

NR1



Aventura para Personagens de 1º a 3º Nível

A Maldição de Haddonfield

Newton Rocha (Tio Nitro)



Autor

Newton Rocha (Tio Nitro)

Diagramação

Bruno Sakai

Abril/2013 (1ª versão)

Outubro/2013 (2ª versão)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

A Maldição de Haddonfield

NR1 - Para Personagens de nível 5

O que esperar dessa aventura

Um demônio milenar, sacrifícios humanos, tudo isso ligado a um mago de nome Barbarás. A Vila de Haddonfield corre sério perigo, eles precisam de ajuda.

A Maldição em Haddonfield é uma aventura para personagens de quinto nível e envolve um mago cultista, demônios e sacrifícios humanos. Abaixo da Vila de Haddonfield está aprisionado um demônio milenar, e um mago chamado Barbarás fará de tudo para libertá-lo, mesmo que para isso ele tenha que destruir Haddonfield, cabe aos jogadores impedir essa tragédia.

Autor e a aventura:

O autor dessa aventura é o Newton Rocha, mais conhecido como Tio Nitro, essa aventura foi postada por ele em seu blog (<http://newtonrocha.wordpress.com>) após ser mestrada por ele mesmo no evento 21º Quero Jogar RPG, no Centro Cultural da UFMG (Belo Horizonte) no dia 22 de Abril, 2012. Pedimos autorização para podermos colocar essa aventura no layout da Red Box e publicá-la, autorização que gentilmente nos foi concedida.

Muito obrigado Tio Nitro !!



Índice

Introdução	4
Os Samargoths	4
Morte e Ressurreição de Barbarás ..	5
Os Amaldiçoados	8
O Plano de Gorgoroth	10
A Aventura	10

Introdução

Mistério da Aventura

Quando a vila de Haddonfield descobriu que o mago Barbarás estava realizando sacrifícios para Gorgoroth, um antigo demônio que fora sepultado no Monte dos Uivos-Negros, que fica ao lado da vila, eles decidiram destruir o mago demonista.

Barbarás havia, secretamente sacrificado Marluze Vaera, a filha de 13 anos do artesão Fredos Vaera para contatar Gorgoroth. Em seguida, ele capturou Sezana Pedaris, a noiva de 16 anos de Lenardo Soza, o filho e herdeiro do Lorde Palo Soza, o prefeito da vila, e a levou para seu laboratório secreto, nos subsolos do moinho da vila.

Lenardo Soza, desesperado com o sumiço de sua noiva Sezana Pedaris, descobriu que o mago Barbarás estava por trás dos desaparecimentos de Marluze e de Sezana.

O mago Barbarás, que se disfarçava de um curandeiro quando se mudara para a cidade a cerca de um mês atrás, usou Sarmargoths, as Crias de Gorgoroth, que conseguira invo-

car usando o Livro de Gorgoroth, que continha a informação de que o demônio milenar estava aprisionado nas profundezas da Vila de Haddonfield. Gorgoroth foi aprisionado a cerca de mil anos atrás, lá por um avatar da Deusa-Mãe, que possui um templo na vila. A vila surgiu em torno do Templo da Deusa-Mãe.

Os Samargoths

Os Samargoths são monstros de 3 metros de tamanho, que possuem peles negras e uma forma que lembra salamandras gigantes. Eles possuem seis mãos-patas e dentes afiadíssimos, além de serem capazes de ficar invisíveis enquanto não estão atacando. Os Samargoths também possuem uma língua-chicote de fogo, capaz de causar muito dano à suas vítimas.

Barbarás possui 8 Samargoths à sua disposição.

Samargoths (8)

(Médio e Caótico | Surgem por Invo-
cação de um Demonista)

Encontros: 2-4

Prêmios: 30% e um item mágico |
300 X.P.

