

OS FANTASMAS DE ANIEL

Steve Kenson





Os Fantasmas de Aniel

Aventura para personagens de 6º nível

Autor: Steve Kenson

Publicação original: The ghosts of Aniel (12/01/2001)

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20010112a>

Tradução: Gilvan Gouvea

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: Ted Nasmith

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggprpg>



Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Índice

Ganchos de aventura	4
Histórico	4
Encontros em áreas selvagens	6
Encontros em Aniel	6
Conclusão.....	8
Recompensas	9
Apêndice.....	9

Os Fantasmas de Aniel



Os Fantasmas de Aniel é uma aventura para quatro personagens de 6º nível. A dificuldade da aventura pode ser adaptada facilmente para níveis superiores ou inferiores ao citado. A aventura acontece na floresta de Celadon, mas pode ser facilmente adaptada para qualquer região de floresta similar em uma campanha existente.

Ganchos de aventura

Os personagens podem ser envolvidos nesta aventura de várias maneiras. A mais simples é que eles recebam um pedido de ajuda da população que mora na área ao redor da Floresta de Celadon. Eles podem estar passando pelo local e escutar histórias sobre a comunidade élfica assombrada e perceber que as áreas ao redor também podem estar em perigo. Se o grupo já se aventurou na área antes, a população local pede a eles que vão até Aniel e descubram o que está acontecendo. Os personagens podem estar viajando

do através da floresta para chegar em algum outro lugar e tropeçarem em Aniel. O povoado abandonado oferece um mistério que pode deixar alguns aventureiros ansiosos para resolver. Um personagem elfo ou meio-elfo pode saber de Aniel ou mesmo ter amigos ou família lá. O grupo pode estar na área planejando uma visita, apenas para descobrir que algo terrível aconteceu com a vila. Outros personagens podem ter amigos vivendo em Aniel que agora estão entre os desaparecidos.

Histórico

A vila de Aniel foi o lar de um elfo chamado Navae, um estudante das artes arcanas. Navae era fascinado pela gema mágica chamada o galadiir, possuída por Revan, o maior mago de Aniel e professor de Navae. A fascinação de Navae pelos segredos da gema logo se tornou obsessão quando ele descobriu que o galadiir foi ganho em uma batalha contra os Drows há muito tempo atrás. Navae nutria um interesse doentio por elfos negros desde a primeira vez que ouviu sobre eles, quando era

Aniel

Aniel é uma pequena comunidade élfica no meio da floresta. As casas são construídas no chão ou nos galhos das árvores para se misturarem harmoniosamente ao ambiente. Existem trinta casas em Aniel, esparsas em volta de dez árvores enormes. A maioria dos personagens de nível alto de Aniel morreram recentemente por causa de Navae.

uma criança. Ele queria possuir o galadiir e desvendar seus segredos, mas seu professor Revan o dizia que isso não era algo com o que se podia brincar, e o instruiu a deixar a gema sozinha.

Secretamente, Navae procurou por conhecimento proibido e foi corrompido. Ele começou a venerar a deusa-aranha Lolth, e ela garantiu a ele poderosos aliados, aranhas interplanares que ele poderia comandar. Ele tinha sonhos de quando chegasse o momento dele ser um mago grande e poderoso, dominando os outros. Ele decidiu que a chave para esse poder era possuir o galadiir, então uma noite ele invadiu a casa de Revan e o roubou. Infelizmente para Navae, um caçador chamado Tarien notou o comportamento suspeito e o seguiu. Tarien gritou quando Navae colocou suas mãos no galadiir, acordando Revan. Durante a luta, Revan foi mordido por uma aranha interplanar e fatalmente envenenado, mas Tarien atingiu Navae com um golpe mortal.

