

EG1



Aventura para Personagens de 1º a 3º Nível

Irongard



Ed Greenwood

Irongard

EG1 - Para personagens de 1º a 3º nível

Autor

Ed Greenwood

Tradução & Adaptação

Alexandre Ferraz

Arte da Capa

Hugo Sakai

Arte Interna

Alexandre Ferraz, Felipe Silva e Eric Holtz

Diagramação

Bruno Sakai

Novembro/2013

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Apresentação

Não há tumba como nossa casa

Ed Greenwood é o criador do cenário de fantasia Forgotten Realms, no qual tem trabalhado nos últimos vinte anos. Ed mora no Canadá e escreveu o romance Spellfire e muitos outros produtos da TSR (1989).

A aventura desse módulo se passa em Forgotten Realms, no continente de Faerun. A aventura pode começar em qualquer lugar, mas a masmorra fica localizada ao norte de Cormyr, em algum lugar próximo as Terras Rochosas. Caso desejado, "Irongard" pode ser colocada em qualquer área selvagem de clima temperado em outro mundo de campanha. O mestre deve se tornar familiar com a aventura antes de usá-la e também deve levar em consideração o poder dos itens que colocará em posse dos jogadores ao introduzir esse módulo na campanha.

Irongard é uma aventura adequada para 4-6 personagens de nível 1-3 (por volta de dez níveis no total). Mercenários são recomendados no caso dos personagens não atingirem os requisitos. Um jogador mago é essencial e um grupo equilibrado é aconselhado. Caso a maioria dos personagens jogadores seja fraca ou uma das classes não estiver presente no grupo, acrescente um ou dois NPCs da classe, mercenários talvez.



Índice

Nota do Tradutor	4
Começando a aventura.....	5
Apêndices.....	13

Nota do Tradutor

Essa aventura é a primeira aventura de Ed Greenwood publicada na revista *Dungeon Magazine* e por isso a escolhi. Após ler essa pequena aventura, senti vontade de compartilhar com as pessoas o modo como Ed pensava em suas aventuras e os recursos que usava, bem diferente do que costumamos ver hoje nas aventuras prontas, como poderão ver vocês mesmos.

Pessoalmente, creio que sejam necessários alguns ajustes nos itens mágicos e outras coisas para que ela se adapte melhor. Ed provavelmente é uma pessoa bem gentil quando o assunto é ceder itens mágicos aos jogadores.

Vale lembrar que foram acrescentados ou modificados, alguns detalhes e mecânicas, isso foi feito para que a aventura possa ser jogada sem que você precise procurar por detalhes em livros mais antigos de AD&D ou então procurar informações que não havia na aventura original (algumas vezes até citando a revista *Dragon* como fonte de consulta). A tradução também não é 100% fiel ao texto original, acrescentei alguns detalhes – que creio eu – deixaram tudo mais fluído e prático.

Fica aqui o agradecimento ao Rafael Beltrame que me ajudou com as mecânicas do *Old Dragon* e também com dicas de escrita, descrições, fluidez e mais muitas outras coisas que tornaram esse material bem melhor.

Por fim, meu agradecimento a você que pretende ler esse material. A tradução foi feita na melhor das intenções e espero que você possa aproveitar.

Ah, e por ultimo, as regras foram adaptadas para o sistema *Old Dragon*.

Começando a aventura

Um encontro desagradável

Essa cena pode acontecer em qualquer mercado ou em outra concentração de pessoas a céu aberto em que o personagem mago esteja presente. Em algum momento, o personagem nota um velho de barba desganhada, vestindo uma capa e manto cinza, ambos muito desgastados, o homem está sentado em um pacote de couro surrado. O velho olha em volta, murmura algumas palavras e então simplesmente desaparece no ar, deixando o pacote para trás.

Independentemente dos personagens mostrarem ou não interesse pelo pacote, o velho reaparecerá atrás dos personagens dois turnos depois, agarrará o braço do personagem mago e então gritará:

“Minha mágica! Estaria você roubando minha arte? Você também... Merece a maldição!”.

