

CHUVA NEGRA



Aventura para personagens de nível 16



CHUVA NEGRA

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram 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.

Créditos

Autor

Monte Cook

Cartografia

Dennis Kauth

Tradução

Homeless Dragon

Publicação Original

Black Rain

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon &
Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Chuva Negra.....	4
Background.....	4
Gancho para Personagens.....	5
O Alarme.....	5
Coletando Informações.....	6
Campo de Energia.....	6
Quarto de Terrid.....	6
Templo de St. Cuthbert.....	7
Encerrando a Aventura.....	11
Apêndice I: NPCs.....	11
Apêndice II: Cetros do Destino.....	12
Apêndice III: Nova Raça - Erínias.....	12
Sobre o Autor.....	13





Chuva Negra é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 16º nível.

Quando a temida Chuva Negra cai, todos que veneram Divindades ou dependem do seu poder e proteção se encolhem de medo. A Chuva Negra cria uma barreira entre os mortais e as Divindades e isso faz com que os clérigos percam todas as suas habilidades de lançar feitiços e realizar milagres. Nesse momento alguns grupos de vilões aproveitam e fazem ataques a clérigos e a poderosos templos, pois estes ficam praticamente indefesos durante a Chuva Negra.

Enquanto a Chuva Negra cai, o templo de St. Cuthbert está cercado por uma barreira mágica que impede qualquer tipo de ajuda aos clérigos que estão dentro do templo. Alguém precisa encontrar uma maneira de ajudá-los e rápido.

A Chuva Negra

As imperfeições estragam a beleza das criações. Em uma batalha entre os próprios deuses, em tempos imemoriais, houve uma descarga divi-

INTRODUÇÃO

na que alterou os padrões climáticos do mundo para que uma vez em décadas, uma chuva negra e oleosa caia sobre o mundo. E não se sabe porque, mas essa chuva indica um período no qual o mundo dos mortais e o das Divindades tem sua ligação cortada, ou seja, todos os poderes de origem divina são perdidos durante a Chuva Negra.

Nem mesmo os deuses conseguem interferir nesse acontecimento e por isso os clérigos perdem suas habilidades de conjuração, cura e assim por diante. Até mesmo os próprios deuses não podem fazer nada para remediar essa situação. Durante a Chuva Negra, todos os personagens perdem a habilidade de lançar magias divinas ou usar itens divinos. Clérigos perdem a capacidade de canalizar energia positiva ou negativa e classes divinas como Paladino ou Druida perdem suas habilidades especiais de origem divina. Além disso efeitos de magia divina são automaticamente cancelados durante a duração da chuva.

Background

Terrid Formgarten era um clérigo de St. Cuthbert até seus colegas o flagrarem extorquindo dinheiro dos mercadores locais para protegê-los de criminosos e malfeitores. Ele foi expulso da Igreja e passou um tempo na cadeia por seus crimes. Durante anos ele foi humilhado e gastava seu tempo lendo e treinando artes marciais.

Terrid não era um homem mal – pelo menos até então. Desde que foi expulso do tempo ele começou a ter pensamentos de vingança contra o templo e os colegas que o delataram. Até que um dia, um demônio disfarçado chamado Yallathancia aproximou-se de Terrid. Depois de um bom jantar e uma boa garrafa de vinho, Yallathancia lhe deu duas informações importantes que definitivamente levariam Terrid para o caminho da vingança. O demônio disse onde ele poderia encontrar dois artefatos demoníacos e deixou escapar a data da próxima Chuva Negra. Com essas informações Terrid definiu qual seria seu plano de vingança contra o templo de St. Cuthbert.

Na sua busca pelos artefatos, os cetros do destino, ele encontrou uma poderosa hidra e um grande número de criaturas chamadas Trolls de Sangue. Depois de muito esforço e astúcia ele conseguiu recuperar os cetros, e usou seu poder para dominar os monstros. Após isso ele aguardou o período em que seus alvos estariam mais enfraquecidos, ou seja, justamente durante a Chuva Negra.

Yallatancia mostrou a Terrid como construir tapetes especiais com círculos de teletransporte, estes círculos especiais são ligados formando um caminho que liga duas portas. Terrid manteve um em sua casa e outro perto das ruínas onde achou os artefatos (onde sua tropa de monstros o aguarda, incluindo Yallathancia). Terrid também fez um para levá-lo ao templo no dia da Chuva Negra.

Finalmente, o dia que ele esperava chegou....

Gancho para os Personagens

O mestre pode utilizar um dos ganchos abaixo para colocar os jogadores na aventura:

- Embora o tempo exato e o local da chuva negra seja um mistério, muitas vezes essas informações vem através de sonhos ou presságios. Por isso quando esse evento é anunciado por algum

profeta, as igrejas e templos correm para poderem se defender e não é raro procurarem aventureiros para isso.