Segurando a gema mágica em seu punho, Navae amaldiçoou Tarien. “Eu posso ser tragado pela morte”, ele disse, “mas onde eu for, você logo se juntará a mim.” O galadiir brilhou com força, e Navae morreu. Tarien foi ajudar Revan, mas era muito tarde para salvá-lo. A população enterrou Revan com honras, enquanto o corpo de Navae foi cremado e as cinzas espalhadas. Três dias depois, a população de Aniel acordou descobrindo que o mundo tinha se tornado cinza e sem vida, e eles eram incapazes de tocar qualquer coisa. Eles se encontraram presos no plano etéreo, incapazes de tocar ou se

comunicar com o mundo físico. Navae havia retornado como um fantasma, usando seus poderes e suas aranhas interplanares para aterrorizar a população da vila, que foram incapazes de pedir ajuda. Eles tentaram quando os visitantes primeiramente vieram até Aniel, mas Navae os assustou. Eles montaram um ataque contra o fantasma, mas todos no grupo de ataque morreram com a exceção de Tarien, que foi seriamente ferido. Tarien conseguiu matar Navae uma vez mais, mas o fantasma simplesmente reapareceu poucos dias depois, poderoso como sempre. Agora a única esperança para o povo de Aniel é que alguém venha salvá-los.

Encontros em áreas selvagens

Os personagens podem encontrar criaturas perigosas enquanto viajam através da floresta até Aniel. A Floresta de Celadon é repleta de vida selvagem, apesar de caçadores élficos normalmente manterem criaturas perigosas longe das trilhas. Leva 8 horas para que os personagens cheguem em Aniel a partir da borda da floresta, e existe 1 chance em 10 de acontecer um encontro para cada hora que eles viajem pela floresta. Se o encontro acontecer, role a Tabela de Encontros Aleatórios da Floresta de Celadon para determinar o que os personagens enfrentarão.

T1: Encontros aleatórios

1d10	Encontro	Quantidade
1	Javali	1
2	Pantera	2
3	Goblins	12
4	Urso coruja	2
5	Leão	1
6	Lobos	8
7	Mantícora	1
8	Troll	1
9	Orcs	10
10	Elfo Negro	3

Encontros em Aniel

Existem quatro encontros no povoado de Aniel, descritos a seguir.

Os elfos de Aniel

Quando os personagens chegarem pela primeira vez em Aniel, eles encontrarão todo o povoado aparentemente deserto, sem nenhum indício do que aconteceu com as pessoas que moravam ali. Há sinais de que roedores da floresta roubaram os mantimentos dos elfos, mas nada além disso. Casas e objetos permanecem intocados. Não há corpos ou sinal de violência. Também não há sinais de habitantes nas últimas semanas. Uma busca cuidadosa na área revelará um túmulo relativamente recente nos limites do povoado. Este é o túmulo de Revan o mago (veja Histórico para detalhes). Ele está morto há pelo menos algumas semanas, e ainda há sinais da mordida, da aranha interplanar que o matou, em sua perna direita.

Na verdade os habitantes de Aniel não

foram a lugar algum. Eles estão todos em volta dos personagens, mas estão invisíveis e incorpóreos para eles. Se os personagens possuírem qualquer meio de detectar criaturas etéreas (como ver o invisível e visão da verdade) e usá-lo, eles podem ver (e ouvir) os elfos em sua volta. Assim que os elfos perceberem que um ou mais personagens podem vê-los, todos começam a falar ao mesmo tempo com eles em Comum ou Élfico, pedindo ajuda e tentando contar o que aconteceu. Leva cerca de 15 minutos até os elfos se acalmarem e se organizarem bem o bastante para contar a informação claramente.

Uma vez que o tumulto acalmar, Tarien dá um passo a frente e explica a situação aos personagens. Ele conta sobre os eventos da seção Histórico de seu ponto de vista e com o melhor de seu conhecimento. Ele também explica que ele acha que o galadiir pode retornar os elfos ao mundo material e possivelmente colocar Navae para descansar, mas os elfos foram incapazes de alcançá-lo no plano etéreo. Ele está sendo mantido em um recipiente trancado e protegido na casa de Revan. Tarien (ou outro elfo) pode mostrar ao grupo onde fica e sobre as armadilhas que o protegem, apesar de não poder desarmá-las (veja Casa de Revan, a seguir, para detalhes).

Ataques fantasmagóricos

Logo depois dos personagens entrarem em Aniel, Navael começa a perseguí-los com aparições fantasmagóricas e ataques repentinos. O fantasma usa sua habilidade de telecinese para bater portas e janelas, derrubar objetos,

mandar coisas voando pelo ar, e até mesmo empurrar personagens que estiverem escalando, resultando em uma queda de 6-9 metros das casas sobre as árvores (causando de 2d6 a 3d6 de dano).

