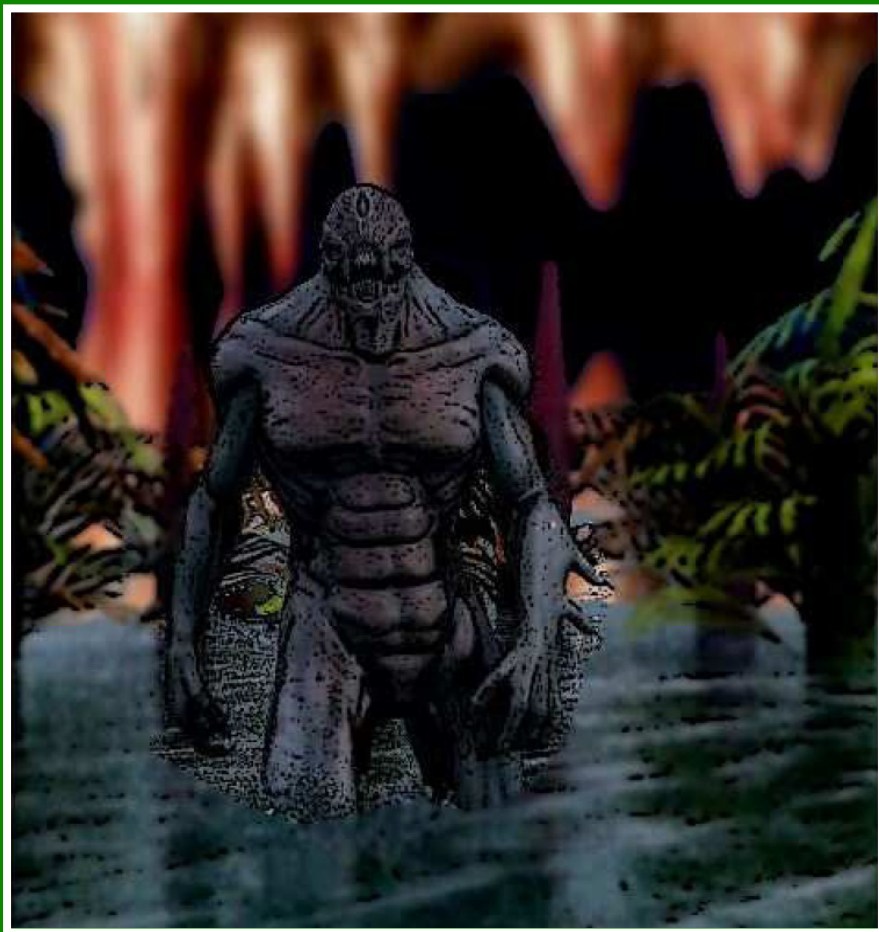


GSI



Aventura para personagens de 1° e 2° nível

A Caverna do Flagelo Rei



Gabriel Seixas

Autor

Gabriel Seixas

Organização e Edição

Rafael Beltrame

Capa

Felipe PEP

Diagramação

Equipe Homeless Dragon

Maio/2013

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

A Caverna do Flagelo Rei

GS1 - Para Personagens de 1º e 2º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

“...criaturas malévolas é o que elas são. Nenhum de meus colegas arcanos acredita que elas são inteligentes. Mas eu já as enfrentei, e há um ‘que’ de maligno em seus olhos...”

Durkam Whitespell, mago estudioso

Uma doença causada por uma misteriosa criatura pode ser o fim de toda civilização, se não for detida a tempo. Desenvolvida para personagens de nível 1 e 2, “A Caverna do Flagelo Rei” apresenta novos monstros em uma aventura dinâmica ideal para partidas rápidas, podendo ser usada em qualquer cenário que o Mestre desejar.

Escrita por Gabriel Seixas para a versão teste do Old Dragon, a aventura foi revisada por Rafael Beltrame e diagramada pela equipe do Homeless Dragon para se adequar as regras e visual atuais do jogo.

