

# A VÉSPERA DO DIA DO PANTEÃO

Guilherme Dei Svaldi





# A Véspera do Dia do Panteão

**Aventura para personagens entre os níveis 4 e 6**

Autor: Guilherme Dei Svaldi

Publicação Original: <http://jamboeditora.com.br/2203/aventura-vespera-dia-panteao/>

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: Genzoman (<http://genzoman.deviantart.com/gallery/>)

Arte interna: Lobo Borges

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



*Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.*

# Índice

Cena 1: O Aviso .....	4
Cena 2: Primeiro Indício.....	4
Cena 3: Sombras do Além .....	5
Cena 4: Frio da Morte... ..	5
Cena 5: Os Mortos Caminham .....	5
Cena 6: Travessuras ou Gostosuras .....	6
Cena 7: A Hora mais escura .....	6
Conclusão .....	7
Apêndice: Estatísticas.....	8

# A Véspera do Dia do Panteão



**E**ras atrás, um deus convocou seus irmãos para uma reunião. Ninguém mais lembra qual deus fez a convocação, ou mesmo porque ele a fez. Talvez Allihanna tenha pedido para Khalmyr proteger seus animais da fúria de Megalokk; talvez Tauron tenha desafiado Keenn pelo título de Deus da Guerra, ou talvez tudo tenha sido uma brincadeira de Nimb.

O fato é que, na véspera da reunião, todos os deuses estavam ocupados com preparativos. Foi um dia em que Khalmyr não julgou ninguém, pois estava se preparando para conduzir as discussões. Em que Marah não zelou por ninguém, pois estava se preparando para aplacar a fúria dos deuses guerreiros. Em que Hyninn não enganou ninguém, pois estava se preparando para enganar seus irmãos. Em suma, foi um dia em que as divindades se preocuparam umas com as outras, e se esqueceram dos mortais.

Um poderoso Lorde Rhayrachay (um diabo) percebeu isso. Se aproveitando que o Panteão estava ocupado, abriu um portal para Arton. Queria conquistar um reino lá, para não ter que viver mais no plano de algum deus. O Rhayrachay era poderoso, mas não a ponto de invadir um reino sozinho. Por

isso, permitiu que os mortos usassem seu portal e entrassem em Arton. O terror gerado pelos mortos iria enfraquecer os soldados do reino e ajudar o lorde diabo a conquistá-lo.

O dia seguinte, em que os deuses se encontraram, ficou conhecido como o Dia do Panteão. Mas, por conta do plano do Rhayrachay, foi o dia anterior — a véspera do Dia do Panteão — que entrou para a história. No fim, o diabo foi derrotado — como isso aconteceu, ninguém mais lembra. Mas a destruição causada por uma horda de mortos caminhando pela terra não foi esquecida...

## Cena 1 O Aviso

É entardecer. Os personagens estão viajando pelos ermos, quando cruzam por um camponês vestindo trapos sujos, cambaleando e murmurando algo. Se os aventureiros se aproximarem, irão escutar o seguinte:

*“Tenho que fugir... Mas para onde? Amanhã é o Dia do Panteão... Hoje é a noite dos mortos...”*

## Cena 2

### Primeiro Indício

Os personagens chegam ao povoado. É uma pequena comunidade rural, com fazendas, casebres, um moinho e uma igreja. Não há estalagem. Os aventureiros são recebidos com um misto de empolgação e assombro. Mas, se forem simpáticos, são convidados a jantar e dormir num casebre.

Ao anoitecer, enquanto jantam, um vento gélido começa a soprar. Os personagens devem fazer uma JP-SAB. Personagens que falharem sentem um calafrio e ficam abalados (-2 em todas as rolagens até o fim da aventura). É difícil explicar o medo; é uma sensação de desconforto e nervosismo... Que não passa (vai passar no amanhecer do dia seguinte, mas não diga isso aos jogadores).

Os personagens não têm como saber, mas um portal para outro mundo está se abrindo. Esta é a mesma data em que, eras atrás, o portal do Rhayrachay foi aberto. Por alguma confluência arcaica, o fenômeno está se repetindo. Desta vez, não há um diabo por trás de tudo, mas isso não impede que monstros e mortos se aproveitem da oportunidade de invadir Arton. O “vento” é na verdade energia negativa vazando para Arton.

Os camponeses ficam assustados, e olham para os personagens. Deixe-os livres para fazer qualquer coisa — mas, por hora, ainda não há um inimigo para combater. Após um tempo, avance para a Cena 3.

