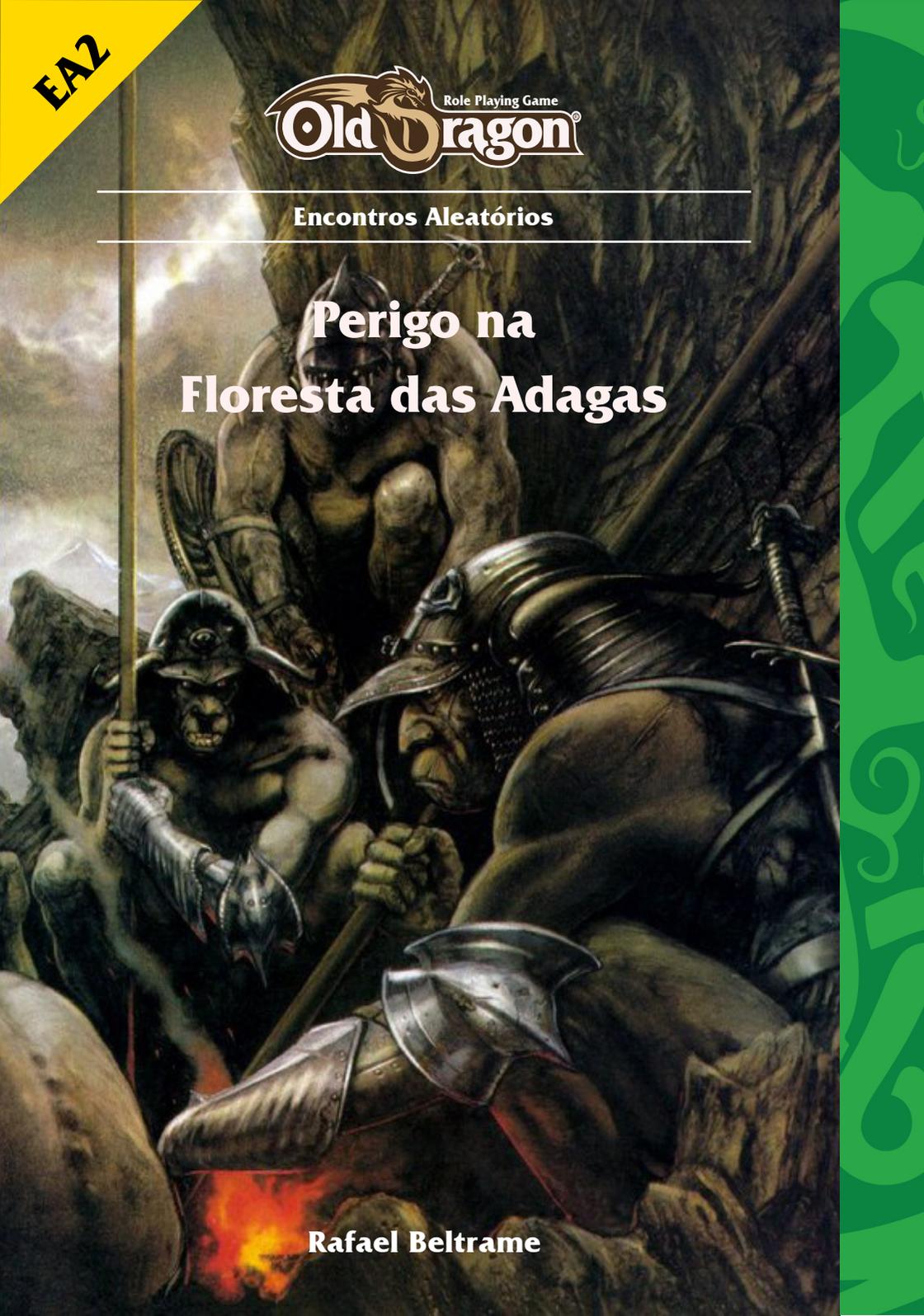


EA2



Encontros Aleatórios

Perigo na Floresta das Adagas



Rafael Beltrame

Perigo na Floresta das Adagas

EA2 - Encontros Aleatórios



AVENTURAS

Autor

Rafael Beltrame

Mapa

Pierre Simonutti (simonutp)

Diagramação

Bruno Sakai

Fevereiro/2014

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

O que esperar dessa aventura?

