



O DISCO DOS TRÊS

Aventura para personagens de 4º a 7º nível

Di'Follkyer



O DISCO DOS TRÊS

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'Folkyer

Arte da capa

French Fox

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

Publicação Original

Revista Dragão Brasil

#4 e #5

Adaptação

Homeless Dragon

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

ÍNDICE

Começando a aventura.....	4
Ondas da morte.....	6
Tumba sagrada.....	17
Cavernas escuras.....	21
A luta final.....	24

Começando a aventura

Preparando a turma

O Disco dos Três é uma aventura dividida em três capítulos principais; Ondas da Morte é o primeiro e mais longo, e será descrito agora. Os outros dois, A Tumba Sagrada e Cavernas Escuras. A aventura é designada para um grupo de 6 a 10 personagens, somando por volta de 20 níveis de experiência. Deve haver pelo menos um mago e um clérigo no grupo, além de pelo menos um personagem de cada alinhamento básico: Ordeiro, Neutro e Caótico. Se faltar algum, inclua no grupo um PNJ com o alinhamento que falta.

Tudo começa quando os heróis caminham pela praça principal da cidade litorânea de Malpetrim, fundada às margens do Mar das Trevas. Anualmente é realizada uma grande feira em Malpetrim. A feira dura sete dias, e é uma tradição secular. Atrai mercadores e aventureiros de regiões longínquas, que chegam à cidade por mar ou em grandes caravanas pelas estradas. Leia isto para os jogadores:

Vocês estão andando pela praça central da cidade, onde é realizada a chamada Grande Feira. Mercadores de todas as raças vendem de tudo que se possa imaginar: objetos mágicos, armas e armaduras de todos tipos e tamanhos, animais exóticos, e outros tipos de mercadorias. Artistas de circo e falsos mágicos fazem shows para a entreter o público e tentar arrancar alguns trocados. Pequenas barracas vendem comida para os mais variados gostos. Os gritos dos vendedores enchem as ruas: “Olha o churraquinho de Minotauro fresquinho! Quem vai querer?”; “Este escudo aguenta uma bafo-rada de dragão! Se não funcionar, devolvemos seu dinheiro!”; “Olha a legí-

tima espada Ginsu! Mata um orc e ainda corta um abacaxi!”

Deixe os jogadores à vontade nesta parte da aventura: permita que passem pelas tendas e façam negócios - afinal, eles vieram para isso. Se puderem pagar o preço, eles poderão encontrar aqui praticamente qualquer coisa que desejem comprar - desde poções e pergamina a armaduras de escamas de dragão. Obviamente nem todos os itens são verdadeiros, e os heróis podem acabar levando gato por lebre se não forem cautelosos! Tome cuidado para que os heróis não gastem todo o seu dinheiro, pois vão precisar de muitas peças de ouro daqui a pouco.

Se houver um ladrão no grupo, a grande aglomeração de pessoas parecerá um verdadeiro banquete para suas habilidades punguistas. Mas cuidado, pois há uma chance de 10% de que o ladrão tente surrupiar a bolsa de um guarda disfarçado - colocado ali justamente para evitar a ação dos gatunos. Se for apanhado, o ladrão deverá se safar de alguma maneira: sumindo na multidão, disfarçando-se, ou com ajuda dos colegas - que podem interceder junto ao guarda e alegar doença mental ou coisa parecida (funcionou no Aladdin).

Vocês estão próximos à fonte da praça, quando notam uma grande aglomeração de pessoas se acotovelando umas às outras. Vocês decidem se aproximar para ver melhor do se trata. Ao chegarem mais perto, é possível ver um homem velho com longos cabelos e barba branca, vestido com roupas simples, e empunhando um cajado de madeira em uma das mãos. Ele fala irado com as pessoas ao seu redor: “Irmãos arrependidos! O fim do nosso mundo aproxima-se! Vocês não notam que o clima do mundo

está se alterando. Isto é um sinal, dos deuses! Orem aos Deuses para que eles nos perdoem... ”

A princípio vocês desprezam aquela bobagem apocalíptica, como fizeram com tantas outras que ouviram nesta feira. Mas, de repente, uma estranha e súbita compreensão os atinge: pensando bem, o tempo tem REALMENTE mudado neste últimos tempos. Frio quando deveria fazer calor, as estrelas ausente de um céu outrola estrelado, entre outras coisas. Quando todos abandonam o velho, vocês sentem-se impelidos a ficar e continuar ouvindo suas palavras.

Os personagens parecem paralisados pelas palavras do velho, que lembra muito um clérigo, daqueles do tipo pacifista e que oram para os deuses da Neutralidade. Mal sabem eles que o velho é na verdade um Avatar - a forma que um Deus utiliza para caminhar entre os homens.

Ele fala novamente, e pede aos heróis para se aproximarem mais. Se alguém recusar ou protestar, diga ao jogador que não pode fazer isso: os heróis estão sob efeito de um encantamento muito poderoso, sem chance de resistência. Sem que os heróis consigam in-terromper, ele diz:

“Há milhares de séculos, quando os Deuses ainda caminhavam sobre a terra, travavam-se incontáveis batalhas entre o Bem e do Mal - até que, os Deuses do Mal abandonaram o mundo para viverem no Abismo.

“Um dia, contudo, o maligno deus Sartan voltou a perambular por este mundo. Seu retorno trouxe guerra, fome, doenças e destruição. Mas os Deuses do Bem escolheram entre os mortais um grupo de nobres heróis para banir Sartan de volta ao Abismo. Foi dado a este grupo

um disco de ouro, o Disco dos Três - um objeto sagrado que foi levado ao templo dedicado a Sartan. Lá os heróis enfrentaram grandes perigos e conseguiram expulsar o deus.

“Mas Sartan não se deu por vencido: depois de muitos séculos, ele está prestes a abrir novamente uma passagem para o mundo dos homens. Vocês foram os únicos que atenderam ao chamado dos Deuses, meus filhos. Vocês foram os heróis apontados pelos Deuses do Bem para impedir que Sartan pise novamente neste mundo - Pois muitos são chamados, mas poucos são escolhidos.”

Neste ponto os heróis são livrados do encanto e recebem de volta seu direito à livre escolha. Eles devem decidir agora se aceitam o desafio - mas será difícil recusar um pedido de ajuda dos Deuses! Se exigirem recompensa, o velho se entristece com sua falta de fé e seu apego a bens materiais - mas garante que muitos tesouros poderão ser encontrados no decorrer da aventura.

Assim que os aceitam a tarefa, o velho continua:

“Em sua infinita sabedoria, os Deuses do Bem acharam que o evento podia se repetir - e, para evitar que o disco fosse destruído pelos seguidores de Sartan, dividiram-no em três partes e confiaram cada uma delas a um guardião. Cada parte do disco representa o Bem, o Mal e a Neutralidade; elas só pode ser tocadas respectivamente por uma pessoa boa, uma pessoa maligna e uma pessoa imparcial. Vocês devem encontraras três partes, restaurar o disco e voltara esta cidade em busca do clérigo Gesry. Ele guiará vocês na luta final para manter o equilíbrio da balança.”

O velho se aproxima dirige a palavra ao líder do grupo - ou, se não houver líder, a um clérigo ou outro herói responsável.

“Tome este medalhão mágico, que irá bri-lhar quando vocês estiverem próximos das par-tes do disco. Eis também um mapa com a localização exata dos três locais: a primeira parte a ser resgatada está na ilha conhecida como Ilha da Caveira, que fica a aproximada-mente oito dias de viagem por mar; a segunda está na tumba de um dos antigos heróis, a três dias de viagem em direção norte; e a terceira localiza-se em uma caverna, a leste daqui, a três dias de viagem.

“Agora vão, pois Sartan se aproxima e vocês não têm tempo a perder. Que os Deuses guiem os seus passos. O quê? Ir com vocês? Eu não poderia, sou velho demais para tal aventura. Só iria atrasá-los, meus filhos...”

O medalhão é metálico, gravado com hieróglifos irreconhecíveis, anteriores a qualquer alfabeto da civilização mortal. Nenhum dos heróis saberá reconhece-los. O único poder do medalhão é o de brilhar quando próximo dos locais onde encontram-se os discos - e também quando perto do clérigo mencionado pelo Avatar. O mapa é um pergaminho de aparência muito antiga, apontando os três locais. Na verdade não faz diferença a ordem em que os locais são visitados - mas será melhor que a Ilha da Caveira seja visitada primeiro.

