

OLHO DO SOL



Aventura para personagens de nível 3



OLHO DO SOL

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

Eric Cagle

Tradução

Gilvan Gouvêa

Publicação Original

Eye of the Sun

Diagramação

Ninja Egg & Homeless Dragon

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Histórico da Aventura.....	4
Sinopse da Aventura.....	5
Gancho para personagens.....	5
Começando a Aventura.....	6
A. Fogo.....	6
B. Emboscada do Povo Lagarto.....	8
Conclusão.....	11
Aventuras Posteriores.....	11
Sobre o Autor.....	11
Mapas.....	12





Olho do Sol é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 3º nível. Este cenário pode ser incorporado em qualquer estilo de campanha. Ele apresenta um templo que pode ser colocado em qualquer área de selva montanhosa em seu mundo de campanha.

Você pode colocar esta aventura em qualquer parte do seu mundo de campanha que tenha uma selva montanhosa onde um templo isolado possa existir. Adapte o material dado aqui para melhor se adaptar à sua campanha.

Histórico da Aventura

A história desta aventura começa em um passado distante, em um tempo antes dos humanos se tornarem os habitantes dominadores do mundo. Durante este período, o povo lagarto era capaz e espalhado pelo mundo, principalmente nas selvas.

Tempo do Sol

Nestes dias antigos, Ssh'rik era o mais poderoso xamã do povo lagarto da Selva de Khud-Al. Um

Introdução

dia, ele recebeu uma visão da sua divindade, Semuanya, o direcionando a erguer um grande templo. Então o xamã ensinou ao seu povo como cortar a pedra e uni-la em fortes muralhas, e juntos eles construíram um templo digno da sua divindade. Eles chamaram a estrutura de Zigurate do Sol Furioso.

Semuanya estava satisfeito, e ele abençoou seu povo. A população do povo lagarto aumentou rapidamente, e eles conquistaram as terras próximas e distantes para construir um poderoso império que se estendia por centenas de quilômetros. O povo lagarto foi em frente para estabelecer suas novas terras, deixando apenas uns poucos dos mais devotos adoradores para administrar o templo de Semuanya.

O povo lagarto venerava o sol como uma encarnação da sua divindade, e muitos dos símbolos eram feitos em sua honra. O próprio Ssh'rik construiu uma representação especial do sol no topo do zigurate – uma série de espelhos e lentes que pegavam magicamente os raios do sol e for-

necia luz mesmo no meio da noite. Ele chamou este aparelho de olho do sol, e seu poder era tão grande que ela poderia concentrar a energia do sol em um alvo distante e incendiá-lo. Muitas das vilas abandonadas do povo lagarto perto do templo foram acidentalmente destruídas desta maneira.

Tempo da Lua Enegrecida

À medida que o império do povo lagarto crescia, também crescia seu orgulho. Dizem que Semuanya ficou furioso com suas pretensões e retirou a benção do sol da terra, atirando-a em uma escuridão sem fim. Outro templo, chamado de Templo da Lua Enegrecida, foi construído ao lado do primeiro, e itens mágicos foram criados lá para preservar a luz à medida que o olho do sol enfraquecia, até ele finalmente apagar de vez. Mas os esforços foram inúteis. O povo lagarto de sangue frio, tão dependente do calor do sol para ter energia, eventualmente teve que se retirar em um estado de torpor.

Os escravos que o povo lagarto tinha feito nas terras conquistadas iniciaram uma rebelião e mataram todos os seus antigos mestres que conseguiram encontrar. Ssh'rik também caiu nesta revolta, mas o olho do sol permaneceu a salvo, já que os escravos primitivos não poderiam imaginar como entrar dentro da sala secreta no topo do templo para destruí-lo. Os poucos lagartos que sobraram se retiraram para a floresta esperando pelo retorno do sol.

Tempo do Sol Nascente

Eventualmente o sol voltou, trazendo de volta a vida para a terra. Mas o povo lagarto se voltou muito para o barbarismo para poder refazer seu império. Os descendentes do povo lagarto original agora vivem como animais na selva, olhando com um espanto supersticioso para o sol que seus ancestrais veneravam.