- Os PJs podem estar na cidade durante o primeiro alarme alertando sobre a Chuva Negra.
- Se os PJs forem heróis renomados, os líderes da cidade irão procurá-los para proteger o templo de St. Cuthbert e consequentemente toda a cidade.
- Todos os PJs ou pelo menos um deles é amigo do bispo Jeard e descubrem através de alguma mensagem o perigo que o bispo está correndo.
- Todos os PJs ou pelo menos um deles é amigo de Terrid e descubrem através de alguma mensagem o que ele está fazendo ao templo, nesse caso os jogadores podem tentar impedi-lo, tentando salvar Terrid de si mesmo.

O Alarme

A cidade despertou com a chuva – uma chuva preta, gosmenta que formava pequena poças fétidas. Os animais e pessoas procuram abrigo em qualquer lugar. Embora não parecesse prejudicial ou venenosa, a Chuva Negra exalava um fedor forte que assustava tanto animais quanto pessoas. Não demorou muito para o alarme disparar pela cidade. O templo de St. Cuthbert estava sob ataque.

Se os PJs forem investigar, leia o texto logo abaixo:

O templo de St. Cuthbert é uma construção simples de um andar com teto alto e pontudo. Uma torre com sino está na parte de trás de um pátio aberto com o símbolo de uma divindade – uma cruz dentro de diversos círculos concêntricos, mostrada de forma destacada na entrada do pátio. Atualmente, uma nuvem translúcida de energia vermelha cerca todo o templo. Fora dessa área uma multidão inquieta permanece na Chuva Negra. Guardas da cidade estão em toda parte orientando a população, mas muitos olham o templo com curiosidade e medo.

A xerife da cidade é responsável pela operação fora do estranho campo de energia que cerca o templo. Suas tropas tentam dispersar a multidão, para o próprio bem delas, mas as pessoas estão com medo, chateadas e resistentes pois querem saber o que acontece com o templo.

Se os PJs abordarem a xerife, com e educação, ela dirá tudo o que sabe. Ela precisa de ajuda e rápido, se os PJs não puderem levá-la para dentro do templo (e nesse momento eles não podem mesmo) ela começará a ignorá-los.

O que a xerife sabe:

- Um homem chamado Terrid Formgarten foi visto indo para o templo carregando duas barras de ferro estranhas cerca de vinte e cinco minutos atrás.
- Pouco tempo depois um enorme monstro parecido com um dragão e com várias cabeças foi visto no pátio do templo.
- Em resumo, algumas criaturas de tamanho grande e pele vermelha foram vistos em combate com alguns templários (defensores do templo) através da porta principal que estava aberta. Ela não viu sinal dos defensores ou de qualquer outro defensor desde então.

Coletando Informações

Se os PJs dedicarem parte do seu tempo para perguntar sobre Terrid ou se um bardo estiver presente, eles podem tentar descobrir mais informações:

- Informações fáceis de conseguir (1-4 em 1 d10):

“Terrod é uma pessoa muito reservada.”

“Ele não estava na prisão tempos atrás?”

- Informações não tão fáceis de conseguir (5-8 em 1d10):

“Houve um incêndio na casa de Terrid

alguns dias atrás. A casa ficou muito danificada.”

- Informação difícil de conseguir (9-10 em 1d10):

“Terrid está prometendo vingança contra o templo há muito tempo. Recentemente ele foi visto indo para algumas ruínas antigas do sul, retornando com um estranho par de barras de ferro.”

Campo de Energia

Terrid usou um Desejo para criar o campo de energia vermelho ao redor do templo. Ninguém pode se teleportar para dentro do campo de energia ou descobrir o que acontece lá dentro através

de magia. A única forma de entrar no campo de energia é através dos portais mágicos que estão na casa de Terrid e perto das ruínas do sul (as ruínas não foram desenvolvidas nessa aventura, mas o mestre pode desenvolvê-la se necessário).

Casa de Terrid

A única esperança dos PJs de entrar na igreja é encontrar algo na casa de Terrid. Terrid vivia em um grande sobrado, no qual dividia o andar de baixo com outros três homens solteiros (uma família de cinco pessoas morava no andar de cima). Dos outros três, apenas Gart Herson está na casa.

Gart é um sujeito medroso e normalmente sem dinheiro para nada. Ele está apavorado com a Chuva Negra e fica ainda mais quando os PJs aparecem em sua porta. Dentro da casa as manchas negras na parede denunciam um incêndio recente. Um dos quartos era claramente o mais danificado pelo incêndio (Terrid rapidamente incendiou o quarto na esperança de destruir o circulo de teletransporte, mas ele falhou – os outros moradores apagaram o incêndio antes que isso acontecesse). Gart pode ser convencido a contar o que sabe ou pode ser intimidado a fazer isso.