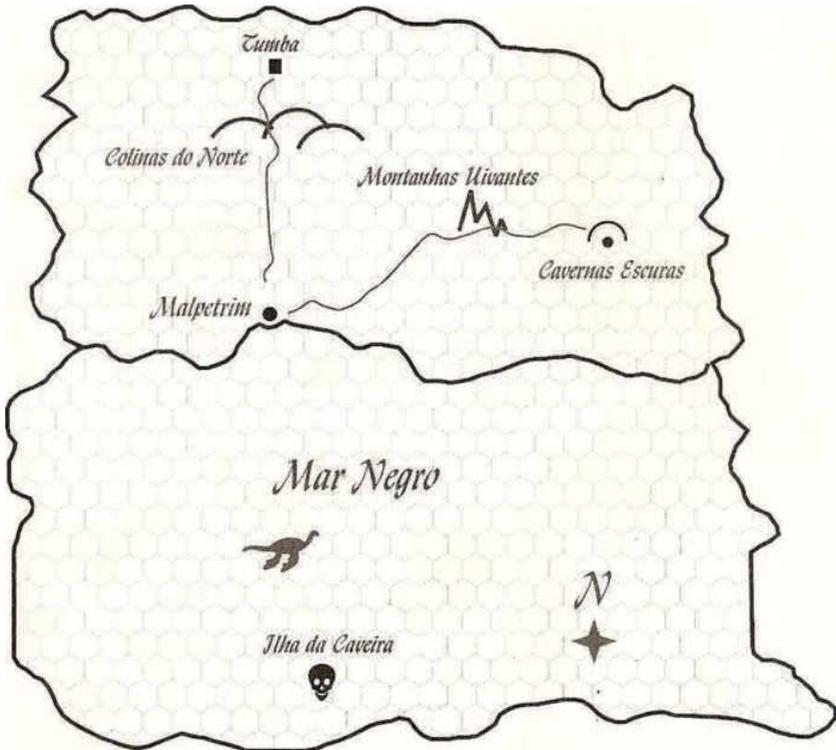
Ondas da morte

Em Ondas da Morte, os heróis devem fazer uma viagem de barco até a Ilha da Caveira. A própria ilha é cheia de perigos, mas o mar também esconde suas surpresas...

Agora os personagens devem comprar ou alugar um barco um barco. Uma caravela nova e de tamanho adequado poderá ser encontrada à venda no porto de Malpetrin, ao preço de 10.000 peças de ouro. Ela tem 180 Pontos de Vida, Classe de Armadura 17, e viaja a 60m por turno. É armada com duas catapultas (dano de 6d6 cada) e uma balista, espécie de besta gigante (dano de 2d10); ambas só podem ser usadas para combates à distância, contra outros barcos ou criaturas marinhas. O ataque é feito de acordo com o Bônus de Ataque do personagem que opera a arma, incluindo os bônus por Destreza (é um ataque com projétil). O alcance máximo das armas é de 600m para as catapultas e 400m para a balestra. São necessárias três pessoas para recarregar as armas, o que leva 10 turnos - ou apenas 5, se os três recarregadores tiverem Força 16 ou mais.

Barcos mais velhos serão mais baratos, a uma razão de menos 500 p.o. para cada ano de idade - chegando a um mínimo de 2.000 p.o. por uma caravela de 16 anos. uma autêntica banheira flutuante, que afundará ao primeiro ataque de piratas, monstros marinhos ou tempestade. Para cada ano de idade, uma caravela perde 10 Pontos de Vida e sua velocidade diminui 3m por turno. Um mês de reparos em uma baía pode “rejuvenescer” a embarcação em 1 ano.

Se os personagens não dispuserem de dinheiro suficiente para comprar seu barco, devem se virar para obtê-lo. Eles podem



O mapa entregue pelo clérigo aos aventureiros

voltar à Grande Feira e conseguir dinheiro com brigas de rua, exibições de magia e - quem sabe - batendo carteiras. Comprar a caravela até que é fácil: problema mesmo é arranjar tripulação. Assim que puserem os olhos no mapa fornecido pelo clérigo, os marujos recusarão o serviço apavorados - e não haverá fortuna que compre seus serviços. Dirão coisas como:

“Um navio fantasma navega perto da ilha”, e “Antigamente a ilha era refúgio de piratas.”

Depois de muita procura, os heróis vão ouvir falar de alguém que já navegou até a Ilha da Caveira, e que é louco o bastante para comandar seu navio. Kersley Woodlegé um velho marujo ranzinza e mau-

-humorado, com uma perna de pau. A princípio ele dirá aos heróis que “Não me aborçam, estou ocupado! Só mostrará interesse quando souber o destino da viagem: nesse caso ele aceitará o serviço e não exigirá nenhum pagamento, exceto a promessa de que os heróis o ajudem a matar os monstros que arrancaram-lhe a perna.

Tendo um barco e um capitão, os personagens podem zarpar. Durante a viagem, Kesley contará histórias sobre serpentes marinhas, piratas e navios abarrotados de tesouros que naufragaram ali. Isso deve ser suficiente para atizar a ambição dos personagens.

Kesley Woodleg (Hum, N, HdA, M 5)

A viagem

Se usarem um barco novo e não tiverem problemas com o clima, os heróis levarão oito dias para chegar à Ilha da Caveira. No início de cada dia, determine as condições do tempo no mar, sugerimos uma tabela de situações definida por 1d6:

1) O dia amanhece totalmente calmo, se nenhuma brisa sequer para impulsionar as velas. A caravela permanece parada o dia todo.

2-5) Dia tranqüilo. Bons ventos sopram o dia todo, e a caravela viaja a uma velocidade normal.

6) A manhã recebe vocês com nuvens negras no horizonte. Uma terrível tempestade cai à tarde: ondas gigantescas chocam-se contra o casco do barco, raios iluminam e riscam o céu. O navio perde 3d10 Pontos de Vida. Como você pode perceber, as chances de que o navio afunde devido a tempestades são pequenas - a menos que seja um barco muito velho. Mas o clima ruim será o menor dos problemas dos heróis, pois as histórias de monstros marinhos contadas por Kerley são verdadeiras! O Mar das Trevas é povoado de seres fantásticos e monstros



marinhos. Jogue 1d6 uma vez por dia. Um resultado de 6 indica que houve um encontro: role 1d10 e verifique na tabela abaixo qual foi o encontro ocorrido:

1) A caravela é cercada por um cardume de 1d10 golfinhos. Eles são dóceis, e acompanham o barco durante várias horas. Kesley diz que isso é sinal de boa sorte, e recomenda que os golfinhos não sejam molestados. Se atacados, apenas fugirão.

Golfinho (1d12)

CA 19, JP 14, XP 20, PV 9
1 pancada +0 (2d4)

2) Um grupo de 1d10 elfos aquáticos surgirá das águas e subirá no convés. Estavam caçando comida quando encontraram o barco, e resolveram investigar. Eles falam a língua dos elfos, e tentarão se comunicar. Se não forem atacados e constatarem que o barco não representa ameaça para eles, irão embora pacificamente.

Elfo Aquático (1d10)

CA 13, JP 14, XP 15, PV 8
1 lança +1 (1d6)

3) Uma gigantesca fera pré-histórica emerge do mar. Tem o corpo atarracado de uma tartaruga, com quatro nadadeiras no lugar das patas, e um imenso pescoço de serpente com sete metros - tendo na ponta uma cabeçorra com dentes pontiagudos, que tentará abocanhar os personagens que estiverem no convés. Os heróis podem lutar com ele normalmente, seja enfrentando a cabeça, seja atacando o corpo com projéteis ou com as armas do barco (por estar muito próximo, ataques com as catapultas e balestra serão penalizadas em -4).

Elasmossauro

CA 14, JP 13, XP 1000, PV 60
1 Pancada +1 (4d6)

4) Um polvo gigante, uma das mais terríveis criaturas do Mar das Trevas, sobe das profundezas e ataca a embarcação. Está muito próximo para ser atacado com as catapultas ou a balestra. Um personagem apanhado por um dos tentáculos sofre 2d6 pontos de dano por turno, e seus ataques seguintes serão penalizados em -4. O polvo pode fazer seis ataques com os tentáculos e um sétimo com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio. Em vez de atacar os tripulantes, ele pode também se enroscar à volta do barco com todos os tentáculos e tentar esmagá-lo - causando 6d6 pontos de dano por turno.

Polvo Gigante

CA 15, JP 13, XP 250, PV 40
1 Pancada +1 (4d6)

5) A caravela dos heróis vê um navio pirata, com a característica bandeira de caveira. Ele ataca com suas catapultas e balestra (se não houver vento, jogue o dado para outro encontro).

Navio Pirata

CA 13, JP 15, XP 200, PV 120
1 Balestra (2d10)
2 catapultas (6d6)

Se a batalha naval não se resolver em 10 turnos, o navio pirata conseguirá abordar a caravela dos heróis - e a tripulação de 2d12 piratas invadirá o convés para lutar.

Pirata (2d12)

CA 14, JP 14, XP 15, PV 7
1 Espada Longa+1 (1d8)

6) Um cardume de 4 Serpentes Marinhas surgem das águas e se enrolam no barco, atacando os aventureiros no convés.

Serpente marinha (4)

CA 15, JP 14, XP 500, PV 25

1 Pancada+Veneno (2d6).

Veneno: quando atingida a vítima deve ter sucesso em uma JP-CON, em caso de falha a vítima morrerá em 3 turnos.

7) Uma outra embarcação igual a caravela dos aventureiros, será vista no horizonte. Eles não são hostis, mas reagirão se forem atacados. No caso de uma aproximação pacífica, eles dirão que também são aventureiros e estão em expedição para um continente selvagem - podendo trocar, vender ou comprar informações dos heróis.

8) Uma enorme baleia-azul emerge à frente do navio para respirar. Kersley alerta os heróis para que não a incomodem, pois ela não irá atacar o navio. Mas, se for atacada, a baleia aplicará no casco da caravela uma belíssima cabeçada (5d10 de dano) antes de sumir nas profundezas.

9) Um denso e sinistro nevoeiro cobre as águas. Os heróis vêem ao longe um navio velho e podre, em estado deplorável, com as velas esfarrapadas - mas que consegue navegar mesmo na eventual ausência de vento. Kersley diz que o barco se parece muito com um galeão que afundou há 20 anos, carregado de tesouros.