Mas todas as coisas acontecem em ciclos, e enfim Semuanya mandou outra visão – desta vez para um xamã homem lagarto chamado K'zzal que rezou ardentemente em nome do seu povo. A visão instruiu K'zzal a encontrar os Zigurates de Ssh'rik e restaurar o olho do sol. Através da orientação da luz, o povo lagarto poderia enfim reclamar parte do que eles perderam.

Guiados por K'zzal, um contingente de homens-lagarto localizou o velho templo, que agora

estava coberto pela vegetação, e partiram para limpar o acesso até ele. Dentro do templo, K'zzal encontrou o olho do sol em uma câmara secreta. Guiado por sua divindade, ele realizou os rituais que eventualmente restauraria a sua glória antiga. Agora, à medida que o olho brilha para a vida, ele ocasionalmente conjura um raio brilhante de luz que pode ser visto a quilômetros de distância.

Humanos e outros humanóides que construíram suas vilas em volta da Selva de Khud-Al olharam admirados a estranha luz que emanava do topo das árvores à distância. À medida que o poder do olho cresce, também cresce sua capacidade destrutiva. Vários prédios na vila humana de Tooj-Reh já foram queimados pelos raios misteriosos.

Sinopse da Aventura

A população de Tooj-Reh está desesperada para descobrir a fonte destes fogos misteriosos, que parecem ocorrer quando a luz estranha brilha mais forte. Eles enviaram expedições na selva para investigar, mas nenhuma retornou. Eles pedem aos PJs para encontrarem a fonte da luz brilhante e garantam que ela não destrua mais a cidade. Se eles aceitarem a missão, os PJs precisam se aventurar na selva, fazer seu caminho através das patrulhas do povo lagarto, e encontrar os zigurates gêmeos. Uma vez lá, eles precisam derrotar o próprio K'zzal, e destruir o olho do sol, para que a ameaça contra a cidade de Tooj-Reh deixe de existir.

Ganchos para os Personagens

Como Mestre você sabe como melhor envolver seus jogadores e seus personagens na aventura. Você pode usar os seguintes ganchos para estimular sua imaginação, modificando-os se necessário para torná-los mais apropriados para os interesses dos personagens.

- Enquanto viajam através da Selva de Khud-Al, os PJs cheiram fumaça. Eles logo encontram um incêndio florestal e precisam escapar para evitar uma morte em chamas. Sua fuga os leva até a cidade de Tooj-Reh.
- Como um favor para um amigo, os PJs precisam entregar um pacote a um xamã chamado Siroo na pequena cidade fronteira de Tooj-Reh.

- Um clérigo ou druida pede aos PJs para investigar uma série de incêndios misteriosos na vizinhança de uma cidade chamada Tooj-Reh. Quem pede pode ser alguém que os PJs conhecem, ou talvez alguém a quem eles devam um favor.

- Os PJs descobrem um velho mapa do tesouro que mostra os Zigurates de Ssh'rik. O caminho até os templos gêmeos passa através da pequena cidade fronteira de Tooj-Reh.

Começando a aventura

Esta aventura consiste em dois encontros livres (um em Tooj-Reh e outro na selva) e quatro áreas de encontro localizado (o complexo do zigurate). Os encontros livres deveriam ser realizados na ordem em que são apresentados, mas o tempo e local específico ficam a cargo do Mestre. Os encontros localizados estão colocados no mapa.

Tooj-Reh

Tooj-Reh é uma cidade a beira da fronteira colocada ao lado da Selva de Khud-Al, uma floresta tropical que se estende por centenas de quilômetros através de um terreno montanhoso. Poucas comunidades cresceram a sua volta, mas suas profundezas jamais foram completamente exploradas.

Quando os PJs chegarem na cidade, leia ou parafraseie o seguinte texto.

Você chega na cidade de Tooj-Reh no fim de uma tempestade repentina do tipo que parece comum em selvas. A cidade se situa em um pequeno vale ao lado de pequenas montanhas que estão cobertas de uma selva densa. Em uma primeira vista, Tooj-Reh é uma cidade fronteira dura, movimentada repleta de pessoas autoconfiantes. Realmente, eles prestam pouca atenção em vocês além de uma breve saudação.

Se os PJs vieram entregar o pacote a Siroo, eles podem encontrá-lo facilmente perguntando a qualquer um na cidade em que ele vive. De outra forma, o xamã os encontra na cidade e se apresenta. Depois de conversar um pouco com os personagens, ele os convida para o jantar em sua casa.