O que Gart sabe:

- Terrid era um cara quieto, sempre pensativo e deprimido. Não era sujeito mau, mas não era alguém legal o suficiente para se querer por perto.

- Terrid desapareceu por duas semanas cerca de três meses atrás, nessa época ele arrumou uma bela namorada (Yallathancia, mas Gart não sabe o nome dela). E depois tem agido estranhamente e sempre andava com duas barras de ferro.

- Terrid comentava o tempo todo que finalmente teria sua contra a Igreja de St. Cuthbert. Mas ninguém levou isso muito a sério.

- O quarto de Terrid pegou fogo ontem, mas seus companheiros de quarto conseguiram controlar o incêndio. Todo o lugar poderia estar queimado se não fosse pela rápida ação deles. Depois disso ninguém mais viu Terrid.

Quarto de Terrid

Desfigurado pelo fogo, o quarto está com as paredes queimadas e todo bagunçado. Uma cama, uma mesa, uma cadeira e um guarda roupa estão destruídos e



Templo de St. Cuthbert

Em circunstâncias normais, este seria um templo padrão para deuses leais e neutros. O mapa detalhado está no fim do suplemento.

Características do Templo

As paredes exteriores do templo são de pedra lisa, com cerca de 1,5m de espessura. As paredes interiores tem cerca de 30cm de espessura. Todas as portas são de madeira com cerca de 2 cm de espessura. Os tetos tem 15 metros de altura exceto quando descrito o contrário. O templo é em sua maioria sem janelas, com exceção de algumas pequenas janelas nas áreas 2, 3 e os quartos 4 e 5 (embora a janela do quarto 5 tenha vista apenas para o pátio).

não podem ser mais utilizados.

combate, a primeira medida de Krikk é proteger Uma busca mais detalhada pela sala revela uma pista importante e o caminho para entrar no templo.

Dica: Na mesa, entre os papéis queimados, há uma carta inacabada endereçada a Yallathancia.

Na carta, Terrid agradece a ela pela ajuda na exploração das ruínas e para encontrar os cetros. Ele espera que o poder que ele deu a ela seja suficiente para demonstrar sua gratidão. E também menciona algo sobre manter os Trolls de Sangue em ação durante a chuva e destruir o portal com um incêndio.

Há um estranho tapete, um pouco enegrecido e chamuscado pelo fogo, enrolado debaixo da cama. Quando desenrolado ele exhibe um círculo desenhado no que parece ser sangue e com muitas runas ao redor de duas pedras amarelas fixadas no tapete. Se uma pedra é pressionado o círculo brilha e um poder mágico pode ser sentido. Qualquer pessoa que pisar no tapete aparecerá sobre um tapete similar no deserto ao sul da cidade em meio aos restos de um grande acampamento cheio de ossos roídos, lixos e fezes.

Se a outra pedra é pressionada, o círculo também brilha e qualquer pessoa que pisar no tapete ao invés de ir para o deserto aparecerá sobre um tapete similar, só que dentro do templo de Cuthbert (área 1 do mapa). Nota-se que os três tapetes estão funcionando corretamente, os portais se ligam dependendo de qual pedra é pressionada. Esses portais funcionarão por mais 10 dias.

1. Pátio Principal

Este belo pátio é pavimentado com lajes e decorado com pequenos jardins de pequenas árvores, arbustos e flores. Duas portas de tamanho normal dão acesso para o lado externo do estaleiro. A aterrorizante besta vermelha escamada, com 20 metros de comprimento, com uma dúzia de cabeças de dragão rosando está na parte sul do pátio. Algumas manchas de sangue no chão marcam os restos macabros do que devem ter sido refeições recentes da criatura.

Quando usou a magia Desejo dos Cetros do Destino para criar a barreira de energia, Terrid construiu um teletransporte especial em um tapete com um círculo mágico que está no pátio perto da parede na area 3, na divisa com a area 5. A Hidra guarda o acesso a area 3 junto com os Trolls de Sangue, que estão mais espalhados pelo pátio.

Criatura: Terrid domou a poderosa hidra e a trouxe através do teleporte dos círculos das ruínas. A Hidra além de guardar o acesso a área 3, atacará quem passa por perto.

HIDRA DE 12 CABEÇAS			
Imenso e Neutro			
CA 21	JP 9	XP 2900	PV 143
Movimento 12m		Moral 12	
Ataques: 11 mordidas +16 (1d10+10)			
Habilidades Especiais: Visão na Penumbra, Visão no Escuro, Regeneração, Pirohidra			

2. Refeitório

Este comodo têm duas mesas longas cercadas por bancos de madeira. Algumas cadeiras e mesas menores aglomeraram-se no fim da sala. Uma pilha de pratos sujo está empilhada sobre uma das mesas mais longas. Dois mortos, um homem meio-elfo e uma mulher humana, usando vestes sacerdotais, encontram-se perto da porta para o pátio.