Movimento: 9m Moral: 6

FOR 17 | DES 18 | CON 14

INT 12 | SAB 18 | CAR 8

C.A.: 16

J.P.: 13

D.V.: 2+5 (15/25)

R.M.: 35%

Ataques:

2 garras +7 (2d6+4);

Mordida +7 (2d6 + doença)

Habilidades Especiais:

Língua Chicote-de-Fogo: Distância
até 15m Dano 2d6+3 (fogo)

Invisibilidade Demoniaca: Fica in-
visível 1 vez por combate (50% de
chance para acertar o monstro, rolar
1d100 antes de cada ataque se o Sa-
margoth estiver invisível), mas se ata-
car sai da invisibilidade.

Doença: O alvo perde 1d6 PVs por
rodada até ser bem sucedido em uma
JP modificada pela Constituição

A Morte e Ressurreição de Barbarás

Depois que Lenardo Soza descobriu
que Barbarás estava com sua noiva
Sezana Pedaris nos subsolo do Moin-
ho da Vila, ele reuniu toda a popu-
lação de Haddonfield para se vingar
do mago. A vila inteira, armada até
os dentes, partiu em direção ao Moin-
ho, querendo vingança pela morte da
jovem Marluze Vaera e para salvar
Sezana Pedaris.

Ao chegar ao Moinho, Lenardo en-
trou primeiro para salvar sua amada.
Os Samargoths de Barbarás reagiram
e o Moinho pegou fogo, matando Le-
nardo e Sezana. Barbarás, com o cor-
po todo em chamas, saiu do moinho
ainda vivo, mas a vila inteira linchou
o mago. Em seus últimos suspiros e
usando a morte de Lenardo e Sezana,
Barbarás lançou uma maldição na
vila de Haddonfield.

Com a maldição, todas as almas dos
habitantes da vila foram para o Orbe
das Almas, uma esfera de cristal que
está no Moinho. Se a esfera for que-
brada, Gorgoroth, que está sob a vila,
irá se alimentar delas e despertará
(apesar de não com sua força total,
pois Barbarás ainda precisava de mais
uma alma). Uma das soluções da
aventura estaria em pegar o Orbe das
Almas e encomendar as almas para
algum Deus ou para a Deusa-Mãe.
Um clérigo seria capaz de fazer isso.
Sem as almas, Gorgoroth voltará para
seu repouso.

A Maldição de Haddonfield



Uma névoa negra encobriu toda a vila, transformando seus habitantes em Servos de Gorgoroh, criaturas deformadas de acordo com seus pecados. O mestre deve usar a imaginação, por exemplo, um glutão obeso se transformou em uma criatura com uma boca enorme na barriga, crianças levadas se transformaram em criaturas de pele negra e com um gigantesco olho no lugar da cabeça.

Algumas mulheres, crianças e velhos, além da Irmã Delarian, a Sacerdotisa do Templo da Deusa Purificadora não participaram do linchamento, e se esconderam dentro do Templo, o

único lugar onde os Servos de Gorgoroth não podem entrar. Entretanto, eles estão sem comida há alguns dias e a água está acabando!

Barbarás se transformou em uma criatura horrenda, um demônio com várias cabeças por todo seu corpo, garras enormes e queimando eternamente. Ele ronda a vila em busca de alguma nova vítima, que não tenha participado do seu linchamento. Seu objetivo é sacrificar quem quer que entre na vila, para completar o ritual e despertar Gorgoroth. Ele tentará capturar um dos heróis da aventura para terminar o ritual.

Barbarás

(Médio e Caótico)

Prêmios: 50% e dois itens mágicos (que podem ser encontrados no Moinho onde ele se escondia) | 2000 X.P.

Movimento: 8m Moral: 10

FOR 20 | DES 18 | CON 18

INT 19 | SAB 18 | CAR 8

C.A.: 19

J.P.: 10

D.V.: 4+5 (45)

R.M.: 35%

Ataques:

Soco +8 (2d6+4 de dano de fogo)

Habilidades Especiais:

Jato de Chamas: Distância até 35m
Dano 2d8+3 (fogo)

Teleporte: 3 vezes por combate, Barbarás pode usar seu corpo de chamas para se teleportar dentro de uma área de 100 metros. Ele pode teleportar e atacar logo em seguida.

Ação Extra: Barbarás faz sempre duas ações por rodada de combate.