Navae também manda suas aranhas interplanares atacarem os personagens, com uma única aranha aparecendo de cada vez. A aranha vem para o plano material, ataca, e volta imediatamente como uma ação equivalente a movimento. A menos que os personagens tenham condições de detectar criaturas etéreas, as aranhas sempre os surpreenderão (considere isso um ataque surpresa). Se os personagens puderem detectar criaturas etéreas, faça o teste para o ataque normalmente, mas tenha em mente que as pessoas de Aniel também tentarão avisar os personagens se eles avistarem uma das aranhas interplanares prontas para atacar. Personagens que falarem com os elfos descobrirão que existem três aranhas interplanares no total no povoado, sob o controle de Navae.

O objetivo de Navae é matar todos os personagens exceto um que ele possa possuir com sua habilidade malevolência, permitindo que ele tente pegar o galadiir de novo. Mas antes que isso aconteça, ele quer que os personagens peguem a gema para ele, e pode tentar convencê-los a fazerem isso.

M Aranha Interplanar

Trapaça de Navae

Se os personagens não fizerem contato com a população de Aniel e não tive-

rem meios de ver criaturas etéreas, Navae usa sua habilidade de manifestação para aparecer em frente a eles. Ele clama ser um dos elfos presos pela maldição de um mago maligno, e é capaz de falar com eles apenas por pouco tempo através de uma magia. Ele diz a eles que a gema mágica na casa de Revan pode salvar os elfos se os personagens puderem pegá-la. Navae sabe que o galadiir está em um gabinete fechado com uma tranca arcana, mas ele não sabe sobre a armadilha de fogo colocada nele (isso foi feito depois da sua morte). Ele pede aos personagens para pegarem a gema, e então desaparece, dizendo para que eles se apressem.

Navae segue os personagens até a casa de Revan e tenta possuir o personagem mais próximo ao galadiir.

O Galadiir

A solução para o problema em Aniel está no galadiir, a gema mágica que Navae quer. Depois da morte de Revan, os elfos de Aniel recolocaram o galadiir em sua caixa de madeira e usaram um dos pergaminhos de Revan para conjurarem armadilha de fogo sobre a caixa (com um nível de conjurador 7, causando 1d4+7 de dano), cuja senha ficou com os líderes do povoado. Eles então colocaram a caixa dentro de um forte gabinete construído dentro do estúdio de Revan e selaram com uma tranca arcana. Muitos elfos, incluindo Tarien, sabem onde o galadiir está, mas infelizmente eles não sabem exatamente o que ele faz, já que o conhecimento foi perdido junto com Revan e ninguém teve tempo de ler suas várias anota-

ções e diários.

A casa de Revan foi construída em volta do tronco de uma grande árvore perto do centro de Aniel, a cerca de 6 metros do chão. Uma escada em espiral sobe em volta do tronco da árvore até a humilde casa. O interior possui um quarto de dormir e uma combinação de estúdio e laboratório onde Revan trabalhava. O gabinete que contém o galadiir pode ser encontrado na segunda sala. Além da gema, o gabinete contém cinco pergaminhos com magias arcanas, todos com nível de conjurador 7 (1 - enfeitiçar monstros e porta dimensional; 2 - imagem silenciosa e sono; 3 - arrombar e localizar objetos; 4 - dissipar magia; 5 - ver o invisível). O último pergaminho permitirá que os personagens se comuniquem com a população de Aniel, se eles não possuírem a habilidade. O gabinete também possui uma varinha de metamorfosear-se com 18 cargas remanescentes que pertenciam a Revan. Para abrir a porta do gabinete é necessário um teste de Abrir Fechaduras ou um teste de Força caso prefiram arrombar a porta (Tarien possui a chave com ele, no plano etéreo, onde ela não pode ajudar ninguém).

Navae fica de olho nos personagens e os seguem se eles forem para a casa de Revan. Assim que um dos personagens pegarem a caixa contendo o galadiir, Navae usa sua habilidade de malevolência e tentará possuí-lo, ordenando que as aranhas interplanares matem o resto dos personagens. Em seguida ele conjura santuário e foge da área o mais rápido possível.

ME Navae Elfo Fantasma

Quando ele tiver certeza que despistou seus perseguidores, Navae abre a caixa (ativando a armadilha de fogo, que ele não sabia existir, mas cujo dano não será capaz de incapacitá-lo). Ele usa o desejo final da gema para transformar o corpo do personagem em seu próprio corpo, tornando a possessão permanente (e efetivamente matando o personagem). Ele então deixa Aniel e os personagens jogadores a sua própria sorte.