Rafael Beltrame &
Equipe Homeless Dragon

Índice

| | |
|----------------------|----|
| A Chegada | 4 |
| Taverna | 4 |
| Viagem | 5 |
| A Caverna | 7 |
| Novos Monstros | 10 |

Duncan vem protegendo o povo contra arruaceiros e pequenos problemas. Contudo, a dois dias atrás, enfrentou um Flagelo, junto com seus dois filhos. O mais velho foi atacado e acabou se transformando na terrível criatura, e a muito custo, Duncan o mandou descansar entre os deuses.

Ao entrar na taverna, o guerreiro perguntará se o grupo está bem, e se alguém foi mordido. Caso alguém tenha sido, ele saca sua espada com espantosa velocidade, mas é detido por um velho, o curandeiro da aldeia.

Este explica prontamente que existe uma cura, uma planta chamada “Acônito Prateado” que pode impedir a infecção.

Neste momento, uma pequena e acalorada discussão entre o taverneiro e o curandeiro ocorre, sobre ser impossível conseguir a planta (que cresce apenas no covil das criaturas) e coisas do gênero.

Se nenhum herói foi infectado, então Rode, o chefe da aldeia (percebendo pelos equipamentos que os forasteiros são aventureiros), irá pedir ao grupo que os auxiliie a combater a ameaça dos Flagelos à aldeia. Ele não tem muito a dizer, apenas o que presenciou nesses dias.

Por fim, caso o grupo ainda não tenha enfrentado o Flagelo, ele entrará na taverna, explodindo furiosamente a porta e atacará sem hesitar.

De uma forma ou de outra, o grupo deve ficar sabendo dos seguintes de-

talhes, independente de seu estado atual ao entrar na taverna:

- Tudo começou após alguns homens explorarem uma antiga caverna. Ao invés de encontrar tesouros, eles libertaram terríveis monstros.

- O Flagelo é um tipo de monstro horrível, que transmite sua doença através da mordida, que causa uma mutação no seu hospedeiro. A transformação ocorre 12 horas após a infecção.

- A cura para isso é um tipo de planta que nasce apenas no lar destas criaturas, o Acônito Prateado.

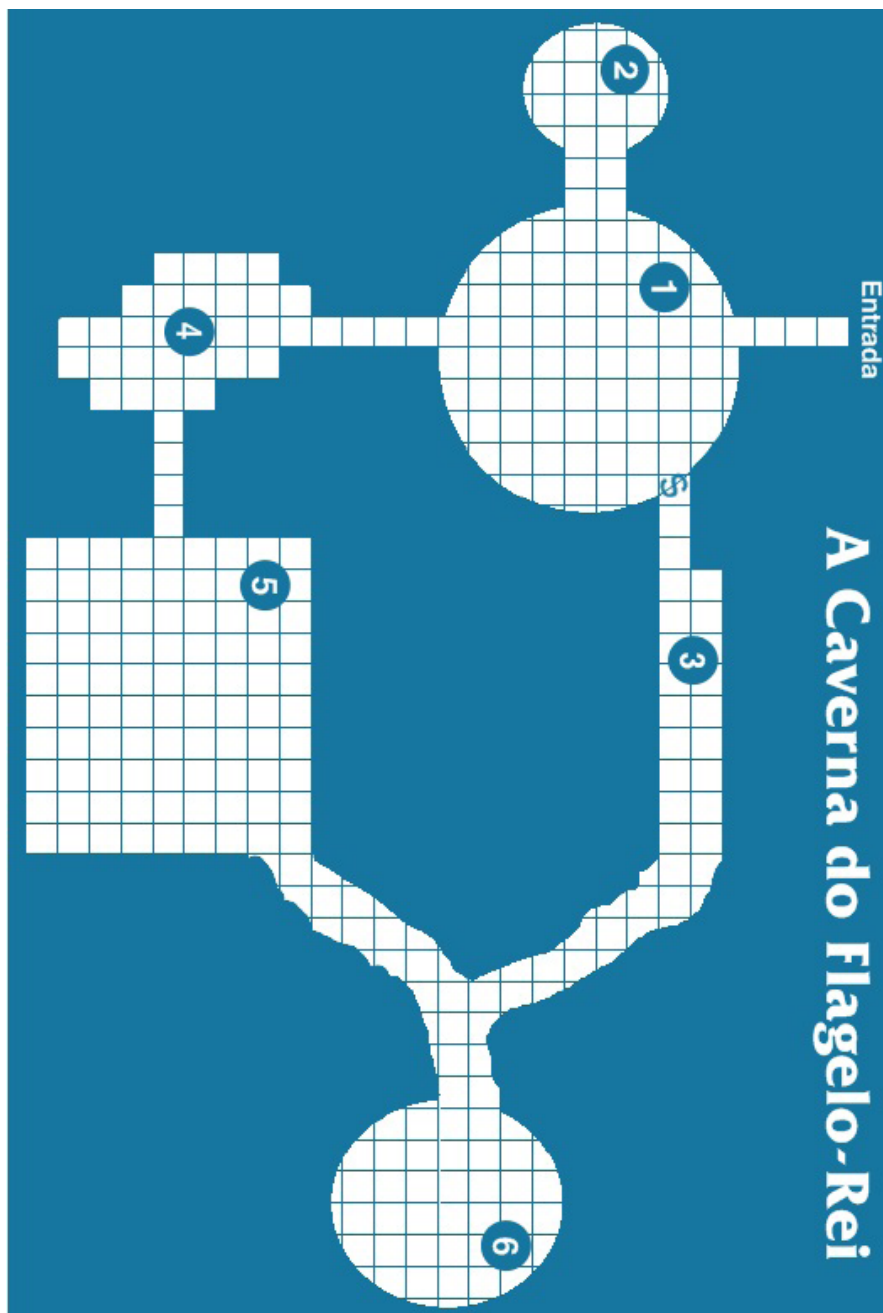
- A vila é pobre, mas pode ajudar com alguma arma comum do livro básico (em qualquer quantidade, desde que não ultrapasse 30 PO no total), uma arma de couro e até 10 PO de equipamento. Caso isso tudo não seja suficiente, o curandeiro fala que esta planta tem um alto valor no mercado da cidade, em torno de 100 PO (contudo, após 6 horas, a planta perde suas propriedades e não valerá mais do que 5 PP).