O velho pode fazer um teste de destreza para segurar o personagem e então rogar sua maldição (explicada mais adiante) ou pode apenas acertar automaticamente em uma rolagem secreta do mestre. O segundo método

é aconselhável caso o mestre ache melhor que a ação aconteça mais rapidamente e sem imprevistos.

Após a estranha cena, ele volta nervoso para o seu pacote, murmura algumas palavras novamente e desaparece, levando com ele seus pertences. Porém, um pequeno rasgo na costura do velho pacote deixa uma pequena caixa de madeira cair antes de desaparecer por completo.

Dentro da caixa estão quatro frascos de ferro, tampados e vedados com cera. São poções contendo curar ferimentos leves. Além de curar-se, qualquer pessoa que beber desses frascos irradiará um fraco brilho azul de duas a oito horas após o consumo.

O homem é o velho louco Meerim e tem sido visto no local de tempos em tempos. Ninguém comum nas redondezas o conhece ou pode falar sobre seu passado.

Meerim é insano e paranóico o que o torna imune a ataques psíquicos. Na maior parte do tempo, sua insanidade não interfere em seu dia-a-dia, porém, acontecimentos como esse descrito acima vêm se tornando frequentes

devido à progressão de sua loucura. Durante esse encontro, Meerim possui apenas duas magias de teleporte e sua maldição memorizadas.

Meerim ignora quaisquer ataques ou perguntas enquanto segue até seu embulho. O mago está protegido simultaneamente pelas magias proteção contra projéteis e globo da invulnerabilidade, além de um poderoso bracelete que torna o mago invulnerável a qualquer ataque físico que não seja desferido com uma arma mágica +1 ou superior. Ele irá reagir como se os ataques contra ele nem mesmo tivessem acontecido, não pausará suas falas ou interromperá qualquer ação que esteja fazendo. O mestre pode interpretar que Meerim é imune a ataques, caso queira tornar o velho mais misterioso ou ainda pretenda usa-lo em outros encontros. O velho mago é perigoso e extremamente imprevisível.

Caso seus pontos de vida sejam reduzidos abaixo de seis, ele automaticamente se teleportará independentemente de quaisquer impedimentos.

No momento que Meerim agarrar o braço do personagem, ele sentirá um desagradável formigamento no lugar do toque e então uma neblina densa e amarelada tomará conta de sua visão.

Após isso, um de seus feitiços memorizados (determinado aleatoriamente) é perdido imediatamente.

Meerim concedeu ao desafortunado a terrível maldição do esquecimento,

uma magia há muito tempo ensinada a ele por Iyarim, seu antigo mestre.

O personagem vai se sentir estranhamente doente até que a maldição seja removida. A maldição vai, aos poucos, destruindo a capacidade de compreender e memorizar magias. Qualquer magia esquecida por meio da maldição não poderá ser memorizada ou utilizada novamente até que a maldição seja retirada. Após a maldição ser lançada, uma nova magia se perdera em dez dias e após dez dias outra, até que o mago perca completamente a capacidade de memorizar e lançar magias.

Magias memorizadas sempre serão esquecidas primeiro, porém não é necessário que ela esteja memorizada para ser esquecida. Qualquer magia conhecida pelo mago pode ser esquecida, impossibilitando que ele a memorize no futuro. A terrível maldição do esquecimento não pode ser removida com magias comuns de remover maldições (mais detalhes adiante). Algo precisa ser feito!

O conto de Iyarim

Qualquer sábio ou mago questionado pelos personagens conhecerá a maldição por seus sintomas. Por uma pequena taxa (ou qualquer coisa que o mestre queira cobrar), algum indivíduo revelará que o mago está amaldiçoado pela terrível maldição do esquecimento e que ela é mais infame magia criada pelo temperamental e excêntrico mago Iyarim. Uma

magia reversível e com seus segredos conhecidos por poucos. Esses poucos incluem, obviamente, Iyarim e seus aprendizes Meerim, Unglath e Ahr-shar.

Iyarim viajou extensivamente por muitos planos de existência e diz que adquiriu e desenvolveu magias raras e estranhas como resultado.

