

Vol. 9
Imprimir em A4.

Role Playing Game
Old Dragon[®]

Suplemento de Mapas Modulares

A Maldição do Minotauro



ERIVALDO FERNANDES (ERIVAS)

Vol 9

Role Playing Game

Old Dragon®

Masmorras Modulares

Para Imprimir e Montar - Vol 9



A Maldição do Minotauro

Arte de Erivaldo Fernandes.

Masmorras Modulares - Vol 9

Um suplemento de mapas Para Imprimir e Montar.

Introdução

O que esperar deste suplemento?

Olá amigos! Narradores!

Como eu tinha dito anteriormente, escolhi uma aventura criada pelo grande Newton Rocha, para desenvolver um mapa, antes de desenhar eu estudei uns modelos de mapas Gringos que usavam uns recursos diferentes dos meus, Deu muito mais trabalho de desenhar e de encaixar as pontas, mas o feito deles diferenciou dos anteriores, mesmo só um pouco, Na verdade queria ver se poderia produzir um material com a mesma qualidade do pago, mas por motivos óbvios eu percebi que isto não era muito viável, pois é muito mais trabalho que o que eu tenho desenhando do meu jeito. Valeu pela experiência e como podem notar eu coloquei o tio Nitro como Autor deste masmorras, o que eu acho muito justo, pois sem a aventura dele não teria saído este volume do masmorras modulares. O próximo Será o da aventura no Vilarejo de "Chessen", além dos mapas da aventura vou produzir uns aleatórios para aumentar o pacote.

Quem gostou do suplemento por favor visite a Comunidade do Old Dragon no Face e Curta o álbum de Masmorras modulares. (Se quiser sugerir algum Mapa sinta-se livre para deixar nos comentários da comunidade.)

Erivaldo Fernandes (Erivas)



Suplemento de Mapas.

Autor

Erivaldo Fernandes

Newton Rocha (Tio Nitro)

