



TEMPLO DO OBSERVADOR

Aventura para personagens de 4º a 6º nível

Di'Follkyer



O TEMPLO DO OBSERVADOR

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

Di'Follkyer

Publicação original

Dragão Brasil #10

Arte da capa

John Dotegowski

<http://johndotegowski.deviantart.com/>

Adaptação

Homeless Dragon

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
Parte 1: A praga verde.....	4
Parte 2: A escalada da montanha.....	5
Parte 3: O templo.....	6
Final.....	11

INICIANDO A AVENTURA

Parte 1

A praga verde

A aventura começa quando o grupo de heróis retoma à cidade após sua mais recente façanha. Assim que chegam, um os aventureiros são recebidos por um conhecido qualquer - uma pessoa de confiança, como um amigo ou vizinho, ou alguém que os aventureiros tenham ajudado no passado. Ele está agitado, e diz:

“Que bom que vocês retornaram. Uma tra-gédia se abateu sobre a cidade. Enquanto vocês estavam fora, a Praga Verde matou famílias. Até o filho do prefeito está doente. O prefeito proclamou que todos os aventureiros devem rumar para a prefeitura, e lá será designado um grupo para encontrar a cura da moléstia. Vão até lá, tenho certeza que apenas vocês podem salvar a cidade!”

Se resolverem investigar, os personagens encontrarão pela cidade várias pessoas doentes: têm febre forte, acessos de vômito e pele esverdeada! A vítima morre 3d4 dias após o contágio, se não for curada. Nenhum tratamento parece prolongar a vida dos doentes, e feitiços clericais do tipo Curar Ferimentos Leves ou Curar Doenças não surtem qualquer efeito.

Talvez, por algum motivo, um ou outro personagem não deseje candidatar-se à missão. O Mestre poderá dispor de várias maneiras para convencê-lo: um parente próximo ou ente querido do herói contraiu a Praga Verde, e morrerá em breve sem a cura; ou então algo mais sutil, como um chamado oficial do prefeito. De um jeito ou de outro, o Mestre deve fazer com que os personagens rumem para a prefeitura.

No saguão da prefeitura, os heróis encontram o prefeito atrás de uma grande mesa, tendo à sua direita um Clérigo. O prefeito diz:

“Saudações, aventureiros. Chegaram até mimas histórias de suas façanhas, e espero que você sejam capazes de ajudar nossa cidade destafatalidade. Vou confiar vocês a missão de encontrara cura para a doença que assola nosso povo e ameaça a vida de meu filho. Apenas um remédio pode dar um fim a isso.”

“Tragam o jarro, ” ordena o prefeito. Segundos depois, um serviçal entra no saguão tendo uma almofada nas mãos. Sobre a almofada repousa um jarro com tampa, feito de ouro, e ricamente decorado com pedras preciosas. O prefeito toma o jarro nas mãos e continua a falar:

“Está escrito, no livro sagrado Tamike, que somente a água da fonte do Templo do Observador pode curar a Praga Verde. A água deve ser coletada neste jarro abençoado pelos deuses, apenas em noites de lua cheia. O Templo do Observador fica ao norte daqui, no topo das montanhas. Voltem com a água, e vou recompensá-los com 500 peças de ouro para cada um. E, se voltarem a tempo de salvar meu filho, pagarei três vezes mais!”

O filho do prefeito está doente há dois dias - podendo resistir por mais dez dias, na melhor das hipóteses. A viagem até o templo levará dois dias, através de uma região montanhosa que não poderá ser percorrida a cavalo, e mais dois dias para voltar. Os personagens recebem do prefeito um mapa com a localização exata do Templo do Observador, bem como quaisquer provisões, equipamentos e armas de que precisem (sem exageros).