PDM: Siroo é um xamã humano que vive em uma cabana pequena, mas confortável coberta de palha em um canto da cidade. Ele convida os PJs para ficarem com ele enquanto estiverem em

Tooj-Reh, já que a taverna foi recentemente queimada.

Siroo é um tipo conversador, e ele revela as seguintes informações aos PJs durante sua estada.

- Quatro incêndios misteriosos ocorreram nos últimos dois meses. Ninguém conseguiu descobrir a causa – os prédios simplesmente pegam fogo sem nenhum motivo aparente.

- Uma luz estranha foi vista vindo do topo das montanhas na selva, há muitos quilômetros de distância. A luz pode aparecer em qualquer momento, noite ou dia. Algumas vezes ela pulsa; outras vezes ela é firme, e varia consideravelmente em intensidade. O único aspecto previsível disto parece ser que ela vem de um lugar fixo.

- Caçadores viram figuras humanóides vagando na selva densa. Apesar deles serem incapazes de discernir a natureza exata destas criaturas, eles parecem ser reptilianos e muito fortes. Os caçadores limitaram suas expedições às bordas da selva por medo de invadirem os campos sagrados de alguma cultura primitiva.

- Antes dos incêndios, um lenhador disse que viu algumas construções estranhas em uma ribanceira alta, de onde uma luz geralmente vem.

A. Fogo

Da próxima vez que o sol se por (que pode ser no mesmo dia que os personagens chegam), leia ou parafraseie o seguinte texto quando os PJs e Siroo estiverem longe da casa dele.

A combinação de um sol cruel e um ar úmido força os habitantes de Tooj-Reh a se moverem lentamente durante o dia. Quando vocês estão para entrar pela porta, Siroo aponta com excitação para o sul. “Lá está!” ele grita. “Aquela luz estranha que eu disse.” Com certeza, um ponto de luz, mais luminosa que uma estrela, brilha de uma distante ribanceira. “É sempre no mesmo lugar”, continua Siroo, “e parece estar mais brilhante nos dias ensolarados. Nós ainda não temos idéia do que é – a maioria dos batedores que mandamos para investigar falharam em voltar, e ninguém quer se arriscar indo para dentro da selva por causa daqueles humanóides que foram vistos.”

Um odor de fumaça começa a permear o ar, e de repente alguém grita, “Fogo! Fogo!” Pessoas começam a correr até a cena, e logo fica claro que a cabana de

Siroo está pegando fogo. Fora da confusão, uma brigada contra o fogo é rapidamente organizada para lutar contra as chamas.

PDMs: Siroo e vários habitantes da cidade tentam apagar o fogo. Os PJs são bem vindos para ajudá-los. Carregando baldes de água, se quiserem. Cada personagem pode tentar fazer um teste de Sabedoria enquanto os moradores lutam contra o fogo. Um sucesso permite que o personagem perceba que a luz do topo da montanha é muito brilhante e contínua através do processo – quase como um espelho pegando a luz do sol.

Desenvolvimento: a menos que os personagens tenham meios especiais para prevenir isto, a cabana de Siroo e outra adjacente a ela são queimadas. Os moradores apreciam qualquer assistência que os PJs ofereceram, e Siroo, apesar de triste pela sua perda, agradece copiosamente se eles ajudaram. Leia o parafraseie o seguinte quando a brigada contra incêndio se dispersar.

“É a quinta vez que isto acontece!” lamenta Siroo. “Nós perdemos quase uma dúzia de construções nas últimas semanas.” Ele para por um momento e balança a cabeça, então fixa o olhar em vocês. “Talvez vocês possam nos ajudar?” ele diz esperançosamente. “Vocês podem ir até a selva e descobrir o que aquela luz tem a ver com estes incêndios? Eu fiz algumas adivinhações, e todas apontam para aquela luz.”

Se os PJs concordarem em considerar a questão, Siroo os leva para a reunião com os líderes da cidade. Todos eles aprovam a idéia e pedem para que os personagens investiguem a estranha luz.

Eles estão dispostos a oferecer todo o tesouro da cidade (800 P.O.) aos PJs se eles realmente eliminarem o problema.

