilidade de atacar pelas três dimensões, as criaturas abissais cercam suas vítimas por todos os lados, nadando a uma velocidade impressionante.

Pigmeu canibal (Pequeno e Caótico, Selva): Encontros 1d6; Prêmios 25%, 320 XP; Movimento 6m; Moral 9; For 12, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 11; CA 12; JP 14; DV 4 (20/36); Ataques: 1 lança +5 (1d6+1), 1 mordida +4 (1d4)

Os pigmeus canibais são humanoides de aproximadamente 1,20m, que vivem em tribos em selvas tropicais. São criaturas extremamente violentas e que se valem da sua fúria e números para subjugar seus inimigos.

Tubarão (Grande e Neutro, Mar): Encontros 1d4; Prêmios nenhum, 875 XP; Movimento nado 18m; For 16, Des 18, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 6; CA 19; JP 14; DV 8 (48/80); Ataques: 1 mordida +8 (2d10)

Verme devorador (Grande e Caótico, Subterrâneo): Encontros 1d6; Prêmios 50%, 280 XP; Movimento 6m; Moral 8; For 11, Des 12, Con 8, Int 2, Sab 12, Car 10; CA 15; JP 15; DV 4 (16/28); Ataques: 1 mordida +5 (1d8)

Os vermes devoradores são aberrações que habitam as profundezas do mundo, devorando tudo o que encontram pela frente. É normal cavarem túneis para se deslocarem entre cavernas, em sua busca incessante por alimento. Habilidades especiais: visão no escuro de até 50 m.

Sombra (Médio e Caótico, Qualquer): Encontros 1d10; Prêmios 30%, 150 XP; Movimento 9m; Moral 12; For 15, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 9; CA 13; JP 14; DV 2 (12/18); RD 5/magia; Ataques: 1 toque +2 (dreno de energia)

A sombra é um resquício de uma criatura que um dia existiu. Habitante dos lugares escuros do mundo, ela espreita a procura de presas que passem por lá. Dreno de atributo: o toque da sombra drena 1d4 pontos de Força do alvo. Uma criatura reduzida a Força 0 pelo toque da sombra morre e se torna uma sombra em 1d4 turnos.

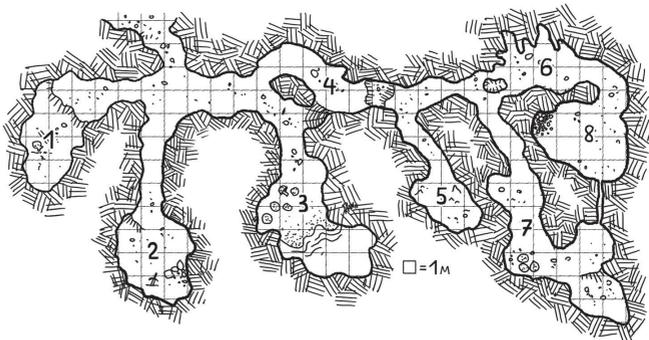
Troll (Grande e Caótico, Qualquer): Encontros 1d8, covil 1d10; Prêmios 30%, 555 XP; Movimento 6m; Moral 10, 8 contra fogo e ácido; For 23, Des

14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6; CA 18 (armadura de placas); JP 14; +2 contra fogo e ácido; DV 6 (66/84); Ataques: 2 garras +7 (1d6+6)

Situados em algum lugar entre os animais predadores e o resto dos gigantes, os trolls são criaturas bestiais movidos pela fome e pela vontade de destruir. Sabendo que a maioria das criaturas não pode lhes causar danos permanentes, os trolls se lançam ao combate sem medo. Mas apesar dessas características selvagens, os trolls são criaturas inteligentes, se organizam em pequenos bandos, tribos ou acabam servindo criaturas superiores. Trolls possuem a pele em vários tons de verde, e constantemente repleta de verrugas, rugas e pequenos cancores bolhosos, que dão ao troll um aspecto repugnante. Na sua face se destaca o nariz, longo, fino e pendido para baixo. Seus olhos são pequenos e claros e seus cabelos, grossos, desgrenhados e sujos. Possuem duas garras extremamente afiadas e dentes serrilhados, perfeitos para morderem e rasgarem a carne de suas vítimas. 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 o 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.