Não parece existir tripulação. O navio não ataca, apenas se aproxima lentamente. Se atacado enquanto estiver distante, pode ser afundado com facilidade.

Navio Fantasma

CA 10, JP 16, XP 1000, PV 60

Pode ser que os heróis não suspeitem da verdade e tentem abordar o navio, à cata dos tesouros mencionados por Kersiev. Se fizerem isso, descobrirão que o barco é assombrado por uma grande tripulação de mortos-vivos (tipo e quantidade à escolha do DM). Depois da luta, os heróis podem revistar tudo e encontrar uma arca contendo tesouros no valor de 5.000 peças de ouro.

10) Surge diante da caravela um pequeno bote contendo um cadáver. E um naufrago de um navio afundado por piratas, que não conseguiu sobreviver no oceano sem água e comida. Ele tem consigo 5d4 peças de ouro.

A Ilha da Caveira

Com o fim da viagem, os heróis podem avistar a ilha surgindo no horizonte. Desta distância, eles só vão enxergar os contornos da vegetação e alguns bandos de pássaros. Chegando mais perto, perceberão que devem passar por uma ilha menor antes de chegar à Ilha da Caveira propriamente dita. O capitão Kersley diz que naquela ilhota vive o monstro que amputou-lhe a perna, e exige que vocês acabem com ele. Os heróis podem fazê-lo antes ou depois de encontrar o primeiro pedaço do Disco dos Três, pois não há risco de traição por parte de ninguém: Kersley não pode zarpar sem tripulação, e os heróis não saberiam manejar o navio sem um capitão. De maneira alguma o marujo aceita ir com os heróis, e aguarda por sua volta no navio - ele diz que pode ser louco, mas nem tanto!

O mapa da Ilha da Caveira está no final do ebook (pág 44 e 45). A ilha é vasta, e viagem terá que ser feita a pé, a menos que os heróis consigam alguma montaria - seja capturando cavalos selvagens, seja

convocando montarias com feitiços. Se os heróis tiverem essa boa idéia, procure facilitar as coisas para eles. O terreno da ilha é difícil, cheio de colinas e vegetação densa, e os heróis só poderão avançar 4 hexágonos por dia (ou o dobro disso, se tiverem montarias). O clima é similar ao da nossa Floresta Amazônica, e a vegetação também é parecida: grandes árvores, mata fechada, e alguns rios descendo pela montanha e desaguando no mar. Há ainda um grande lago no centro da ilha. Enquanto os heróis exploram a ilha, jogue 1d6 para determinar se os heróis encontram alguém (ou alguma coisa!). Tirando um 6, jogue 1d12 e utilize a tabela abaixo para determinar encontros.

1) Neste trecho da ilha há uma colmeia com 1d20 Abelhas Gigantes, e elas atacam qualquer um que entre em seu território. As abelhas gigantes produzem um mel com propriedades mágicas: se pelo menos um litro dele for bebido por um personagem, ele irá recuperar 1d4 Pontos de Vida. Nesta colmeia há 3 litros de mel. Cada abelha gigante pode picar apenas uma vez: depois de picar, perde o ferrão e morre. O ferrão fica cravado na vítima e causa 1 Ponto de Dano por turno até ser removido - o que leva 1 turno.

Abelha Gigante (1d20)

CA 12, JP 14, XP 10, PV 10
1 ferroadada (1d4)

2) Um bando de 1d20 Homens das Cavernas está caçando, e encontra os heróis - vendo neles uma refeição em potencial.

Homem das cavernas (1d20)

CA 11, JP 14, XP 12, PV 10
1 clava (1d4)

3) Os heróis encontram casualmente um pequeno grupo de 1d6 Orcs.

Orc (1d6)

CA 16, JP 16, XP 25, PV 9
1 cimitarra +3 (1d6+3)

4) Uma pequena criatura surge no caminho dos heróis, uma estranhacombinação de galo e serpente. É um Cockatrice, e sua bicada pode ser fatal para um personagem que falhe em uma Jogada de Proteção contra Petrificação: ele será transformado em pedra. Vai depender da generosidade do DM se os heróis irão encontrar mais adiante algo que restaure o companheiro

Cockatrice

CA 13, JP 15, XP 425, PV 22
1 Bicada (1d6+petrificação)

Petrificação: a criatura for atacada por um Cockatrice terá de ter sucesso em uma JP-CON ou será completamente petrificado.

5) Um casal de Ursos que perambulam pela floresta atacam os heróis.

Urso (2)

CA 19, JP 16, XP 240, PV 30
1 mordida+3(1d6)
2 garras+4(1d4)

6) Uma matilha de 1d6+4 lobos ataca os personagens.

Lobo (1d6+4)

CA 16, JP 16, XP 75, PV 15
1 mordida+2 (1d6)

7) Se os heróis não estiverem nas proximidades de um rio, jogue o dado para outro encontro. Caso contrário, 1d10 pequenos Crocodilos tentam almoçar os heróis.

Crocodilo Pequeno(1d10)

CA 15, JP 14, XP 75, PV 24
1 mordida+5 (2d8+4)

8) Um bando de gorilas enfurecidos investe contra os aventureiros.

Gorila (1d8)

CA 16, JP 14, XP 80, PV 25
1 mordida+4 (1d6+2)
2 pancadas(1d4+2)

9) Do meio da mata surgem 1d10 Lagartos Gigantes, cada um medindo cerca de 2m de comprimento.

Lagarto Gigante (1d10)

CA 13, JP 15, XP 75, PV 20
1 mordida+3 (1d8)

Fincar dentes: se um Lagarto conseguir um resultado de 20 em sua jogada de ataque, ele consegue fincar os dentes na vítima - causando 1d8 pontos de dano por turno, até ser morto.

10) Uma Serpente Constrictora (tipo Jibóia ou Sucuri) deixa-se cair das árvores sobre um aventureiro, enroscando-o nele e apertando - o que -lhe causará 2d4 pontos de dano. A cobra só soltará se for morta. Os heróis podem atacar a serpente com uma penalização de -4 para não ferir o companheiro.

Serpente Constrictora

CA 14, JP 15, XP 125, PV 25
1 esmagamento+4 (2d4+3)

11) O grupo é atacado por um Gigante da Colina. Se ele perder metade de seus PVs, se renderá e tentará negociar sua sobrevivência em troca de informações sobre a ilha. Cabe ao DM decidir quanto o Gigante sabe.

Gigante da colina

CA 18, JP 10, XP 1390, PV 100
1 pancada +6 (2d4+8)
1 clava +8 (2d6+6)
Visão no escuro

12) Um grupo de 1d8 ogros estão escondidos nas moitas esperando para atacar alguém, óbvio que as próximas vítimas serão os PJs. Os ogros farão um ataque surpresa aos heróis.

Ogro (1d8)

CA 15, JP 14, XP 240, PV 34
1 clava +6 (2d8+5)
1 pancada +7 (2d4+4)

A seguir estão as descrições dos encontros já definidos. Confira suas localizações no mapa da Ilha da Caveira.

1. Recifes

Quando os personagens passarem perto deste local, os homens do grupo ouvirão uma estranha melodia - que lhes parecerá soberba, celestial (se algum jogador mais afoito adivinhar que são sereias e tentar evitá-las, não permita: lembre-o de que um PJ deve agir de acordo com seu próprio conhecimento.).

Mais adiante, os heróis vêem 1d6 criaturas sentadas sobre as pedras. Parecem lindas mulheres, de pele clara e cabelos de cores estranhas - verde, azul, rosa, violeta... Mas, abaixo da cintura, seus corpos são de peixe.

Se o navio não se chocar com os recifes ou se não afundar, as Sereias mergulham e fogem; se afundar, elas escolhem uma vítima ao acaso e atacam quando ela estiver na água. As Sereias lutam com facas.

Sereia (1d6)

CA 12, JP 14, XP 19, PV 8

1 faca (1d4)

Canto da sereia: todos os homens do grupo - inclusive o capitão Kersley - devem fazer uma JP-SAB com penalização de -4, para evitar o encantamento das Sereias. Se não forem detidos, os heróis encantados tentarão levar o navio diretamente na direção das Sereias, onde a caravela se chocará com os recifes e sofrerá 6d10 pontos de dano.

Muitos navios já caíram na armadilha das sereias e afundaram nestes recifes. Se os heróis puderem explorar os destroços submersos, vão encontrar pelo menos 5.000 Peças de Ouro.

2. Acampamento dos canibais

Esta região está servindo de acampamento provisório para uma tribo nômade de 1d20 canibais. Eles se parecem com homens pequenos, de olhos avermelhados, os cabelos enfeitados com ossos. Vestem pequenas tangas e têm o corpo pintado com cores brilhantes. Não conhecem o metal: suas armas são arcos longos e lanças, feitos de madeira e com pontas de pedra. Também desconhecem o fogo - e fugirão assustados feito coelhos diante de uma tocha ou coisa parecida.

Os canibais vão atacar os heróis assim que os virem, com gritos tribais que vão soar algo parecido com “nham, nham!” O chefe da tribo ataca com a espada longa de um aventureiro que “teve para o almoço” tempos atrás.

