

A GRANDE ESCOLHA

Di'Follkyer





A Grande Escolha

Aventura para personagens entre os níveis 2 e 4

Autor: Di'Follkyer

Publicação original: Revista Dragon nº2 (1994)

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Homeless Dragon

Arte da capa: Gondalier (<http://gondalier.deviantart.com/gallery/>)

Artes internas: Mask Master (imagens retiradas da própria Revista Dragon)

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



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

Introdução	4
Início das investigações	6
Na parte velha da cidade	7
Decisão final	9
Mapa	10
Apêndice	11

O Templo da Morte



Aventura começará, é claro, na taverna – o lugar da cidade onde tudo acontece. Leia isto para os PJs:

Vocês estão todos reunidos na taverna de costume, comendo, bebendo e falando mal do Rei. De repente, sem o menor aviso, a porta é escancarada e um grupo de guardas armados toma conta do lugar. Um deles, que parece ser o líder, aponta para vocês e pergunta a outro guarda: “São aqueles naquela mesa?”, um sinal afirmativo de cabeça e o líder ordena: “Prendam todos os sequestradores!”

Vocês tentam fazer alguma coisa, mas não são rápidos o suficiente. Um dos guardas pega um pequeno pedaço de madeira e diz pra vocês: “Durmam...”

Os PJs não têm tempo de fazer coisa alguma, um dos guardas que é um mago lança a magia prender pessoa sobre tantos personagens quanto puder. Todos os jogadores deverão fazer sua Jogada de Proteção, baseada em Sabedoria, com penalização de -4 devido a surpresa. Caso algum personagem tenha sucesso na Jogada de Proteção, o mago lançará no turno seguinte a magia Sono.

Quaisquer personagens remanescentes devem ser desencorajados a enfrentar

dezenas de GUARDAS DO REI (cerca de 40 guardas).

Os guardas removem as armas e objetos que os aventureiros estiverem carregando. Todos os personagens são amarrados e presos em uma carroça com grades que está na rua. São levados direto para o castelo do Rei, e os personagens são levados para a sala do trono do Rei Ludwig V.. Leia isto para os jogadores:

Vocês foram levados para uma grande e luxuosa sala com muitos guardas perfilados pelas paredes. À sua frente sentado no trono, está o Rei Ludwig – e ao seu lado, em pé, o Primeiro Ministro Taunos. Tomado de raiva, o Rei fala:

“Onde está minha filha? Digam onde ela está ou mando enforcar todos!”

Os personagens não sabem absolutamente nada a respeito da filha do rei, nem mesmo a viram uma única vez. Têm que explicar ao Rei que isto é um grande engano – e isso não será fácil, já que o soberano está irado e será difícil lidar com ele. Depois de muitas ameaças, o Rei só acreditará na inocência dos personagens em três hipóteses:

1-Se os heróis conseguirem provar ao rei onde estavam há dois dias, na noite do sequestro. Talvez para isso os personagens precisem da ajuda de algu-



ma testemunha, talvez um NPC de sua aventura anterior (e talvez seu testemunho custe caro...);

2-Se no grupo houver um paladino, cabe a ele tentar inocentar os PJs. Ele deverá convencer o Rei de sua nobreza e devoção à causa da justiça.

2-3-Em último caso, o Rei perguntará à sua espada encantada se estão dizendo a verdade (é uma espada mágica que pode detectar mentiras uma vez por dia).

Agora que o Rei acredita que os PJs não tem nada haver com o sequestro. Sua raiva cessa e ele enterra a cabeça nas mãos, desesperado. Aos prantos, conta a seguinte história:

Há dois dias, minha única e linda filha foi raptada enquanto dormia em seu quarto aqui no castelo. Nenhum pista foi encontrada pelos guardas, a não

ser um pequeno bilhete que dizia: “Seu reino ou sua filha”.

Tanus, o Primeiro Ministro, se adianta e diz aos PJs:

A guarda real revistou todo o castelo e nada encontrou. Vasculharam a parte nova da cidade e nenhuma pista foi encontrada. Foi revistada também a parte da velha cidade, e nada novamente.

O Rei retoma a palavra:

Sou um homem velho, a morte logo baterá à minha porta. Se vocês, heróis, encontrarem minha linda filha, permitirei que um de vocês se case com ela e torne-se o futuro rei. Aos outros será dada uma vultuosa recompensa em ouro.