Ilustrador

Erivaldo Fernandes

Ilustração da Capa

Erivaldo Fernandes

Diagramação

Erivaldo Fernandes

Aventura

Newton Rocha (Tio Nitro)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

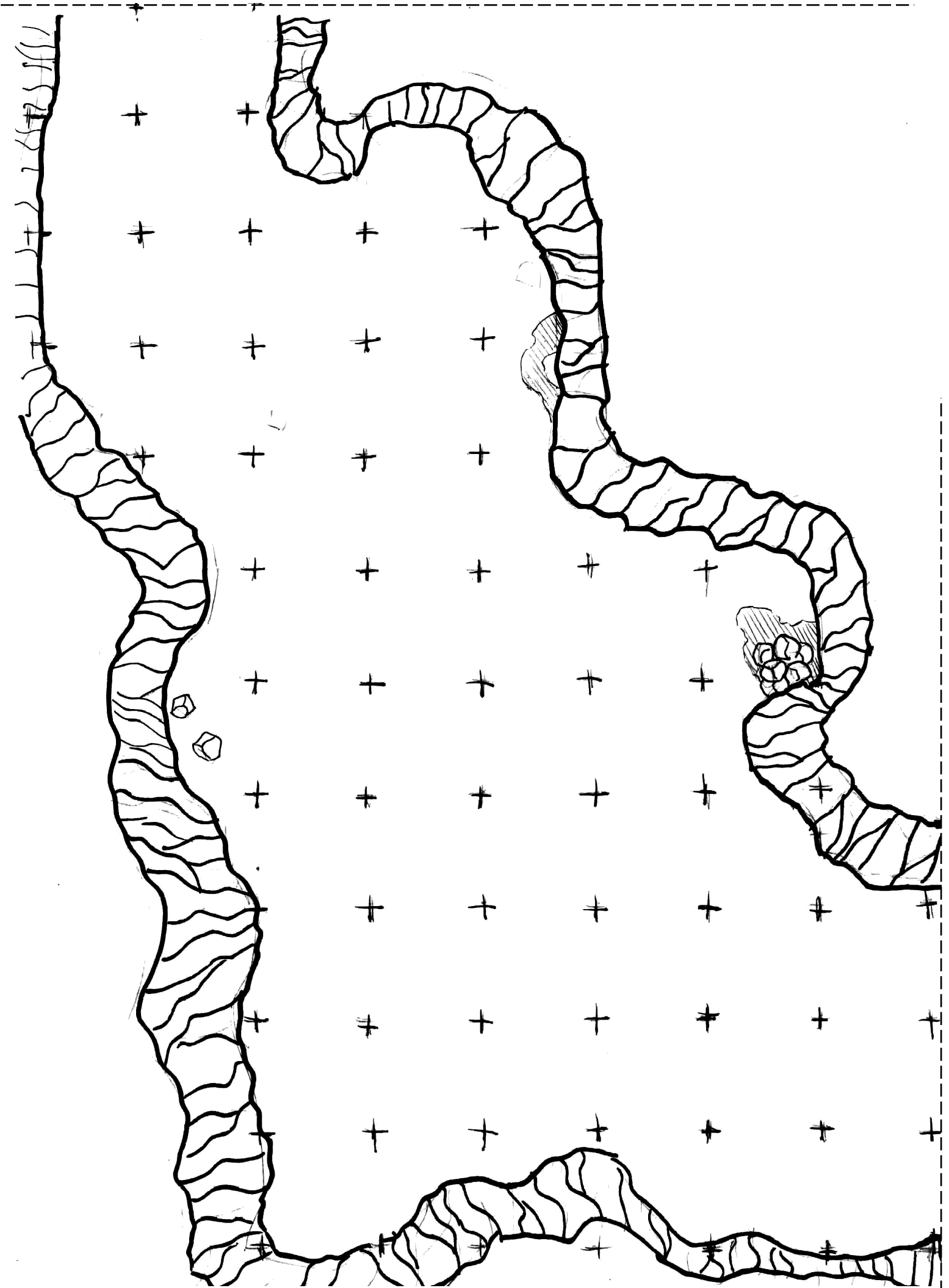
OLDDRAGON.com.br

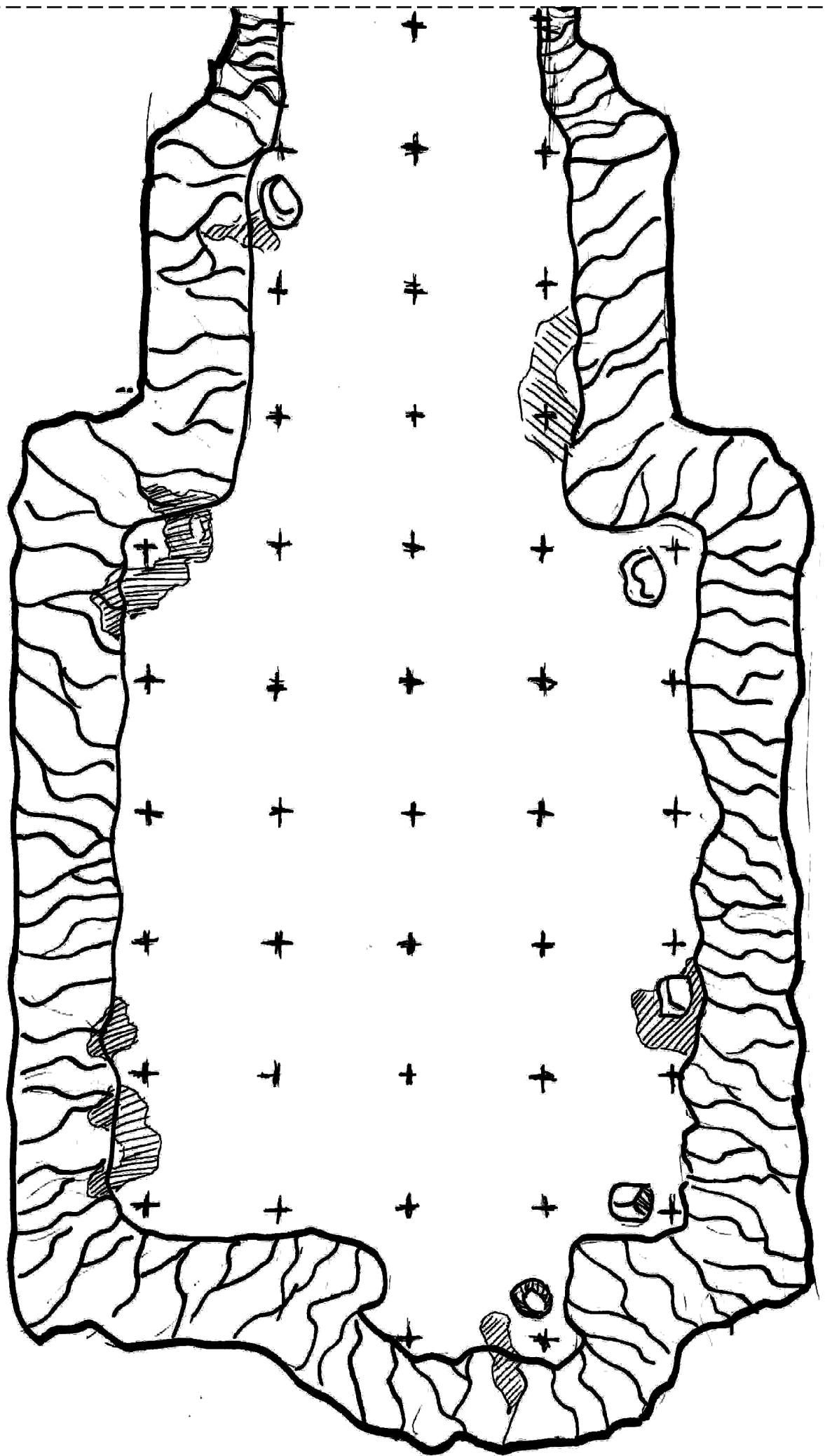
Índice

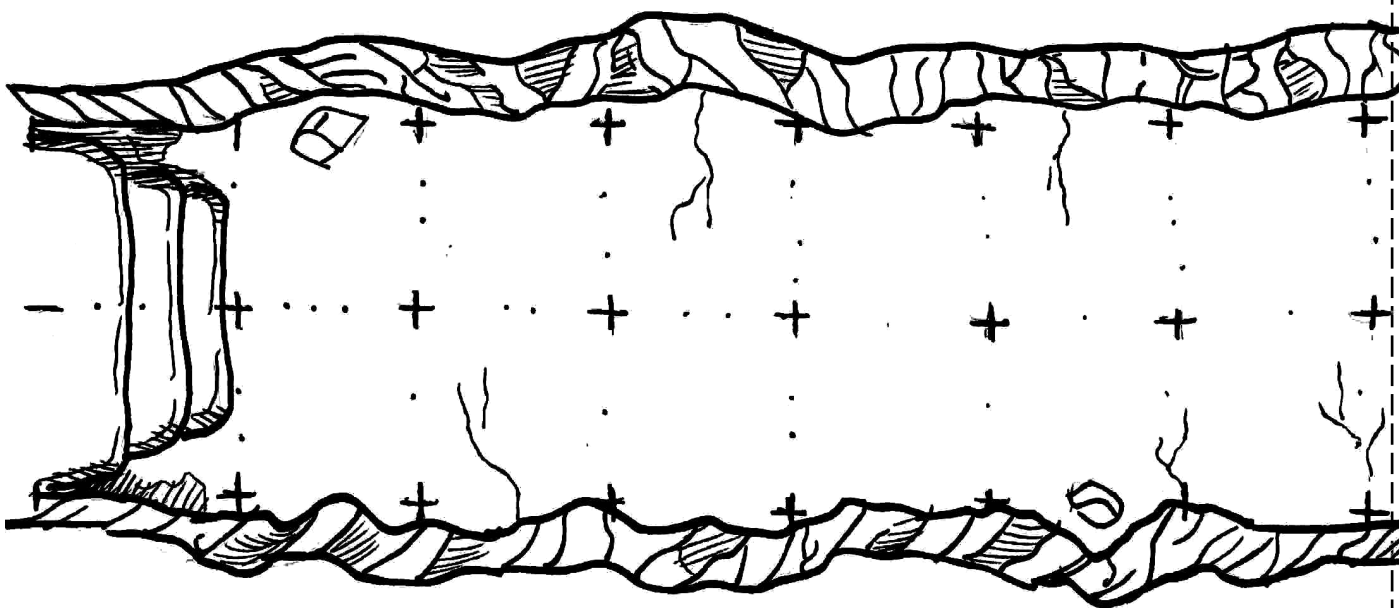
01 - Apresentação

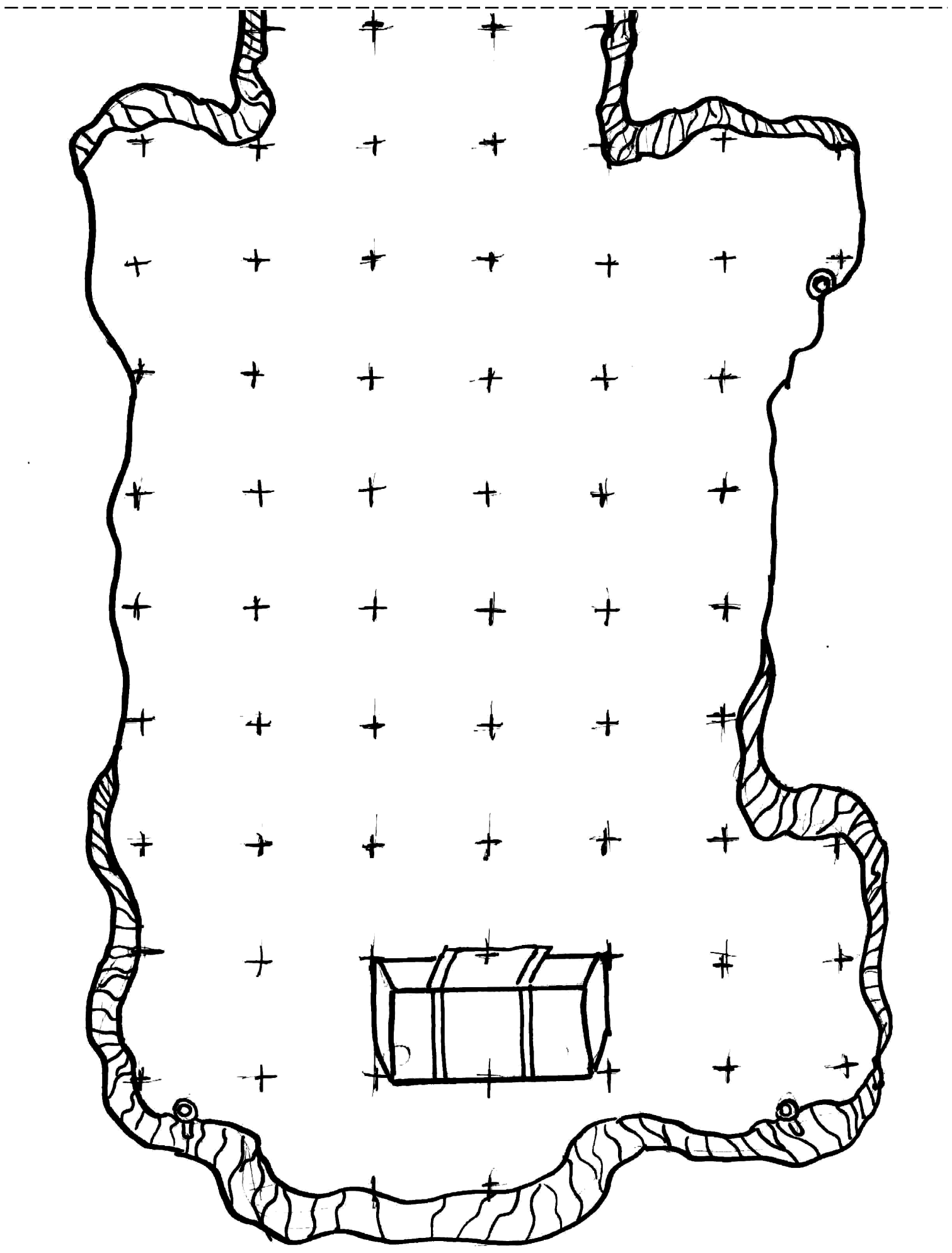
02 - Mapas Modulares

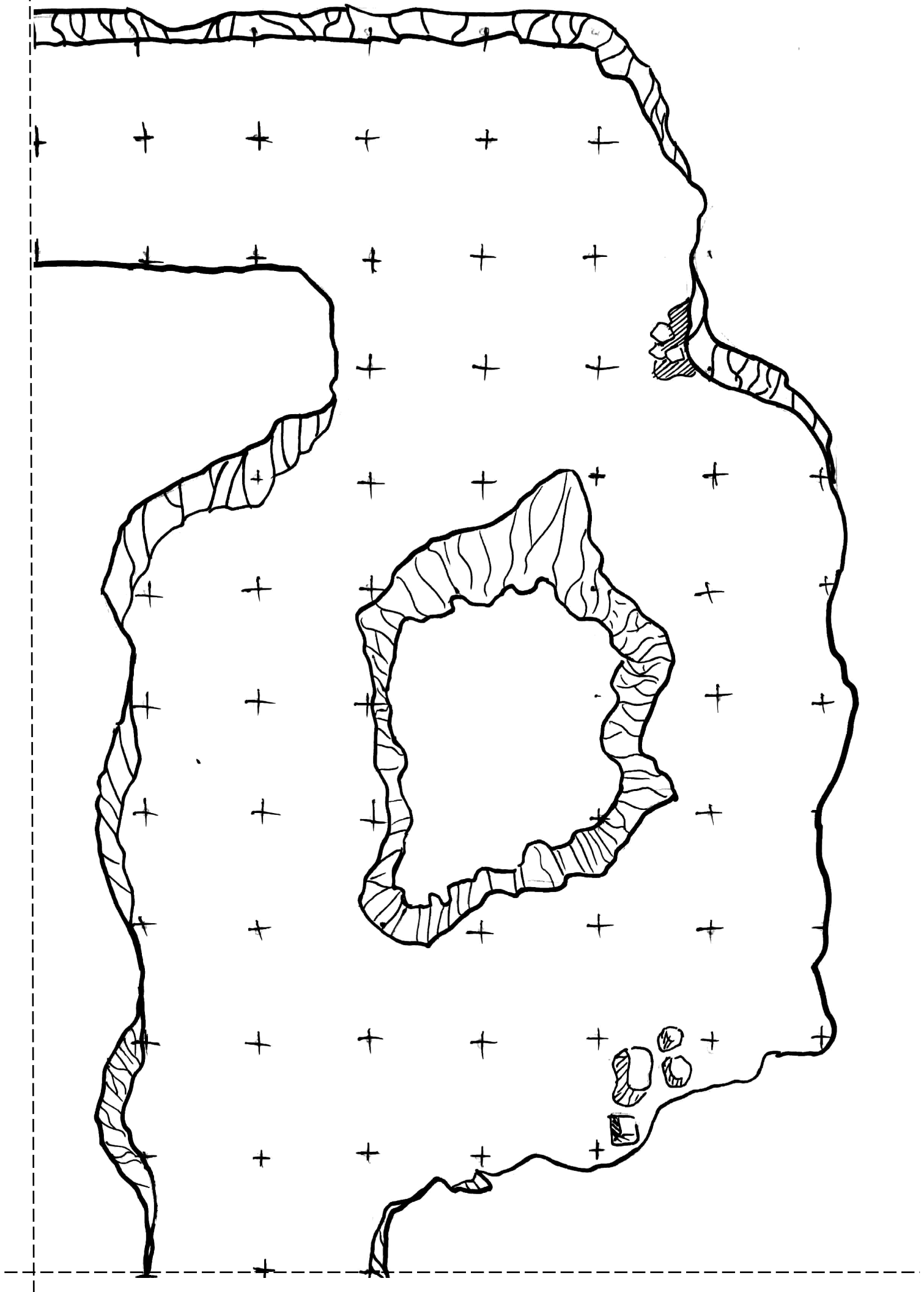
01 - Masmorras Modulares.