Canibal (1d6)

CA 12, JP 15, XP 10, PV 7

1 arco longo (1d6)

1 lança de Pedra (1d6)

1 espada Longa (1d8)

3. Floresta Assassina

Ao passarem por esta região, os personagens serão atacados por 1d6 árvores ao redor. Sim, pelas ÁRVORES. Elas são grandes, e difíceis de distinguir de uma árvore comum. Não podem se deslocar, e atacam qualquer criatura que se aproxime o bastante para ser agarrada. Cada galho deve ser tratado como um inimigo separado: será cortado se receber 5 pontos de dano. Ataques contra o tronco são inúteis. Uma árvore com todos os galhos destruídos não morrerá, mas será inofensiva.

Um personagem atingido por um galho não sofre dano, mas será agarrado e, no turno seguinte, arrastado para a bocarra localizada no tronco. Lá ele será mastigado, sofrendo 3d6 pontos de dano por turno. Se atacadas com fogo, as Árvores Assassinas libertam imediatamente suas vítimas.

Árvore assassina (1d6)

CA 12, JP 14, XP 375, PV 18

1 ataque com galho (especial)

Especial: uma criatura atingida por um galho não sofre dano, mas será agarrado e, no turno seguinte, arrastado para a bocarra localizada no tronco. Lá ele será mastigado, sofrendo 3d6 pontos de dano por turno. Se atacadas com fogo, as Árvores Assassinas libertam imediatamente suas vítimas.

4. Covil da Hidra

Este é o local onde Kersley enfrentou um monstro de muitas cabeças, e perdeu a perna. Quando os personagens navegarem à sua procura neste trecho, ela aparecerá para lutar.

Hidra de cinco cabeças

CA 15, JP 15, XP 500, PV 50

5 mordida+6 (1d10+3)

Visão na Penumbra, Visão no escuro, Regeneração

Alguns navios foram afundados pela hidra nestas águas. Se os heróis tiverem a idéia de procurar pelo covil submerso do monstro encontrarão jóias e pedras preciosas no valor de 10.000 Peças de Ouro. Entre os tesouros há uma espada longa +3 ou outra arma mágica poderosa, escolhida pelo DM.

5. Emboscada das Aranhas

Sobre estas grandes árvores, 1d10 Caranguejeiras Gigantes cairão sobre os aventureiros.

Caranguejeira gigante (1d10)

CA 12, JP 13, XP 25, PV 10

1 mordida+1 (1d6+veneno)

Veneno: Qualquer pessoa picada por uma delas deve conseguir uma JP-CON, ou morrerá em 1d4 turnos (como regra opcional, ficará doente e imprestável até que ser curada).

6. Terror na mata

Um urro demoníaco anuncia a aproximação de uma fera gigante, cuja cabeçorra pode ser vista sobre as árvores. É um Tiranossauro Rex, o mais temido dos monstros pré-históricos. E está com fome!

Tiranossauro Rex

CA 15, JP 15, XP 1350, PV 90

1 mordida+4 (5d8)

7. Armadilha dos Gnolls

O grupo de heróis é pego em uma emboscada por 1d10 Gnolls. Eles estão armados com machados e espadas longas.

Gnolls (1d10)

CA 14, JP 16, XP 20, PV 8

1 Machado (1d6)

1 Espada Longa (1d8)

8. Planta abraçadora

Um grande arbusto localizado nesta vegetação parece normal, mas, com a aproximação de qualquer criatura a menos de 3m, ele a agarrá e amarrará com seus caules fibrosos e espinhosos. Jogador e DM



devem jogar 2d12 (o jogador pode somar à sua jogada um eventual bônus pela Força) e comparar os resultados: se o total obtido pelo jogador for duas vezes maior que o obtido pelo DM, a vítima escapa; se for menor que o dobro, mas mesmo assim superar a jogada do DM, a vítima continua presa - mas sem sofrer dano; e, se o resultado do DM for maior, a vítima sofre dano igual à diferença dos resultados.

Os outros personagens não podem libertar o herói preso sem matar a planta. Ela, contudo, estará firmemente enrolada no corpo do personagem: o dano de qualquer um tem 30% de chance de ser dividido entre a Planta Abraçadora e sua vítima.

Planta abraçadora

CA 14, JP 14, XP 35, PV 15
1 ataque especial (descrito acima)

9. Ilha dos piratas

Esta ilhota serve como esconderijo para 1d20 piratas, que ergueram aqui uma pequena vila. São quatro pequenas construções: um alojamento, um armazém de armas e alimentos, um depósito para os tesouros contendo 6.000 Peças de Ouro em moedas, jóias e pedras preciosas e a casa do Capitão Aristan, o comandante pirata. Aristan luta com uma espada longa +2 (ordeira).

Pirata (1d20)

CA 14, JP 14, XP 15, PV 10
1 Espada longa (1d8)

Comandante pirata Aristan

CA 15, JP 14, XP 65, PV 25
1 Espada+2 (1d8+2)

10. Espreita do tigre

Do meio da floresta surge um Tigre Dentes-de-Sabre, que ataca os heróis

Tigre Dentes de Sabre

CA 16, JP 14, XP 650, PV 55
1 mordida+4 (2d8)
2 garras+3 (1d8)

11. Ataque dos macacos

Do alto das árvores um bando de 1d12 macacos ataca os heróis, atirando cocos, ossos e galhos de árvore. Eles estão nos galhos mais finos, e só podem ser atacados com projéteis. Não há como lutar com eles corpo-a-corpo. Quando o primeiro macaco cair morto, todos os outros fugirão gritando.

Macaco (1d12)

CA 13, JP 15, XP 5, PV 4
1 arremesso de objeto (1d4)

12. Perigo na praia

1d10 Homens-Carangueijo abandonam suas tocas na areia para investirem contra os heróis.

Homem Carangueijo (1d10)

CA 15, JP 15, XP 20, PV 10
2 Garras (1d6)

Enfrentando o guardião

X: como em todo mapa que se preze, o "X" marca o local. Quando os heróis chegarem qualquer hexágono adjacente a este, o medalhão dado pelo velho começará a brilhar. Mas o DM pode aumentar ou diminuir o raio de alcance do medalhão, a seu critério, para ajudar ou dificultar a busca.

Este ponto fica no sopé de uma montanha, e aqui se localiza o santuário onde

está guardada a primeira parte do Disco dos Três. E uma caverna que penetra na montanha, e a entrada foi esculpida na rocha como uma enorme caveira humana - o que, sem dúvida, deu nome à ilha. O interior da caverna é escuro, e os heróis devem providenciar fontes de luz. Depois de percorrer a caverna por algum tempo, os heróis chegam a uma vasta câmara circular. Inscrições gravadas nas paredes de pedra contam histórias da eterna luta do Bem contra o Mal.

Perto da extremidade oposta da câmara está um altar onde repousa a primeira parte do Disco dos Três. Mas, quando os heróis avançam para pegá-lo, o Guardião do Disco abandona seu esconderijo nas sombras. Seu aspecto é demoníaco: tem o corpo massivo, inteligente e capaz de falar, o Guardião não poderá ser convencido de que os heróis foram enviados pelos mesmos Deuses que o criaram. Ele inevitavelmente atacará. O Guardião pode lutar com seus chifres e garras, ou atacar com uma baforada de fogo

Primeiro Guardião

CA 17, JP 13, XP 800, PV 65

1 mordida+5 (1d10)

2 garras+5 (2d4)

Baforada de fogo (3x/dia): o guardião ataca com uma baforada em formato de cone com 9m de comprimento e 3m de largura na base. Causa 3d6 pontos de dano - ou metade, se a vítima conseguir sucesso em uma JP-DES.

Imunidade I: o guardião é imune a feitiços que afetam a mente.

Imunidade II: o guardião é imune a ataques baseados em fogo.

Após a derrota do Guardião, os heróis poderão pegar o pedaço do Disco dos Três. Esta parte foi criada pelos Deuses da Neutralidade, e somente poderá ser toca-



da por um personagem de alinhamento Neutro. Não revele esse detalhe aos jogadores, deixe qualquer um deles tentar. Se o personagem que tocar no disco não for do alinhamento correto, ele sofrerá um choque violento - sofrendo 6d6 pontos de dano, com direito a uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria para reduzir o dano à metade.

De posse do Disco, os heróis devem retornar ao ponto de desembarque. Lembre-se de que os heróis ainda não mataram o monstro no Local 4, eles devem fazê-lo agora - ou Kersley se recusará a levá-los de volta. Durante a viagem marítima de volta, reutilize as tabelas de condições do tempo e de errantes.

Esta parte da aventura termina com o retorno dos heróis a Malpetrim.

Tumba Sagrada

A aventura recomeça com o retorno dos heróis à cidade costeira de Malpetrim. Aqui está sendo realizada a Grande Feira, onde os heróis podem gastar os eventuais tesouros que tenham achado - ou vender coisas de que não precisem mais, como a caravela usada na viagem. Se algum herói morreu, neste ponto os jogadores podem introduzir no grupo personagens novos - mas o DM não deve permitir que nenhum herói abandone o grupo: quem fizer isso será amaldiçoado pelos deuses, e provavelmente um raio lhe cairá na cabeça antes que chegue à próxima esquina! Aqui, os heróis devem consultar o mapa entregue pelo Avatar (pág. 7) e decidir qual será seu próximo objetivo: a Tumba Sagrada ou as Cavernas Escuras, nesse capítulo descreveremos a Tumba Sagrada.