Diante de uma proposta dessas, claro

que os PJs aceitarão a tarefa. Deixe para os PJs a tarefa de escolher entre eles o futuro noivo da princesa. Se nenhum deles se interessar, procure convencê-los do contrário. Como último recurso, apenas em caso de extrema necessidade, o Rei pode se espantar e dizer o seguinte:

“Recusam-se a aceitar a mão de minha filha? Como ousam? Como se atrevem?”

Quando estiver certo de que um dos PJs aceitará o casamento, pode prosseguir com a aventura.

Início das investigações

Os guardas devolvem os pertences dos PJs. Se ninguém tiver essa idéia, o soberano irá sugerir que iniciem as investigações pelo quarto da princesa – o último local onde ela foi vista.

1. O quarto da princesa

Este dormitório mede 12mx9m. Na parede leste há apenas uma pequena janela com grades, e nada maior do que um filhote de goblin conseguiria passar por ela. Olhando pela janela, vê-se um penhasco tão íngreme e alto que ninguém, seria louco o suficiente para tentar escalá-lo. Na parede norte há somente uma lareira; se for vasculhada os PJs concluirão que também não é possível a passagem de alguém pela chaminé.

Em frente da lareira estão duas cadei-

ras ricamente decoradas. E na parede oeste está a porta que dá acesso ao aposento. Na parede sul está localizada a cama da princesa, ainda do mesmo jeito que foi encontrada na manhã seguinte a do sequestro.

Ao lado da cama existe uma passagem secreta que leva para a área 2 do mapa. Cuide para que ela seja encontrada – disso depende o prosseguimento da aventura.

2. Passagem secreta

A passagem secreta leva para uma escada em caracol, que desce conduzindo a um corredor escavado na pedra. Ela foi construída como uma saída de emergência para o Rei, mas acabou esquecida com o passar do tempo. O corredor mede 3m de largura por aproximadamente 12m de comprimento, e sai na sala 3. É totalmente escuro, e os personagens devem providenciar alguma fonte de luz.

A aparência é tão antiga, o chão coberto de pó indica que não é usado a um longo tempo – exceto por uns poucos rastros recentes que pode ser identificado facilmente pelos PJs.

3. Bifurcação

Neste ponto o corredor se divide em duas partes. O caminho da direita leva para a área 7, e o da esquerda para a área 4. Os rastros se forem localizados, seguem pela direita.

4. Corredor

Este corredor muito sinuoso mede aproximadamente 3m de largura por uns 60m de comprimento. Leva para

a área 6. Não há nada de importante aqui. Fica a critério do mestre incluir ou não algum monstro nessa área.

5. Armadilha

Quando algum personagem passar sobre o local, acionará uma armadilha. O mecanismo dispara 1d4 setas de ambos os lados da parede, e cada uma causa 1d6 de dano. As setas não atingem o personagem que ativou a armadilha, mas sim nos que vem atrás.

Será muito difícil para os PJs localizarem a armadilha, a menos que cada metro do corredor seja examinado enquanto andam – e uma coisa dessas levaria dias!

6. Cozinha

Quase no final do túnel está localizado o covil de um URSO PARDO, que irá atacar os personagens assim que aparecerem na área.

A saída do túnel leva para o exterior, terminando na base do penhasco. Se os jogadores forem espertos, vão perceber que ninguém poderia ter passado por aqui – já que o urso continuava imperturbável em seu covil. Eles devem retornar à bifurcação e pegar o caminho da direita.

M Urso Pardo (1)

7. Corredor

Este corredor que mede 3mx33m, aproximadamente, leva para a área 8. Como no corredor 4 não há nada de especial aqui, mas algum monstro errante pode ser incluído aqui.

8. Saída para o depósito

O corredor desemboca em uma pequena sala que mede 3mx3m. Uma escada de ferro na parede ao sul leva para o teto da sala onde é possível ver uma tampa de metal – muito parecida com as tampas que levam para as galerias do esgoto da cidade. A tampa tem sinais de uso recente, e pode ser aberta sem dificuldade. A saída conduz à área 9 do mapa.

Na parte velha da cidade

9. Depósito

Este pequeno recinto mede 3mx6m e está vazio. Também está sem iluminação. Se os personagens tentarem ouvir algum ruído na porta localizada na parede leste, que leva ao aposento 11, ouvirão duas pessoas conversando. São BANDIDOS que fazem parte do bando que sequestrou a princesa. Eles conversam o seguinte:

“Será que o Rei entregará a coroa logo?”

“Ah, estou certo que sim. Aquele velho idiota faz qualquer coisa pela filha. Ei ... você ouviu alguma coisa?”

“Esqueça. Deve ser mais um maldito rato...”