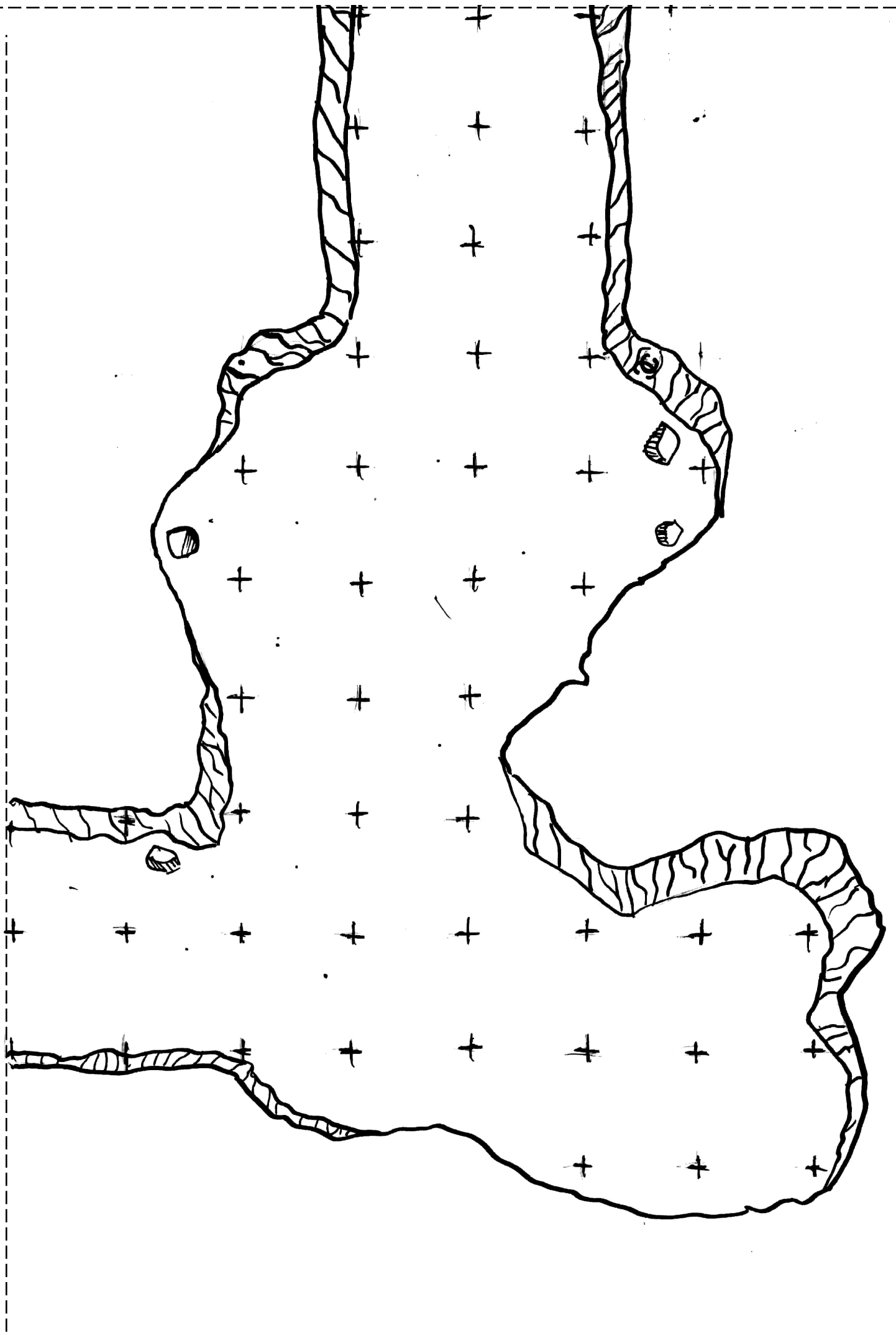


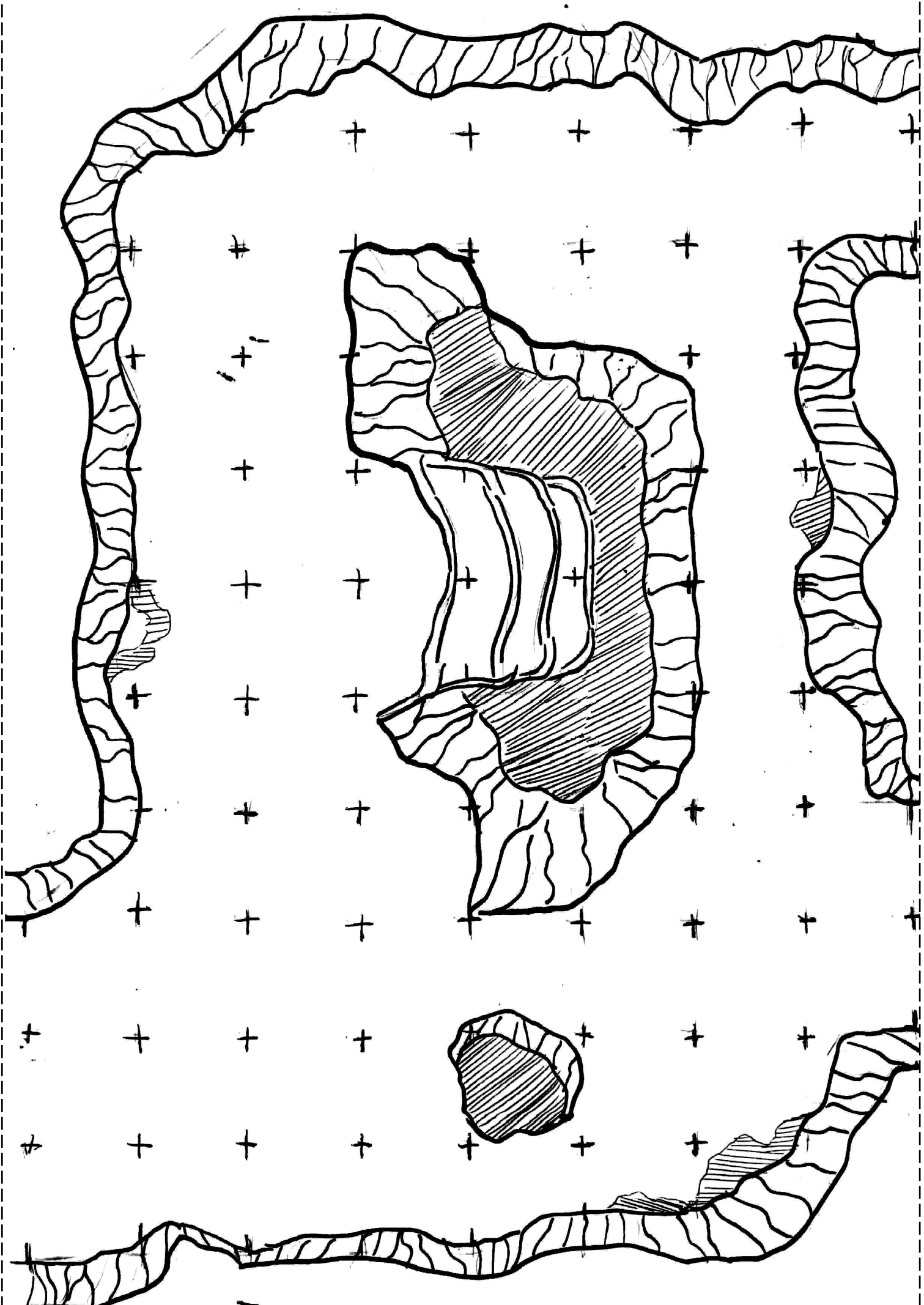


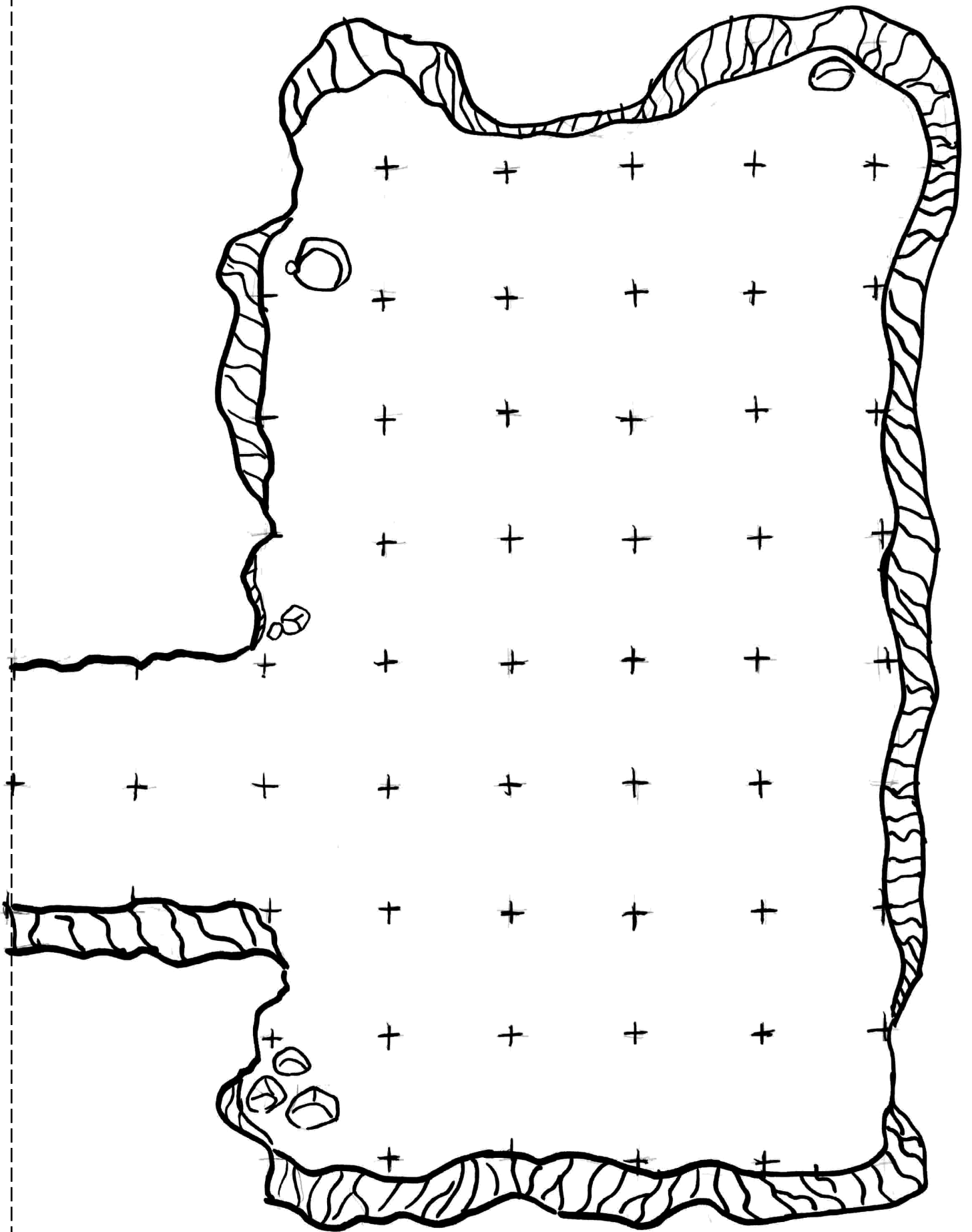


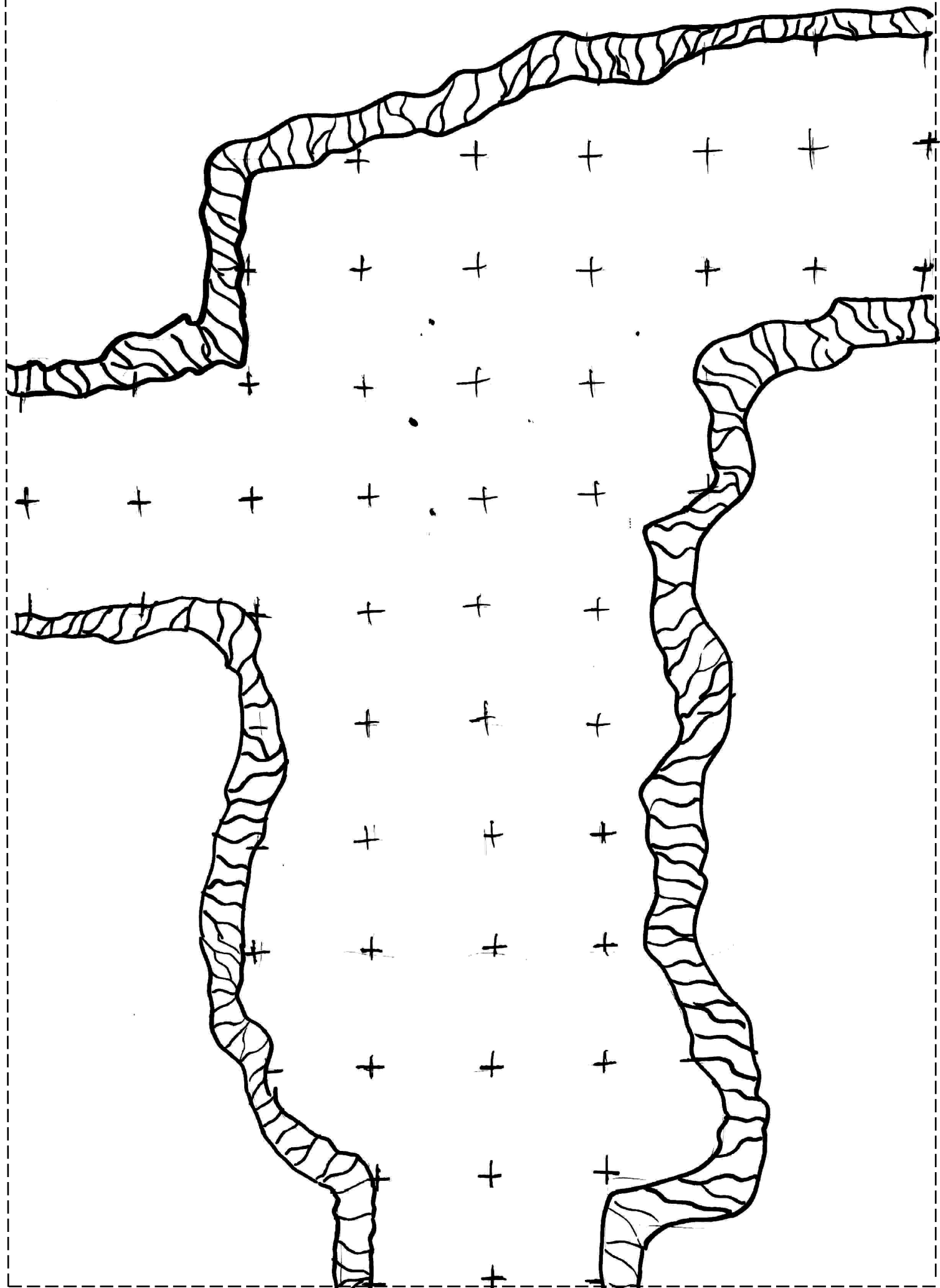