Shoggoth (Tamanho variável e Caótico, Qualquer): Encontros 1d4, covil 2d6; Prêmios nenhum, 150 XP por DV; Movimento 6m; Moral 8; For 15, Des 8, Con 18, Int 10, Sab 9, Car 9; CA 10; JP 14; DV 2 (18/24) para cada 1,5m de tamanho; Ataques: 1 mordida +2 por DV (1d8 por DV), 1 pancada +3 por DV (1d6 por DV)

Os shoggoths são protoplasmas multicelulares sem forma, compostos de uma espécie de muco gelatinoso que aparenta ser uma aglutinação de pústulas em um eterno ciclo caótico de mutação. Essas criaturas abomináveis foram criadas pelos caóticos deuses



antigos, como escravos e força de trabalho. Por serem protoplasmas sem forma, os shoggoths são capazes de moldar seu próprio corpo e, com isso, são capazes de assumir temporariamente qualquer tipo de forma, inclusive órgãos complexos, como olhos, ouvidos e cordas vocais, e apêndices, como pernas, braços, caudas e asas. Nas épocas antigas, conta-se que os shoggoths assumiam formas humanas e se infiltravam nas cidades, buscando adoradores para seus senhores caóticos. Um shoggoth, quando se molda e é atacado, tem 1 chance em 6 de voltar à forma natural imediatamente. Habilidades especiais: o shoggoth é imune a acertos críticos. Constrição devoradora: um shoggoth que acerta três ataques seguidos em um mesmo alvo pode tentar envolvê-lo com seus tentáculos (1-2 em 1d6). Um personagem envolvido por um shoggoth é esmagado e mordido por incontáveis bocas, levando 1d6 pontos de dano por turno.

Golem de pedra (Tamanho variável e Caótico, Qualquer): Encontros 1; Prêmios nenhum, 2.730 XP; Movimento 6m; Moral 12; For 18, Des 6, Con 15, Int 3, Sab 5, Car 3; CA 13; JP 14; DV 5+4 (39/54); Ataques: 2 pancadas +7 (2d8+4)

Um golem é um corpo inanimado contendo um espírito elemental aprisionado por um usuário de magia que passa a ser seu senhor. Sem sombra de dúvidas os golens são os constructos mais conhecidos e estão dentre os mais temidos. Eles são construídos de maneiras variadas e existem várias versões de inúmeras matérias-primas, sendo as mais comuns a carne, pedra e o aço.

Os golens de pedra têm um corpo humanoide feito de pedra. Medindo em torno de 2,5 metros de altura, essas criaturas muitas vezes carregam runas e outros entalhes simbólicos em seu corpo. Os golens de pedra podem se misturar às pedras de uma parede 1x ao dia, ficando absolutamente indetectáveis.

Imunidades: todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

Aranha Negra Gigante (Médio e Caótico, Subterrâneo e Floresta): Encontros 1d3; Prêmios nenhum, 235 XP; Movimento 4m, escalada 6m; Moral 8; For 15, Des 17, Con 12, Int 0, Sab 10, Car 2; CA 14; JP 15, +2 contra veneno; DV 3 (18/27); Ataques: 1 mordida +3 (2d6+3), 1 ferroada +3 (1d8+4+veneno)

A aranha negra gigante é conhecida por ser uma caçadora agressiva e por possuir uma ótima estratégia

de combate. Seu corpo é negro recoberto por pelos grossos, curtos e levemente amarronzados. A principal tática de combate envolve criar teias fortes e pegajosas em corredores estreitos e aguardar que suas vibrações, devido à passagem de uma vítima, alertem-na à presença de comida. A partir deste ponto, a aranha procura morder e imobilizar suas vítimas, para que possa ferroá-las. Com o ferrão, a aranha inocula um poderoso veneno que drena a resistência de suas vítimas. Teia: para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará impossibilitado 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, surpreendendo-as e concedendo uma penalidade de -2 nas jogadas de surpresa.

Cubo gelatinoso (Médio e Neutro, Subterrâneo): Encontros 1; Prêmios 10%, 280 XP; Movimento 4m; Moral 12; For 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; CA 12; JP 14, +2 contra ácido; DV 4 (28/40); Ataques: 1 pancada +14 (1d4+ácido)

Esse ser gelatinoso em formato de cubo é praticamente invisível à baixa luminosidade devido ao seu aspecto translúcido. Fagocitar: O cubo se alimenta fagocitando criaturas capturadas antes que percebam a sua presença. Com baixa luminosidade (tochas ou menos), um cubo recebe um bônus de +4 nas jogadas de surpresa para fagocitar o líder da marcha. Criaturas presas dessa forma devem ser bem sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficarão paralisadas. Criaturas dentro do cubo recebem 1d4 de dano ácido por turno até que consigam escapar. 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.

Homem lagarto (Médio e Neutro, Pântano): Encontros 2d4, covil 6d6; Prêmios 10%, 75 XP; Movimento 6m; Moral 11; For 14, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 11; CA 13; JP 16; DV 2 (10/16); Ataques: 1 espada curta +3 (1d6+2)

O homem lagarto é um réptil humanoide que mede entre 1,70 a 1,80m de altura. Criaturas de sangue frio, suas escamas variam entre verde amarelado e verde amarronzado. Sua cauda, utilizada para dar equilíbrio, mede em torno de 1,5m de comprimento. Os homens lagarto se organizam em tribos, comandadas pelo macho mais forte.