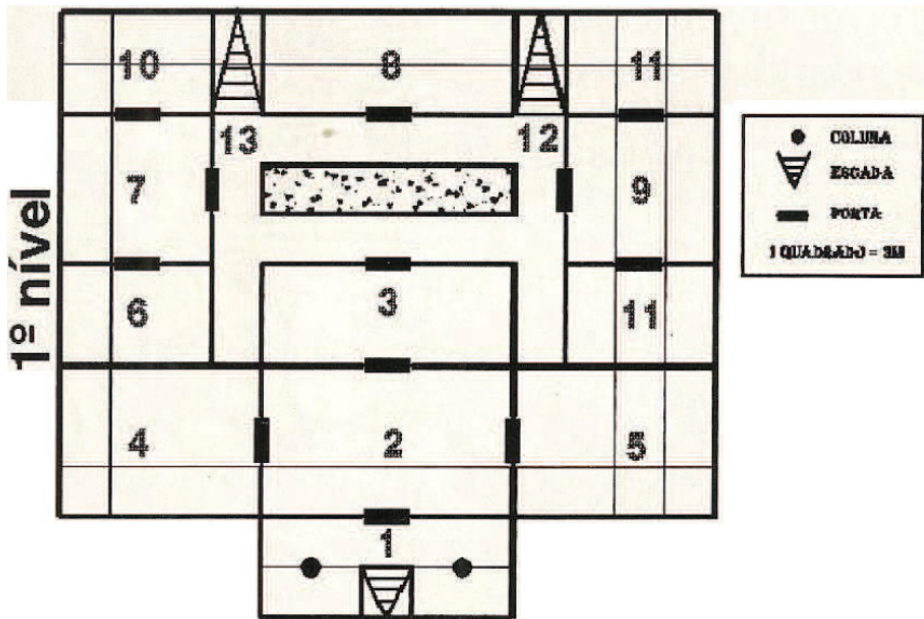
Quando saírem do saguão, o dia estará terminando. Cabe aos heróis decidir se partem agora ou se descansam em suas casas para partir na manhã seguinte.

Parte 2

A escalada da montanha

Como sempre, o Mestre pode optar por uma viagem tranqüila até o Templo - ou pode encher o caminho de monstros errantes. De qualquer forma, dois dias depois, os heróis chegam às montanhas onde está o Templo do Observador. A face da montanha que leva até o templo é um pouco íngreme, e uma difícil subi-

da de 150 metros aguarda pelos heróis. Ladrões podem testar normalmente suas habilidades de Escalar Muros para cada 30 metros (serão cinco testes, portanto). Outros personagens terão que fazer cinco testes de Destreza, e contar com ajuda de estacas e cordas. Em caso de queda, o dano é igual a $1d6$ para cada 3m - havendo, portanto, grandes chances de morrer. Feitiços de Vão e Levitação vão ajudar bastante. Durante a escalada, os heróis serão atacados por um falcão-gigante - que estará protegendo seu ninho nas proximidades.



Falcão gigante

CA 15, JP 14, XP 275, PV 40

1 bicada (2d6)

2 garras (2d4)

Durante a escalada os heróis estarão e uma posição bem vulnerável: todos os ataques serão penalizados em -2, e não contam os bônus de Destreza para a CA - porque não haverá como se esquivar. Também não poderão ser usadas armas de duas mãos. Personagens que estejam voando ou flutuando não sofrem essas restrições.

Parte 3

O templo

Tendo escalado a montanha, os heróis encontram no topo uma grande construção. Parece-se com um templo comum, como tantos outros que os aventureiros já devem ter visto: uma escadaria leva até a entrada, flanqueada por duas gros-

sas colunas. No topo, a imagem de um grande olho está esculpida na fachada, e numerosos olhos menores decoram as paredes, bem como inscrições em algum dialeto antigo. O templo está em ruínas. Todas as portas estão destrancadas, a menos que a descrição do aposento diga o contrário. Não há luz no interior do templo, e os personagens deverão providenciar alguma fonte de iluminação.

Templo do observador

Primeiro nível

1) Entrada: se os personagens revistarem a área não encontrarão nada além de muita sujeira. As inscrições nas paredes podem ser decifradas com o uso do feitiço Ler Idiomas. As inscrições dizem:

“Este é o Templo do Observador, onde milagres acontecem durante a lua cheia. Quando os raios lunares incidem sobre a fonte, sua água mágica irá jorrar e curar todos os males. Mas, para ter a água, será necessário enfrentar o Observador.”

A porta do templo está emperrada, e será preciso arrombá-la. Para isso, basta que um personagem tenha sucesso em um teste de Força.

2) Salão principal: tendo derrubado a pesada porta, os heróis terão acesso a este grande salão. Restos de tapeçaria adornam as paredes. Se alguma delas for examinada de perto, irá revelar desenhos estranhos - um rosto com um único olho, e dez outros olhos à volta da cabeça. Exceto por um altar de pedra no canto superior direito, não há mais nada na sala.