A Tumba

A Tumba Sagrada é o local de descanso de um guerreiro, escolhido anteriormente pelos Deuses para deter Sartan e restaurar o equilíbrio da balança entre o Bem e o Mal. Lá se encontra a segunda parte do Disco. A Tumba fica ao norte de Malpetrim, a três dias de viagem a cavalo - ou seis dias a pé. É uma viagem tranquila, através de planícies e matas esparsas, mas o DM pode usar os encontros abaixo para que os heróis não criem “teias de aranha”.

1. Gigante

Da colina ao longe os heróis vêem um gigante se aproximando. Quando ele chega mais perto, percebem que ele tem duas cabeças! Trate-o como se fosse uma Hidra, com 30 Pontos de Vida na cabeça da esquerda e 20 na da direita. Ele segura duas clavas, sendo a clava da esquerda



bem maior. Quando a cabeça de um lado morrer, o braço correspondente deixará de lutar.

Gigante de Duas Cabeças

CA 15, JP 14, XP 800, PV 50
1 clava maior +11 (4d6+5)
1 clava menor +7 (3d6+5)

2. A Maldição

Os personagens são atacados durante a noite por um bando de 1d4 lobisomens.

Lobisomen (1d4)

CA 14, JP 14, XP 125, PV 19
1 mordida+3 (2d4)

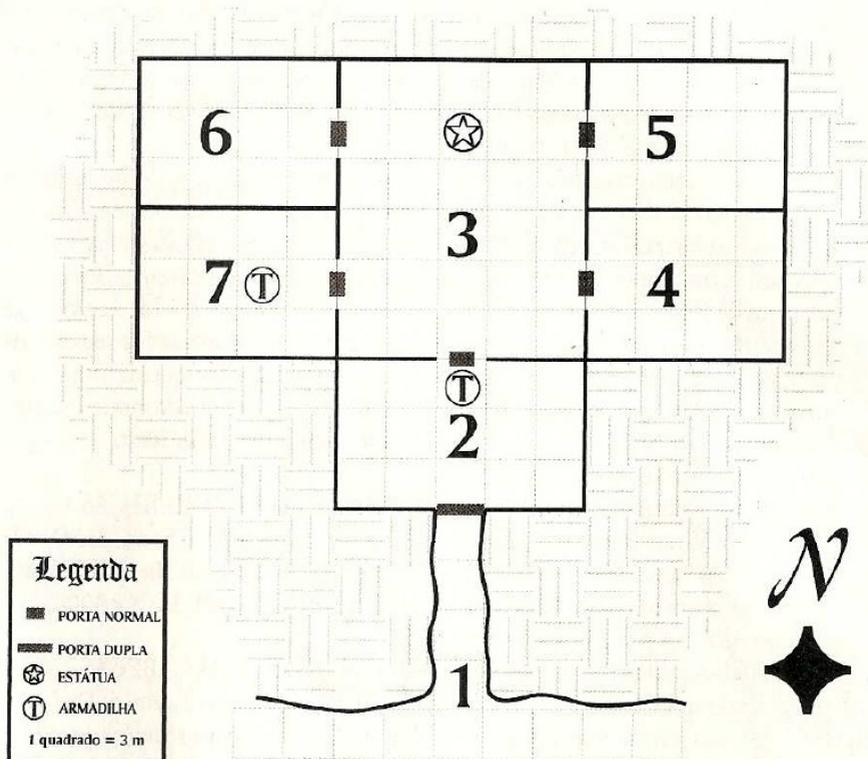
3. O ataque da estátua

Durante a travessia de uma mata, surge no meio do caminho uma estátua de pedra. É a estátua de um guerreiro que empunha uma espada de duas mãos. Quando os heróis se aproximarem, ela atacará.

Estátua viva

CA 15, JP 14, XP 300, PV 45
1 espada longa+1 (1d8+3)

TUMBA SAGRADA



Depois da viagem, os heróis chegam à Tumba, que foi escavada diretamente na base de uma montanha rochosa - lembrando a entrada do santuário da Neutralidade, na Ilha da Caveira. Apenas uma entrada é visível pelo lado de fora. O interior está escuro, e os aventureiros devem providenciar alguma fonte de luz.

1. Entrada

Este sinuoso corredor, esculpido na pedra bruta, levará os personagens até o interior do templo. No final do túnel há uma grande porta dupla, gravada com desenhos parecidos com aqueles vistos no santuário da Ilha da Caveira: eles representam a luta sem fim entre os Deuses

do Bem e do Mal, com os Deuses da Neutralidade tentando manter o equilíbrio da balança. A porta não está trancada, mas ficou fechada durante séculos e está emperrada, mas nada que um bom Ladrão não de jeito. Assim que a porta se abrir, será liberado no corredor um gás de fedor indescritível, todos os heróis devem conseguir uma JP-CON: aqueles que falharem serão atacados por fortes tonturas e ânsias de vômito, sofrendo penalização de -2 nos ataques pelas próximas 4 horas.

2. Sala de entrada

Esta grande sala está totalmente vazia, exceto pelas sempre presentes gravuras nas paredes. Há uma única porta na pare-

de norte, que pode ser aberta sem maiores problemas - mas a porta aciona uma armadilha! Uma explosão de fogo mágico detonará no centro do aposento, como uma bola de fogo, causando 3d6 pontos de dano a todos os ocupantes da sala. O dano pode ser reduzido à metade com uma JP-DES bem-sucedida.

3. Câmara da estátua

Este grande aposento é a câmara principal da tumba. Todas as portas estão emperradas, mas aqui só é necessária a força de um único personagem para abri-las. Uma vez nesta saia, o medalhão mágico entregue pelo Avatar começará a brilhar - indicando que a próxima parte do Disco está por perto. No centro da sala há uma estátua de pedra: as inscrições no pedestal dizem que ela pertence ao guerreiro que descansa neste local. Quando alguém se aproximar da estátua, ela ganhará vida e atacará com uma espada longa.

Estátua do guerreiro

CA 15, JP 13, XP 300, PV 45
1 espada longa+2 (1d8+2)

4. Covil das serpentes

Esta porta emana um constante chiado, parecido com o de uma cachoeira. Assim que a porta for aberta, contudo, irá revelar uma massa rastejante de enormes cascavéis. Centenas! Milhares! 1d20 serpentes sibilantes escapam da sala durante cada round em que a porta permanece aberta, e atacam os heróis.

Cascavel (1d20)

CA 14, JP 14, XP 100, PV 15
1 mordida+1 (1d6+2)

5. Sarcófago maldito

Um esquife descansa no centro desta sala. Sua tampa é pesada, e um person-

gem deve fazer um teste de Força para removê-la. No interior do sarcófago está um cadáver mumificado, com roupas de servo: é o criado pessoal do guerreiro.

A múmia irá se levantar assim que a tampa for aberta. Ela é um inimigo terrível: sua simples visão provoca grande pânico e todos os heróis que virem a múmia devem ter sucesso em uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria, ou fugirão durante 2d4 turnos.

Múmia

CA 14, JP 14, XP 500, PV 50
2 pancadas+5 (1d8+3)

6. A sala do guardião

Nesta sala, sentado em uma grande cadeira, está o cavaleiro da Tumba - que, para o espanto dos personagens, não está morto! Parece bem vivo, e igualmente ameaçador. Assim que os heróis entrarem, ele saltará da cadeira para lutar, dizendo:

*“Ah!Emissários do Deus do Mal! Vocês não conseguirão me iludir, pois conheço todos os seus truques. Preparem-se para serem enviados para junto de seu Deus”
Morte aos seguidores de Sartan!”*

Em sua infinita sabedoria, os Deuses do Bem acharam que o evento podia se repetir - e, para evitar que o disco fosse destruído pelos seguidores.

Os heróis podem tentar convencer o guerreiro de que não são emissários de Sartan, mas isso será muito difícil. Se eles mostrarem o medalhão entregue pelo Avatar, o guerreiro simplesmente não o reconhecerá. Caso os heróis sejam extremamente convincentes, o guardião se acalmará por algum tempo - mas apenas a presença de um personagem Homem de Armas com a especialização Paladino poderá convencê-lo de uma vez por to-

das. O mais provável é que aconteça uma luta - e o guardião, um guerreiro com uma espada longa +5 (ordeira), é um adversário duro de vencer.

Segundo Guardião

CA 16, JP 13, XP 750, PV 75

1 espada longa+5 (1d8+8)

Se os heróis tiverem vencido ou convencido o Guardião, eles poderão pegar sobre sua mesa a segunda parte do Disco. Esta parte foi criada pelos Deuses do Bem, e só poderá ser tocada por um personagem de alinhamento Ordeiro. Se algum personagem de alinhamento errado tocar o Disco, sofrerá um choque violento que causará 6d6 pontos de dano (com direito a uma Jogada de Proteção contra Feitiços para reduzir esse dano à metade).

Quando um personagem de alinhamento correto pegar o disco, o Guardião falará - esteja ele ainda de pé ou estrebuchado no chão, depois da batalha:

“Então era verdade! Vocês não são emissários do Mal! Louvados sejam os Deuses do Bem, por me pouparem da guarda do Disco. Agora posso descansar...”

E o Guardião, bem como todos os seus pertences, se desmanchará em um punhado de cinzas. Azar de que machou que ficaria com sua espada mágica!