Os personagens podem atacar os bandidos, e pegá-los de surpresa. Se não fizerem isso, os bandidos escutarão novamente o ranger das tábuas onde os heróis estão pisando e irão investigar. Os dois bandidos não oferecerão dificuldade aos PJs, mas aqui está outro

momento onde a diplomacia é mais útil do que a espada: os bandidos são covardes e nada leais, e podem ser subornados por uma boa quantia em moedas de ouro – ou persuadidos a dar informações em troca de suas vidas:

“Não sabemos muita coisa, apenas fomos deixados aqui para vigiar a saída do túnel. Mas temos certeza que alguns guardas do Rei foram subornados para ajudar no sequestro – e que o cabeça da operação é alguém do palácio.”

Essa informação será muito útil mais adiante, quando os PJs encontrarem a princesa.

ME Bandido comum (2)

10. Sala Principal

Esta sala mede 6mx12m e está totalmente vazia. Uma escada de madeira na parede sul sobe até o segundo piso da casa. Na parede oeste, uma porta de madeira leva ao aposento 11; a porta na parede leste leva para a rua.

Neste ponto os personagens descobrem que estão na parte velha da cidade, uma área que foi construída quando a cidade era apenas uma pequena vila. Todas as casas nesta região são de madeira, as ruas são estreitas e as guildas de ladrões controlam os pontos de jogo ilegal e as tavernas.

11. Sala de Passagem

Esta sala não tem nada de especial. A porta sul leva ao aposento 12, e está trancada, devendo ser arrombada ou

destrancada por um ladrão, a porta leste leva ao aposento 9 e a oeste leva ao aposento 10.

12. Dormitório

Dentro desta sala há somente três camas. Nada de valor. Não valeu a pena arrombar a porta...

13. Escada

Subindo a escada, os heróis chegam a um recinto vazio que não contém nada. A porta na parede norte está trancada, e deve ser arrombada ou destrancada por um ladrão. A porta leva para o aposento 14.

14. Sala de Passagem

Esta sala não contém nada. A porta na parede leste leva ao aposento 15.

15. Corredor

Neste pequeno corredor existem 3 guardas vigiando a porta na parede sul. Para a surpresa dos PJs, eles vestem uniformes da Guarda Real. Os GUARDAS CORRUPTOS atacam os PJs assim que eles entrarem.

Depois de derrotarem os guardas, os PJs vão se voltar para a porta sul e verão que ela está trancada por magia e nenhum ladrão terá sucesso ao tentar destrancá-la. A única maneira de destrancar a porta é com magia. Um PJ com bastante força pode tentar derrubar a porta.

ME Guarda Corrupto (2)

16. Prisão

Esta pequena sala é o cativeiro da princesa. Ela está amarrada e amordaçada em um dos cantos da sala.

Assim que os PJs entram, descobrem como a “bela” princesa realmente é: pesa mais ou menos 150Kg e é tão grande, forte e feia quanto um ogre. Quando os PJs a soltarem ela rapidamente pegará a arma do PJ mais próximo e enfrentará os heróis gritando:

“Agora estou armada, seus covardes! Vamos, venham me pegar!”

A princesa pensa que os aventureiros são as pessoas que a sequestraram, e partirá pra cima deles. Ela é muito boa de briga e teimosa feito uma mula: não poderá ser convencida por nada. Terá que ser dominada à força ou com uso de alguma magia.

MI Princesa (1)

Decisão final

Quando os personagens finalmente dominarem a princesa e tentarem sair da sala, encontrarão à porta Taunus, o Primeiro Ministro e mais cinco homens armados. Ele ordena:

“Fizeram um bom trabalho, heróis. Deixem a princesa comigo, e eu cuidarei para que ela seja devolvida ao Rei.”

Este é um momento delicado da aventura. A verdade é que o próprio Taunus raptou a princesa com a ajuda de alguns guardas corruptos. Tudo faz parte de um plano para forçar o Rei a abdicar

do trono, e assim tomar o poder, agora podem ocorrer duas situações:

(1) Se forem enganados por Taunus, os PJs serão instruídos para acompanharem o grupo de volta até o palácio. No caminho, um dos guardas matará o líder dos PJs com uma traiçoeira estocada de espada pelas costas. Esse é o preço de sua tolice! Depois disso os aventureiros terão que lutar com Taunus e os guardas, e terão poucas chances de vencer, mas se conseguirem devolver a princesa ao Rei, um clérigo real poderá ressuscitar quaisquer aventureiros mortos.

