

**CK1**



---

Aventura para Personagens de 1° Nível

---

# O Senhor dos Ratos

**Christian Kenning**





# O Senhor dos Ratos

CK1 - Para Personagens de 1º nível

## Introdução

# O que esperar desta Aventura?

Há muito tempo, os cultistas do Deus Rato Snarrk'Izz aterrorizaram os aldeões. Onde hoje se ergue a pequena vila de Barring, antes havia um complexo templo com um altar subterrâneo. Era daqui que os cultistas planejavam suas incursões, levando o assassinato e a pilhagem aos pequenos e desprotegidos assentamentos próximos.

Enfim, as forças da luz interviram. Os templários de Hélia, a Deusa da Luz, se lançaram a batalha e derrubaram o templo, matando até o último cultista. O altar subterrâneo, porém, não sofreu danos. Agora, séculos depois, ele foi encontrado por alguns ratos, que começaram a procriar e crescer...



## Autor

*Christian Kenning*

## Tradução

*Heitor Fernandes*

## Mapa

*Thomas "Brotkopp" Trapp*

## Edição original

*DungeonsSlayers 4ª edição (2012)*

## Diagramação

*Bruno Sakai*

*Julho/2014*

*Distribuído sob a licença  
Creative Commons Brasil v.3.0*

**OLDDRAGON.com.br**

## Índice

Começando a aventura.....	4
O Porão .....	4
Os Salões do Rato .....	5
Estatísticas das criaturas .....	7

## Começando a aventura

Os personagens chegam, juntos ou separados, a pequena mas acolhedora pousada de Barring onde serão os únicos hóspedes do dia. Brempen, o dono da pousada, tem um problema: suas provisões de cerveja e vinho para o bar estão esgotadas e a forma de repô-las esta “bloqueada”.

Uma vez que todos os personagens estejam acomodados e um deles quiser pedir cerveja ou vinho, Brempen começa a ficar nervoso e tentará convence-lo a pedir outra coisa. Pode inclusive começar a oferecer o queijo local que, evidentemente, “só se pode acompanhar com agua ou leite”.

Uma hora ou outra Brempen terá que confessar. “Ainda que me resulte muito embaraçoso, o fato é que não posso ir a minha adega neste momento. Para ser honesto... Poderia me ser útil a vossa discreta ajuda”.

“Um ninho de ratos parece ter tomado o controle do porão. Isso acontece nas melhores casas, mas neste caso são mais agressivos que o normal: meu criado foi atacado esta noite enquanto ia buscar cerveja. Isso não se

pode permitir! Por esta razão minhas reservas aqui em cima estão esgotadas. Se puderem resolver a situação lhes ficaria muito agradecido e inclusive lhe poderia pagar uma peça de prata por rato. Por favor... Irão me ajudar?”

### O Porão

Atraídos pela magia do altar, os ratos os ratos atravessaram as velhas paredes de pedra e cavaram túneis até as câmaras do culto do Deus Rato.

#### 1. Entrada

Uma escada inclinada adentra a escuridão. Com um resultado de 1 ou 2 em 1d6 os personagens poderão ouvir o barulho dos ratos.

#### 2. Adega de cerveja

Um rato por jogador foge por de trás dos grandes barris de cerveja. Investigando mais a fundo (teste para portas secretas), se encontrará um buraco de um metro de largura atrás de um dos barris.

### 3. Adega de vinho

Existe um rato gigante para cada um dos PJs nesta sala. Com os testes adequados (idênticos a área 2) se pode encontrar em uma esquina um túnel parecido ao da adega de cerveja.

### 4. Túneis

Os ratos gigantes escavaram a terra e criaram túneis de aproximadamente 1 metro de altura, que um ser de tamanho humano só poderá atravessar engatinhando.

### 5. Poça

O túnel termina em uma gruta naturais de aproximadamente 2 metros de altura. Perto da área alagada no chão há quatro ratos gigantes mortos cobertos por teias de aranha.

### 6. Ninho das aranhas

Há algum tempo uma jovem aranha gigante entrou neste local por uma estreita abertura e fez seu ninho aqui. A aranha cresceu tanto que não pode sair pelo mesmo buraco; só pode se mover entre as áreas 5 e 6. Sua teia esta salpicada de ratos mortos.

## Os Salões dos Ratos

Estes aposentos são os restos dos antigos porões debaixo do templo destruído, onde os cultistas costumavam viver.

Nenhuma porta está fechada e todas tem um buraco grande, de uns 80 cm, feito pelos ratos.

### 7. Sala do vestuário

Aqui há (nº de PJs +1) túnicas negras mágicas penduradas de ganchos na parede. Quem vestir uma destas túnicas não será atacado por ratos normais, embora os gigantes ainda o façam.

### 8. Câmara de tortura

Há um esqueleto humano tombado sobre um cavalete que atacará se for perturbado. As duas celas então vazias, fechadas mas não trancadas.