Ele tomou como sua morada uma antiga tumba nas Terras Rochosas, ao norte de Cormyr, um pequeno conjunto de salas abaixo de uma conhecida estatuária esculpida em pedra negra na forma de um poderoso guerreiro. Viveu lá até o fim de seus dias, tendo desaparecido há cerca de trinta anos atrás. O lugar é conhecido como Irongard (uma contração de “Iyarim’s Guard” – O guarda de Iyarim)

Os habitantes da parte norte de Cormyr sabem a localização aproximada do lugar e falam sobre isso sem problemas. A lenda é conhecida em outras partes de Cormyr, porém as informações sobre a localização do local são mais esparsas, essas pessoas quando questionadas sobre a localização do lugar costumam falar algo como “Irongard fica em algum lugar nas Terras Rochosas.”.

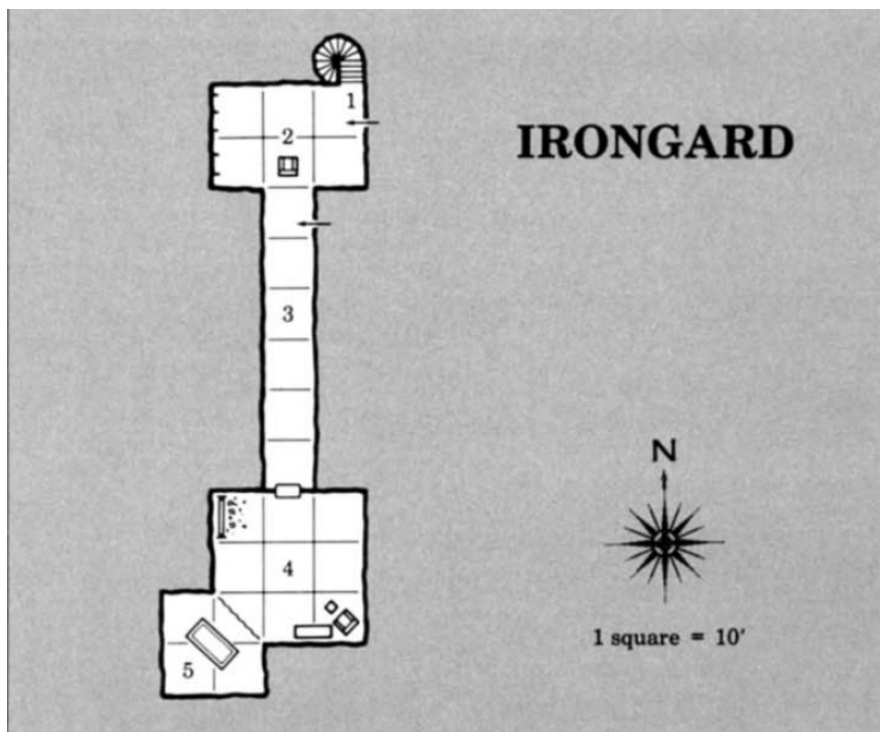
A estátua negra e Irongard

Os personagens, após a viagem até as Terras Rochosas, encontram a estátua do guerreiro vestindo uma armadura completa, segurando um escudo e sua espada larga no topo de uma colina gramada, a estátua é vista com fa-

cilidade por seu enorme tamanho de quase quatro metros. O tempo já apagou quase todo o rosto da figura e a forma de sua poderosa espada. Estimar sua origem é impossível para os que ainda vivem.

Uma pesada placa de três metros quadrados, feita do mesmo material da estatuária, encontra-se ao pé dela. Caso a placa seja arrastada (o que exige uma força combinada de 22 pontos) uma escada circular com cerca de dois metros e meio que leva as profundezas da colina será revelada. Um leve brilho alaranjado vem do fundo do lugar, tudo está escuro e silencioso. Uma brisa respirável, porém com forte cheiro de mofo sobe a escada e saúda os visitantes.