O Galadiir: A pedra que a população de Aniel chama de o galadiir é uma bela opala negra no valor de 8.000 PO apenas a gema. Mas seu valor verdadeiro é maior. Ela é uma antiga relíquia adquirida dos Drows há muito tempo e guardada pelo povo de Aniel, passada de geração em geração através dos anos. O Galadiir é uma gema dos três desejos. Um desejo foi usado na derrota dos Drows. Navae usou o segundo para rogar sua maldição, deixando um desejo restante. Os personagens podem usá-lo para desfazer os efeitos da maldição, resgatando as pessoas de Aniel e garantindo que o espírito de Navae seja colocado em seu descanso eterno.

Conclusão

Se os personagens superarem Navae e usarem o galadiir (ou qualquer outro meio) para resgatar a população de Aniel, eles recebem a gratidão dos élfos, que oferecem aos personagens o (agora não mágico) galadiir como recompensa por seus esforços, e fazem uma celebração em sua honra. Se os

personagens conseguirem encontrar alguma maneira de resgatar os elfos sem usar o último desejo do galadiir, o povo de Aniel o oferece para garantir aos personagens um desejo a escolha deles (desde que seja algo que os elfos considerem que vale a pena).

Se Navae conseguiu possuir um dos personagens e usar o desejo final do galadiir para tornar sua possessão permanente, os personagens têm um grande desafio pela frente. Eles tem que encontrar alguma outra maneira de restaurar a população de Aniel, o que pode levar a uma missão para encontrar um poderoso conjurador ou item mágico. Eles também tem que encontrar Navae se quiserem ter alguma esperança de recuperar o companheiro perdido. O antigo fantasma foge. Ele pretende acumular poder e conhecimento antes de procurar os Drows para

poder servir Lolth. Ele pode se tornar um adversário dos personagens no futuro.

Recompensas

Os personagens recebem experiência ao superar os vários desafios nesta aventura como os seguintes:

- Derrotar Navae: 1.800 XP
- Derrotar as aranhas interplanares: 1.200 XP cada
- Superar a magia armadilha de fogo: 300 XP
- Descobrir a verdade sobre o que aconteceu em Aniel: 1.500 XP

Some qualquer experiência adicional pelos encontros em áreas selvagens no caminho para Aniel para determinar a quantidade final de XP do grupo.

Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.

Aranha Interplanar [Grande e Neutro]

FOR 17, DES 17, CON 16, INT 7, SAB 13, CAR 10

CA 15, JP 15, PV 38-42, MV 12, M 8, XP 190

ATQ: 1 mordida +7 (1d6+4+veneno)

Veneno: toda vez que a Aranha Interplanar for bem sucedida em um ataque o alvo deve ter sucesso em uma JP-CON ou receberá um dano inicial de 1d6 na Constituição e no próximo turno receberá mais 1d6.

Passeio Etereo: a Aranha Interplanar pode mudar do Plano Etereo para o material como uma ação equivalente a movimento.

Navae Elfo Fantasma [Médio e Caótico]

FOR 10, DES 14, CON -, INT 14, SAB 16, CAR 20

CA 17, JP 13, PV 31, MV 9, M 6, XP 450

ATQ: 1 toque +3 (1d4+toque corruptor)

Toque Corruptor: ataque incorpóreo que causa 1d4.

Malevolência: através de um toque pode pssuir um personagem. O alvo deve ter sucesso em uma JP-SAB.

Telecinese: podem mover objetos a vontade como a magia telecinésia conjurada por um mago de nível 12.

Morto Vivo: imune a efeitos que influenciam a mente, veneno, paralisia, atordoamento e doenças.

Incorpóreo: só pode ser atingido por outras criaturas incorpóreas, armas mágicas +1 ou melhores, ou magia com 50% de chance de ignorar qaulquer dano de uma fonte corpórea. Pode passar através de objetos sólidos a vontade, e seus próprios ataques passam através de armaduras. Sempre se move em silêncio.

Restauração: Navae retorna 2d4 dias depois após ser destruído.

Resistência a Expulsão: Navae recebe +4 em testes de expulsão de mortos vivos.

Magias: considere Navae um mago de nível 12.

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