A Viagem

A viagem demora 3 horas a pé, seguindo ao leste da vila, pela indicação do mapa ofertado por Rode.


O caminho é tranqüilo, mas se o mestre desejar é possível colocar um encontro aleatório como bandidos de estrada ou alguma fera das planícies.

A Caverna do Flagelo Rei



A Caverna

A estranha caverna é mais sombria do que o esperado, de forma que parece ao grupo que a até mesmo a luz do sol evita qualquer contato com seu interior. Tão logo os aventureiros se aproximam, um Flagelo está carregando uma mulher desacordada em seus braços. Ela é a filha de um dos mercadores da aldeia de Kaela, e apresenta marcas de combate, incluindo uma mordida do monstro em seu braço. Em 7 horas, ela se transformará numa das criaturas, a menos que os heróis consigam salvá-la como explicado pelo curandeiro. Curar a moça e trazê-la viva à aldeia dá um bônus de 100 XP para cada personagem.

| | | | | |
|---|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|  | Flagelo [médio e Caótico] | | | |
| | CA15 | JP14 | MV6 | M8 P360XP |
| | ATQ 1 mordida +4 (2d6+3) | | | |
| | 2 garras +3 (1d4+3) | | | |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| F1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

-Sala 1-

A primeira sala é grande, com o teto coberto por teias de aranha, e apresenta gravuras primitivas nas paredes que mostram imagens de um ser humanoíde, porém com a cabeça semelhante à de um sapo. Existem dois corredores neste local sendo que um deles está coberto de teias (o corredor que leva até a sala 2).

Além disso, uma estranha e


monstruosa estátua de pedra escura paira encostada na parede oposta ao corredor com teias. Ela representa Asrch'Radllon, um deus maligno que prega a tortura, sadismo e corrupção do corpo e alma. A estátua de 2,50m tem olhos avermelhados, que estranhamente parece se mover, como se observando o grupo. Em seu peito repousa um medalhão esverdeado, enegrecido pelo tempo, na forma de um losango. Uma pedra de aparente valor (5000 PO) adorna o centro do medalhão, e seu perigo só pode ser revelado com a magia Adivinhação: ao ser tocada, ela sugará a alma de sua vítima, a menos que esta seja bem sucedida numa jogada de proteção (com bônus de Sabedoria).