(2) Por outro lado, talvez os heróis não sejam enganados por Taunus. Eles podem deduzir facilmente as más intenções do Primeiro Ministro se conseguiram as informações com os bandidos da área 9 – ou podem suspeitar do fato de que os guardas do lado de fora vestiam uniformes da Guarda Real. De qualquer modo, se os PJs suspeitarem e começarem a fazer perguntas, TAUNUS e seus GUARDAS CORRUPTOS atacarão.

MI Guarda Corrupto (5)

MI Taunus

Para evitar uma maçante contagem individual de XPs, vamos deixar pra lá o valor da XP dos adversários vencidos. A recompensa sugerida para os PJs além do ouro prometido pelo Rei é:

(1) 9000XP, se não foram enganados por Taunus e conseguiram levar a princesa até o Rei em segurança.

(2) 5000XP, se os PJs foram enganados por Taunus, mas mesmo assim conseguiram levar a princesa de volta ao palácio.

1000XP adicionais se conseguiram negociar informações com os bandidos da sala 9.

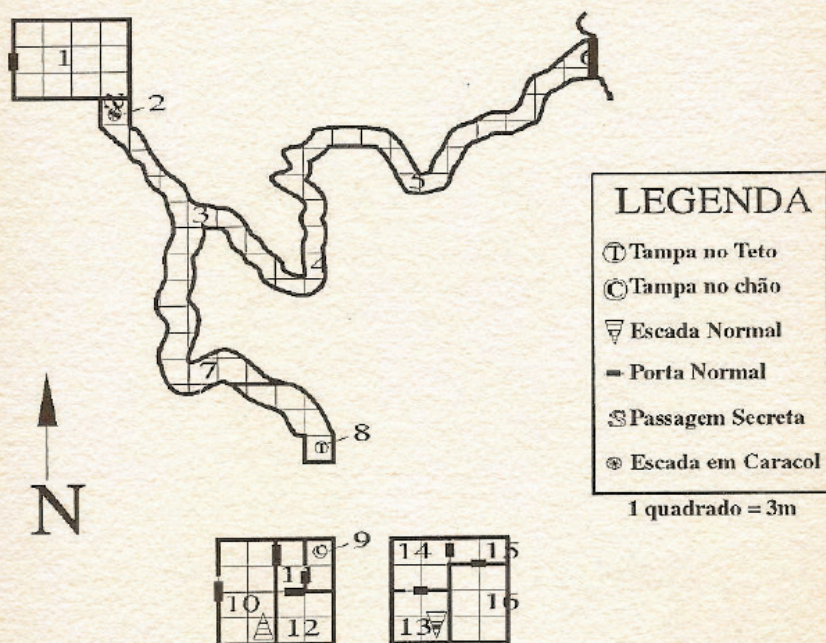
O final

Os personagens levam a princesa até a presença do Rei, na sala do trono. O Rei vem ao encontro de vocês, abraça

a princesa e aponta para uma grande arca contendo 3000 peças de ouro, dizendo:

“Minha filha, minha querida filha! Vocês a trouxeram a salvo. Eis sua recompensa, heróis, por salvarem minha filha. E, como eu prometi, um de vocês irá se casar com ela...”

Agora o futuro noivo vai precisar de toda diplomacia do mundo para se safar dessa encrenca.



Apêndice: Estatísticas

Abaixo as estatísticas das criaturas que os PJs podem encontrar nesta 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.*

Bandido comum [Médio e Neutro]

FOR 11, DES 12, CON 9, INT 9, SAB 10, CAR 10

CA 13 (armadura de couro), JP 16, DV 1 (4-7), MV 6, M 6, XP 25

ATQ: 1 espada curta +2 (1d6)

Guarda Corrupto [Médio e Neutro]

FOR 14, DES 14, CON 10, INT 12, SAB 11, CAR 10

CA 16, JP 15, DV 4 (20-32), MV 9, M 12, XP 155

ATQ: 1 espada longa +4 (1d8+1)

Princesa [Médio e Ordeiro]

FOR 17, DES 12, CON 10, INT 11, SAB 10, CAR 7

CA 16, JP 16, PV 20, MV 6, M 12, XP --

ATQ: 1 pancada +3 (2d4+3)

Urso pardo [Grande e Neutro]

FOR 16, DES 13, CON 14, INT 8, SAB 8, CAR 6

CA 19, JP 16, DV 4 (28-40), MV 9, M 8, XP 240

ATQ: 1 mordida +3 (1d6), 2 garras +4 (1d4)

Taurus [Médio e Caótico]

FOR 15, DES 14, CON 10, INT 14, SAB 16, CAR 16

CA 16, JP 15, PV 40, MV 9, M 12, XP 400

ATQ: 1 espada longa +6 (1d8+2)

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