O blog Moostache, em parceria com a Kimeron Miniaturas orgulhosamente apresenta um material muito útil para os Mestres e divertido para os jogadores.

A série “Encontros Aleatórios” não contém em si uma aventura completa, mas sim, um momento específico no jogo que pode ser incorporado na aventura atual, ou mesmo, levar a grandes aventuras. Neste segundo volume, “Perigo na Floresta das Adagas”, uma armadilha mortal pode ser o fim do caminho para os aventureiros. Será que eles conseguirão vencer o desafio?

Este encontro pode ser usado em níveis baixos ou “baixo-médio”, dependendo da necessidade do Mestre.

As imagens de miniaturas dessa aventura são da própria Kimeron Miniaturas e podem ser adquiridas no site oficial:

<http://www.kimeronminiaturas.com.br/>



Índice

Miniaturas.....4

Perigo na Floresta das Adagas..... 6

Miniaturas

Por que usar Miniaturas?

O uso de miniaturas no RPG é tão antigo quanto sua criação. Originalmente utilizadas para marcar posicionamento, as miniaturas não eram usadas como peças de jogo em si, mas como um auxílio visual aos Mestres e jogadores.

Não importa se você joga uma versão mais antiga ou mais nova, qualquer RPG pode se beneficiar do uso de miniaturas, desde que elas não limitem o jogo. Não jogar ou não usar certos elementos simplesmente por não ter a miniatura correta (ou mesmo não ter miniatura alguma) seria uma limitação muito grande. Afinal, elas servem para aumentar a diversão, e não para podá-la!

Um ponto importante a ser mencionado é que a presença de miniaturas em mesa não exclui a jogabilidade tática ou a estratégia criativa, podendo até mesmo incentivá-las (especialmente em jogadores mais novos). Além do mais, não há como negar que elas exercem um encanto não apenas em

quem esta jogando, mas também em espectadores e curiosos, valorizando muito eventos de RPG. E isso que nem estamos falando da beleza das peças e do prazer em colecionar!

Miniaturas necessárias

Para a aventura, além das miniaturas dos heróis, vamos sugerir as miniaturas dos monstros e ainda alguma miniatura alternativa (que deve respeitar o mesmo número de criaturas da aventura):

Dependendo do nível dos personagens e da experiência dos aventureiros, o Mestre pode substituir os Orcs por goblins, e o Ogro por um “orc elite/brutal” (veja o Apêndice 5 do Bestiário).

O uso do “Kit Orcs B” é opcional, mas recomendado para trazer um desafio interessante aos jogadores. Para dificultar mais ainda, um dos orcs pode ser um “xamã” (ou pior ainda, o ogro pode ser um Oni Mago).

Miniaturas necessárias

Ogro (A, B ou C)



Kit Orcs A



Kit Orcs B



Miniaturas opcionais

Troll da Floresta Troll da Montanha



**Kits de Minis:
Redbox Editora**



Perigo na Floresta das Adagas

Para este encontro, sugerimos duas possibilidades, visando atender as necessidades da campanha ou do gosto pessoal do Mestre. Assim como todo o material aqui presente, o Mestre pode mudar qualquer parte que julgue necessária.

Sobrevivente

Um grupo de aventureiros encontrou sua última aventura quando foi emboscado por orcs bandoleiros. Acompanhados de um poderoso ogro, tiveram pouca chance de revidar à emboscada feita na calada da noite. Contudo, um dos aventureiros sobreviveu, e conseguiu escapar até a vila

local (ou até onde o grupo se encontra).