Por fim, existe uma passagem secreta no teto, coberta por teias. Caso decidam seguir por este túnel que leva até a sala 3, é preciso fazer um teste de Destreza com penalidade de -1 pela umidade das pedras. Ladrões podem fazer um teste de Escalar Paredes com -5%. Isso, claro, presumindo que os heróis tenham como chegar ao buraco a 3,5m de distância do teto.


-Sala 2-


Tanto o corredor quanto a sala em si estão repletos de teias de aranha, que a menos que sejam queimadas, reduzirão o movimento do grupo pela metade. No teto desta sala, 3 aranhas gigantes esperam para emboscar os heróis. Elas atacam primeiro, caso alguém chegue até o centro da sala.

A Caverna do Flagelo Rei

 **Aranha Negra Gigante** [médio e Caótico]
CA14 JP15 (+2 vs Veneno)
MV4 (6m esc) **M8 P235XP**
ATQ 1 mordida +3 (2d6+3)
1 ferroada +3 (1d8+4+veneno)

A1 


A2 


A3 

Na parede oposta à entrada da sala estão três esqueletos de vítimas das aranhas. Todos usam tornozeleiras de prata, no valor de 1 PO cada.

-Sala 3-

Este longo túnel é uma passagem elevada que conecta a sala 1 com a bifurcação das salas 5 e 6. Só é possível percorrê-lo engatinhando e em fila. No centro do túnel, uma aranha negra gigante atacará os intrusos.

 **Aranha Negra Gigante** [médio e Caótico]
CA14 JP15 (+2 vs Veneno)
MV4 (6m esc) **M8 P235XP**
ATQ 1 mordida +3 (2d6+3)
1 ferroada +3 (1d8+4+veneno)

A1 


A aranha havia rompido um casulo, onde armazenava sua vítima. Dentro


do casulo, junto a fétidos restos de um goblin, é possível encontrar uma adaga, 5 PO e dois frascos espiralados com um líquido cinzento (antídoto contra o veneno da aranha).


As mesmas condições para escalar o túnel descritas na sala 1 devem ser aplicadas para descê-lo.


-Sala 4-


Esta grande sala é o lar de um tipo de criatura muito peculiar, o “Stalactor”. Estas criaturas estão com fome, e não hesitarão em atacar qualquer um que não seja um flagelo (que costumam trazer alimento para os stalactores). Eles encontram-se espalhados pelo teto, de acordo com a vontade do Mestre.


 **Stalactor** [médio e Neutro]
CA17 JP16 MV Esp. M12 P75XP
ATQ 1 perfuração +3 (1d8+3 a cada 3 metros de altura)

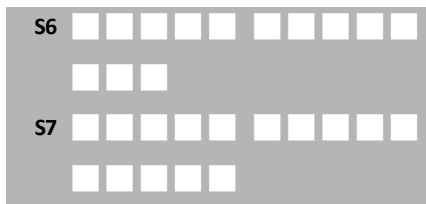
S1 

S2 

S3 

S4 


S5 



-Sala 5-

Esta enorme sala tem as paredes e o piso mais lisos do que o normal. Ela serve de morada para um cubo gelatinoso que, assim como os stalactores, aprendeu a ficar apenas em sua sala, sendo provido de alimento pelos flagelos.


De longe, o grupo observa apenas pequenos objetos “levitando”, e tão logo o grupo esteja em alcance, ele atacará.


 **Cubo Gelatinoso** [médio e Neutro]
CA12 JP14 (+2 vs Ácido)
MV4 M12 P280XP
ATQ 1 pancada +4 (1d4+ácido)

Em seu interior estão 30 PPL, 26 PP e 34 PC.

-Sala 6-

Aos e aproximarem desta sala, os aventureiros escutarão um som alto de ossos quebrando. Este é o aposento do Flagelo-rei, que acabara de matar um de seus súditos. Dois flagelos se alimentam do companheiro destruído, enquanto o gigantesco líder inclina sua cabeça para o cima, soltando um urro assustador.

