

EAI



Encontros Aleatórios

A Estrada dos Amaldiçoados

Rafael Beltrame

A Estrada dos Amaldiçoados

EA1 - Encontros Aleatórios

O que esperar dessa aventura?

O blog Moostache, em parceria com a Kimeron Miniaturas orgulhosamente apresenta um material muito útil para os Mestres e divertido para os jogadores.

A série “Encontros Aleatórios” não contém em si uma aventura completa, mas sim, um momento específico no jogo que pode ser incorporado na aventura atual, ou mesmo, levar a grandes aventuras. Neste primeiro volume, “A Estrada dos Amaldiçoados”, um grupo de heróis de primeiro nível irá se deparar com uma inusitada surpresa quando estiverem a caminho de seu destino mais próximo: zumbis ladrões!

As imagens de miniaturas dessa aventura são da própria Kimeron Miniaturas e podem ser adquiridas no site oficial:

<http://www.kimeronminiaturas.com.br/>

Autor

Rafael Beltrame

Mapa

Pierre Simonutti (*simonutp*)

Diagramação

Bruno Sakai

Janeiro/2014

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

| | |
|---------------------------|---|
| Miniaturas..... | 4 |
| Começando a aventura..... | 5 |



A Estrada dos Amaldiçoados

Miniaturas

Por que usar Miniaturas?

O uso de miniaturas no RPG é tão antigo quanto sua criação. Originalmente utilizadas para marcar posicionamento, as miniaturas não eram usadas como peças de jogo em si, mas como um auxílio visual aos Mestres e jogadores.

Não importa se você joga uma versão mais antiga ou mais nova, qualquer RPG pode se beneficiar do uso de miniaturas, desde que elas não limitem o jogo. Não jogar ou não usar certos elementos simplesmente por não ter a miniatura correta (ou mesmo não ter miniatura alguma) seria uma limitação muito grande. Afinal, elas servem para aumentar a diversão, e não para podá-la!

Miniaturas Necessárias

Para a aventura, além das miniaturas dos heróis, vamos sugerir as miniaturas dos monstros e ainda alguma miniatura alternativa (que deve respeitar o mesmo número de criaturas da aventura):

- Kit Zumbis



Miniatura Alternativa:

- Fantasma



A Estrada dos Amaldiçoados

Em uma das únicas estradas seguras que ligava dois pontos comerciais importantes começou a correr um estranho boato de que ela havia sido amaldiçoadada. Alguns dizem que uma caravana de ciganos foi assassinada e como ultima praga, os corpos voltaram para atacar qualquer um que percorresse o local. Outros dizem que o mês é pouco auspicioso, e que é uma época perigosa para se cruzar as estradas.

A verdade é que um quarteto de ladrões atrapalhados acabou encontrando um necromante em uma cidade próxima, e após uma tentativa frustrada de roubo, acabaram perdendo um dos colegas. Como lição, o necromante ressuscitou o pobre coitado como um zumbi, que passou a seguir os outros três apenas por instinto, pois suas faculdades mentais (que já não eram grande coisa) acabaram definhando.

Desta forma, o grupo começou a ter dificuldades em assaltar sendo perseguidos por um morto vivo fétido e caindo aos pedaços. Foi então que o

“grande plano” surgiu: eles iriam se vestir como zumbis também, usando pedaços de carne de animais e roupas sujas, com a intenção de assustar os supersticiosos mercadores itinerantes.

Sendo assim, temos algumas possibilidades de aventura:

- O grupo está simplesmente passando pela estrada, quando ouvem dois comerciantes conversando pelo caminho sobre a presença de assustadores zumbis.
- É possível que os personagens sejam contratados por um mercador como seguranças. Neste caso, a oferta é de 10 PO para cada, mas pode subir até 15 PO (afinal, o caminho não é longo).
- A estrada cruza um bosque, e os aventureiros devem encontrar uma pessoa importante (alguém perdido, um empregador ou mesmo um foragido).

A Estrada dos Amaldiçoados



Assim que um dos bandidos avistar algum movimento em sua direção, ele volta correndo e avisa os outros, que preparam o local para dar um “clima” sombrio: espalham ossos de animais pelo chão e colocam seus disfarces e se preparam para atacar, clamando por tesouros com uma voz cavernosa e profunda.

“Uuuuugh...nos dê seus pertences... que não iremos devorar seu cérebro...”

Das quatro miniaturas, apenas aquela que não está portando uma arma é o zumbi verdadeiro. Ele tem um laço anormal de camaradagem com os demais, e não irá atacá-los. O Mestre deve lembrar que este encontro não visa ser a parte mais importante da aventura (apenas se ele quiser, é cla-

ro), e por isso o desafio não precisa ser muito alto.

Contudo, existem algumas manei- ras de dificultar o embate, pois cada Mestre conhece o seu grupo. Colocar escondido um ou dois dos bandidos na parte elevada, logo acima da cava-erna, portando arcos, redes ou armas semelhantes, já pode aumentar o nível de dificuldade do encontro.

Algumas notas importantes a serem lembradas:

-Apenas um zumbi é real, ou seja, apenas ele poderá ser afetado por “Afastar Mortos Vivos”;

-Os ladrões não são muito valentes, e sua moral cairá dois pontos caso o zumbi seja derrotado (morto ou afastado);

-Deixe os jogadores perceberem certas inconsistências, como a “alta” inteligência e habilidades comunicativas dos “zumbis”. Contudo, aventureiros iniciantes podem nunca ter encontrado um zumbi, e é importante avisar os jogadores a sabem diferenciar o que eles sabem e o que os personagens saberiam.

 **“Zumbi (Humanos)”** [Médio e Caótico]

CA13 JP16 MV6 M7 P25XP

ATQ 1 Espada+2 (1d8);
1 Maçã+2 (1d8);
1 Machado+2 (1d8)

| | | | | | |
|----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Z1 | <input type="checkbox"/> |
| Z2 | <input type="checkbox"/> |
| Z3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |

 **Zumbi** [Médio e Caótico]

CA10 JP17 MV4 M12 P125XP

ATQ 1 Pancada+2 (1d6+1);
1 Mordida+1 (1d4+2+dreno)

| | | | | | | | |
|----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Z1 | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | |

Dreno de Energia: o alvo faz JP(CON) ou perde 1d6 CON.

A caverna não é funda, com apenas 10 metros. Além das roupas dos ladrões e uma tocha apagada, existe um tesouro escondido atrás de uma pedra: 80 PC, 34 PP e 42 PO, além de uma chave feita de mármore, sem finalidade nesta aventura (mas quem sabe os tesouros e perigos aos quais ela pode levar?).

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), notation, 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, routines 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 v1.0a 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.