### 9. Escritório

Uma grossa capa de pó cobre a cadeira, a mesa e os materiais de escrita, ocultando os pergaminhos sobre a mesa. Se só for feita uma busca visual, se necessita 1-2 em 1d6 para encontra-los. Além de alguns escritos em línguas esquecidas, se podem encontrar dois pergaminhos (a escolha do mestre)

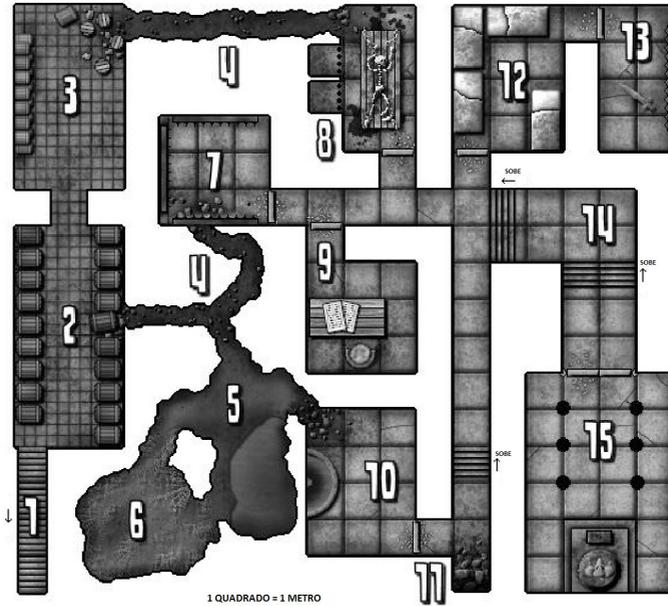
### 10. Câmara de banho

Pode-se encontrar um anel (2 peças de ouro) no fundo da cisterna cheia de água turva.

### 11. Desmoronamento

Quando os paladinos da luz atacaram, as partes do templo que estavam sobre o nível do solo afundaram selando esta passagem. Procurando nos escombros se pode encontrar um esqueleto humano destroçado com uma armadura enferrujada, ainda segurando uma espada curta +1. O esqueleto

# O Senhor dos Ratos



está completamente morto. A espada, a armadura e o pingente de prata (1 peça de ouro) estão adornados com uma pequena gravação de um sol, símbolo das forças da luz.

## 12. Dormitório

Há dois ratos gigantes por personagem ocultos entre os restos das camas. Existe um recipiente de metal (poção de cura) debaixo dos restos de uma almofada.

## 13. Armeria

Neste aposento só existe um elmo, duas espadas longas e um escudo de metal.

## 14. Corredor dos ratos

Esta passagem está decorada com quadros representando o Deus dos Ratos. O corredor termina em uma porta dupla de madeira. Novamente os ratos abriram vários buracos irregulares nas portas.

## 15. Altar de Snarr'izz

Uma estátua de 2 metros de altura representando o Senhor dos Ratos se ergue de frente para um altar. Trata-se de um golem de Argila desenhado para combater ameaças e evitar a profanação do altar. Ganhará vida quando os jogadores toquem o altar ou tentem danificá-lo de algum modo. Dois ratos gigantes por PJ estão ao redor da estátua. Se destruírem o altar, seu poder sobre os ratos gigantes acaba definitivamente.

**Estatística das criaturas**

**Aranha Gigante [Médio e Caótico]**

FOR 15            DES 17  
 CON 12        INT -            SAB  
 10              CAR 2  
 CA 14  
 JP 15 (+2 contra venenos)  
 DV 3+3 (21-30)  
 MV 4 | E 6  
 M 8  
 XP 175  
 ATQ:  
 1 mordida +3 (2d6+3)  
 1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)  
 Teia, Veneno, Salto

**Esqueleto [Médio e Caótico]**

FOR 13            DES 13  
 CON -            INT -  
 SAB 10        CAR 1  
 CA 13  
 JP 17  
 DV 1 (5-8)  
 MV 6  
 M 12  
 XP 25  
 ATQ:  
 1 espada longa +1 (1d6+1)  
 2 garras +1 (1d4+1)  
 Imunidade, Corpo ósseo, Obstinado

**Rato Gigante [Pequeno e Neutro]**

FOR 10            DES 17  
 CON 12            INT 1  
 SAB 12            CAR 4  
 CA 13  
 JP 17  
 DV ½ (4-5)  
 MV 6  
 M 5  
 XP 13  
 ATQ:  
 1 morridada +3 (1d4+doença)  
 Visão no escuro, Doença

**Golem de Argila [Grande e Neutro]**

FOR 20            DES 10  
 CON 17            INT 3  
 SAB 5            CAR 3  
 CA 18  
 JP 14  
 DV 6+8 (56-74)  
 MV 6  
 M 12  
 XP 555  
 ATQ:  
 2 pancadas +8 (2d6+5)  
 Esculpido na Rocha (fica camuflado na rocha com 95% de sucesso)

## 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**