1 – A escada espiral: essa escada encantada possui sessenta degraus muito íngremes, sua espiral de descida é brusca e não proporciona uma descida suave. Um personagem que esteja com armadura pesada precisa de pelo menos três rodadas para conseguir descer ou subir essa estranha escada. De forma aleatória, alguns degraus sobem trinta ou mais centímetros quando tem seu sistema ativado (ao pisar em algum degrau que tenha o dispositivo, o próximo subirá). O problema é que todos os degraus são encantados, o que inviabiliza marcar qual degrau evitar já que eles se ativam de forma estranha e imprevisível, contudo, caso a escada seja alvo da magia dissipar magia, ela ficará “adormecida” durante os próximos vinte turnos.



Ao final de cada rodada, todos os PJ na escadaria devem fazer teste de destreza para evitar cair e rolar pela escada, sofrendo 1-2 pontos de dano. Caso o mestre ache necessário, os objetos quebráveis podem fazer uma jogada de proteção a cada queda. Os barulhos não causarão nenhum distúrbio no andar de baixo, mas os jogadores não precisam saber disso.

2 – A câmara externa: a escada leva a uma sala retangular de aproximadamente 6x9m, existe um corredor na parede oposta à escada, tanto as paredes quanto o teto e o chão da sala e do corredor são feitos de blocos lisos

e bem acabados. O brilho alaranjado agora pode ser percebido com mais intensidade no final do corredor, cerca de 18m à frente. O teto aqui tem pouco mais de 6m de altura.

Pouco em frente da porta que leva ao corredor, existe um enorme trono feito de pedra maciça. Um esqueleto vestido em trapos, que provavelmente já foram um excelente manto, está sentado nele com seu cajado apoiado nos joelhos. O cajado não é mágico e o esqueleto não é mais que restos mortais comuns.

Isso é tudo que restou de Iyarim, por estar em um grau de insanidade muito avançado no momento de sua

morte os jogadores não conseguirão nenhuma informação do corpo usando magias que possam trazer consciência aos restos mortais do velho mago. O mestre pode, obviamente, usar Iyarim e seus devaneios para guiar os PJ para outras aventuras e buscas, caso queira.

À medida que os PJ examinam o trono de pedra e o esqueleto, uma adaga voadora sai de um vão entre as pedras da parede leste da sala. Ela para por alguns segundos, aponta sua lamina para um dos personagens e começa o ataque, ela perseguirá os invasores até que saiam da casa de seu mestre ou morram. A adaga para imediatamente ao pé da escada e não passa desse ponto para realizar sua perseguição, porém, após acordada, ela atacará imediatamente qualquer pessoa que entre na sala. No mesmo buraco onde a primeira adaga estava escondida, existe uma segunda adaga que só atacará caso seja perturbada. Não há nada mais no buraco, a não ser que o mestre deseje inserir um mapa ou item qualquer que possa levar a aventuras futuras.

Na parede oeste, estão fixados alguns pequenos ganchos de madeira que resistiram ao tempo e seguram algumas capas velhas, cachecóis e capas de viagem, por ultimo, um elmo simples que não mostra nenhum sinal de envelhecimento e irradia um leve brilho mágico.

É um elmo +1 [ordeiro] usável apenas por clérigos e homens de armas. Caso seja usado por outra classe, uma placa

de metal desce na parte da frente do elmo, tampando completamente a visão do usuário quando esse for lançar uma magia ou usar qualquer item mágico, o elmo frustra qualquer ataque mágico que precise de mira e componentes gestuais (a placa de metal vem de um plano etéreo e sua aparição não pode ser detida por nenhum meio mágico ou físico conhecido).

O elmo concede ao usuário um bônus de +1 em todas as jogadas de proteção e aplica um redutor de -1 em todo o dano por fogo, comum ou mágico, que receber.

A pedra do trono é a mesma da estátua na entrada da tumba. É possível notar um brilho não mágico por toda a superfície do trono (um material realmente resistente e duro, provavelmente um tipo raro da pedra obsidiana entalhado no há muito esquecido reino de Netheril, ao norte). O trono pode ser considerado um enorme tesouro, caso consigam retirá-lo do lugar.