Os cadáveres são de clérigos mortos pelos Trolls de Sangue. Todos os seus objetos de valor foram levados.

3. Biblioteca

Esta sala está cheia de estantes repletas de livros, fica óbvio a todos que aqui é a biblioteca do templo. No centro da sala estão algumas cadeiras em volta de mesas com lâmpadas a óleo no centro delas.

Até o momento essa sala não foi muito afetado pelo combate, aqui também há uma porta secreta que está atrás de uma estante e é acionada quando um livro falso é puxado de sua posição. Essa passagem leva ao espaço sagrado do templo.

4. Quarto dos Clérigos

Esses cômodos provavelmente são os quartos dos clérigos que moram no Templo. Os três cômodos são igualmente simples e tem duas camas, uma cômoda, uma mesa pequena com um queimador de incenso sobre ele, duas cadeiras e um guarda-roupa. Uma pequena estante está presa na parede direita do quarto, perto de um símbolo sagrado de St. Cuthbert.

Seis clérigos de hierarquia intermediária viviam nesses comodios, dois em cada quarto. Cinco desses clérigos foram assassinados durante o ataque. Os quartos não têm nada de valor, apenas textos sagrados, velas, roupas sacerdotais. Todos os quartos tem uma pequena janela disposta na parte alta da parede do fundo do quarto.

Escondido no quarto mais ao sul está Nester Falinash, a única dos seis clérigos que moravam nesses quartos que sobreviveu ao ataque.

O dia de Nester não está sendo dos melhores, primeiro tem a ligação com seu Deus cortada, agora a maioria dos seus amigos está morta, seu templo está sendo profanado e sua vida está em perigo.

Ela estava escondida aguardando o melhor momento para atacar seus inimigos e buscar ajuda (embora ela tivesse visto um estranho brilho ver-

melho fora da janela, ela não sabe da existência do campo de energia que cerca o templo e também não sabe que não pode sair e a ajuda não pode entrar).

Ela sabe também que um homem estranho com barras de ferro está torturando o Bispo Jeard no santuário e teme não poder ajudá-lo. Nester, confiando nos PJs, descreve a local incluindo as passagens secretas que permitirão que cheguem ao santuário. Ela não sabe sobre a muralha de força na área 8.

5. Base dos Templários

Camas, cadeiras, uma mesa, e algumas caixas quebradas e espalhadas por todo o quarto. Respingos e manchas de sangue, armas quebradas e alguns cadáveres mutilados deixam claro que uma terrível batalha ocorreu aqui recentemente.

Sob os escombros existem duas opções, uma para curar ferimentos moderados e outra para restauração. Na sala oeste, a porta entre as áreas 5 e 6 fica aberta. Caso um dos jogadores resolva investigar a sala encontrará uma poção de curar ferimentos moderados e uma poção de cura leve caídos na parte oeste da sala.

Na sala ao leste, a porta está fechada, e mesmo assim sons de batalha podem ser ouvidos.

6. Despensa e Casa de Armas dos Templários

Prateleiras de armas penduradas nas paredes, barris cheios de flechas e viotes de besta ficam ao longo de uma parede, junto com escudos, elmos, couraças e alguns. Outras caixas, barris ocupam o resto da sala. Algumas armas simples estão jogadas no chão.



Criatura: No leste destas duas áreas, um templário solitário luta uma batalha perdida contra três Trolls de Sangue, um deles é maior que os demais. Reginard vai cair sem a ajuda dos PJs. Se ajudarem, ele se juntará aos seus salvadores. A intenção do novo grupo é eliminar os invasores e salvar quem eles puderem dentro do templo. Ele pode dizer muita coisa sobre o templo, inclusive suas passagens secretas.

TROLL DE SANGUE GUERREIRO (2)			
Grande e Caótico			
CA 18	JP 13	XP 610	PV 84
Movimento 6m		Moral 10	
Ataques: 2 garras +7 (1d6+6) 1 espada longa +5 (1d8+6)			
Habilidades Especiais: Regeneração Imune a Fogo: o Troll de Sangue Guerreiro não é afetado por ataques de fogo.			

TROLL DE SANGUE CAMPEÃO			
Grande e Caótico			
CA 19	JP 12	XP 800	PV 92
Movimento 6m		Moral 12	
Ataques: 2 garras +8 (1d6+6) 1 espada longa +6 (1d8+6)			
Habilidades Especiais: Regeneração Imune a Fogo: o Troll de Sangue Campeão não é afetado por ataques de fogo.			

7. Antecâmara

Muito sangue reveste os pisos de mármore e as paredes brancas deste lugar sagrado. Homens e mulheres mortos em suas armaduras, suas espadas e escudos quebrados estão espalhados sobre a sala ... alguns cadáveres parecem ter sido parcialmente devorados.