Sem nada a oferecer a não ser gratidão e o que tiver sobrado dos equipamentos no acampamento, o sobrevivente clama por vingança através das armas dos aventureiros.

A Armadilha

Nesta versão do encontro, o grupo está cruzando uma floresta quando avista um acampamento abandonado. Na verdade, todos os itens foram “plantados” ali para atrair curiosos. A fogueira está apagada e não há sinais de fumaça.

Observações

-O Mestre pode fazer com que o sobrevivente auxilie o grupo, caso seja recuperado. Ele está com 1 ponto de vida e nenhum equipamento. Este pode ser um ótimo momento para introduzir um novo personagem do Mestre, colocar um jogador novo em campanha ou simplesmente aumentar as forças do grupo onde for preciso. Por isso, o Mestre pode fazer com que o sobrevivente seja da classe que julgar mais conveniente.

-Caso não queira envolver um novo personagem na trama, o sobrevivente pode estar muito ferido, incapacitado de lutar. Ou pior, pode morrer assim que conseguir contar sua história ao grupo.



Os itens parecem bons à distância, mas uma observação mais próxima revela que estão velhos, quebrados ou enferrujados. Os únicos equipamentos aproveitáveis são a barraca, o saco de dormir e uma tocha.

Conduzindo o encontro

Antes de tudo, o Mestre pode querer fazer um teste de Surpresa. Os inimigos estão todos “camuflados” e “em silêncio”. O Mestre deve observar outras possíveis condições, como por exemplo “baixa visibilidade” (para o grupo 1).

As árvores lhes darão cobertura, concedendo um bônus de +4 no CA, e eles não se posicionarão juntos (para evitarem serem atingidos por um ataque em área, como fogo grego).

Enquanto isso, os outros (grupo 2) virão pelo lado oposto tentando forçar uma posição frágil no grupo, de forma que para se defender, deverão ficar de costas para os ataques à distância (bônus de +2 no ataque).

O ogro está apenas esperando, e atacará assim que o segundo grupo orc atacar. Contudo, ele virá do lado do grupo 1, gritando com uma voz caver-

Perigo na Floresta das Adagas

nosa “Soltem os lobos!” (eles não têm lobos, mas faz parte do truque).

Independente da forma como o encontro começou, os inimigos tentam de todos os truques para ganhar. Contudo, se o ogro morrer, todos devem fazer um teste de moral (que volta ser “8”), assim como quando seus números forem reduzidos à metade.

Caso o Mestre tenha optado pela história “O Sobrevivente”, ele saberá dizer apenas que viu 3 ou 4 orcs e um ogro. Neste caso, após derrotar o grupo, eles resolvem adotar os mesmos truques de “A Armadilha”, e os corpos dos aventureiros já foram devorados (os restos estão mais a frente, longe do acampamento).

Conclusão

Além das armas, eles carregam um total de 23 PO, 15 PP e 30 PC.

O ogro carrega uma poção de cura (1d6+1), e não hesitará em toma-la caso surja a oportunidade. Além disso, usa uma corrente grossa de prata, mal trabalhada que vale 2 PO, mas que comporta um pingente obsidiana (100 PO).

Ainda que tenha optado por “A Armadilha”, o Mestre pode fazer com que dentro da barraca tenha um prisioneiro, amarrado e amordaçado. Ele pode ser um novo personagem, um companheiro para novas aventuras ou mesmo um gancho para novos desafios.



Orcs [Médio e Caótico]

CA16 JP16 MV9 M10 P25XP

ATQ 1 arco+3 (1d6+3);

1 Maça+3 (1d8+4);

1 Machado+3 (1d8+4)

O1



O2



O3



O4



O5



O6



O7

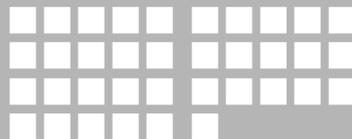


Ogro [Grande e Caótico]

CA15 JP14 MV6 M10 P240XP

ATQ 1 machado+6 (2d8+5);

O1



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