 **Flagelo** [médio e Caótico]
CA15 JP14 MV6 M8 P360XP
ATQ 1 mordida +4 (2d6+3)
2 garras +3 (1d4+3)

 **Flagelo Rei** [médio e Caótico]
CA16 JP14 MV6 M10 P540XP
ATQ 1 mordida +7 (2d6+3)
2 garras +5 (1d4+4)

A Caverna do Flagelo Rei

O Flagelo-rei usa um medalhão (de alinhamento Caótico) com o símbolo profano de Asrch'Radllon. Este medalhão confere o poder de entender e falar com anfíbios de todas as espécies, e ainda, a vontade de querer protegê-los ou cuidar deles. O usuário só irá se desfazer do item caso um Dissipar magia seja lançado com sucesso (calcule o nível do mago criador como sendo 13°).

As paredes do fundo desta sala estão repletas de Acônito Prateado, o suficiente para tratar 2d4+1 pessoas. Estas plantas serão muito bem vindas na aldeia, que receberá o grupo como heróis e oferecerá moradia para os que ajudaram a livrar Kaela da ameaça dos flagelos.

Novos Monstros

Flagelo (Médio e Caótico | Subterrâneo)

Encontros: 1-3

Prêmios: nenhum 360XP

Movimento: 6m, nadar 9m, escalar 3m

Moral: 8

FOR17 DES 15 CON 14

INT 8 SAB 9 CAR 4

JP 14

DV 4+2 (30/42)

CA 15

Ataques: 2 garras +3(1d4+3)

1 mordida +4 (2d6+3)

O Flagelo fora um monstro criado por magia arcana sombria, cujo ritual jaz com as eras passadas. Este monstro tem poderosas presas, fortes como metal, e mede um pouco mais que um humano adulto médio. Como suas presas são proeminentes para fora de sua bocarra, uma saliva pastosa e fétida escorre constantemente da criatura.

Vulnerabilidade a Ácido: Todo tipo de dano provindo de ácido causa o dobro de dano ao flagelo.

Doença: um humano mordido é imediatamente infectado, transformando-se em um Flagelo em aproximada-

mente 12 horas. Tonturas e náuseas, salivagem e pele descamando são sintomas comuns nos infectados. Outras raças infectadas têm direito a uma JP (bônus de CON) após 4 horas da infecção. Caso seja bem sucedido, recebe sua CON é diminuída em 1d6 pontos, e caso falhe, irá entrar em choque e morrer.

O único antídoto, para ambos os casos, é uma planta chamada “Acônito Prateado”, que deve ser consumido fresco.

Rivalidade: o Flagelo é acometido por um tipo de loucura quando avista pela primeira vez outros Flagelos. Existe uma chance de 40% de atacar o outro, num duelo até a morte. Uma vez que passe no teste, eles conviverão pacificamente entre si.

Stalactor (Médio e Neutro/ Cavernas e Subterrâneos)

Encontros: 2d4

Prêmios: nenhum 75XP

Movimento: especial

Moral: 12

FOR3 DES12 CON15

INT10 SAB10 CAR3

JP 16

DV 2 +2 (12-20)

CA 17

Ataques: (especial –veja o texto) 1 perfuração +3 (1d8+3 a cada 3 metros de altura)

O Stalactor é uma criatura muito singular. Seu corpo é extremamente denso e semelhante a uma estalactite, e como tal, vive no teto de cavernas e construções subterrâneas altas. Um stalactor precisa alimenta-se apenas 1 vez por semana, e não necessita de água para sobreviver.

Após detectar uma vítima através de um complexo sistema sonar, ele se desprende do teto em uma audaciosa queda. Esta criatura geralmente escolhe alvos de tamanho pequeno, pois uma vez que se desprende do teto, procura matar sua presa com o único golpe que lhe é permitido (perfurar a vítima ao fim de sua queda).

A estranha composição de seu corpo começa a mutar após cair no solo, e em 1d4 dias ela evapora e se calcifica novamente no teto de seu lar.

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