



O DESFILADEIRO FANTASMA

Aventura para personagens de 3º a 7º nível

MXYZPLK



O DESFILADEIRO FANTASMA

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

WXYZPLK

Publicação Original

Revista Dragão Brasil #7

Adaptação

Homeless Dragon

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

ÍNDICE

Os heróis em fria.....	4
O plano dos magos.....	7
Fim da aventura.....	9

INICIANDO A AVENTURA

Os heróis em fria

Na noite anterior, os heróis chegaram ao ponto mais alto de uma montanha. O frio é intenso e a neve cai de forma inclemente. A razão pela qual eles estão aqui depende: se estiverem do meio de uma aventura maior, este será apenas o caminho para o ponto que devem atingir. Caso contrário, leia isto para eles:

Ontem a tarde vocês viajaram pelo topo gelado das montanhas, esperando ganhar tempo, em vez de circular por toda a cordilheira. Correram o risco mesmo sabendo das lendas contadas pelos nativos na última aldeia por onde passaram.

Qualquer que seja o motivo da viagem, leia para os jogadores o seguinte:

No terceiro dia de viagem pela neve, a luz do dia surge no leste e o céu torna-se azul. Vocês levantam acampamento, reúnem seus pertences nos alforjes e mochilas, e seguem pela montanha gelada. Após algumas horas de viagem, vocês param: o líder do grupo vê alguma coisa na neve, mais adiante. Indo investigar, vocês descobrem o cadáver de um guerreiro. Ele veste uma pesada armadura de placas de aço, e roupas para clima frio. Seu peito foi destroçado com golpes selvagens, estando o machado usado no assassinato ainda cravado entre as costelas partidas.

Claro que os jogadores não vão resistir à tentação de saquear o cadáver, mas irão se decepcionar: a armadura e as roupas estão imprestáveis, e todos os seus outros pertences foram roubados - exceto por uma mochila próxima, que contém uma adaga comum e um punhado de

ratoeiras. Uma delas está armada, e vai apanhar o dedão do primeiro herói que vasculhar a mochila (exceto no caso de um ladrão prevenido que tenha procurado por armadilhas), mas sem causar nenhum dano.

Examinando o corpo, os aventureiros perceberão que o guerreiro morreu há poucas horas. O machado em seu peito é comum, meio gasto, e parece ser de fabricação Orc. Se os jogadores forem espertos ou experientes, vão desconfiar que um machado ainda em condições de uso tenha sido abandonado ali - e suspeitarão que o autor parado crime ainda está por perto. Se não desconfiarem, não diga nada.

Há muitas pegadas na neve, já parcialmente encobertas, próximas ao cadáver. Se um Ranger estiver presente e examiná-las, perceberá que pelo menos seis humanoides usando botas passaram por ali naquela manhã. São pegadas enormes, mas não o bastante para pertencerem a gigantes. Mais tarde revele isto a eles:

Examinando o local vocês encontram uma trilha indo para o sul. Seguindo-a, descobrem que o guerreiro não era o único cadáver: quatro outros homens, vestidos como o primeiro, também estão caídos pelos lados da trilha. Um quinto corpo pode ser visto mais adiante, a uns 30 metros.

Os quatro corpos são parecidos com o primeiro. Pertenciam ao mesmo grupo, e seus pertences também foram saqueados. Todos foram mortos a golpes de machado. Um dos cadáveres ainda tem os dedos fechados à volta de um arco, e sua mão livre tenta alcançar uma flecha na aljava às suas costas. Mas ele não morreu antes de um disparo certo: o quinto