Desenvolvimento: se os PJs concordarem em investigar os incêndios misteriosos, os moradores fornecem os suprimentos básicos, assim como um mapa das trilhas da selva de Khud-Al por cerca de um quilômetro e meio. Infelizmente, o mapa não é muito detalhado, mas o suficiente para guiá-los na direção correta. Eles também recomendam que os PJs comprem algumas redes contra insetos do armazém por 200 P.O. para que eles possam dormir tranqüilamente na selva.

Tooj-Reh (Cidade Pequena): 800 PO de limite; reserva de 2.500 PO; População: 1.300 (96% humano, 2% halfling, 1% elfo, 1% outras raças).

A Selva de Khud-Al

Apesar da proximidade relativa dos zigurates até a cidade, ainda será preciso três dias de viagem árdua para os PJs alcançá-los. Os moradores estão receosos em mandar qualquer um como guia, uma vez que eles perderam vários jovens nas buscas pela luz. Então, os PJs precisam confiar em suas próprias habilidades (e os esboços das instruções dos moradores) para encontrar o Zigurate do Sol Furioso.

Perto do fim do primeiro dia de viagem, os personagens têm um vislumbre da luz brilhante por cerca de 10 minutos, vindo da direção que estão indo. Desta distância, os aventureiros não podem determinar a fonte da luz, apesar dela servir como ponto de referência para suas viagens

Aventura na Selva

Se mover através da floresta densa e colinas escarpadas da Selva de Khud-Al no calor opressivo que reina entre as tempestades é um trabalho difícil. As seguintes regras e sugestões podem ajudá-lo a jogar a dificuldade de fazer uma trilha através da selva sob estas condições.

Movimento sobre a Terra: uma vez que não existe trilha real, o movimento através da selva é reduzido a 1/4 do deslocamento.

Características do Terreno: a Selva de Khud-Al varia de floresta média para densa, com vegetação de leve para pesada. Em combate, esta vegetação pesada prova ser tanto uma vantagem quanto um defeito, já que ela prova ser uma proteção leve tanto para os PJs quanto para seus alvos.

Rastejantes Asquerosos: bilhões de insetos habitam a selva. Mesmo que não causem dano, pequenos insetos são terrivelmente chatos porque entram na roupa, armadura, comida, entre outros. A cada noite, cada personagem precisa ter sucesso em uma JP-CON para ignorar os efeitos das mordidas, dos insetos rastejantes ou ficar fatigado até o próximo dia. Uma rede contra insetos de 3 por 6 metros (o bastante para conter quatro personagens) pode ser comprada em Tooj-Reh por 200 PO (Este item é um dos que os moradores não fornecem de graça, apesar de mencionarem sua utilidade.) Passar a noite sob a rede cancela a necessidade da JP-CON naquela noite.

quando eles podem vê-la. Uma vez que entram propriamente na selva, contudo, eles não podem mais ver a luz exceto quando uma rara clareira coincide com um dos brilhos (cerca de uma vez a cada 6 horas).

A cada 2 horas de viagem, o personagem na liderança precisa fazer um teste de Sabedoria. Sucesso indica que o grupo está no caminho certo; a falha manda os personagens para fora do curso. Os personagens podem automaticamente encontrar as direções apropriadas da próxima vez que eles virem a luz brilhante.

B. Emboscada do Povo Lagarto

Algum tempo depois do primeiro dia de viagem, os PJs encontram uma patrulha de homens-lagarto que estavam os rastreando a distância desde que eles entraram na selva. Cientes que os intrusos estão chegando muito perto dos Zigurates de Ssh'rik, os homens-lagarto fizeram um círculo à frente e prepararam uma emboscada.

As tempestades ocasionais não mostraram sinais de se acalmarem. À medida que vocês andam com dificuldade através da lama e das plantas enroladas, um aguaceiro repentino reduz sua visibilidade a quase zero. Um estranho barulho sibilante emana da parte de cima, e de repente, o ar fica repleto de azagaia, vindo de todas as direções!

Criaturas: quatro homens-lagarto estavam esperando para emboscar o grupo.