3) Sala de passagem: quando os heróis entrarem nesta sala repleta de entulho, serão atacados por 14 ratos gigantes que usam a sala como ninho. Se os personagens estiverem portando tochas, os ratos tentarão fugir em vez de atacar:

Rato gigante (14)

CA 13, JP 17, XP 13, PV 5

1 mordida+3 (1d4+doença)

Doença

4) Sala de orações: neste aposento os personagens encontrarão apenas entulho e restos de madeira podre. A sala não contém nada de valor.

5) Sala de orações: este aposento é exatamente igual à sala 4, exceto por um detalhe: perto da parede oposta há 2 grandes bolhas de gosma acinzentada, que começam a arrastar-se lentamente na direção dos jogadores:

Limo cinzento (2)

CA 15, JP 15, XP 50, PV 20

1 pancada+3 (2d6)

Imunidade

6) Despensa: as paredes desta sala estão forradas com vários armários que caem aos pedaços. Se qualquer um deles for

aberto, uma nuvem de vinte pequenos morcegos irá esvoaçar pelo aposento e causar uma confusão dos diabos.

Morcego (20)

CA 16, JP 16, XP 10, PV 4

1 mordida (1d4-1)

Os morcegos não atacam, e não fazem mais que voar à volta dos aventureiros, confundindo-os. Acertar um morcego com uma arma de arremesso ou de projéteis é difícil, e nesse caso eles têm CA 18. Os morcegos fugirão da sala depois de 2 turnos. Quando todos tiverem fugido ou sido mortos, os armários poderão ser vasculhados com mais cuidado: em um deles há uma pequena caixa, contendo um rubi no valor de 500 peças de ouro.

7) Refeitório: as mesas e bancos de madeira onde os sacerdotes faziam suas refeições foram reduzidas a festos bolorentos. Não existe nada de valor neste local.

8) Biblioteca: as paredes deste aposento estão repletas de prateleiras, que continham centenas e centenas de livros - mas hoje estão todos destruídos. Se os restos de papel forem vasculhados, os personagens encontrarão vários pergaminhos com as seguintes magias de Clérigo: Imobilizar Pessoas; Curar Ferimentos Leves (x3); Curar Doenças (x2); Luz.

9) Sala de Adoração: no centro desta sala há uma estátua grotesca, talvez a imagem do deus deste templo: um tigre de um olho só, e dez outros olhos menores em antenas. O olho central da estátua parece ser uma esmeralda - mas, quando alguém se aproximar, a estátua irá mover-se: é, na verdade, um golem de âmbar:

Golem de âmbar

CA 13, JP 14, XP 1600, PV 50

2 pancadas+6 (2d8+2)

Apesar os olhos extras, o golem não tem quaisquer poderes adicionais. Tendo derrotado o golem, os aventureiros podem remover a esmeralda de seu olho. Ela vale 1.000 peças de ouro.

10) Cozinha: este aposento era a cozinha do templo, mas hoje restam apenas utensílios enferrujados. Se alguém examinar a sala, será atacado por uma centopéia gigante que escondia-se em uma das paredes.

Centopéia gigante

CA 16, JP 14, XP 50, PV 8

2 picada (1d4+veneno)

A centopéia pode ser morta com um simples pisão (ataque normal). O personagem picado deve fazer uma jogada de proteção modificado pela Constituição, se falhar, ficará doente e não poderá executar nenhuma ação física além de andar, com a metade da velocidade normal. Os efeitos do veneno cessam em dez dias, ou até que seja usado o feitiço Curar Doenças.

11) Salas-armadilha: as portas destas salas contém armadilhas, que podem ser detectadas e desarmadas por um Ladrão. Se um aventureiro virar a maçaneta da porta antes que a armadilha seja desarmada, será picado por uma agulha com veneno paralizante - que o manterá imóvel durante 2d4 turnos, se falhar em sua jogada de proteção modificada pela Constituição. A jogada é feita com bônus de +4, porque o veneno secou e perdeu força com o passar dos anos.

As salas eram usadas para guardar os tesouros do templo, mas a maior parte dele não está mais aqui. Na primeira sala há 1d4x 10 peças de cobre, 1d3x 10 peças de prata e um Anel de Invisibilidade; na segunda sala há 2d10 peças de ouro e três

maças, sendo uma delas uma maçã mágica +2 (ordeira).