## Cena 3

### Sombras do Além

Lá fora, a noite fica mais escura, como se a lua e as estrelas estivessem se apagado. Peça um teste de Sabedoria. Personagens bem-sucedidos notam que tentáculos de escuridão estão entrando no casebre, movendo-se como um ser vivo. São sombras, animadas pela energia negativa que está entrando no mundo. Há uma por personagem, e elas atacam.

#### **ME** Sombra (1 por personagem)

Se os personagens não tiverem nenhuma fonte de luz, sofrerão as penalidades de cegueira (50% de chance de errar qualquer ataque, -8 na CA). Mesmo que tenham uma fonte de luz, as sombras terão camuflagem. Quando o combate acabar, avance para a Cena 4.

## Cena 4

### Frio da Morte

A essa altura, os jogadores já devem ter percebido que há algo errado. Eles provavelmente vão fazer alguma coisa, como reunir os camponeses e se fortificar num lugar. A escolha óbvia é a igreja, o único prédio de pedra do povoado. Novamente, deixe-os livres, pois você pode usar os encontros em qualquer lugar.

A igreja é um pequeno templo em honra ao Panteão, com paredes de pedra, uma porta de madeira e duas janelas de madeira de cada lado. Personagens na igreja recebem cobertura contra

inimigos fora dela. Uma vez que a porta ou uma janela estejam quebradas, os inimigos podem entrar. É claro que se houver personagens na frente, os monstros terão que derrubá-los ou empurrá-los primeiro. Enquanto os personagens se fortificam, sentem um frio enregelante — novamente, a energia negativa, que está ficando mais forte. A cada 10 minutos, devem fazer uma JP-CON. A cada falha, sofrem 1d4 pontos de dano de Destreza. Personagens Ordeiros recebem +2 nos testes — suas ídoles servem como escudo contra a energia negativa. Após 30 minutos (três testes), avance para a Cena 5.

## Cena 5

### Os Mortos Caminham

Os personagens escutam gemidos e rosnados do lado de fora. Dezenas de vultos começam a sair do chão e avançar contra a igreja. São hordas de zumbis — corpos reanimados pelas almas que entraram pelo portal, seguindo o fluxo de energia negativa. Há uma horda por personagem. Elas atacam a igreja, tentando destruir a porta e as janelas para entrar e matar todos.

#### **MI** Horda de Zumbi (1)

Se você quiser complicar as coisas, pode fazer com que uma criança tenha ficado do lado de fora, perdida de seus pais na correria. Durante a luta, os personagens escutam seus gritos, e precisam sair da igreja — se expondo

aos zumbis — para salvá-la. Quando o combate acabar, avance para a Cena 6.

## Cena 6

### Gostosuras ou Travessuras

Um tempo após o ataque dos zumbis, os personagens escutam risadas e gritinhos do lado de fora. Os camponeses já estão apavorados, e acham que este é o prenúncio de mais um ataque. Mas desta vez é algo diferente... A fonte do barulho são diabretes — criaturinhas com couro vermelho e asas de morcego — que atravessaram o portal em busca de diversão. Infelizmente, seu conceito de diversão é sádico e mesquinho. Os diabretes se aproximam da igreja e gritam para os personagens:

*“Temos um jogo para vocês. Vocês nos dão um presente ou sopramos veneno na cara de vocês! Se não quiserem, vamos soprar veneno em toda a igreja!”.*

Mesmo que os personagens sejam fortes e possam sobreviver, os camponeses não são... Não resta escolha a não ser entrar no jogo.

Cada personagem deve entregar um item valioso (a “gostosura”) ou se sujeitar ao veneno (a “travessura”). Nesse caso, um diabrete voeja perto do rosto do personagem e sopra na cara dele. O herói fica enjoado e começa a cuspir sangue, sofrendo 2d4 de dano de Constituição (Sucesso em uma JP-CON reduz à metade).

Há uma terceira opção, que é enga-

nar os diabretes. Eles não têm noção do que é um item valioso (no fundo, nem querem os itens — querem apenas fazer os personagens sofrerem). Objetos obviamente sem valor não vão enganá-los, mas com criatividade os personagens podem se livrar de perder equipamento. Você pode dar algumas dicas para os jogadores (por exemplo, descrever um diabrete brincando com uma panela, um lampião ou outro item sem valor).