Com nenhuma fonte significativa de ácido para usar contra seus inimigos, os defensores aqui foram abatidos pelos trolls, que são resistentes ao fogo, que regeneram todo o dano levado. Existem 12 pessoas mortas aqui. Procurando nos corpos, os PJs descobrem oito armaduras, três espadas longas, um escudo+1, dois escudos normais, quatro poções de curar ferimentos leves e duas de cura moderada. Todo o resto está quebrado ou destruído. As portas para a Área 8 não estão

bloqueados, mas uma parede destruída impede a passagem.

8. Santuário

Este sala grande é provavelmente o santuário principal do templo. Um altar repousa sobre uma plataforma grande perto da parede do fundo, atrás da qual se destaca uma estátua de mármore de St Cuthbert, cercada por enormes versões douradas de seu símbolo sagrado na parede. Cortinas em ouro branco estão penduradas ao longo de cada parede lateral.

Três cadáveres ainda na armadura, seus escudos e espadas ainda ao seu lado, estão perto da porta. No pátio, uma mulher morta em traje sacerdotal, e perto dela está um homem alto e magro com um olhar selvagem. Ele usa uma armadura pesada e brande uma barra de ferro em cada mão. Próximo ao altar, um homem ferido se inclina, cansado e derrotado, perto da morte devido a perda de sangue.

Terrid bloqueou a entrada para este quarto com uma parede de força criada pelos Cetros do Destino. Os PJs devem derrotá-lo, mas para chegar até ele devem usar o teletransporte ou usar uma porta secreta. (Terrid sabe sobre a passagem secreta para Áreas 12 e 13. Ele não sabe sobre a passagem secreta para a Área 3).

Este quarto normalmente permanece sob os efeitos de um feitiço sagrado, mas a chuva negra está suprimindo esses efeitos.

Uma porta secreta está escondida dentro da parede leste, atrás de uma cortina. Há também uma porta secreta para o sul indo por trás do altar e que pode ser aberta com um interruptor no próprio altar.

Criatura: Terrid está aqui, com o Bispo Jeard, maior autoridade do templo. Ele rendeu o bispo e se alegra de estar frente a frente com o bispo dizendo as injustiças que o templo cometeu contra ele. Jeard, muito ferido, está esperando a Chuva Negra passar para poder se curar e contra atacar. Terrid está extremamente confiante e tomado de raiva. Mesmo que ele veja os PJs, ele os ignorará, tomando uma ação somente quando realmente for ameaçado (ou atrapalhado). Ele se defenderá, tentará matar Jeard e depois atacará os personagens.

TERRI FORMGARTEN

Grande e Caótico			
CA 20	JP 11	XP 1975	PV 100
Movimento 9m		Moral 12	
Ataques: 1 Cetro da Submissão+ 14 (1d8+8) 1 Cetro da Retribuição+ 14 (1d8+8)			
Habilidades Especiais: Magias: considere Terri Formgarten um clérigo de 17º nível.			

Tesouro: 1 Cota de Malha, 1 Par de Luvas do Ogro (+2 de FOR), 1 Anel de Proteção, 75 Peças de Ouro, 59 Peças de Prata, 1 Cetro da Retribuição, 1 Cetro da Submissão.

9. Sacristia

Este quarto mal iluminado está cheio de urnas de cerâmica, símbolos sagrados e cálices de prata. Atualmente, muitos desses itens estavam esmagados ou derrubados no chão. Quatro criaturas enormes, de pele vermelha com espadas enormes e armadura negra estavam no meio da bagunça. Outra, vestindo um manto negro e brandindo um cajado de fogo, esperava perto dos fundos do quarto.

Este é o lugar onde os itens sagrados são mantidos para uso em serviços religiosos. Um Troll de Sangue Mago e quatro guerreiros estão saqueando a sacristia. O mago tem as seguintes magias já lançados: Reflexos, Escudo Arcano e Ver o Invisível. Esses efeitos não são contabilizados nas estatísticas originais.

TROLL DE SANGUE MAGO

Grande e Caótico			
CA 17	JP 12	XP 515	PV 75
RM 10%		RD 5/magia	
Movimento 6m		Moral 10	
Ataques: 2 garras +5 (1d6+4) 1 cajado +5 (1d4+4)			
Habilidades Especiais: Regeneração Imune a Fogo: o Troll de Sangue Guerreiro não é afetado por ataques de fogo. Magia: considere o Troll de Sangue mago como um mago de 5º nível			

TROLL DE SANGUE GUERREIRO (4)

Grande e Caótico			
CA 18	JP 13	XP 610	PV 84
Movimento 6m		Moral 10	
Ataques: 2 garras +7 (1d6+6) 1 espada longa +5 (1d8+6)			
Habilidades Especiais: Regeneração Imune a Fogo: o Troll de Sangue Guerreiro não é afetado por ataques de fogo.			

10. Salão da Divindade

Estátuas de mármore de renomados guerreiros valentes e sacerdotes de St. Cuthbert ocupam os cantos da sala.