7. Sala do tesouro

Esta sala está abarrotada de moedas de ouro, jóias e alguns objetos como espadas e escudos. O único detalhe é que, logo à frente da porta, há uma armadilha no chão: os heróis que entrarem na sala vão acionar um mecanismo que dispara 1d4 dardos envenenados para cada personagem dentro da sala. Considere o disparo de cada dardo como o ataque de uma

criatura com 1 Dado de Vida. Para cada ataque bem-sucedido, o herói deve conseguir uma Jogada de Proteção contra Veneno (modificada pela Constituição) para não ficar paralisado durante 3d4 horas - ou até que seja curado de alguma forma. Todas as moedas na sala são de ouro. A quantidade total é de 10.000 peças de ouro, e o valor das jóias é de 6.000 peças de ouro. As armas contidas na sala são: 3 arcos longos; 2 espadas longas (uma delas é uma espada + 1 - ordeira); 1 espada curta; um escudo +2 - ordeiro; um anel de proteção +1 - ordeiro; uma adaga maldita -1 - caótica.

Com a segunda parte do disco em mãos, os heróis podem optar por voltar a Malpetrim e se preparar para a última busca ou ir direto para as Cavernas Escuras que é onde está o terceiro Guardião.

Cavernas escuras

A viagem para as Cavernas Escuras leva quatro dias a cavalo ou oito dias a pé, indo para leste, não importando se o ponto de origem é Malpetrim ou a Tumba Sagrada, pois a distância é a mesma. E, em ambos os trajetos, os heróis terão que atravessar as terríveis Montanhas Uivantes. A travessia das montanhas levará metade do tempo total da viagem, seja feita a pé ou a cavalo.

As Montanhas Uivantes receberam este nome devido a um misterioso vento gelado, que sopra na região durante o ano todo. Esse vento torna o clima das montanhas verdadeiramente glacial, com gelo e neve por toda parte. Mas o DM pode esquentar um pouco as coisas com os encontros abaixo:

1. Lobos da neve

Durante a noite, enquanto os personagens descansam, eles serão atacados por uma matilha de 1d6 lobos brancos. Quando em boas condições, a valiosa pele desse animal pode ser vendida por 5000 peças de ouro.

Lobo da neve (1d10)

CA 14, JP 15, XP 100, PV 30

1 mordida (2d4)

Sopro gelado (1x/dia): o lobo da neve ataca com um sopro de ar gelado, que causa 6d4 pontos de dano - ou metade, se a vítima conseguir sucesso em uma JP-DES.

2. Urso polar

Durante a travessia das montanhas, os personagens serão atacados por um casal de ursos polares.

Urso polar (2)

CA 13, JP 15, XP 500, PV 41

1 mordida+2 (2d4+3)

3. Abominável homem das neves

Os personagens são atacados por um abominável homem das neves.

Abominável homem das neves

CA 14, JP 14, XP 900, PV 58

2 garras+2 (4d4+4)

Depois da travessia das Montanhas Uivantes, os heróis chegam à entrada das Cavernas Escuras - que, como as outras, fica na base de uma montanha. Como o nome diz, a caverna está imersa em escuridão: os heróis terão que providenciar tochas, lampiões ou outras fontes de iluminação. Lembre-se de que o amuleto mágico brilhará quando eles estiverem próximos do objetivo - mas cabe ao DM decidir essa proximidade.

1. Entrada

A passagem desce, levando os heróis para as profundezas da caverna. As gravuras com histórias da batalha entre os Deuses do Bem e do Mal também estão presentes ali - mas, desta vez, parecem pinturas feitas por homens-das-cavernas.

2. Morcegos Gigantes

Nesta área os personagens serão atacados por um bando de 1d20 morcegos gigantes.

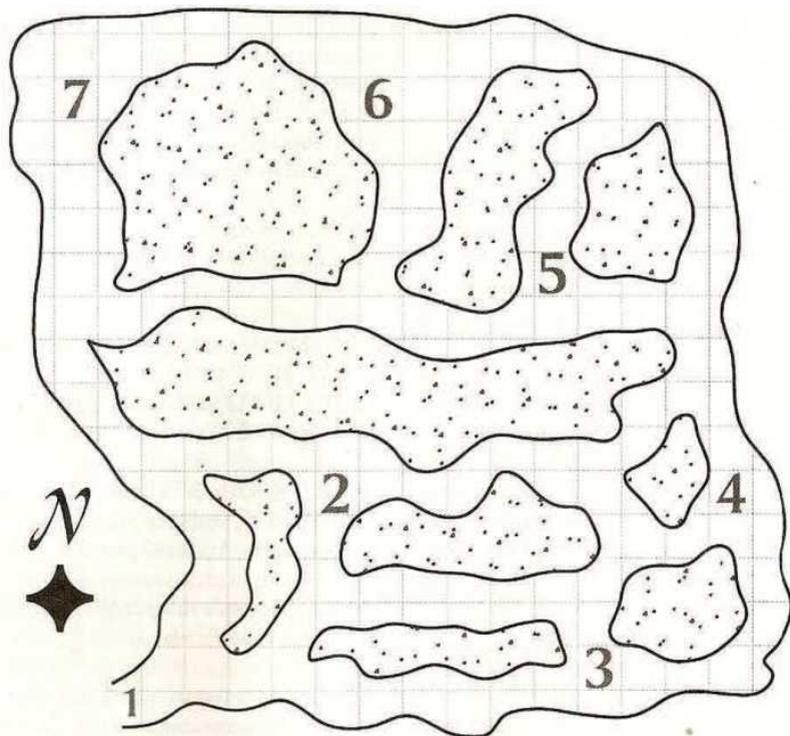
Morcego gigante (1d20)

CA 13, JP 15, XP 20, PV 9

1 mordida (1d4)

3. Cubo gelatinoso

Por esta área perambula um imenso cubo gelatinoso, muito maior que qualquer outro já visto pelos heróis. A ameaça rastejante atacará os heróis assim que os encontrar, provavelmente surpreendendo-os (1-4 em 1d6). O cubo gelatinoso carrega dentro de si 10d4 peças de prata,



e um item mágico metálico à escolha do DM.

Cubo gelatinoso

CA 12, JP 16, XP 600, PV 91
1 pancada+4 (4d4+paralisia)

Paralisia: o ataque paralisa a vítima, a menos que ela consiga uma sucesso em uma JP-DES com penalização de -2 (devido ao grande tamanho do monstro)

4. Esqueletos

Espalhados pelo chão há 1d6 esqueletos de aventureiros, vítimas das criaturas que infestam as cavernas. Tendo morrido neste lugar maligno, todos tornaram-se mortos-vivos - e levantam-se para lutar assim que os heróis chegam perto. Todos estão armados com espadas normais, e um deles veste uma armadura de placas de aço +1 (ordeira). Outro deles carrega um fras-

co de Poção de Cura Extraordinária, que restaura 3d8 pontos de dano.

Esqueleto (1d6)

CA 13, JP 17, XP 25, PV 9
1 espada longa+1 (1d6+1)

5. Covil da gárgula

Neste local os heróis encontrarão o que parece ser uma estátua de aspecto diabólico. Na verdade, é uma gárgula que atacará os aventureiros.

Gárgula

CA 14, JP 14, XP 175, PV 25
2 garras+3 (1d6+2)

6. A câmara do guardião

Este é o local onde repousa a terceira parte do Disco dos Três. Ela está sobre um altar demoníaco, feito de ossos e crâ-



nios humanos. Mas, para chegar ao altar, os heróis terão que passar pelo Terceiro Guardião...

O Terceiro Guardião é o monstro mágico conhecido como Quimera, uma fera de três cabeças, parte leão, parte bode e parte dragão - mas sem asas.

Terceiro Guardião

CA 15, JP 14, XP 2300, PV 85

2 mordidas (3d4)

Baforada (3x/dia): a cabeça de dragão pode disparar uma baforada de fogo, em formato de cone, com 15m de comprimento, o dano é de 3d6 pontos.

Vencendo o Terceiro Guardião, os heróis poderão pegar a última parte do Disco. Este pedaço foi criado pelos Deuses do Mal, e só pode ser tocado por um personagem com alinhamento Caótico senão já sabe: choque violento, 6d6 pontos de dano, Jogada de Proteção, etc...

7. Armadilha de pedra

Role 1d4. Se o resultado obtido for 1 ou 2, um punhado de pedras cai do teto e causa 2d8 pontos de dano em um personagem, escolhido aleatoriamente. Se o resultado for 3-4, a quantidade de pedras será maior- e TODOS os heróis sofrem 2d8 pontos de dano.

Se as aventuras foram jogadas na ordem em que foram apresentadas, os heróis devem ter agora todas as partes do Disco dos Três. Claro que alguém no grupo terá a "brilhante idéia" de unir as três partes do disco para ver o que acontece: se tentarem isso, diga apenas que uma estranha força magnética impede que os pedaços se toquem.

Verifique se os jogadores lembram-se das instruções do Avatar: eles deveriam retornar a Malpetrim e procurar pelo clérigo Gesry, que os guiaria na luta final para manter o equilíbrio da balança. Luta final, sim senhor!

Pensou que tinha acabado?