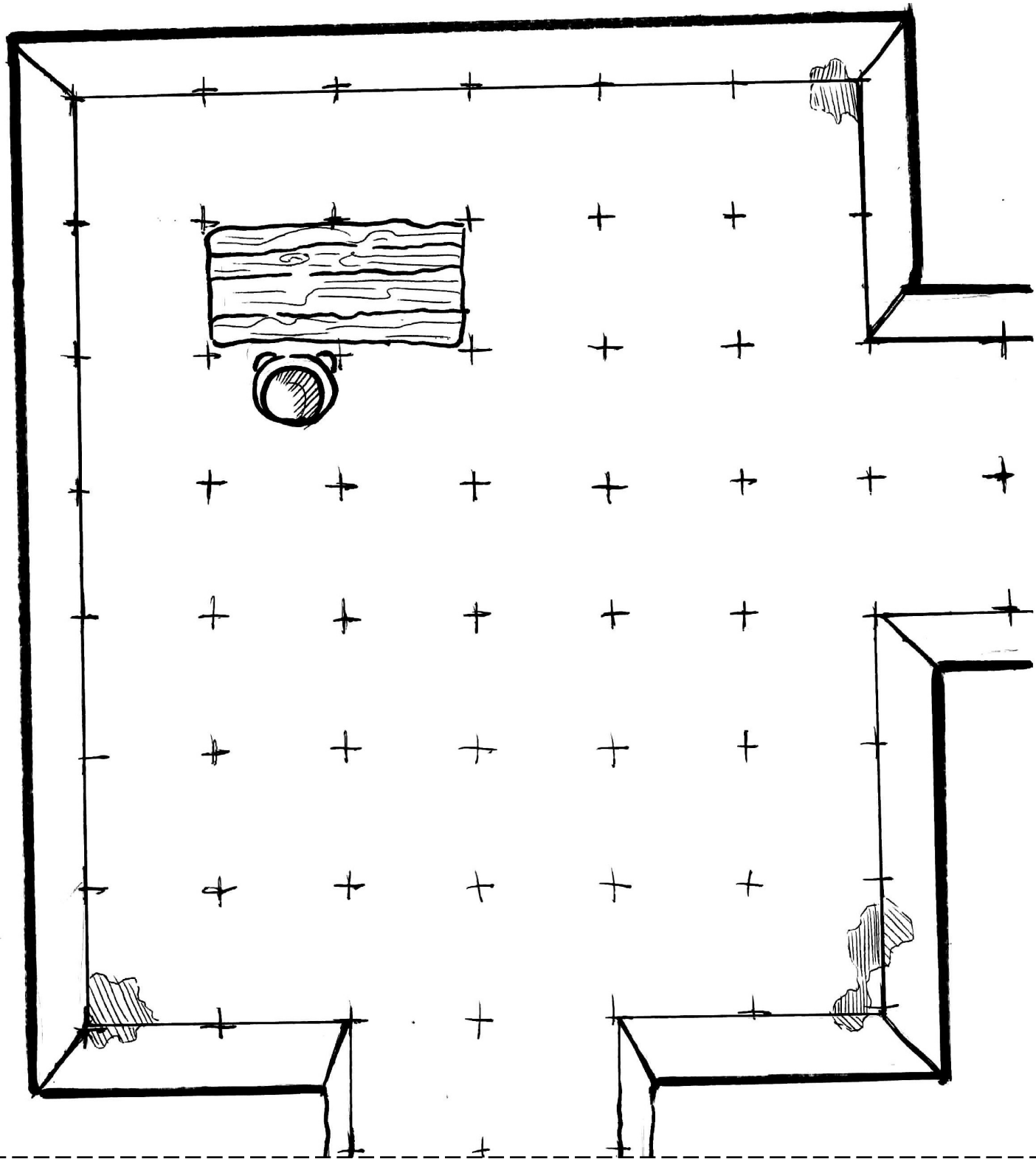






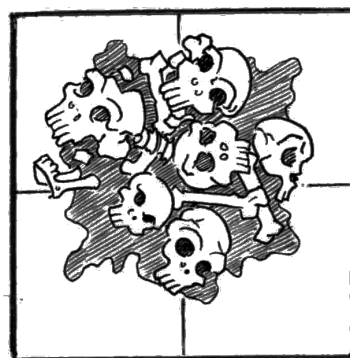
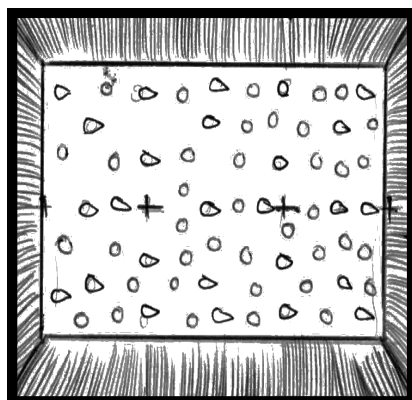
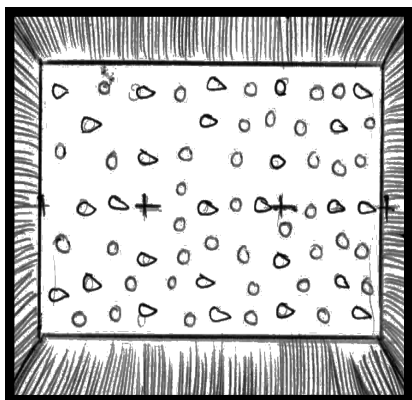