Após todos os personagens terem participado da “brincadeira”, uma luz surge do lado de fora da igreja. Talvez o sol nascendo? Os diabretes dizem “*Uh-oh, temos que ir*”, e partem voando. Avance para a Cena 7. Caso os aventureiros tentem atacar os diabretes, eles sopram seu veneno em todos os personagens e desaparecem. Nesse caso, descreve a luz surgindo e avance para a Cena 7.

## Cena 7

### A Hora mais Escura

A luz começa a se aproximar da igreja (derrubando a teoria de que fosse o sol nascendo). De longe, parece ser alguém carregando uma tocha... Mas, quando chega a poucos metros da igreja, os personagens veem do que realmente se trata. É um cavaleiro em armadura enferrujada e chamuscada, portando uma foice de aço negro. Sua cabeça é maior que a cabeça de uma pessoa normal — parece uma abóbora gigante, e em chamas. Esta é a fonte da luz!

O cavaleiro para na frente da igreja e fala, com voz cavernosa:



***“Comida... Quero comida... Uma de suas crianças irá bastar...”***

Os camponeses começam a chorar. Quando os personagens recusarem a oferta (o que esperamos que façam!), o cavaleiro cuspe fogo na igreja, começando um incêndio. Os plebeus conseguem apagar as chamas, mas fica evidente que lutar dentro do prédio será perigoso demais. Os aventureiros devem sair para enfrentar o cavaleiro.

#### **ME Cavaleiro do Ocaso (1)**

Este é o último combate da aventura, então não poupe esforços! Se algum personagem morrer... Este Halloween não será esquecido tão cedo! Quando o combate acabar, avance para a Conclusão.

## Conclusão

Quando o cavaleiro é derrotado, sua cabeça explode num misto de fagulhas e meleca laranja. Seu corpo cai e em segundos se transforma em pó. Seu equipamento permanece, mas revela-se enferrujado e inútil.

Logo, amanhece. O vento frio para de soprar — e as penalidades desaparecem. Mas por que isso tudo aconteceu? Esta é uma pergunta sem resposta. Talvez o portal original do Rayrachay

tenha sido criado aqui. Talvez o fato da igreja ser dedicada a todo o Panteão tenha causado o fenômeno (neste caso, ele pode ter acontecido em outras comunidades do Reinado). Ou talvez o mendigo da estrada seja amaldiçoado, e cause desastres por onde passe. Nesse caso, os personagens deveriam capturá-lo e entregá-lo as autoridades! Por hora, o que importa é que os camponeses comemoram, e agradecem aos personagens. Graças a eles, sobreviveram a uma véspera do Dia do Panteão!

# Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

**Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.**

### Sombra [Médio e Caótico]

FOR 12, DES 15, CON 12, INT 6, SAB 12, CAR 13

CA 15, JP 15, PV 18-21, MV 9, M 8, XP 100

ATQ: 1 toque incorporado +4 (especial)

Toque incorporado

### Horda de Zumbi [Médio e Caótico]

FOR 20, DES 8, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1

CA 14, JP 14, PV 50-58, MV 6, M 10, XP 380

ATQ: 2 pancadas +6 (1d6+9)

**Arranhões:** as várias mãos e mandíbulas da horda nunca param de arranhar e morder. Um personagem que termine seu turno adjacente a horda sofre 1d6+4 pontos de dano automaticamente.

**Visão Terrível:** a aparência da horda, com vários corpos putrefatos um por cima dos outros, é aterrorizante. Um personagem que inicie seu turno a 9m ou menos da horda deve fazer uma JP-SAB. Se falhar, fica pasmo e perde o turno. Cada personagem só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

### **Cavaleiro do Ocaso [Médio e Caótico]**

FOR 20, DES 13, CON 15, INT 10, SAB 13, CAR 15, RD 10/magia

CA 20, JP 13, PV 60-64, MV 9, M 10, XP 600

ATQ: 1 foice +10 (2d4+13)

**Baforada:** o cavaleiro do ocaso pode cuspir fogo de sua cabeça flamejante. O fogo atinge um cone de 6m, causando 4d6+4 pontos de dano (JP-DES reduz à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

**Olhar Terrível:** o cavaleiro do ocaso pode encarar uma criatura a até 12m. A criatura deve ser bem-sucedida numa JP-SAB ou fica abalada por um dia. Uma criatura bem-sucedida naJP se torna imune.

**Imunidade:** o cavaleiro do ocaso é imune ao fogo.

## 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**