12) Escada com armadilha: dois lances de escada esculpidos em pedra levam ao que parece ser um andar subterrâneo do templo. A escada tem uma armadilha, que pode ser encontrada e desativada por um Ladrão: se isso não for feito, quando os heróis estiverem no meio do primeiro lance, os degraus vão se inclinar transformando a escada em rampa, e fazendo com que todos escorreguem até a parede oposta, forrada de estacas. Mas será apenas um susto: as estacas apodreceram há muito tempo, e não poderão mais machucar ninguém. Será impossível retomar por esta escada.

13) Escada SEM armadilha: igual à outra escada, mas não contém nenhuma armadilha

Templo do observador

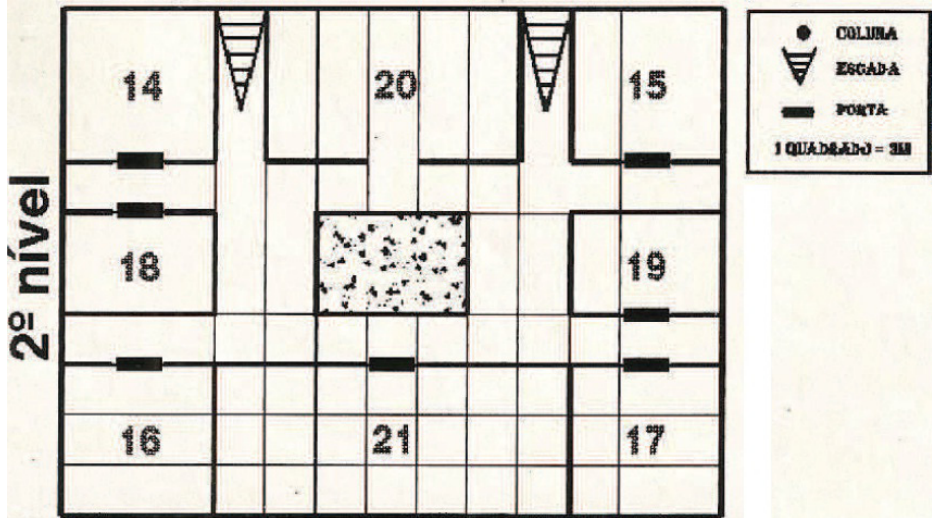
Segundo nível

O segundo nível aparenta ser bem mais antigo que o primeiro. Tudo indica que o templo foi construído sobre esta parte.

Enquanto estiverem neste nível, os aventureiros podem ser encontrados a qualquer momento pelo Observador (veja quadro), que fica flutuando de sala em sala para vigiar seu domínio. Jogue 1d6 no final de cada turno: um resultado 1 indica que o Observador está se aproximando. Diga aos heróis que gargalhadas malignas soam em determinada direção, e parecem se aproximar, dizendo algo assim:

“Então, alguém foi tolo o bastante para invadir meu templo. Não poderão escapar, infelizes! Ninguém pode fugir do Observador!”

Os heróis terão tempo para sair de qualquer aposento e fugir, porque o Observa-



dor é lento. Além disso, em nenhum momento eles serão realmente atacados: o Observador quer apenas um pouco de diversão maligna antes da batalha, fazendo um cruel jogo de gato e rato. Se, em vez disso, os heróis partirem para o ataque, o Observador não poderá ser encontrado - exceto no aposento 21.

14,15,16 e 17) Celas: todas essas salas são celas de prisão, cheias de esqueletos, alguns estão algemados às paredes, outros presos em hediondos aparelhos de tortura. Não são mortos-vivos, e não irão levantar-se para atacar ninguém. As grades das portas estão enferrujadas e podem ser dobradas com testes de Força, mas não há nada valioso em nenhuma das celas.

18) Sala do espelho maldito: esta sala reserva uma surpresa diabólica para os personagens: está vazia, exceto por um grande espelho na parede oposta - que está misteriosamente limpo. O primeiro personagem que entrar na sala verá que sua imagem refletida salta para FORA do espelho, e ataca-o!

O inimigo é idêntico ao personagem, tendo as mesmas características, objetos, armas e até memórias. Os outros heróis não saberão a diferença entre o verdadeiro e o falso, a menos que seja usado um feitiço de Detectar Magia - que irá revelar a cópia. Se o impostor vencer a luta, irá desaparecer no ar logo após a morte de seu adversário. O espelho não irá produzir mais cópias depois da primeira.

19) Sala das gárgulas: esta sala contém apenas duas gárgulas. São estátuas comuns, e não criaturas demoníacas: portanto, não vão atacar ninguém. Mas os jogadores não precisam saber disso, não é?