HOMEM LAGARTO (4)			
Médio e Caótico			
CA 13	JP 16	XP 75	PV 16
Movimento 6m		Moral 11	
Ataques:			
1 tridente +3 (1d6+2)			
1 lança +2 (1d6+2)			

Táticas: os homens-lagarto estão escondidos no topo das árvores, o que fornece alguma cobertura (20% de chance de falha) e proteção leve (+4 CA). Cada um arremessa uma azagaia antes de saltar e entrar em combate corpo-a-corpo. As regras para cobertura de terreno se aplicam aqui por causa das árvores densas (veja a o texto Aventurando na Selva).

Desenvolvimento: se os PJs conseguirem capturar qualquer um dos homens-lagarto vivos, os cativos avisam a eles em Dracônico para “ficarem longe de Ssh'rik, ou o sol flamejante irá buscar sua vingança.” Qualquer homem-lagarto capturado dá o melhor de si para atacar seus captores ou escapar na primeira oportunidade.

Tesouro: além do escudo e armas, cada homem-lagarto carrega uma bolsa contendo 25 PO.

Depois de três dias de viagem, os personagens chegam nos Zigurates de Ssh'rik. Leia ou parafraseie o seguinte texto quando eles tiverem uma primeira vista dos templos do povo lagarto.

Depois de uns dias de viagem extenuante, vocês escutam o som de água corrente. O caminho que vocês fizeram abre até a beira de um imenso desfiladeiro que foi cavado nas montanhas pelo rio em rápido movimento que está há vários metros abaixo.

Do outro lado do desfiladeiro, um complexo de construções de pedra de aparência antiga é desenhada em volta do topo da selva. Dois imensos zigurates com algumas estruturas menores no centro. Ao sul, uma ponte muito danificada atravessa o desfiladeiro.

A fonte da luz estranha e brilhante que vocês viram várias vezes nos últimos dias agora é aparente. Ela emana de um aparelho de algum tipo no topo do zigurate ao norte. O aparelho pulsa com uma luz branca que cresce e diminui em uma seqüência rítmica, como a respiração de uma criatura viva.

Este aparelho é o olho do sol, que está colocado no topo do Zigurate do Sol Furioso (veja área 2, abaixo). A maioria dos homens-lagarto que controlam o templo está descansando no momento, se aquecendo no brilho combinado do sol verdadeiro e do olho do sol. Os outros homens-lagarto estão caçando na selva. Você pode escolher realizar um encontro aleatório de 1d4 homens-lagarto com os PJs a qualquer momento em que eles pareçam estar controlando a situação muito facilmente. Os caçadores lutam até a morte.

Os PJs percebem uma figura (K'zzal, o xamã homem-lagarto) colocada no topo do zigurate do norte, próximo à luz. Vários homens-lagarto estão parados perto nas áreas 2 e 3, mas estão escondidos (e não podem ser vistos pelos PJs) a menos que os personagens se movam em volta do complexo.

1. Ponte Danificada

Leia ou parafraseie o seguinte texto quando os personagens e aproximarem da ponte.

A ponte é um negócio rude que se estende por 18 metros através do desfiladeiro. Um forte rio passa a 15 metros abaixo. O tempo e os elementos cobraram seu preço da ponte, fazendo danos severos nas pranchas de madeira que formam a base e nas cordas que sustentam tudo junto. Apesar disso, parece que uma travessia cuidadosa é possível.

A menos que os PJs possuam alguns meios para voar, a única maneira “segura” de atravessar o desfiladeiro é pela ponte. Quando o primeiro personagem pisa nas pranchas, as cordas rangem de maneira preocupante. Cada personagem na ponte precisa fazer um teste bem sucedido de Destreza para cada 3 metros que atravesse da ponte. Além disso, existe 10% de chance por personagem por rodada das cordas partirem. Cada personagem na ponte quando ela partir precisa fazer um teste de Destreza para agarrar em uma das cordas; uma falha manda o personagem ao encontro do rio abaixo. Uma vez que a água possui 6 metros de profundidade, a queda de qualquer altura da ponte resulta em 3d6 de dano. Ao cair na água, o personagem precisa fazer um teste de Destreza em cada rodada que tentar se mover até a margem, ou ser levado por 9 metros pela correnteza. Um personagem inconsciente falha automaticamente em testes.