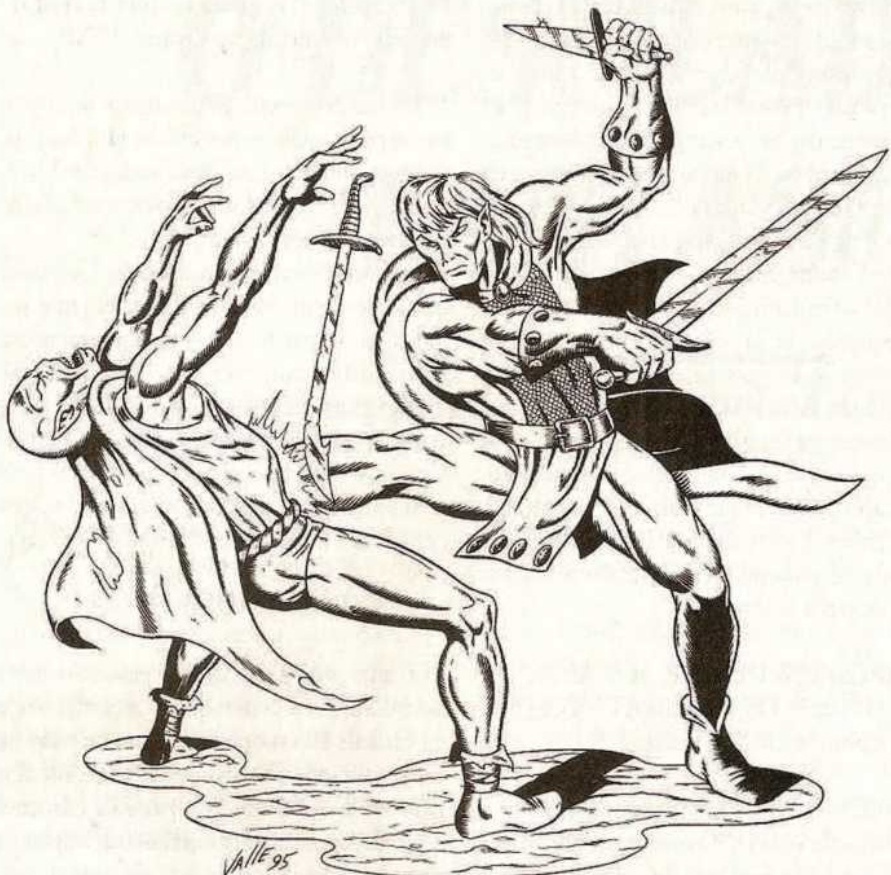
corpo pertence a um Orc, com uma flecha cravada nas costas. Para confirmar, a flecha é igual às outras que ainda estão na aljava do arqueiro morto. O corpo do Orc também parece ter sido saqueado.

Um Ranger que examine a área pode descobrir que uns doze humanóides com botas andaram por ali. Qualquer personagem que tenha experiência com arcos pode ao examinar o ferimento do Orc, e descobrirá que a flecha entrou na carne bem mais fundo do que deveria - pelo menos para um disparo de trinta metros!

O Mestre só deve fornecer esta informação se os jogadores perguntarem especificamente sobre o ferimento.

A trilha continua descendo até o início do Desfiladeiro Fantasma. As pegadas são claras e fáceis de serem seguidas, e qualquer um perce-be que nenhum esforço foi feito para ocultá-las. Se o grupo optar por seguir as pegadas, leia o seguinte trecho para eles:

As pegadas continuam até junto a uma bifurcação, indo na direção sul, para as



profundezas de um desfiladeiro. O terreno até o vale é mo e escorregadio.

Se os aventureiros estiverem a cavalo, é hora de desmontar: os pobres animais não serão capazes de descer até o vale. Talvez os personagens considerem deixá-los aqui, pois iriam perder muito tempo para levá-los para baixo. Há 50% de possibilidade de que, durante a descida, o líder do grupo perceba uma figura humanóide desaparecendo em meio à folhagem.

Uma vez dentro do canyon, o grupo vê um pequeno acampamento com três cabanas de palha e uma fogueira acesa. Sentados à volta do fogo estão doze

Orcs, que viram-se e olham para vocês por vários segundos, surpresos, antes de atacá-los. Se alguém no grupo dominar o idioma Orc, entenderá a frase "Eles voltaram!" sendo gritada antes do ataque. Todos estão armados com espadas longas.