Invocar Crias de Gorgoroth: Uma vez por combate, Barbarás invoca 1d4+1 Crias de Gorgoroth para ajudá-lo. Elas surgem do chão.

Gorgoroth também está atuando na vila. Tendo parcialmente despertado, ele tomou posse dos fantasmas de Leonardo e Sezana, e tentará convencer

os heróis que lhe deem um pouco de sua energia vital (PVs) para que acabem com a maldição da vila. Isso é uma mentira, é claro, com os PVs que pedir dos heróis, Gorgoroth irá despertar e destruir a vila e os heróis.

A única maneira de vencer Barbarás é atraí-lo para dentro do Templo da Deusa-Mãe e destruí-lo dentro do templo. Só assim a maldição da vila acaba. Se os heróis destruírem Barbarás fora do Templo, seu corpo desaparece e ele regenera novamente de dentro do Moinho.

A Madre Superiora Delarian tem a informação de como derrotar Barbarás. Ela sabe que a única coisa que segura Barbarás e seus monstros é a estátua sagrada da Deusa-Mãe. Ela precisa da certeza de que os heróis irão derrotar Barbarás para quebrar a estátua da Deusa-Mãe e deixar os monstros invadirem o templo.

No Templo da Deusa-Mãe estão quatro órfãos (Melian 6 anos, Orteris 11 anos, Gesline 12 anos e Donel 12 anos), duas sacerdotizas (Sendra 23 anos e Ismorelda 46 anos) e a anciã Jendara Soza (72 anos, avó de Lenardo Soza, e que contará a história do que aconteceu com seu neto).

A mesma informação de como destruir Barbarás está no Moinho (ver no mapa), escrita no Livro de Gorgoroth, que ainda está lá (ele não foi destruído pelas chamas, tem proteção mágica). O Livro de Gorgoroth também revela que o demônio usa de fantasmas para enganar os mortais (dando a dica so-

A Maldição de Haddonfield

bre os fantasmas de Lenardo Soza e Sezana, que o demônio utilizará para enganar os heróis).

Os Amaldiçoados

Os habitantes da vila de Haddonfield se transformaram em monstros que refletem suas falhas pessoais.

A maioria que participou do linchamento de Barbarás se transformou em Crias de Gorgoroth, criaturas com a pele totalmente queimada e rachando, e andam como se estivessem com muita devorando e sendo atraídos por qualquer mortal que veem pela frente.

Outros habitantes se transformaram em Corrompidos, monstros que refletem suas falhas pessoais (pessoas com muita ira viraram cachorros demoníacos, pessoas com vícios se transformaram em demônios com bocas por todo o corpo, etc. o mestre pode usar e abusar da criatividade).

Todas essas criaturas estão sob o completo controle de Barbarás. As Criaturas que forem destruídas regeneram em 2 horas e voltam a atacar. Enquanto Barbarás não for destruído, elas continuam regenerando. Se Barbarás for destruído, todas as criaturas perecem. Se uma criatura foi destruída e regenerar depois de 2 horas, ela não dará mais XP para os heróis.

Crias de Gorgoroth (20)

(Médio e Caótico | Vila de Haddonfield)

Encontros: 2-4

Prêmios: 10% | 100 X.P.

Movimento: 6m Moral: 8

FOR 16 | DES 12 | CON 12

INT 8 | SAB 13 | CAR 8

C.A.: 15

J.P.: 17

D.V.: 1 (5/10)

R.M.: 15%

Ataques:

1 garras +5 (1d6+2);

Mordida +5 (1d6 + doença)

Habilidades Especiais:

Mãos em Chamas: Uma vez por combate, as mãos da Coisa Negra ficam em chamas, e a criatura faz um ataque a +6 vs CA, de acertar o dano é de 1d6+4 de fogo.

Doença: O alvo perde 2 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela Constituição



Corrompidos (3)

(Médio e Caótico | Vila de Haddonfield)

Encontros: 1

Prêmios: 20% e um item mágico | 300 X.P.