Alternativamente, os PJs podem decidir descer pelo desfiladeiro e nadar pelo rio. Um personagem tentando tal manobra gasta uma rodada subindo ou descendo uma altura previamente determinada. Um teste de Destreza é preciso para cada rodada gasta tentando atravessar o rio a nado. Além da chance de afogar, o personagem que falha no teste de Natação é carregado por 9 metros rio abaixo por rodada.

Os homens-lagarto nos zigurates não estão olhando ativamente a ponte, então as ações dos PJs podem passar despercebidas a menos que a ponte quebre, ou que eles façam algo que chame a atenção. Neste caso, os homens-lagarto na área 3 (veja abaixo) liberam os lagartos ajudantes para atacar qualquer um que chegue do outro lado do desfiladeiro.

2. Zigurate do Sol Furioso

Os homens-lagarto que construíram os zigurates

chamaram aquele que está mais ao norte de Zigurate do Sol Furioso. Ele mede cerca de 90 metros, fornecendo a qualquer um que esteja em seu topo uma visão clara da selva abaixo – incluindo a cidade de Tooj-Reh.

O zigurate possui cinco níveis diferentes, cada um com 18 metros de altura, formando um tipo de escada gigante em todos os quatro lados. No lado sul, em frente ao curral dos lagartos ajudantes (veja abaixo), está uma escada normal.

O olho do sol está montado em uma pequena construção no ápice do zigurate. Esta estrutura não possui portas óbvias, mas sucesso em um teste para portas secretas revela um botão que abre uma porta secreta que leva à câmara de K'zzal (veja Tesouro, abaixo).

Criaturas: K'zzal está aqui em cima, absorvendo do sol enquanto medita. Ele está pensando profundamente e não nota a aproximação dos PJs a menos que a ponte quebre ou que eles façam um barulho auto, ou que o combate aconteça dentro do complexo. K'zzal não pode deixar o confinamento do Zigurate do Sol Furioso por causa do juramento que ele fez a sua divindade, Semuanya.

Outro homem-lagarto está deitado no lado sul da pequena construção. Caso os invasores cheguem, ele tentará proteger a K'zzal e o olho do sol da melhor maneira possível.

HOMEM LAGARTO

Médio e Caótico

CA 13	JP 16	XP 75	PV 16
-------	-------	-------	-------

Movimento 6m	Moral 11
--------------	----------

Ataques:

1 tridente +3 (1d6+2)

1 lança +2 (1d6+2)

K'ZAAL

Médio e Caótico

CA 14	JP 14	XP 175	PV 22
-------	-------	--------	-------

Movimento 6m	Moral 11
--------------	----------

Ataques:

1 tridente +4 (1d6+2)

1 maça +3 (1d8+2)

Habilidades Especiais:

Magia: considere K'zaal um clérigo de 2º nível.

Táticas: se ele ficar ciente da presença dos PJs antes deles o alcançarem, K'zzal faz algumas preparações para o combate. Ele usa todas as seguintes poções que puder enquanto ninguém estiver em alcance de combate corpo-a-corpo, na seguinte ordem: poção de invisibilidade, poção de escudo da fé, poção de proteção contra flechas 10/magia, poção de presa mágica maior. Ele usa seus pergaminhos de causar medo assim que alguém entrar no alcance de tais magias.

Tesouro: se os PJs quebrarem o olho do sol, eles podem recuperar cerca de 800 PO em metais e pedras preciosas. Duas placas de ouro (valendo 200 PO cada) estão colocadas em volta do topo da pequena construção no lado de fora. As imagens gravadas nestas placas descrevem o império dos homens-lagarto de muitos anos atrás. Dentro da câmara de K'zzal está uma pequena estátua de ouro de Semuanya (valendo 200 PO) além dos objetos pessoais o clérigo.

3. Currais dos Lagartos Ajudantes

Nos dias do império, os homens-lagarto usavam os pilares de pedra para registrar o movimento do sol pelo céu. Os homens-lagarto atuais, contudo, são ignorantes em relação ao verdadeiro propósito das pedras. Eles entrelaçaram palhas e vinhas em volta dos pilares para criar dois currais, um para cada um dos seus lagartos ajudantes. Um único homem-lagarto está aqui o tempo todo, para cuidar dos dois lagartos ajudantes.