20) Covil dos vermes: este aposento está servindo de ninho para 3 carniçais rastejadores, que atacam os heróis assim que eles entram.

Carniçais rastejadores (2)

CA 14, JP 15, XP 75, PV 15

8 tentáculos+2 (1d6+paralisia)

Se o personagem for atingido por um tentáculo será obrigado a fazer uma JP mo-

dificada pela Destreza, em caso de falha ficará preso nos tentáculos e o Carniçal Rastejador passará a causar 1d4 de dano por constrição e o personagem não poderá se mover, a menos que passe em um teste de Força com penalidade de -1.

21) Sala da Fonte: neste grande salão está a fonte mágica de que falou o prefeito. Ela fica bem no centro do aposento, e mede três metros de diâmetro. Está cheia de água que parece pura e cristalina. No teto, sobre a fonte, há uma abertura que deixa entrar a luz do luar - o que parece bem estranho, porque não havia um buraco correspondente no piso superior! Além disso, o céu mostrará uma noite estrelada e a lua cheia em sua plenitude - não importando a hora do dia ou a fase da lua naquele momento. Claro que é obra de magia. Seria apenas uma questão de coletar a água mágica com o jarro sagrado (se é que os heróis não o perderam ainda), não fosse um pequeno detalhe: o Observador, que está flutuando bem ali no canto.

“Então, vocês acharam que poderiam entrar e profanar minha casa? Acharam que poderiam usufruir de minha mágica e fugir, como fizeram os covardes sacerdotes deste templo? Para isso terão que me adorar, cães! Ajoelhem-se e rezem para mim, ou matarei todos!”

O Observador irá disparar o raio desintegrador de seu sexto olho em uma das paredes, abrindo um rombo próximo de um dos heróis, para provar que está falando sério. Aqui cabe ao Mestre uma decisão importante: talvez o Observador seja poderoso demais para os heróis, e eles não teriam chance alguma em combate direto. Se achar que esse é o caso, o Observador pode ser enganado se os jogadores

fingirem adorar o monstro: ele se sentirá envaidecido por alguns instantes, e talvez permita a coleta da água. Esta solução seria um problema para o eventual Clérigo do grupo: se ele adorar um monstro, seu deus não ficará nada satisfeito e poderá castigá-lo com a perda de seus poderes! Portanto, o Clérigo terá que optar entre a própria vida (sem falar no resto do grupo) ou seu status divino. Com sorte, o Clérigo pode recuperar seus poderes depois de 6d4 meses de penitência...

Porém, se o Mestre achar que os jogadores são páreo para o monstro (ou se forem tolos o bastante para provocar a briga), então o azar é deles.

Observador

CA 20, JP 11, XP 2975, PV 70

1mordida+10(2d4+1)

* Raio anti-magia

* Raios

Raio anti-magia: O olho central emana um raio constante que atinge 140 metros de alcance num arco de 90°. Dentro deste raio nenhuma magia ou item mágico funciona.

Raios: Os 10 olhos do Observador possuem a capacidade de emitir raios de energia com propriedades mágicas. A cada turno o mestre deverá rolar 1d10 para saber quantos raios serão disparados pela criatura. Qualquer criatura engajada em combate corporal com o monstro sofrerá um disparo (subtraído do número de raios do turno). Não é necessário uma jogada de ataque por parte do monstro, mas apenas aplicam-se as devidas jogadas de proteção e resistência a magia dos alvos.

1. Causar ferimentos graves (3d8+12)
2. Sono (2d4+2 DV)
3. Telecinesia (120Kg)

4. Lentidão
5. Medo
6. Imobilizar pessoas
7. Imobilizar monstros
8. Petrificação (como medusa)
9. Desintegrar
10. Morte (Como Palavra de poder: matar).

Final

Supondo que os aventureiros tenham escapado com vida, terão que enfrentar novamente a encosta íngreme da montanha e a viagem de volta. Chegando à cidade, pequenas doses da água serão distribuídas entre os doentes - que vão ficar curados magicamente. O Mestre deve jogar 3d4 para descobrir se o filho do prefeito sobreviveu tempo bastante para ser medicado, porque disso vai depender a recompensa dos heróis: 1.500 peças de ouro para cada um em caso de sucesso, e apenas 500 se ele morreu.

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 trademark 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 v1.0 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 Sà 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