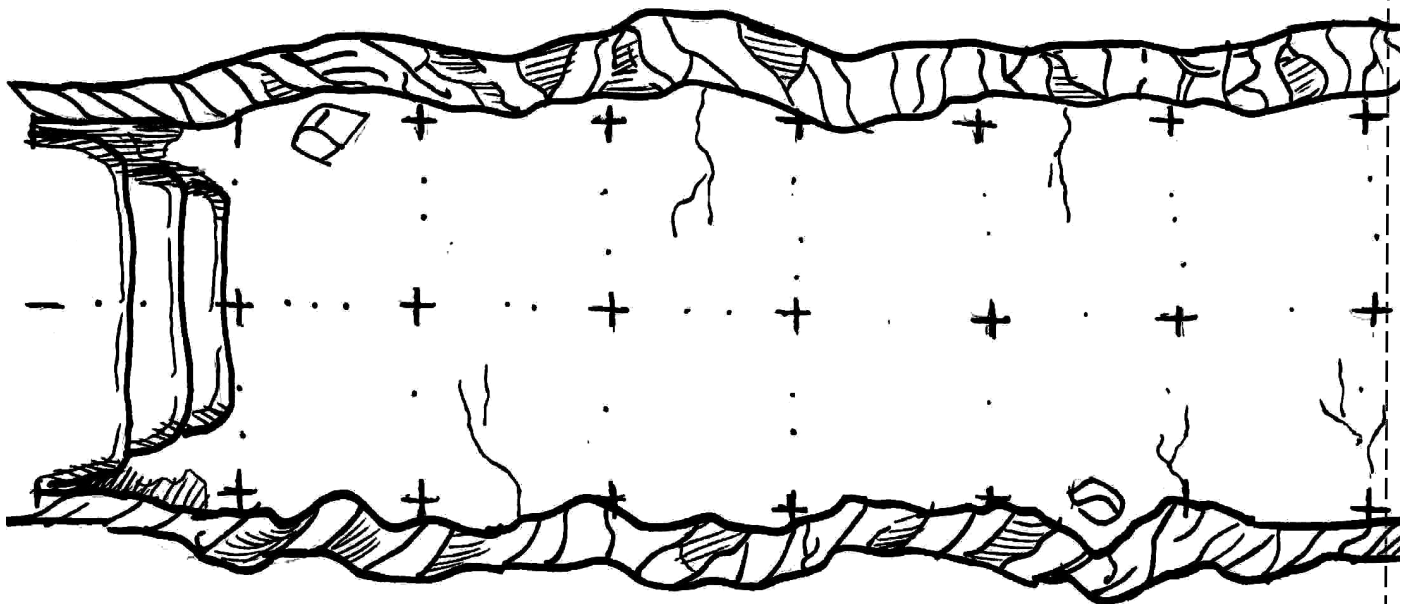
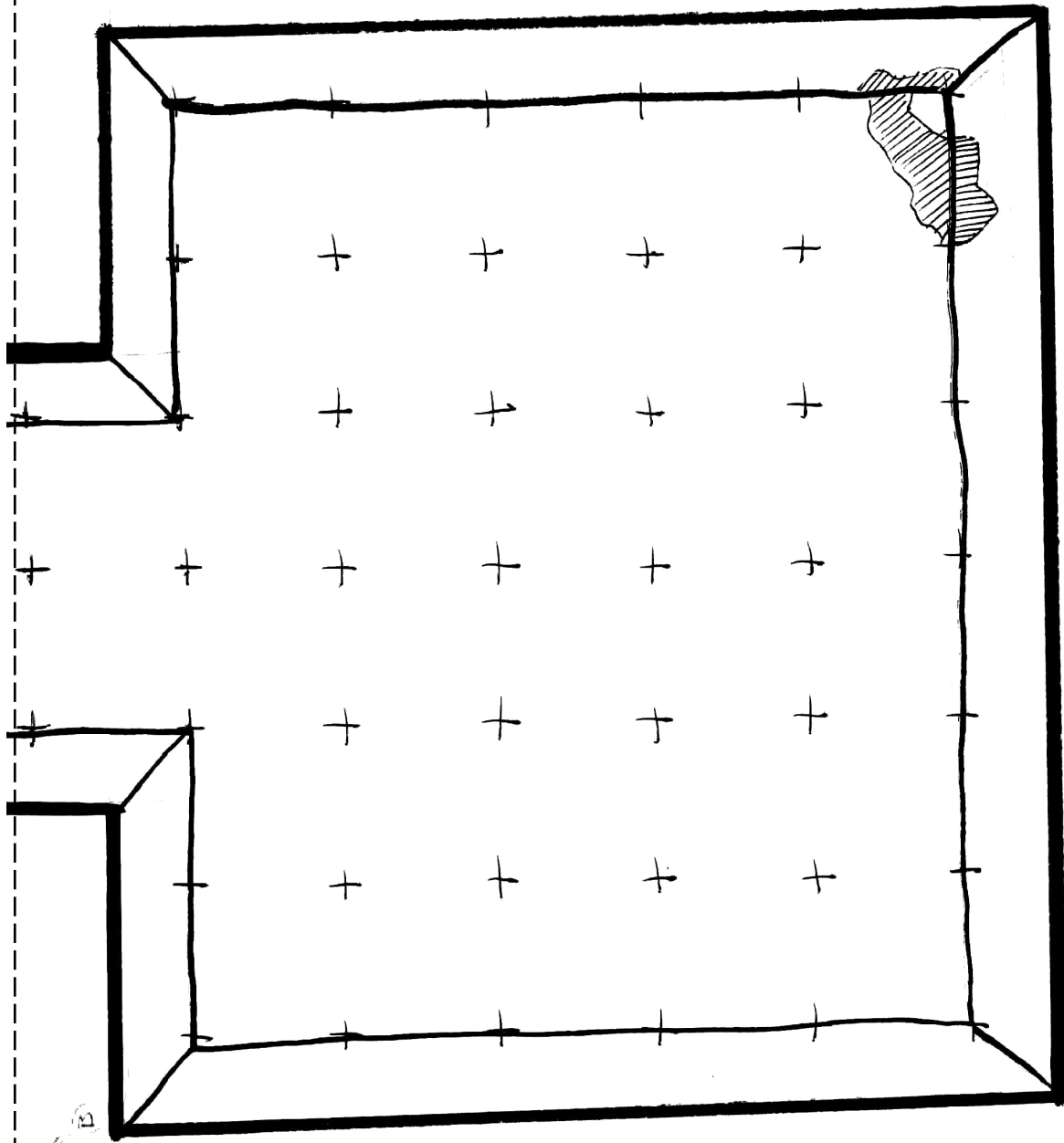