HOMEM LAGARTO			
Médio e Caótico			
CA 13	JP 16	XP 75	PV 16
Movimento 6m		Moral 11	
Ataques:			
1 tridente +3 (1d6+2)			
1 lança +2 (1d6+2)			

LAGARTO AJUDANTE (2)			
Médio e Neutro			
CA 13	JP 14	XP 75	PV 28
Movimento 14m		Moral 8	
Ataques:			
2 garra +3 (2d4+2)			
1 mordida +5 (1d2+2)			

Táticas: ao avistar os PJs, o homem lagarto deixa seu trabalho, então se retira para os degraus do Zigurate do Sol Furioso para ajudar a proteger K'zzal e o olho do sol de qualquer dano. Se os lagartos ajudantes forem atacados enquanto estiverem dentro dos currais, eles ficam furiosos e tentam arrebentar as barreiras de vinhas relativamente frágeis.

Tesouro: seis placas de ouro ornadas com gemas semipreciosas (valendo 100 PO cada) estão penduradas nas superfícies interiores dos pilares de pedra de cada curral.

4. Zigurate da Lua Enegrecida

Esta construção está oposta ao Zigurate do Sol Furioso. Uma grande orbe de obsidiana em suporte de latão cobre cada uma das duas pequenas construções em seu ápice. Apesar de serem feitas de pedra, estas orbes parecem estar queimadas, como se estivessem sob um intenso calor. À noite, elas pulsam com uma estranha luz branca, que é consideravelmente mais fraca do que a proveniente do olho do sol. As orbes estão cimentadas em seus suportes e não podem ser retiradas intactas.

Entre as duas construções está um enorme gongo de latão. No caso de um ataque, um dos quatro homens-lagarto de posto aqui tocará o gongo para dar o alarme.

Criaturas: mais quatro homens-lagarto estão no topo deste zigurate, absorvendo do sol. Cada um possui uma munição de dez azagaias a seu alcance. Estes quatro foram encarregados de proteger

o templo, e eles não vão desistir voluntariamente disto. Eles atiram nos invasores com azagaias e atacam qualquer um que ouse profanar o zigurate ao pisar nele.

HOMEM LAGARTO (4)			
Médio e Caótico			
CA 13	JP 16	XP 75	PV 16
Movimento 6m		Moral 11	
Ataques:			
1 tridente +3 (1d6+2)			
1 lança +2 (1d6+2)			

Tesouro: se os PJs quebrarem as esferas da lua enegrecida, eles podem recuperar peças de obsidiana no valor de 400 PO de cada uma. Uma placa de ouro valendo 200 PO adorna o topo de cada uma das pequenas construções no Zigurate da Lua Enegrecida.

Conclusão

Se os PJs derrotarem todos os homens-lagarto que guardavam os templos, eles precisam decidir o que vão fazer sobre o olho do sol. Apesar do instrumento ser extremamente pesado e grande, ele pode ser removido intacto de sua posição no topo do Zigurate do Sol Furioso, se houver cuidado o suficiente. Se for movido daquele ponto, contudo, ele deixa de funcionar imediatamente.

A população de Tooj-Reh fica extremamente grata aos personagens se eles tiverem sucesso em acabar com a ameaça a cidade. Os PJs recebem a recompensa prometida, além da hospitalidade da cidade durante o tempo que os PJs forem ficar.

Esferas da Lua Enegrecida

Cada esfera da lua enegrecida produz constantemente um efeito de luz do dia que não pode ser desligado. Se ela for privada da luz gerada pelo olho do sol, a esfera gradualmente se enfraquece, até apagar completamente depois de uma semana. O efeito é refeito depois de 1 semana de exposição renovada ao olho.