Movimento: 6m Moral: 8

FOR 18 | DES 16 | CON 13

INT 12 | SAB 14 | CAR 8

C.A.: 17

J.P.: 12

D.V.: 2+5 (10/25)

R.M.: 25%

Ataques:

1 garras +7 (2d6+2);

Mordida +7 (1d6 +doença)

Habilidades Especiais:

Ataque Especial de Área: Duas vezes por combate, o Corrompido faz um ataque especial de área. Pode ser nuvens de insetos, vermes, chamas, caveiras voadoras, etc. O ataque é feito a +8 vs. CA e causa 2d6+2 de dano em todos os afetados, dentro de uma área circular de 20 metros quadrados.

Doença: O alvo perde 1d6 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela Constituição

A Maldição de Haddonfield

O Plano de Gorgoroth

Gorgoroth começou a despertar e deseja se libertar sem a ajuda de Barbarás, pois o mago teria o controle sobre ele. Para isso, ele tentará enganar os heróis, usando os fantasmas de Lenardo Soza e Sezana Pedaris para fazer com que os heróis lhe passem parte de sua energia vital.

Gorgoroth

(Demônio Gigantesco)

Enorme (30 m de altura) e Caótico

Prêmios: 70% e três itens mágicos (que ficam em bolsos na cintura onde ele guarda os restos dos humanos que derrota) | 4000 X.P.

Movimento: 12m Moral: 12

FOR 24 | DES 20 | CON 23

INT 19 | SAB 20 | CAR 16

C.A.: 20

J.P.: 10

D.V.: 6+5 (45/65)

R.M.: 45%

Ataques:

2 garras +10 (2d10+8);

Mordida +10 (2d12 + doença)

Habilidades Especiais:

Língua Chicote-de-Fogo: Distância até 35m Dano 2d8+6 (fogo)

Controle Demoniaco: Uma vez a

cada duas rodadas de combate, Gorgoroth, com uma ação extra, tentará controlar um dos seus oponentes. O alvo faz um teste de Inteligência com -2 de penalidade, se não passar, o Gorgoroth controla completamente o alvo por 1d4 rodadas.

Baforada Demoníaca: Uma vez a cada duas rodadas, com uma ação extra, Gorgoroth solta uma baforada venenosa em uma área de 100 metros. Todos os afetados devem fazer um teste de Constituição com -2 de penalidade, se não passar sofrem 1d6+3 de dano e ficam a -2 em todas as suas ações por 1d4 rodadas.

Ação Extra: Gorgoroth faz sempre duas ações por rodada de combate.

Doença: O alvo perde 1d6 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela Constituição

A Aventura

A aventura é bem livre, os heróis irão chegar na Vila que está encoberta por uma névoa (estilo Silent Hill). Eles podem ter ido até lá por acidente, a mando de um Lorde (que quer saber notícias da vila) ou por algum outro motivo (alguns dos heróis podem ter parentes na vila).

A maldição já tem cerca de duas semanas, e os sobreviventes dentro do Templo da Deusa-Mãe já estão quase morrendo por falta de comida. Eles comeram todos os mantimentos que havia dentro do templo, bebendo da água da fonte que existe no lugar, mas

estarão desesperados.

Assim que os heróis entrarem na Vila, as Crias de Gorgoroth irão aparecer lentamente (fazer um terror nos jogadores) e começar a atacar. Depois que eles enfrentarem um primeiro Corrompido, os fantasmas de Lenardo e Sezana irão aparecer e ajudá-los, contando o que aconteceu mas com ligeiras alterações. Na verdade, quem controla os fantasmas é Gorgoroth, assim ele terá passar para os heróis que Barbarás estava agindo em benefício próprio, sacrificando Marluze e Sezana para adquirir mais poder das trevas.

O interessante é fazer com que os heróis confiem nos dois fantasmas, assim você pode fazer com que os fantasmas ajudem os heróis em alguma situação.

Os heróis irão, em alguma hora, notar que os monstros e nem Barbarás, conseguem entrar no Templo, eles ficam em torno do templo tentando entrar mas não conseguem.