As 12 estátuas representam figuras importantes para St. Cuthbert, bem como a própria divindade. O salão é normalmente protegida por uma enorme runa (elemento fogo) que é ativada quando alguém que não porte um símbolo sagrado de Cuthbert adentra a sala. No entanto, a runa não funciona devido a Chuva Negra.

11. Relicário

Este quarto sombrio contém apenas um pedestal com um pano sobre o qual repousa um bastão de madeira simples.

Este quarto secreto é o mais sagrado de todos. Dizem que o bastão de madeira foi utilizado pelo próprio St. Cuthbert (o bastão não é mágico, e sim sagrado). A sala normalmente permanece protegida por uma enorme runa (elemento gelo) que é ativada quando alguém que não porte um símbolo sagrado de Cuthbert adentra a sala. No entanto, a runa não funciona devido a chuva negra.

12. Torre do Sino

Caixas cobertas de muito pó preenchem a sala e dão uma boa noção da altura da mesma. Uma escada em espiral no canto ergue-se fora da vista.

Esta torre tem 70 metros de altura, o quarto acima só pode ser acessado pela escada em espiral. Os sacerdotes usam o espaço menor para armazenamento de itens mundanos. A passagem para o oeste tem uma escadaria que leva para as catacumbas do templo. Estas catacumbas estão vazias, exceto pelas sepulturas que existem lá.

13. Quarto do Bispo Jeard

A porta secreta para esta sala ficou aberta.

Um santuário privado de St. Cuthbert e uma área de estudo compõem a maior parte da sala. Aqui também há uma cama, um armário e um pequeno baú. A sala não contém nenhum item de valor, apenas itens pessoais, textos sagrados entre outras coisas. Yallathancia e seis Trolls de Sangue Guerreiros estão na sala.

Yallathancia depende de suas habilidades de invisibilidade e teleporte, pois sabe que não é páreo para os PJs em um combate corpo a corpo. Sua principal tática é enfeitiçar os inimigos, enquanto os Trolls de Sangue lutam.

TROLL DE SANGUE GUERREIRO (6)			
Grande e Caótico			
CA 18	JP 13	XP 610	PV 84
Movimento 6m		Moral 10	
Ataques: 2 garras +7 (1d6+6) 1 espada longa +5 (1d8+6)			
Habilidades Especiais: Regeneração Imune a Fogo: o Troll de Sangue Guerreiro não é afetado por ataques de fogo.			

YALLATHANCIA			
Médio e Caótico			
CA 10	JP 12	XP 650	PV 40
Movimento 9m		Moral 8	
Ataques: 1 espada longa +11 (1d8+2) 1 arco longo +11 (1d8+2)			
Habilidades Especiais: Magias: considere Yallathancia uma maga de 9º nível. Enfeitiçar pessoa (1x/dia): efeito idêntico ao da magia de mesmo nome. Invisibilidade (1x/dia): efeito idêntico ao da magia de mesmo nome. Metamorfose (1x/dia): efeito idêntico ao da magia de mesmo nome. Imunidade ao fogo: Yallathancia, em sua forma original, é imune ao fogo. Visão no Escuro			

Tesouro: 238 Peças de Ouro, 6 Castiçais de Prata no valor de 50 Peças de Ouro cada.

Encerrando a Aventura

(1) Se os PJs derrotarem Terrid e seus servos, o Bispo Jeard ficará em dívida. O poderoso clérigo ajudará os PJs com magias de cura ou qualquer outra conjuração. Obviamente, os PJs são livres para ter todos os equipamentos dos invasores derrotados, exceto os Cetros do Destino. Estes Jeard insiste que devem ser destruídos, não só porque eles são malignos, mas porque, enquanto eles permanecerem, ninguém poderá dissipar o campo de energia.

(2) Se os personagens não agirem dentro de duas horas, um grito indicará que Terrid matou Jeard e todos os outros dentro do templo. O campo de energia existe até que alguém use o artefato para dissipá-lo, ou até que uma entidade divina intervenha diretamente. Os PJs, se vivos, podem seguir Terrid através do círculo e promulgar vingança - com a bênção (e possível ajuda) da Igreja de St. Cuthbert. De qualquer forma, vai demorar muito tempo para o templo para se recuperar totalmente. Ela perdeu muitos clérigos que também agiam como os defensores do templo.

Apêndice I: NPCs

REGINARD			
Médio e Ordeiro			
CA 19	JP 15	XP ---	PV 47
Movimento 9m		Moral 12	
Ataques: 1 espada longa +8 (1d8+2)			

NESTER FALINASH			
Médio e Ordeiro			
CA 16	JP 13	XP ---	PV 30
Movimento 9m		Moral 12	
Ataques: 1 maça pesada +7 (1d10+1)			
Habilidades Especiais: Magia: considere Nester uma clériga de 7º nível.			