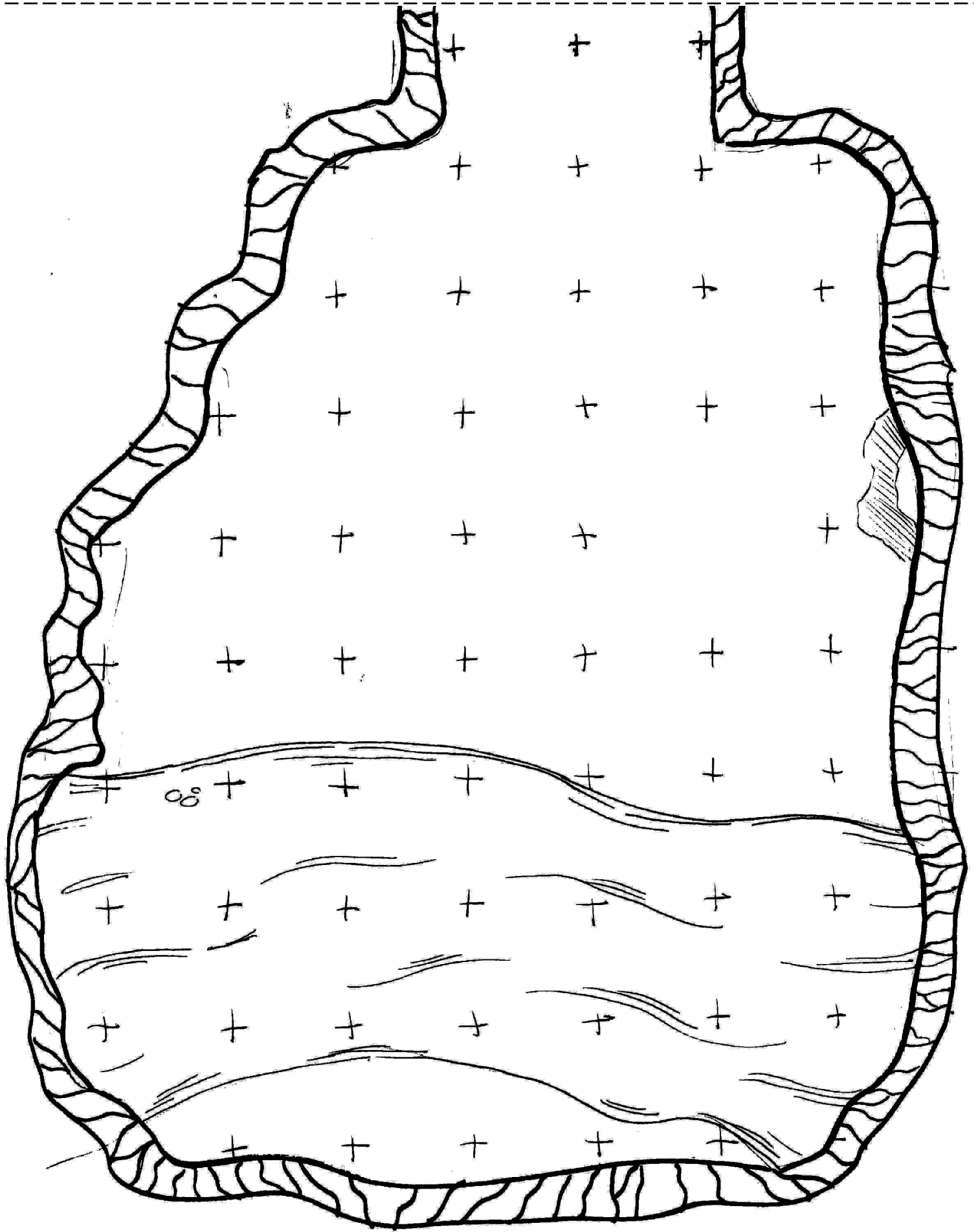


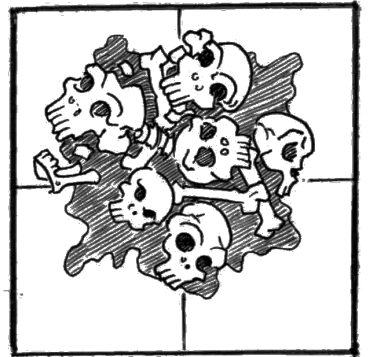
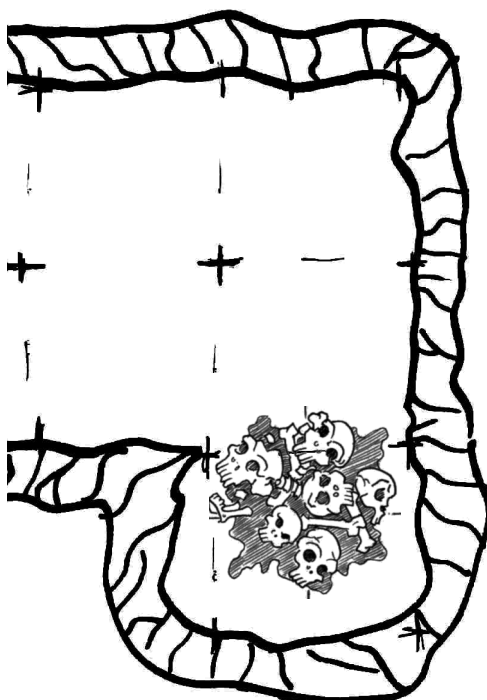
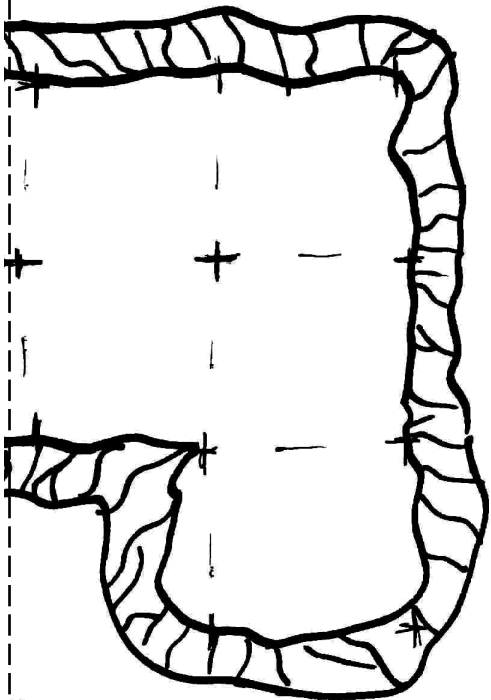
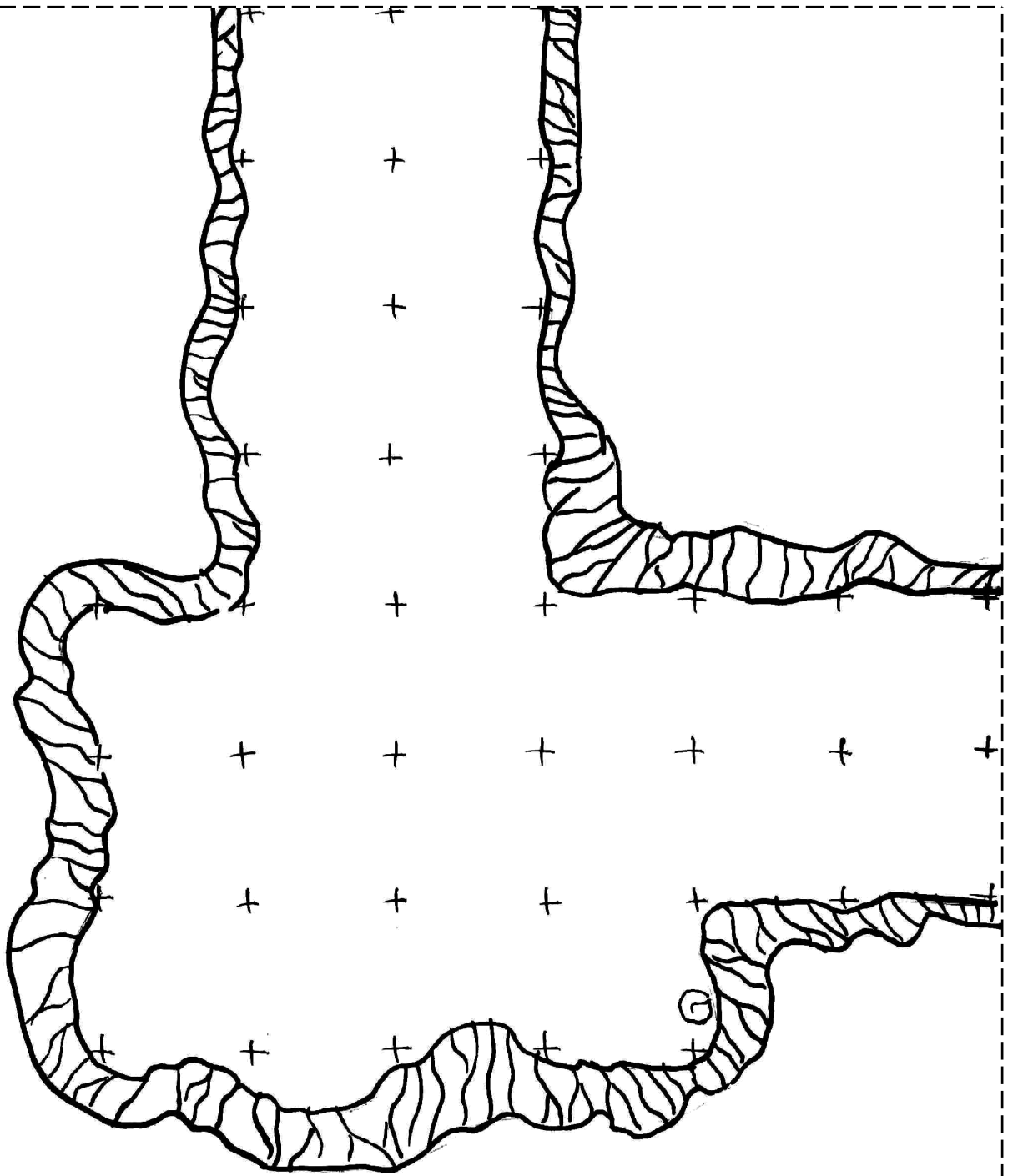
Customize a sala como desejar usando os adereços abaixo, buracos de armadilha e restos de cadáveres são sempre úteis.