Assim que os heróis resolverem entrar no Templo e encontrar com Madre Superiora Delarian, Gorgoroth irá usar os fantasmas de Lenardo e Sezana para pedir 20 PVs de cada um dos heróis. Esses PVs tem que ser dados por vontade própria, os fantasmas podem de maneira legal, dizendo “por favor, precisamos de sua energia para sairmos do Plano Astral e ajudarmos a vocês derrotarem Barbarás”. Se um dos heróis der os 20 PVs (basta apenas aceitar o pedido e o personagem

perde os PVs, é lógico que o mestre não fala que são 20 PVs!), Gorgoroth desperta e vai para a cidade.

Dentro do Templo, a Madre Superiora Delarian explica que para derrotar Barbarás (que fica andando pela cidade tentando matar os heróis), ele têm que destruir o monstro dentro do Templo. Para isso, basta destruir a estátua da Deusa-Mãe que fica dentro do pátio principal do templo. Ela até topa, se os heróis garantirem que irão destruir Barbarás.

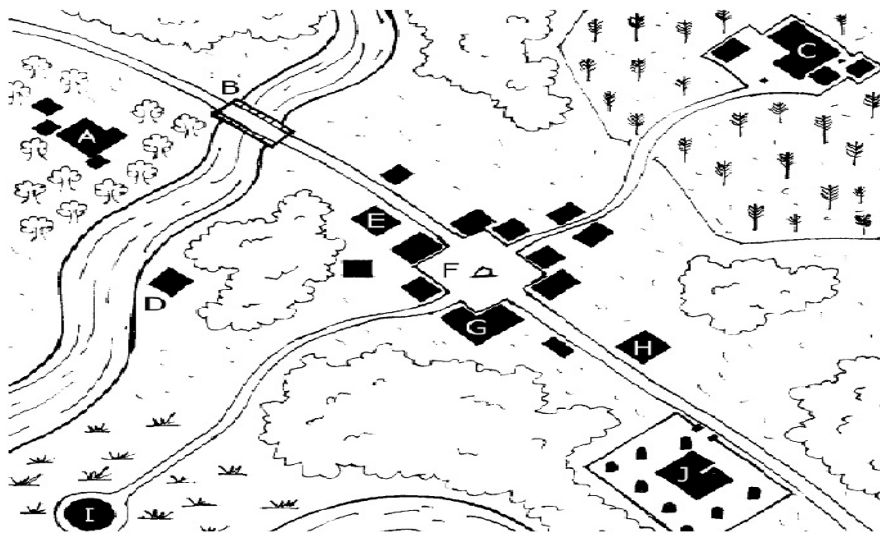
O problema é que se Barbarás conseguir matar um dos heróis, ele sugará a alma do herói e usará para despertar Gorgoroth. Se eles deixarem Barbarás com menos de -10 PVs depois do golpe final, o mago irá entregar sua alma para Gorgoroth e o demônio despertará. Existe uma saída pelos esgotos do Templo, mas será bem difícil, pois o templo irá desmoronar, caso Gorgoroth desperte.

Se Gorgoroth aparecer, os heróis podem tentar fugir da Vila. Nesse caso o demônio gigantesco irá destruir o reino inteiro, mas pelo menos os heróis conseguiram sobreviver.

Se os heróis investigarem o Moinho, depois de enfrentar os monstros de lá, podem ler o Tomo de Gorgoroth e aprender que o Orbe das Almas contém as almas que alimentam Gorgoroth. Seles quebrarem o Orbe das Almas, Gorgoroth irá absorver as almas e despertará. Eles só conseguem derrotar se encomendaram as almas para algum Deus, mas isso tem que

A Maldição de Haddonfield

MAPA DE HADDONFIELD



ser da dedução dos heróis. Mesmo de Gorgoroth estiver desperto, os heróis ainda podem derrotá-lo encomendando as almas do Orbe das Almas ou indo para o mano-a-mano com Gorgoroth.

A: Casa do artesão Fredos Faera (Corrompido 1)

Marluze, a filha de Fredos foi a primeira a ser capturada por Barbarás. Fredos virou um Corrompido, e abraça o cadáver esquartejado da filha Marluze. O cadáver também mexe um pouco (use a ficha das Crias de Gorgoroth). Fredos possui vários braços, onde, no lugar de mãos estão instrumentos do Artesão. Seus olhos estão costurados completamente, e lágrimas de sangue saem incessantemente. Seu ataque de área é um vapor de sangue que sai de sua boca, ao gri-

tar “Marluzeeee me perdoeeee”.