BISPO JEARD			
Médio e Ordeiro			
CA 17	JP 10	XP ---	PV 88
Movimento 9m		Moral 12	
Ataques: 1 maça de guerra +12 (1d8+1)			
Habilidades Especiais: Magia: considere Jeard um clérigo de 17º nível.			

Apêndice II: Cetros do Destino

As barras de ferro que Terrid carrega na verdade são dois artefatos muito antigos e totalmente malignos, provavelmente foram concebidos por algum demônio de grande poder. Cada um é um cetro com mais ou menos 3 metros de comprimento, eles são conhecidos como os Cetros do Destino.

Um dos artefatos é conhecido como Cetro da Submissão. Três vezes ao dia ele obriga alguém que o tocar a fazer uma Jogada de Proteção com base em Constituição para evitar receber 1d6+5 de dano. O outro cetro é conhecido como Cetro da Retribuição, ele concede ao portador um bônus de +5 na Classe de Armadura e permite ao portador usar uma das seguintes magias uma vez ao dia: Enfeitiçar Monstro, Porta Dimensional ou Muralha de Pedra.

Quando os dois cetros estão com o mesmo portador, ele pode usá-los de maneira conjunta ou de forma independente. A cada duas semanas o possuidor dos dois cetros pode fazer um Desejo, e assim alterar o seu destino ou dos que estão ao redor, por isso os cetros tem esse nome. O desejo só pode ser desfeito mediante intervenção divina, através de um outro artefato de igual poder ou destruindo os dois cetros.

Apêndice III: Nova Raça - Erínias

As Erínias são demônios que vivem nos planos inferiores e são conjuradas no plano material por algum motivo. Quando estão no plano material seu grande objetivo é ganhar poder, seja através de pactos com outros seres ou rituais de sacrifício em nome de sua Deusa.

Sociedade

Não existe uma sociedade das Erínias. No plano material elas são poucas e raramente se encontram, na verdade até se evitam e o plano original delas é uma anarquia, um caos onde nada é estruturado, por isso dizem que as Erínias não tem uma sociedade.

Personalidade

As Erínias são super egoístas, gananciosas e mesquinhas, estão sempre em busca de poder ou riqueza. Sedutoras por natureza, usam muita magia (que serve também para esconder sua verdadeira aparência). Existe uma possibilidade de elas se apaixonarem, se isso ocorrer darão a vida

para proteger o ser amado. Isso é uma lenda, não se conhece nenhuma história de uma Erínia que tenha se apaixonado por alguém.

Descrição Física

Erínias são humanoides com asas, similares a anjos. Em sua aparência original, as Erínias tem a pele cadavérica, os olhos e cabelos negros e as penas das asas variam entre preto e cinza claro. Elas medem entre 1,50 e 1,80m e pesam entre 55 e 75Kg e vivem aproximadamente entre 1500 e 2000 anos.

Relações

Sua relações são falsas com todas as raças, normalmente não sabem que se trata de uma Erínia e quando descobrem tratam de caçá-la. Ocultar sua verdadeira natureza é também um instinto de sobrevivência.

Alinhamento

Erínias não tem um alinhamento que as descreva como um grupo, pelo fato de serem isoladas não tem um traço comportamental comum. Em seu plano de origem, são todas caóticas, mas no plano material nem todas tem essa característica.

Terras das Erínias

Erínias não tem terras no plano material, no plano inferior não existem leis. As Erínias consideram suas terras as que na verdade são do seu protetor ou parceiro, mas não são apegadas a isso.

Religião

As Erínias seguem uma Deusa, que se referem como Mãe, mas isso parece ser mais uma lenda uma vez que não se tem notícias dessa Deusa e nem as próprias Erínias conseguem explicar a devoção que tem por ela.

Idioma

As Erínias falam o idioma comum e um adicional que é o idioma do seu par ou protetor, além do dialeto dos planos inferiores.

Aventureiros

Todas as Erínias são aventureiras, a busca por poder e riqueza não as deixa acomodada e além disso as únicas pessoas que podem oferecer poder a riqueza a elas são os aventureiros. As Erínias apesar de abusarem do seu poder de sedução não ficam muito tempo em um único local para que não corra o risco de ser descoberta.

Traços Raciais

Os traços raciais das Erínias são: +2 Carisma e -2 de Força Uma vez por dia a Erínia pode enfeitiçar uma pessoa do sexo masculino, o efeito é o mesmo da magia Enfeitiçar Pessoas.

Uma vez por dia a Erínia pode usar uma das seguintes magias, Invisibilidade e Metamorfose.

Em sua forma original a Erínia pode voar e é imune ao fogo.

As Erínias enxergam perfeitamente no escuro.