O trono só pode ser empurrado com uma soma de trinta pontos de força, caso seja movido cerca de dois metros, revelará um pequeno buraco no chão. Estão guardados cuidadosamente três tubos feitos de osso (de asa de dragão), cada um contendo um rolo de pergaminho. Um deles está encantado com ler magias, outro possui a terrível maldição do esquecimento (e sua forma reversa, conceder lembrança) e por ultimo um pergaminho com as palavras “Archinon”, “Zabbalas”

e “Zoun” escritas em Thorass. Essas são as palavras de ativação da varinha de iluminação, varinha da anulação e por ultimo a varinha das maravilhas, respectivamente, vale notar que não há nada nos pergaminhos que indique essa finalidade. Essas três varinhas podem ser encontradas na sala quatro e cinco.

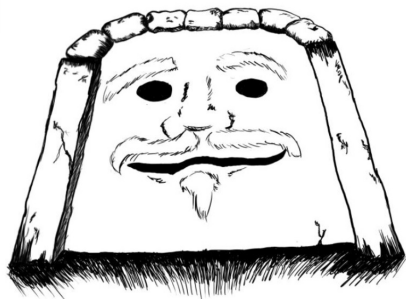
3 – O corredor: o corredor tem 3m de largura e cerca de 18m de comprimento, sua altura é a mesma da sala anterior, 6m. Ao final dele há uma enorme porta de pedra adornada com o relevo de uma face humana rindo. Os olhos e a boca do relevo são negros e formam estranhos buracos na porta (os buracos permitem que quem esteja na sala adiante veja o corredor, mas o inverso não é possível). A porta irradia o leve e intrigante brilho mágico, porém, nela não há armadilhas ou mesmo está trancada.

Existe uma fenda entre dois blocos de pedra com cerca de trinta centímetros de altura a pouco mais de 2 metros da entrada do corredor (vindo da câmara externa) e a não mais de um metro e meio do chão, o buraco serve como lo-

cal de descanso de outra adaga voadora. Essa adaga ataca imediatamente caso seja tocada, caso contrário, só sairá em proteção à tumba caso alguém toque na porta com o relevo, após isso ela flutuará silenciosamente pelo corredor, caçando qualquer um que pretenda sair de Irongard. A adaga não perseguirá os PJ na câmara interna e no aposento posterior.

4 – A câmara interna: uma pesada cortina está pendurada no canto sudoeste da sala. Na parede oeste há uma moldura do tamanho de um homem e no chão, pedaços quebrados do espelho que provavelmente estava colocado na moldura, os pedaços irradiam um leve brilho mágico, porém esse portal antigo não pode ser mais concertado. Agrupados no canto sudeste estão uma mesa, um banco e uma poltrona, todas feitas de madeira Shadowtop, uma madeira escura e muito resistente. Sobre a mesa está um grande baú de ferro trancado e um livro. Um par de botas de couro já bem gasto está ao lado do banco.

O baú emite um brilho mágico, sua chave está perdida e ele precisará ser forçado ou que algum ladino use sua pericia para abri-lo. Quando a tampa for levantada a mágica dentro dele é liberada, invocando um Stirge furioso que atacará os PJ. Dentro do baú não há mais nada.





Stirge [Pequeno e Caótico]

CA16 JP16 MV V12 M6 P25XP

ATQ 1 Sugar sangue+6 (explicado no final da aventura)

S1

O livro registra diversos ingredientes alquímicos de um possível estoque (“...três tentáculos de panteras deslocadoras em salmoura, boas condições; oito mandíbulas de anhkheg no óleo, algumas estão danificadas...”)

que estão armazenados em algum lugar, se ainda existirem, é claro. Sendo usado como marca-páginas, há um pergaminho com a magia raio do enfraquecimento.

As botas irradiam uma aura mágica de encantamentos que a preservam e previnem que o couro apodreça. O calcanhar da bota esquerda pode ser removido, revelando uma adaga escondida e também encantada. Quando a arma toca pela primeira vez qualquer tipo de metal, a magia imbuída nela é ativada e causa o mesmo efeito da habilidade do monstro ferrugem, corroendo e destruindo.

Amarrada em baixo da cadeira, está uma varinha da iluminação com seis cargas. A varinha não carrega nenhuma inscrição ou runa de identificação.