Na casa os heróis podem encontrar cartas que explicam suas suspeitas de que o curandeiro Barbarás foi quem raptou sua filha Marluze”.



Corrompido [Médio e Caótico]

CA17 JP12 MV6 M8 P300XP

ATQ 1 garras +7 (2d6+2)

1 mordida +7 (1d6+doença)

C1



Doença: O alvo perde 1d6 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela CON.

Ataque Especial de Área: Até duas vezes por combate, o Corrompido faz um ataque especial de área. O ataque tem um bônus de +8 contra a CA e causa 2d6+2 de dano em todos os afetados dentro de uma área circular de 20 metros quadrados.

B: Ponte

A ponte da cidade. Embaixo existem 1d4+1 Crias de Gorgoroth prontas para uma emboscada.

C: Fazenda Pedaris (Corrompido 2)

Essa é a fazenda da família de Sezana Pedaris. Os pais de Sezana, Gilerto Pedaris e sua esposa Ferlia Pedaris, que participaram do linchamento de Barbarás, foram mesclados pela maldição e viraram uma criatura de duas cabeças e dois corpos misturados, com bocas e dentes surgindo por todos os lados. Ao invés de braços a criatura possui tentáculos e seu ataque de área são milhares de insetos que saem de diversos buracos do seu corpo e atacam os heróis. As duas cabeças da criatura gritam “Perdão Sezana! Perdãaa!” enquanto atacam os heróis.

 **Corrompido** [Médio e Caótico]
CA17 JP12 MV6 M8 P300XP
ATQ 1 garras +7 (2d6+2)
1 mordida +7 (1d6+doença)

C1

Doença: O alvo perde 1d6 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela CON.

Ataque Especial de Área: Até duas vezes por combate, o Corrompido faz um ataque especial de área. O ataque tem um bônus de +8 contra a CA e causa 2d6+2 de dano em todos os afetados dentro de uma área circular de 20 metros quadrados.

D: Casa do Pescador

Esse lugar está cheio de Crias de Gorgoroth, rolar 1d6+1 para ver quantas estão aqui.

E: Casa do Ferreiro

Esse lugar tem dois Samorgoths esperando os heróis. A casa também tem algumas armas (caso os heróis precisem) e 1d4 poções de cura.

F: Praça Central

Nesse lugar estão vários Samorgoths e Crias de Gorgoroth. É nesse lugar que os heróis encontrarão Barbarás pela primeira vez.

G: Mansão do Lorde Palo Soza (Corrompido 3)

Essa mansão enorme está cheia de Crias de Gorgoroth (1d6+1) e também com o Lorde Palo Soza. Lorde Palo Soza, pai de Lenardo Soza, era muito glutton. A maldição o transformou em uma criatura obesa gigantesca (4 metros) com uma boca enorme que se abre na barriga. Sua cabeça possui bocas por todos os lados e seu ataque de área é um vômito corrosivo que ele solta da boca enorme em sua barriga.

Na mansão os heróis encontram 2 itens mágicos, 1d4 poções de cura e um diário que conta os acontecimentos da cidade até o dia planejado para linchar Barbarás.

A Maldição de Haddonfield



Corrompido [Médio e Caótico]

CA17 JP12 MV6 M8 P300XP

ATQ 1 garras +7 (2d6+2)

1 mordida +7 (1d6+doença)

C1

Doença: O alvo perde 1d6 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela CON.

Ataque Especial de Área: Até duas vezes por combate, o Corrompido faz um ataque especial de área. O ataque tem um bônus de +8 contra a CA e causa 2d6+2 de dano em todos os afetados dentro de uma área circular de 20 metros quadrados.

H: Armazém de Janos Patrena

Esse é um armazem com mantimentos. Existem 10 rações aqui, podem ser usadas para ajudar os órfãos e as freiras do Templo da Deusa-Mãe. Nesse lugar estão 1 Samorgoth e 1d4+2 Crias de Gorgoroth Restos de um outro grupo de aventureiros, que chegara na cidade antes, estão pelo chão. Pode-se achar 1 item mágico aqui.