Sobre o autor

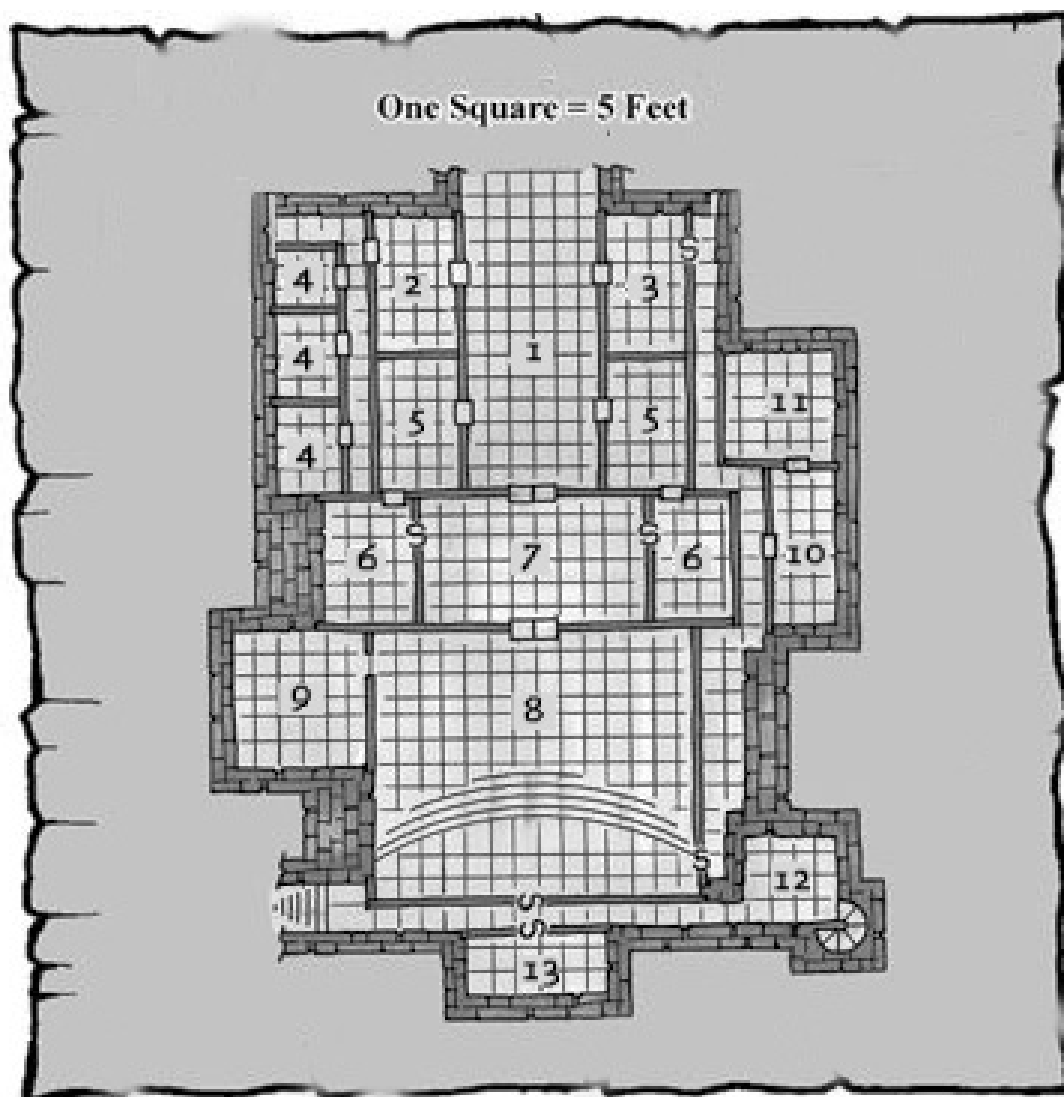
Monte Cook começou a trabalhar profissionalmente na indústria dos jogos em 1988. Como empregado da Iron Crown Enterprises, ele trabalhou os jogos Rolemaster e Champions como editor, criador e designer.

Em 1994 Monte veio trabalhar na TSR como designer de jogos. Como designer de jogos vetera-

no na Wizards of The Coast, ele codesenvolveu a nova edição de DUNGEONS & DRAGONS e foi o autor do Livro do Mestre. Depois disso ele lançou o Return to the Temple of Elemental Evil (Retorno ao Templo do Mal Elemental) e vários outros materiais.

Como graduado na oficina de escritores Clarion West, Monte também publicou contos e dois romances. Em seu tempo livre, ele mestra em algum lugar de um a três jogos por semana, prepara uma convenção anual de jogos na sua casa, constrói vários dioramas feitos com peças de LEGO e lê várias histórias em quadrinhos.

Monte também criou a aventura Torre da Decepção (Tower of Deception), para a Página Oficial de D&D. Para ler seus trabalhos mais recentes sobre d20, visite sua página em www.monte-cook.com.



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