A luta final

Quando os heróis retornarem, a Grande Feira terá terminado, pois muitos dias terão se passado desde o início da aventura. Mais de um mês, talvez. O clima estará muito diferente, com ameaçadoras nuvens de tempestade rolando no céu, prenunciando a chegada de Sartan. Os heróis devem vasculhar Malpetrim em busca do clérigo. Se tentaram fazer isso antes de obterem as três partes do Disco, não terão conseguido - pois o medalhão não funcionará, e nenhum habitante da cidade terá ouvido falar do tal sacerdote. Gesry estará na praça da cidade, perto daquela fonte. Ele aparenta ser um humano com seus 30 anos de idade, e veste-se como um clérigo dos Deuses da Neutralidade. Na verdade, ele parece bem familiar, é exatamente igual ao outro sacerdote, mas bem mais jovem. Como os heróis não sabem que falaram com um Avatar, talvez pensem que se trata da mesma pessoa. Quando os heróis se aproximarem, o medalhão começará a brilhar - e o mesmo acontece com um medalhão idêntico, usado pelo clérigo. Surpreso com a chegada dos heróis, e vendo o medalhão que carregam, cairá de joelhos dizendo:

“Finalmente a profecia se cumpriu! Agora poderei provar aos Deuses o meu amor e minha devoção! Vocês trouxeram as partes do disco?”

Talvez os heróis desconfiem do clérigo e não respondam de imediato. Se fizerem isso, Gesry irá choramingar coisas como “Oh, não! Tudo está perdido! Sartan destruirá o mundo!”

Contudo, se a resposta for sim, Gesry se levantará para abraçar efusivamente os heróis (faça com que isso lhes pareça bas-

tante embaraçoso). Se estiverem feridos, ele poderá curá-los com seus poderes (o DM pode escolher à vontade o Nível e os feitiços de Gesry). Depois dirá:

“Devemos nos apressar! Sartan ainda não interferiu em nossa missão, deixando o tra-balho difícil para vocês - mas agora ele ordenará a seus seguidores que nos destruam o quanto antes. Venham comigo.”

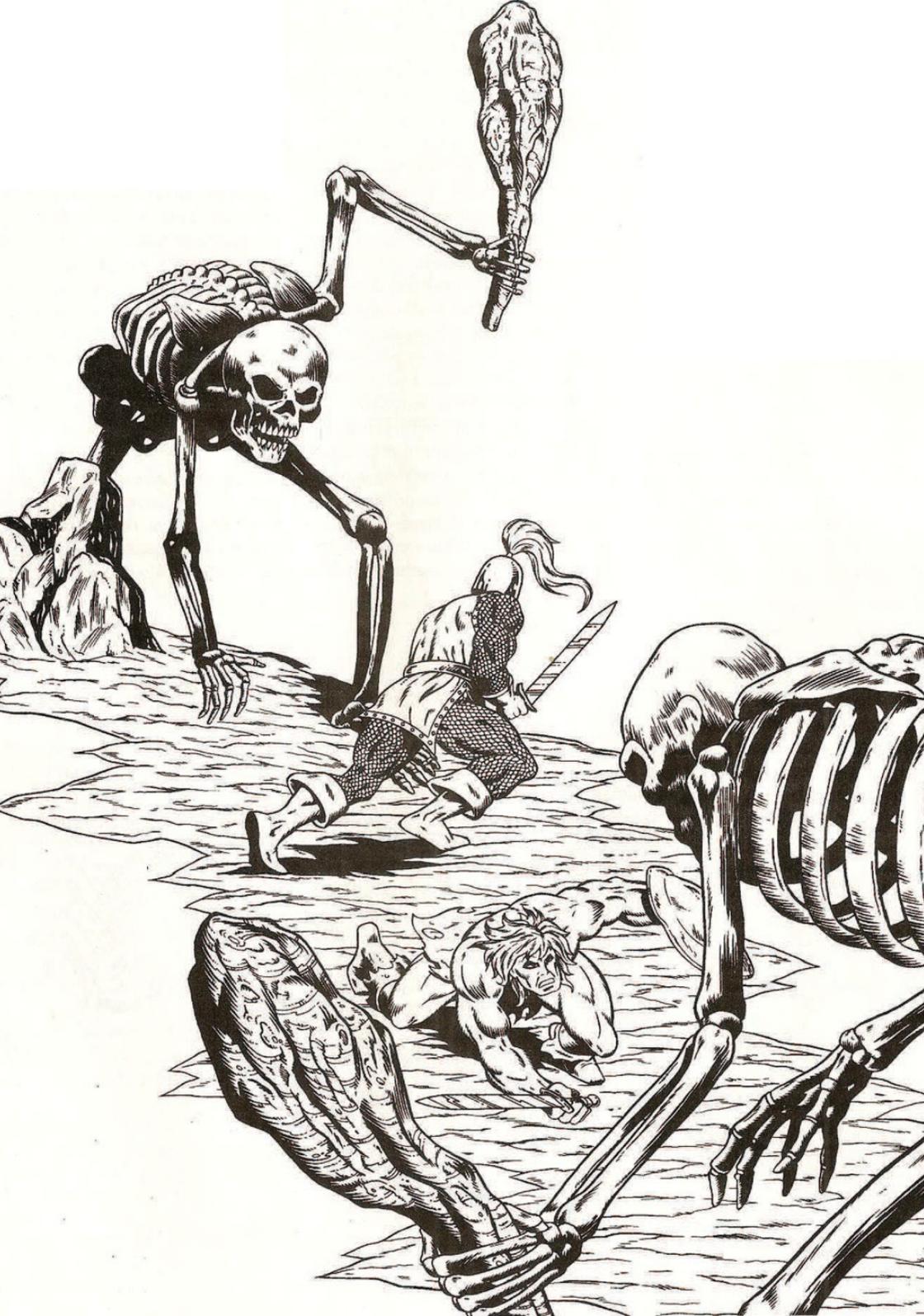
Os heróis devem acompanhar o clérigo. Ele irá guiá-los para fora da cidade, na direção de um antigo templo que fica a meio dia de viagem. Durante a caminhada o grupo será atacado pelas forças de Sartan: o primeiro ataque será feito por 1d6 soldados-esqueletos, que erguem-se da própria terra para enfrentar os heróis. São enormes, muito maiores que esqueletos humanos, e devem ter pertencido a gigantes. Um clérigo que tente esconjurá-los deve tratá-los como Espectros - ou seja, eles são difíceis de afastar.

Esqueleto Soldado (1d6)

CA 12, JP 14, XP 900, PV 45

1 clava giagnte+1 (3d6+2)

Após os heróis derrotarem os primeiros enviados, eles poderão continuar a viagem sem maiores problemas. Os heróis chegam ao local indicado pelo clérigo, e tudo que podem ver é um grande descampado. Mas então, diante de seus olhos, o ar começa a tremular - e um grande templo surge do nada. Gesry ajoelha-se para agradecer aos Deuses pelo milagre, e você se aproxima. Os clérigos do grupo perceberão algo estranho nesse templo: suas gravuras indicam que essa casa de adoração tem estima para com todos os Deuses, sejam do Bem, do Mal ou da Neutralidade.



O interior do templo ostenta uma única e gigantesca sala circular, com quadros de todos os Deuses. Parecem haver aqui tantos quadros quanto estrelas no céu! Então, distraídos pela infinitude das pinturas, só pouco depois você notam que um clérigo vestido de negro está orando junto a um altar central. Ele fala em uma língua estranha, faz gestos estranhos com as mãos, e um grande círculo de luz começa a se formar no alto. Gesry se alarma e diz:

“E um clérigo de Sartan! Está abrindo um portal para que Ele chegue a este mundo. Temos que detê-lo!”

Mas, antes que os aventureiros possam fazer qualquer coisa, 15 pessoas encapuzadas surgem às suas costas, empunhando espadas e usando cotas de malha por baixo dos mantos negros. Antes de atacar, o líder deles grita:

“Destruam o Disco! Morte a todos os inimigos de Sartan!”

Seguidores de Sartan (15)

CA 14, JP 15, XP 15, PV 10
1 espada longa+1 (1d8)

O líder é um guerreiro mais poderoso, vestindo armadura de placas de aço e armado com uma maça +3 (caótica).

Líder dos seguidores

CA 16, JP 14, XP 50, PV 15
1 maça+3 (1d6+4)

Quando os heróis conseguem derrotar os seguidores de Sartan, o portal está quase inteiramente aberto. Alguma coisa enorme se aproxima. Gesry alerta sobre o perigo:

“Depressa! Unam agora as três partes do Disco, e joguem no portal!”

Desta vez, quando os aventureiros tentarem juntar as três partes do artefato, elas se unirão em uma única peça de ouro - sem emendas, como se a peça nunca houvesse sido dividida. Um dos heróis deverá tentar arremessar o disco no portal, fazendo um teste de destreza com penalização de -4. Se falhar, Sartan consegue se aproximar mais: surge no portal a imagem de um rosto gigantesco, a face de um mal indescritível, com vermes rastejando sobre sua pele repugnante. À simples visão de tal imensidão demoníaca, todos os personagens de alinhamento Ordeiro perdem imediatamente um nível de experiência, sem direito a nenhuma Jogada de Proteção. Personagens de alinhamento Neutro podem tentar uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria com penalidade de -1, para evitar a perda de um nível de experiência. Personagens de alinhamento Caótico nada sofrem.

Deve-se, então, recuperar o Disco e fazer outro arremesso: outra falha indicará a perda de mais um nível de experiência, como antes, exceto para aqueles que puderem e conseguirem suas Jogadas de Proteção. Desviar os olhos é inútil: para sofrer o dreno de energia, basta saber que aquele horror está ali!

Quando o portal for finalmente atingido pelo Disco, o rosto macabro de Sartan se contorcerá de dor. Uma voz ecoará pelo templo:

“NÃO! NÃO DE NOVO!”