Orc (12)

CA 16, JP 16, XP 25, PV 9

1 cimitarra +3 (1d6+3)

1 lança +2 (1d6+2)

Os orcs estão exaustos por algum motivo, e suas espadas estão em péssimo estado. Por isso, todos os orcs têm uma penalização de -1 para atacar e ferir. Esta pena-

lização deve ser adicionada aos números acima.

Parece uma luta fácil para os heróis.

Contudo, quando os primeiros orcs tombarem mortos, todos os outros fogem - e uma espantosa reviravolta acontece: um grupo de 31 Bugbears abandona seu esconderijo nas árvores à volta da clareira e ataca os heróis. Como se isso não bastasse, dois magos posicionam-se à distância e lançam feitiços contra os aventureiros. A coisa ficou feia!

O plano dos magos

O cadáver do guerreiro não passava de uma armadilha - bem como aquele Orc distante; ele na verdade não morreu ali, e sim deixado na trilha para indicar mais facilmente o caminho para a vila dos Orcs. Esta parte da estrada é utilizada para ciliadas por um bando de Bugbears, comandados por dois ilusionistas poderosos. Esses magos matreiros, Joseph e Giuseppe, encontraram os Bugbears por acaso: com seus poderes ilusórios, foi fácil impressionar os estúpidos Bugbears e assumir o controle da tribo.

Giuseppe percebeu que, como a tribo estava localizada perto da estrada pelas montanhas, não seria difícil fazer dela um ponto para assaltos. Mas, se atacassem caravanas, em breve toda a milícia do reino estaria atrás deles. Decidiram então que atacariam apenas pequenos grupos de aventureiros. As vantagens disso eram várias: o paradeiro de tais peregrinos raramente é conhecido, eles carregam muito ouro e objetos mágicos - e quem se importa quando eles morrem?

Joseph comandou um ataque dos Bugbears a uma vila de Orcs próxima, para conseguir prisioneiros. Esses infelizes eram usados para iludir as vítimas, fazendo-as

acreditar que a única ameaça eram os fracos Orcs, e não os enormes Bugbears. Um acampamento falso foi erguido perto da encosta, e batedores foram posicionados por todo o caminho. Quando um batedor localizava um grupo de aventureiros, ele corria para avisar Giuseppe de modo que preparassem a armadilha. Joseph utilizava seu Anel de Levitação (descrição no fim do capítulo) e ficava invisível, sobrevoando o acampamento, para verificar se os aventureiros seriam vítimas em potencial.

Os Bugbears esperam escondidos na mata, à volta das cabanas dos Orcs, aguardando pelo comando dos ilusionistas e adotando a seguinte estratégia: atacam primeiro os magos, clérigos com lanças, e de uma vez só (quatro Bugbears por mago), tentando matá-los antes que façam alguma magia - enquanto Joseph e Giuseppe distraem os aventureiros restantes, tentando cegar o líder do grupo com magias de Luz. Durante esse arrasador ataque inicial, todos os personagens abaixo de Nível 5 ficam surpresos e imóveis durante 1 turno. Depois, os 30 Bugbears e seu Chefe aproximam-se para lutar corpo-a-corpo com os heróis, usando machados e martelos de guerra. O Chefe usa um machado mágico +1 (ordeiro).

A armadilha funcionou perfeitamente duas vezes, sem nenhum problema para os assaltantes. Ninguém deu pela falta de nenhum dos dois grupos de aventureiros, muito menos dos Orcs. Os personagens são o terceiro grupo a cair na armadilha, e vamos ver se eles conseguem sobreviver...

Bugbear (30)

CA 13, JP 15, XP 145, PV 20

1 Lança+3 (1d6+3)



Chefe bugbear

CA 15, JP 14, XP 170, PV 25

1 Machado+4 (1d8+3)

Todos os Bugbears estão neste local há muito tempo, e ainda não perceberam que a fonte de água que abastece o local é ligeiramente mágica: fez com que ficassem mais fortes. Por isso, seus Pontos de Vida são superiores à média, e têm um bônus adicional de +1 no dano.