I: Moinho (Laboratório Secreto de Barbarás)

Barbarás pode ser encontrado aqui, junto com 1d4 CCrias de Gorgoroth e 2 Samorgoths. O Livro de Gorgoroth está aqui também, além dos restos mortais de Sezana, Lenardo e Merluze. Aqui também está o Orbe das Almas. Se o Orbe for quebrado, Gorgoroth desperta, se as almas dentro do Orbe forem encomendadas/enviadas para algum Deus (um clérigo ou a Madre Superiora do templo podem fazer isso), Gorgoroth é derrotado.

Essa informação tem que ser deduzida pelos heróis!

J: Templo da Deusa Mãe

Aqui estão os órfãos e as freiras sobreviventes da maldição. As criaturas não entram no templo devido a estátua da Deusa que fica no salão principal. Se a estátua for destruída, Barbarás e suas criaturas entrarão (junto com quaisquer Corrompidos que não foram destruídos e que não regeneraram em tempo - levam 10 horas para regenerar). Se Barbarás for morto, a maldição da cidade acaba e as criaturas morrem.

BARBARÁS

Uma criatura demoníaca, com o corpo perpetuamente em chamas, anda pela cidade aleatoriamente. Role 1d6 quando achar que está na hora do Barbarás aparecer para os heróis, se sair 5 ou 6, Barbarás aparece e ataca os heróis. Se ele for destruído fora do Templo, ele regenera em 10 minutos, seu corpo vai regenerando na frente dos heróis.

 **Barbarás** [Médio e Caótico]
CA19 JP10 MV8 M10 P2000XP
ATQ 1 Soco +8 (2d6+4 de dano de fogo)

B1

Jato de Chamas: Distância até 35m Dano 2d8+3 (fogo)

Teleporte: 3 vezes por combate, Barbarás pode usar seu corpo de chamas para se teleportar dentro de uma área de 100 metros. Ele pode teleportar e atacar logo em seguida.

Ação Extra: Barbarás faz sempre duas ações por rodada de combate.

Invocar Crias de Gorgoroth: Uma vez por combate, Barbarás invoca 1d4+1 Crias de Gorgoroth para ajudá-lo. Elas surgem do chão.

CRIAS DE GORGOROTH

Elas andam por todos os lugares da cidade, usando a névoa como cobertura. Rolar 1d6, quando você achar que está na hora de um terror. Se sair 4,5,6, 1d4+1 Crias de Gorgoroth aparecem e atacam os heróis.

 **Crias de Gorgoroth** [Médio e Caótico]
CA15 JP14 MV6 M8 P100XP
ATQ 1 garras +5 (1d6+2)
 1 mordida +5 (1d6+doença)

C1

Doença: O alvo perde 2 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela CON.

Vôo: Ascriaturas de Gorgoroth podem voar, enquanto estiverem voando tem movimento de 18m

Mãos em Chamas: Uma vez por combate, as mãos da Cria de Gorgoroth fica em chamas. O ataque tem um bônus de +6 contra a CA e causa 1d6+4 de dano.

SAMORGOTHS

Eles acompanham Barbarás, mas também podem andar sozinhos pela cidade. Barbarás estará sempre com pelo menos 2 Samorgoths.

 **Samorgoths** [Médio e Caótico]
CA16 JP13 MV9 M6 P300XP
ATQ 1 garras +7 (2d6+4)
 1 mordida +7 (2d6+doença)

S1

Doença: O alvo perde 1d6 PVs por rodada até ser bem sucedido em uma JP modificada pela CON.

Língua Chicote-de-Fogo: O Samorgoth faz um ataque de fogo a distância, de até 15m e causa um dano 2d6+3 de dano

Invisibilidade Demoníaca: O Samorgoth fica invisível 1 vez por combate (50% de chance para acertar o monstro, rolar 1d100 antes de cada ataque se o Samorgoth estiver invisível), o efeito acaba quando o Samorgoth fizer um ataca.

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