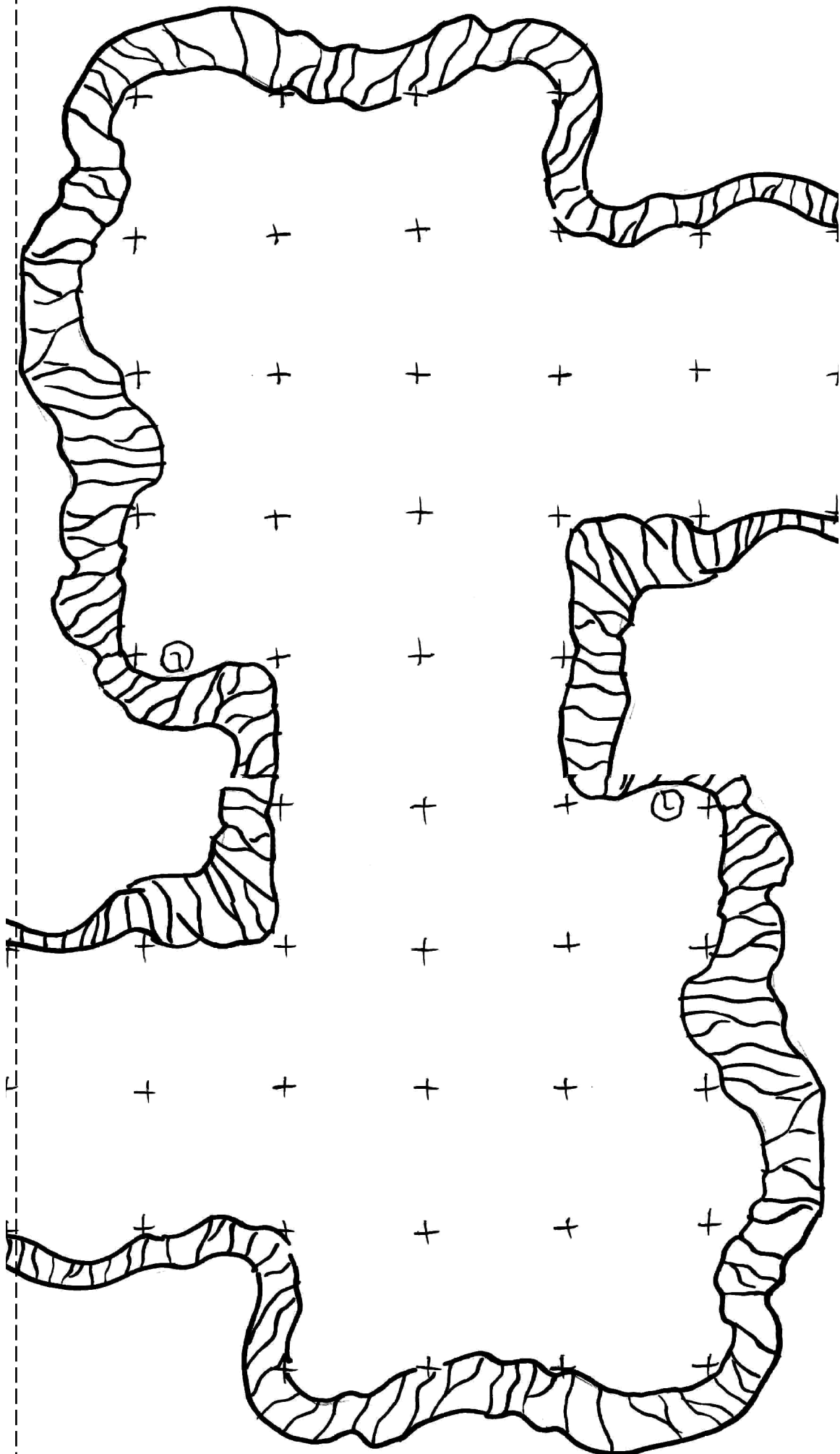
Conclave da
AVENTURA
Masmorras Modulares











Deus dos chitres



Caso você não tenha uma mini para o Grande inimigo desta aventura, basta montar esta mini de papel do tamanho Grande.

Monstros da Aventura:

Cão Feral [Pequeno e Caótico]
 CA16 JP16 MV 9m M8
 ATQ: 1 Mordida +4 (1d8+4)
 1 Pancada +5 (1d4+4)

Cão 1

Cão 2

Esqueletos [Médio e Caótico]
 CA13 JP17 MV 6m M12
 ATQ: 1 Espada +1 (1d6+1)
 2 Garras +1 (1d4+1)

Esqueleto A

Esqueleto B

Esqueleto C

Esqueleto D

Imunidade: Esqueletos são imunes a Sono, Venenos, Medo, Enfeitiçar, Comando ou Frio.

Criatura Deformada [Grande e Caótico]
 CA18 JP10 MV 9m M10
 ATQ: 3 Mordida +10 (2d6+4)
 1 Chifrada +6 (1d6+4)
 2 Garras +8 (1d8+5)

80 PVs

Baforada:
 Três vezes por dia A criatura pode expelir uma baforada de dragão (3d6 de dano) que pode ser reduzido a metade com uma JP modificada pela Destreza. (Ária cônica de 8m por 4m de largura.)

Vítimas de sacrifício. [Médio e Caótico]
 CA 18 JP 13 MV 6 m (voar) M10
 ATQ: 2 Garra +9 (2d6+Dreno de nível.)

Fantasma 1

Fantasma 2

Grito de Horror:
 Uma vez por dia, o fantasma pode gritar de forma apavorante, levando um medo sobrenatural ao aventureiro. (Se não passar em uma JP fica com -4 na CA ate o fim do combate.)

Incorporea:
 Por não possuir um corpo físico verdadeiro, todo dano causado por armas e magias sofre uma redução. (Só causa metade do dano.)

Gantuk [Médio e Caótico]
 CA16 JP16 MV 9m M8
 ATQ: 1 Cajado +6 (1d8+4)
 1 Pancada +5 (1d4+3)

29 PVs

Descarga elétrica:
 Gantuk também tem um cajado que possui três cargas diárias de Raios Elétricos, que causam 2d8 de dano e atingem um alvo a até 100 metros.

Onda de Terremoto:
 Com poderes elementais de terra, Suas pancadas dão 1d6+4 de dano em uma área de 10 metros, sendo passível de uma Jogada de Proteção para reduzir o dano.

<http://newtonrocha.wordpress.com/>

Tubarões [Médio e Caótico]
 CA19 JP14 MV 18m M10
 ATQ: 1 Mordida +8 (2d10+6)

Tubarão 1

Tubarão 2

Cheiro de Sangue:
 Tubarões perseguem o cheiro do Sangue.
 (O personagem mais ferido será alvo principal dos ataques do tubarão.)

Deus do Chifre [Médio/Grande e Caótico]
 CA18 JP13 MV 9m M10
 ATQ: 2 Punhos +8 (1d6+6)
 Segunda Forma: 2 Punhos +8 (1d6+1d8+6)
 Terceira Forma: 2 Punhos +8 (1d6+2d8+6)

76 PVs

Grito horrendo:
 Uma vez a cada duas rodadas ele soltará um grito horrendo, que causa 2d6 de dano sonoro (pode ter Jogada de Proteção) em todos os heróis.

Tesouro: Uma jóia vermelha. (Valor de 6.000 P.O.)

Feral Elite [Médio e Caótico]
 CA16 JP16 MV 9m M8
 ATQ: 1 Machado +6 (1d8+4)
 1 Pancada +5 (1d4+4)

Feral A

Feral B

Feral C

Feral D

Tesouro: Roupas esfarrapadas e um machado Velho.

Selvagem Feral [Médio e Caótico]
 CA16 JP16 MV 9m M8
 ATQ: 1 Machado +4 (1d8+4)
 1 Pancada +5 (1d4+4)

Feral A

Feral B

Feral C

Feral D

Feral E

Tesouro: Roupas esfarrapadas e um machado Velho.

A Maldição do Minotauro

Resumo

A aventura se passa em uma ilha misteriosa, onde os heróis, depois de sobreviver a um naufrágio, tentarão desvendar os seus mistérios. O clima da aventura é de horror estilo Chulhu, com névoas, criaturas estranhas, mutantes e um deus maligno para ser derrotado. Testes de medo e loucura são recomendáveis. Assim que os heróis chegarem na ilha eles começarão a se transformar em monstros minotauros. A cada hora de sessão de jogo, o mestre faz um teste em segredo, se tirar de 1 a 10, um dos heróis começa a sentir a transformação (chifres crescendo, pés virando cascos, etc.). Ele só voltam ao normal se vencerem o desafio final da aventura!

Cena 1: O Naufrágio

A aventura começa com uma viagem de navio feita pelos heróis, por algum motivo. Crie a tripulação e o comandante e faça algumas cenas de interação entre os heróis e a tripulação. Depois de vários dias no mar, uma tormenta atinge o barco e o jogo contra um recife que circunda uma estranha ilha envolta em névoa. A tormenta ocorre à noite e é muito forte. Faça testes para ver quantos marujos os heróis conseguem salvar. Depois de entrar nos dois botes salva-vidas do navio, eles partem para a praia da estranha ilha. Dois tubarões enormes atacarão os barcos, criando o primeiro combate da aventura.

Inimigo: Tubarão (2)

Cena 2: Sobreviventes

Em seguida os heróis e os sobreviventes devem, ao chegar na praia, procurarem uma maneira de se proteger da chuva. Com o cair da noite, a chuva para e os heróis podem montar o seu acampamento, usando os pedaços de lona no navio que chegam na praia. A ilha está coberta por uma estranha névoa, ela tem uma floresta cerrada circundando uma montanha vulcânica. Dois marujos irão explorar a floresta mas não retornam. De madrugada, se houver alguém de vigia, poderá ver uma gigantesca figura caminhando por entre a névoa. Ela possui 60 metros de altura, e é totalmente negra, com a cabeça cheia de chifres. É apenas uma vaga silhueta por entre a névoa e está muito distante. Ela caminha sem fazer nenhum barulho.

Cena 3: Explorando a Ilha

No dia seguinte, eles podem sair explorando a ilha, se embrenhando pela floresta. A primeira coisa que notam é a inexistência de animais e a presença de marcas de garras nas árvores e de pegadas de cascos pelo chão. Além disso, em algumas árvores o seguinte símbolo aparece sem parar:



Símbolo do deus dos Chifres

Se seguirem para o norte, em direção à montanha, eles verão uma escadaria de pedra que levará até o Templo do Deus dos Chifres. Se seguirem para oeste, entrarão cada vez mais na floresta e serão atacados por Ferais, criaturas meio humanas meio minotauros deformados, que tentarão capturá-los e os levarem para o Templo do Deus dos Chifres.