A dupla Joseph e Giuseppe permanece atacando sempre à distância, apenas

com feitiços. Supondo que os aventureiros consigam vencer os Bugbears, os magos (que não são tolos) tentarão escapar usando seus poderes ilusórios, ficando invisíveis ou coisa parecida. Mas, se acusados, vão render-se sem lutar: eles são praticamente inofensivos, pois todos os seus feitiços são voltados para a ilusão. Se interrogados, vão revelar todo o plano. Será fácil para os heróis executarem os magos ou levá-los à justiça - isso, claro, se não forem enganados com algum truque matreiro. A “rendição” dos magos não

passa de um arдил temporário para escapar ou matar os heróis à traição, com uma fachada pelas costas ou coisa parecida.

Joseph

CA 13, JP 13, XP 170, PV 19

1 Adaga+2 (1d6)

Magia: considere Joseph um mago de 5º nível

Giuseph

CA 14, JP 13, XP 190, PV 20

1 Adaga+3 (1d6)

Magia: considere Giuseph um mago de 5º nível

Dois itens mágicos carregados pelo ilusionista Giuseph. Aqui estão eles:

Anel da Levitação: parece-se com um anel normal, até ser colocado no dedo da pessoa. Quem estiver usando o anel pode mover-se no ar, de forma idêntica ao efeito do feitiço Levitação, com todas as suas restrições. A carga do anel dura 2 horas por dia - e, se o efeito acabar durante a levitação, o personagem cai lá de cima!

Olhos de Fumaça: em aparência, parecem bolinhas de vidro cheias de fumaça. São, na verdade, bombas mágicas de fumaça usadas para despistar perseguidores. Quando que-bradas nas mãos ou jogadas ao chão com força cria-se uma densa nuvem de neblina, através da qual é impossível enxergar, seja com visão normal ou infravisão. A nuvem mede 60 metros cúbicos, e dura 13 turnos antes de se dissipar.

Fim da aventura

Se a quadrilha de Bugbears conseguir matar todos os aventureiros (o que é bem possível, considerando a engenhosidade da armadilha), o plano segue adiante comum próximo grupo de vítimas. Os Bug-

bears não deixarão sobreviventes, pois sabem o risco que isso representa para seu esquema de assaltos. Os corpos dos heróis serão usados como isca para atrair as vítimas da próxima emboscada...

Caso os aventureiros vençam, é hora da pilhagem! Cada Bugbear carrega, além de sua arma, 2d10 peças de prata e 3d8 peças de ouro. O Chefe carrega 50 p.o. e uma gema preciosa no valor de 50 p.o. Vasculhando a vila dos Bugbears, será descoberto que o grupo conserva também um tesouro de 200 p.o. e quatro pedras preciosas no valor de 100 p. o. cada, tudo guardado em uma arca trancada, mas sem armadilhas. Se os magos forem mortos ou capturados, vão revelar pertences bem mais valiosos: Joseph tem consigo sua adaga +2 e dois frascos de Poção de Cura Extraordinária; Giuseph carrega um bracelete de platina no valor de 450 p.o., além de uma adaga +3, uma Capa de Proteção +2, o Anel de Levitação e 1d6 estranhas bolinhas de vidro - cuja utilidade os heróis só descobrirão por acaso, ou se as viram em ação. Os livros de feitiços de ambos estão em sua cabana no acampamento dos Bugbears, se eles não tiveram tempo de ir até lá buscá-los. Sugere-se uma recompensa adicional de 1.000 XP para cada personagem que sobreviveu à emboscada, fazendo ajustes de acordo com a atuação de cada jogador. O Mestre pode usar O Desfiladeiro Fantasma como deixa para o início de uma outra aventura: os heróis podem encontrar um mapa do tesouro com os magos, ou podem descobrir o relato de água mágica e tentar descobrir sua fonte - talvez encontrando um portal para outra dimensão, ou restos de experiências místicas provenientes de um castelo próximo. Agora fica por sua conta, Mestre!

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