Preço: 7.500 PO cada

Peso: 100 kg

Aventuras Posteriores

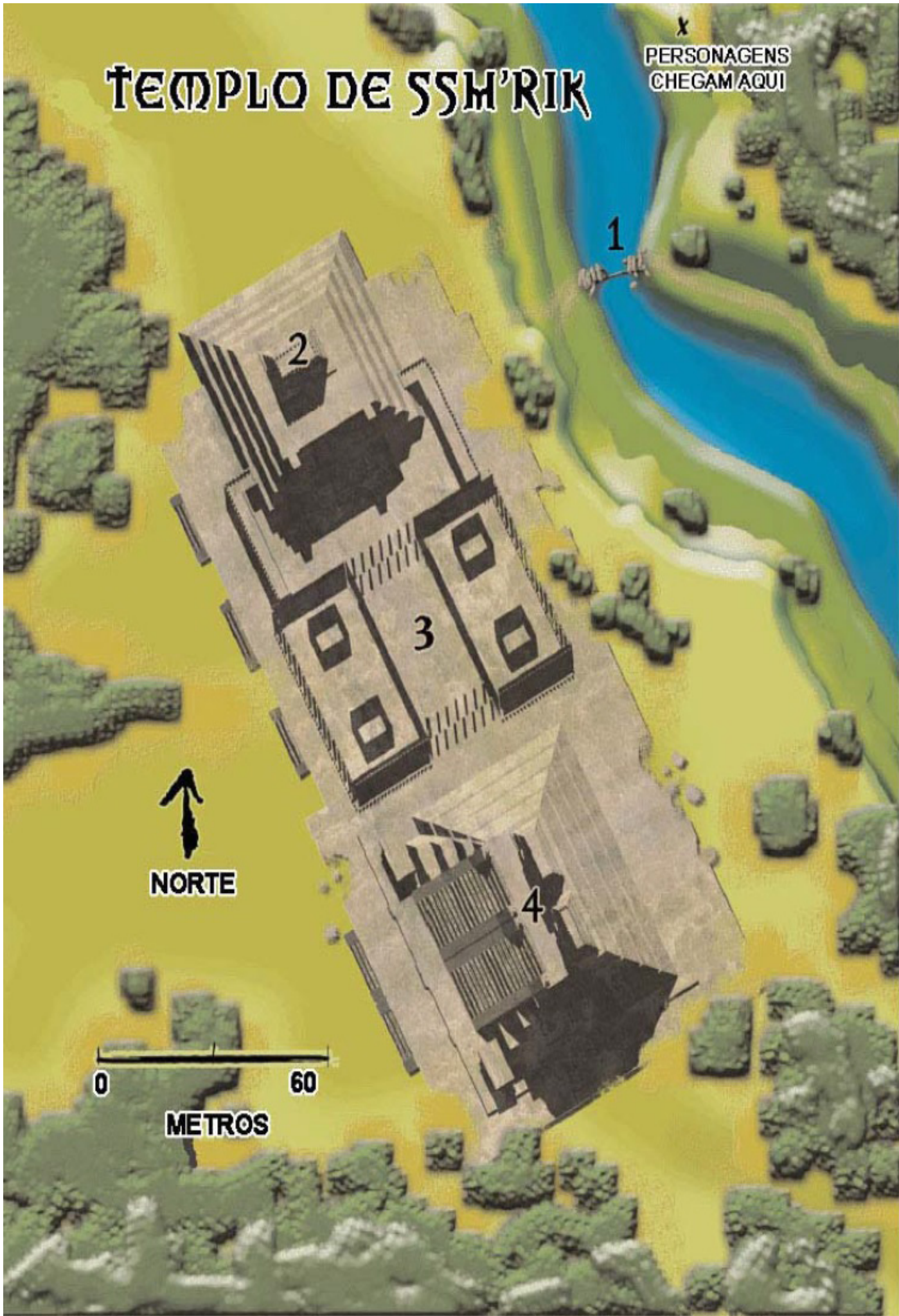
Se os PJs conseguirem derrotar os homens-lagarto, eles podem explorar os zigurates posteriormente. Muitas passagens secretas levam ao interior de cada estrutura, e muitos homens-lagarto esperam lá dentro. Artefatos adicionais da época do império dos homens-lagarto podem ser encontrados aqui também, de acordo com sua vontade.

Sobre o Autor

Eric Cagle é um criador de jogos freelancer que atualmente trabalha na Wizards of the Coast, Inc. Entre seus créditos recentes estão o D&D Arms and Equipment Guide, Fiend Folio e Ultimate Alien Anthology para o Star Wars Roleplaying Game, e o cenário URBAN ARCANA para o d20 MODERN Roleplaying Game. Eric é um freqüente colaborador tanto da DRAGON Magazine quanto do website DUNGEONS & DRAGONS

TEMPLO DE SSH'RIK

X
PERSONAGENS
CHEGAM AQUI



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