Cena 4: A Vila dos Selvagens, os Filhos de Hog-Omog, o Deus dos Chifres

Na vila estão os selvagens. Todos eles tem trapos amarrados em suas cabeças, alguns em suas mãos e outros nas pernas. Na verdade eles estão se transformando vagarosamente em Ferais, monstros meio-humanos, meio-minotauros deformados, e os trapos escondem essas mudanças dos heróis. Os heróis também estão se transformando, mas de maneira mais lenta. Periodicamente, eles sentem dores de cabeça e podem perceber que pequenos chifres estão crescendo, ou que os dedos dos seus pés estão se colando e se transformando em cascos. Depois de dois dias e duas noites na ilha, as mudanças são marcantes. Assim que os heróis se aproximam da vila, os selvagens os recebem com festa e alegria. A vila onde vive Gartuk, o shamã da tribo. Gartuk é completamente diferente dos selvagens, ele é um branco de um metro e noventa, com barbas e cabelos branco amarelados. Gartuk fala a língua dos heróis e os convida a participar de um banquete e uma festa. Ele explica que estão festejando a vinda dos heróis, em nome de Hog-Omog. Se perguntado sobre Hog-Omog, ele diz que o Deus dos Chifres dá tudo que eles desejam. O plano de Gartuk é alimentar dos heróis com comida envenenada. Os heróis que comerem, depois da festa encerrada, irão dormir profundamente (só acordam se sofrerem dano). Os Ferais, que estão escondidos durante a festa, irão os levar para serem sacrificados à Hog-Omog no Tem-

plo do Deus dos Chifres, no alto da única montanha da ilha. Se algum herói não tiver comido nada ou tiver purificado os alimentos, os Ferais irão atacar e levar os heróis à força. Se houver combate, Gartuk irá revelar que os heróis estão amaldiçoados e que também se tornarão Filhos de Hog-Omog. Ele também dirá que há muito tempo atrás, ele e seu companheiro Darik naufragaram na ilha, e que o Deus dos Chifres escolheu Darik para ser o seu corpo e a ele (Gartuk) para ser o seu profeta. (Isso vai ficar claro, se no final eles conseguirem retirar a maldição do Deus dos Chifres). Gartuk se transforma em um minotauro monstruoso durante o combate.

Inimigos: 5 Ferais (use a mesma ficha dos Orcs com +4 no dano e +10 nos PVs) e Gartuk (mesma ficha dos Orcs, mas com +20 nos PVs e +6 no dano, e com poderes elementais da terra que dão 1d6+4 de dano em área de 10 metros, passíveis de JP). Gartuk também tem um cajado que possui três cargas diárias de Raios Elétricos, que causam 2d8 de dano e atingem um alvo a até 100 metros.

Cena 5: O Combate em frente ao Templo dos Chifres

Os Ferais tentarão capturar algum sobrevivente do naufrágio e o levarão até o Templo dos Chifres. Se os heróis forem para esse lugar primeiro, eles verão os dois marujos sobreviventes sendo levados pelos Ferais. Os heróis podem tentar resgatar os dois antes que os Ferais os levem para dentro do templo. Se demorarem, os heróis terão que entrar no templo para resgatar.

Inimigos: 4 Ferais de Elite (use a mesma ficha dos Orcs com +6 no dano e +15 nos PVs)

Cena 6: Explorando o Templo dos Chifres

Essa é uma cena de exploração de dungeon. O templo possui como inimigos vários monstros com chifres, animais deformados pelo poder do Deus dos Chifres, fantasmas de antigas vítimas de sacrifícios, e armadilhas estilo RPG escolavêia. O mestre deve usar da imaginação e criar armadilhas e emboscadas horrendas. Na câmara mais profunda está o Salão do Deus dos Chifres.

Inimigos: 2 Banshees (vítimas dos sacrifícios), 1 Quimera (monstro deformado pelo Deus dos Chifres), 4 Cães-Ferais (mesma estatísticas dos Ferais, mas em formato de cães misturados com búfalos, bem grotescos), 3 Esqueletos Guerreiros, distribuídos pelas salas do templo.

Cena 7: A Sala do Deus dos Chifres

Ao entrar na Sala do Deus dos Chifres, os heróis se deparam com uma estátua de bronze de 4m de altura, mostrando um minotauro

monstruoso, com diversos chifres na cabeça, mais parecendo um demônio. A estátua segura um gigantesco machado e no centro do peito ela tem uma jóia rubra enorme, que pulsa com um brilho vermelho. Assim que eles chegam perto ou tocam na estátua ela começa a mexer e a gritar *OFERENDAS PARA HOG-OMOG*, e ataca os heróis. Se um dos heróis morrer, a estátua aumenta de tamanho, passando a 8 metros de altura e aumentando em +1d8 o seu bônus de dano. Se outro herói morrer ela aumenta mais ainda e ganha +1d8 extra (além do anterior) em todos os danos dos seus ataques. Depois do segundo aumento, na morte do terceiro herói, ela se transforma em uma sombra gigantesca (a que foi vista no começo da aventura) e devora todos os demais (poupando apenas os que passaram na Jogada de Proteção). Em seguida ela sai e começa sua ronda noturna pela ilha. Se os heróis conseguirem deixar o Deus dos Chifres a menos de 10 PVs, ele ajoelhará e dirá: *MISERICÓRDIA, SIM OU NÃO?* Se os heróis recusarem, ele volta a combatê-los. Nesse caso, se ele for morto, seu corpo de bronze derreterá deixando no lugar um velho de barbas amarelas (Darik, o amigo de Gartuk) e irá encobrir o herói que deu o último golpe. Esse herói se transformará no novo Deus dos Chifres, com seus PVs completamente cheios. Ele terá 1 rodada ainda sob controle de sua mente (nesse momento uma saída do templo se abre na sala), mas em seguida irá partir para cima dos heróis.

Se eles concederem misericórdia, o corpo de bronze se derrete deixando Darik agonizando no chão, e a jóia vermelha cai aos pés dos heróis. A jóia vale cerca de 6 mil peças de ouro! (ou mais de acordo com a recompensa que o mestre queira dar para os heróis). Darik agradecerá aos heróis antes de morrer e revelará que no lado norte da ilha, atrás da montanha, existe um antigo barco usado por ele e Gartuk, e que está em boas condições (os heróis podem usar para fugir da Ilha). Ele dirá que o Deus dos Chifres irá retornar após sete noites, para tomar um corpo humano novamente. O templo possui alguns tesouros de antigas vítimas, que somam ao todo cerca de 1000 peças de ouro (além de um ou dois itens mágicos).

Inimigos: Deus dos Chifres, mesma ficha do Troll, mas com +10PVs e bônus de dano de +8 (é pauleira mesmo). Uma vez a cada duas rodadas ele soltará um grito horrendo, que causa 2d6 de dano sonoro (pode ter Jogada de Proteção) em todos os heróis.



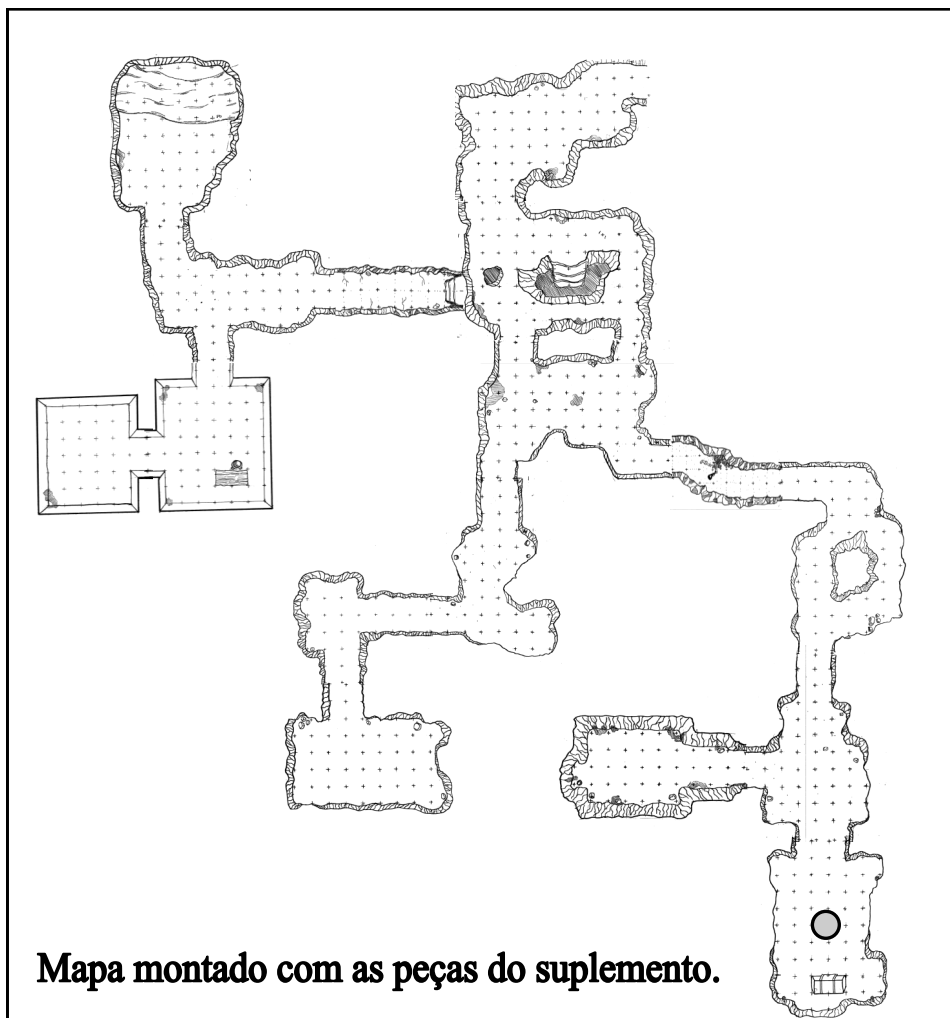
Abaixo esta o mapa montado com as peças, comparem com o mapa Original que o Tio Nitro usou na aventura.

Foi meio difícil de fazer com o efeito de Profundidade, tive de sacrificar quantidade para focar em qualidade.

O mapa tem duas partes que eu achei melhor não fazer, elas são repetições de salas que já existem no suplemento.

Como ele não tem indicações e descrições detalhadas, eu deixei mais livre. Para o narrador fazer o que achar melhor nas salas, nem todas podem ser combinadas pois tem peças que se encaixam apenas em uma outra parte específica, e salas de 3 quadrados de corredor.

As salas periféricas são modulares e se imprimir mais corredores podem ficar mais diferenciadas entre si...



Mapa montado com as peças do suplemento.

...Olhem os dois e comparem o resultado. (Até o próximo!)