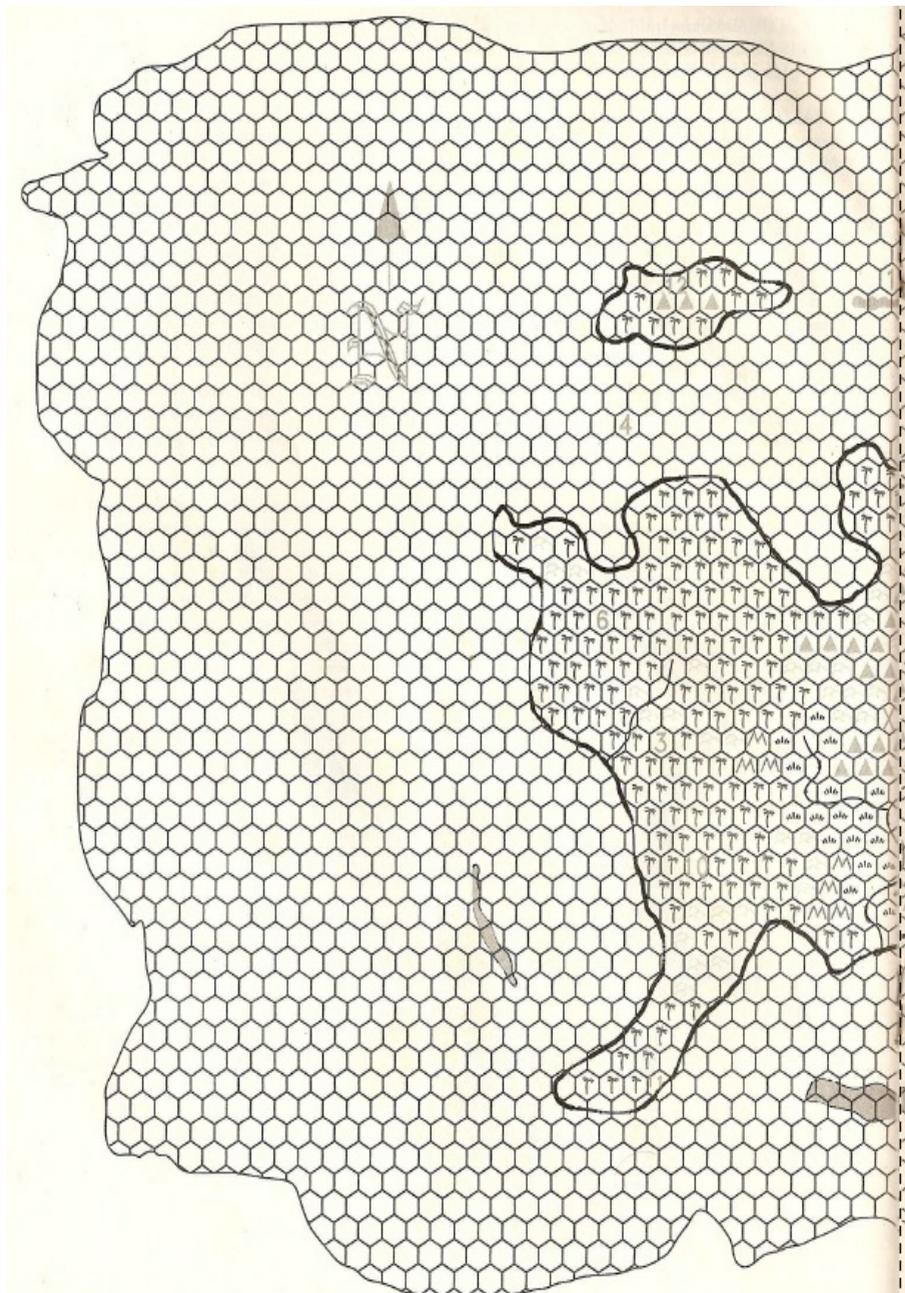
Um clarão irá cegar temporariamente os heróis sobreviventes. Quando puderem enxergar de novo, vão se encontrar de volta ao descampado. O templo terá sumido, sem deixar sinais de que tenha existido um dia. O clérigo de Sartan está ali, morto, bem como todos os seguidores - e o sol começa a brilhar através das nuvens

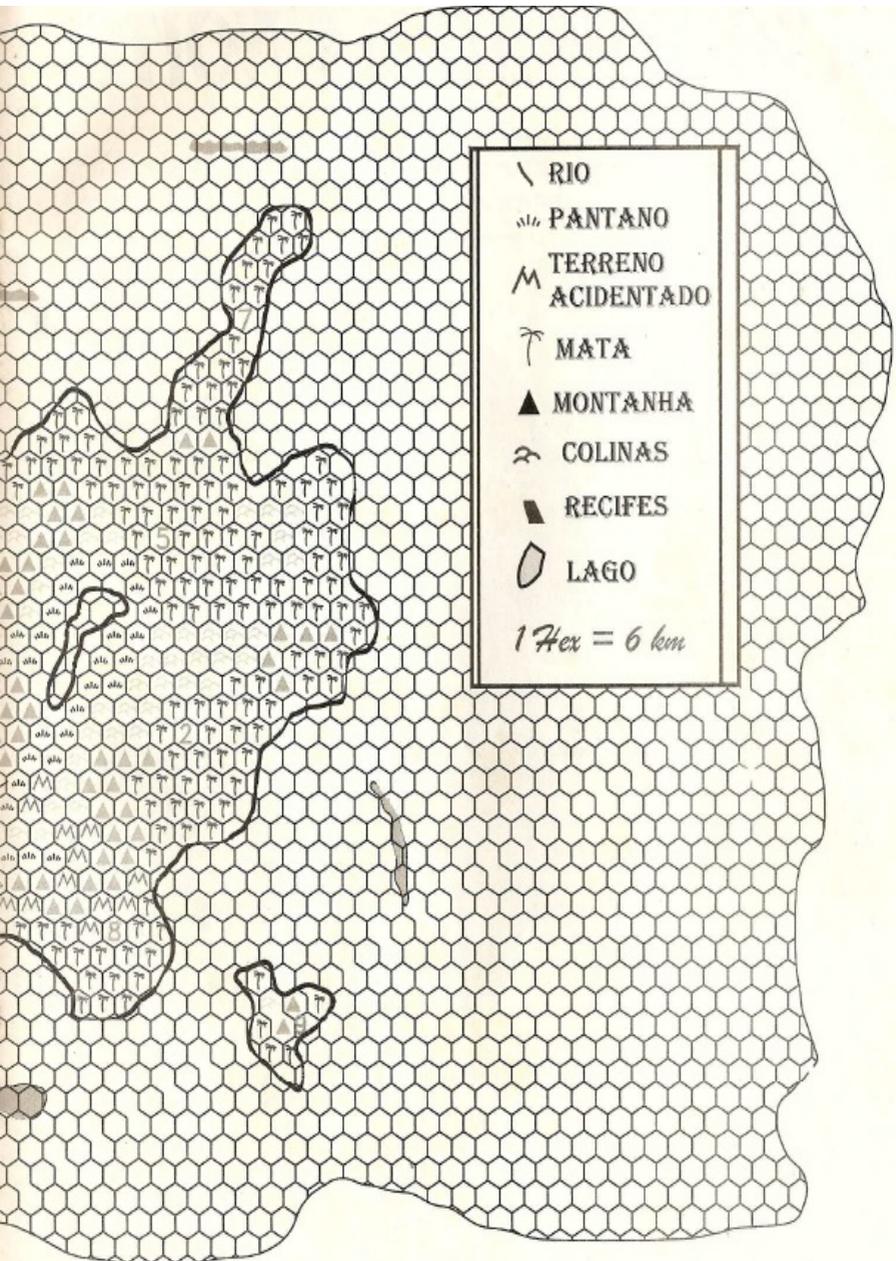
que se dissipam. O clima parece retornar ao normal.

Aliviados com o fim de tudo, vocês notam que há mais alguém no grupo: lá está o Avatar, em sua aparência idosa, diante de um clérigo estupefato que olha para uma versão envelhecida de si próprio. Ele tem o disco nas mãos, e diz:

“Vocês conseguiram, meus filhos. Sartan foi detido uma vez mais. Agora cuidarei para que as partes do Disco sejam guardadas novamente, até que outro grupo de heróis seja necessário para restaurar o equilíbrio. E agora, como prometi, que a sorte dos deuses esteja com vocês!”

O velho clérigo desaparece, aparentemente sem deixar sinais da recompensa que prometeu. Mesmo aqueles que perderam níveis de experiência não os receberam de volta. Contudo, os heróis percebem que cada um deles carrega agora um medalhão dourado: uma inscrição no medalhão diz que ele atenderá a um desejo! Agora cada jogador deve decidir o que fará com seu desejo: ele pode guardá-lo para mais tarde, usá-lo para recuperar os níveis de experiência que tenha perdido, ou então aumentar suas características. Claro que os heróis podem usar seus desejos para outras coisas, como ficarem muito ricos ou serem reis. Cabe ao DM decidir se esse tipo de desejo será atendido - mas, depois de tantos perigos, até que um aventureiro merece um pequeno reino para reger. Afinal, eles salvaram o mundo!





- \ RIO
 - ~ PANTANO
 - M TERRENO ACIDENTADO
 - T MATA
 - ▲ MONTANHA
 - z COLINAS
 - ▼ RECIFES
 - LAGO
- 1 Hex = 6 km

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