5 – A câmara ainda mais interna: além das cortinas, existe uma sala adjacente. Dentro da sala há apenas uma grande e maciça urna de pedra. São necessário 17 pontos de força para levantar a tampa e 26 pontos

para arrastar a urna toda.

Quando a urna é tocada, uma boca mágica aparece na tampa e grita: *“Ladrões e laráprios! Vocês fizeram um inimigo que lhes trará a ruína! Conheçam e temam Iyarim! Encontrarei todos vocês em breve!”* (fica a cargo do mestre se essa é apenas uma ameaça vazia nos dias de hoje, o antigo mago pode ter feito uma conexão entre essa e outra boca mágica na morada de algum companheiro e esse aparecerá para vingar Iyarim, destruindo os ladrões de sua tumba. Pode ainda haver um contratado ou descendente que se encarregue de perturbar os personagens enviando golens e adagas voadoras para terminar o trabalho e eliminar os ladrões).

A urna não está trancada ou contém nenhum tipo de armadilha externa, mas há dentro dela uma adaga voadora que ataca imediatamente após a tampa ser aberta. Essa adaga em particular persegue os personagens até ser destruída.

Dentro da urna, jogados de forma desorganizada, estão os pertences de Iyarim. Duas capas, um chapéu e duas adagas comuns. Sob tudo isso, uma caixa entalhada de marfim, cinco frascos de ferro, uma pequena caixa de cedro e um cajado.

Na caixa de marfim há apenas um anel de bronze enrolado em um pano de seda, o anel não contém nenhum tipo de poder mágico, pois nunca foi terminado por Iyarim. Quatro dos frascos contém curar ferimentos lev-

es, enquanto o quinto, marcado com uma faixa de tinta vermelha contém forma espectral. A caixa de cedro guarda uma estranha varinha das maravilhas, essa com 17 cargas. Não há runas mágicas ou qualquer tipo de inscrição na varinha.

O cajado é mágico e quando segurado por alguém concede os mesmos benefícios da magia queda suave ao portador, como se tivesse sido lançada por um mago de 10º nível. O artefato também pode ser usado como fonte de luz, esses são os únicos poderes do cajado não terminado por seu antigo dono. O cajado ainda é considerado como uma arma mágica quando se trata de atingir criaturas que só podem ser feridas com esse tipo de arma, mesmo sem acrescentar nenhum bônus para acerto.

Se a urna for movida para o lado, um nicho se revela. Dentro dele é encontrada uma varinha da anulação com quatro cargas restantes.

Concluindo a aventura

Ao voltar por Irongard, os PJs encontrarão uma adaga voadora no corredor esperando por eles (área 3), e uma ou duas na próxima sala (área 2); a segunda adaga que estava no nicho despertará para atacar os invasores, caso não tenha sido despertada anteriormente. Caso os personagens consigam derrotar todas as adagas, ainda terão os degraus mágicos à frente (área 1).

Após cerca de vinte dias dos acon-



tecimentos em Irongard, um rumor começará a rondar por tavernas, caravanas e mercados. Dizem que o velho Meerim apareceu em Arabel (ou em outro lugar, caso os PJs estejam em Arabel) gritando coisas sobre alguém ter profanado as ruínas de Irongard e acrescentando no final *“A estatua negra os perseguirá!”*.

O mestre pode adaptar a vingança de Meerim da melhor forma para seu grupo e decidir se ela se concretizará. Um poderoso mago perseguindo os aventureiros pode ser um bom incentivo caso o mestre necessite. Há ainda o paradeiro desconhecido dos outros dois aprendizes de Iyarim, Unglath e Ahrshar que podem ser explorados pelo mestre. Talvez o próprio Iyarim tenha se clonado e ainda viva até hoje!

Apêndices

Nova Magia

Maldição do esquecimento

Arcana 7

Alcance: toque

Duração: permanente

Essa magia afeta a capacidade de entender e conjurar magias de qualquer mago, após ser lançada sobre o alvo, ele esquece imediatamente uma de suas magias memorizadas (de forma aleatória) e passa a esquecer uma magia a cada dez dias após ter sido amaldiçoado.

Magias perdidas dessa forma não podem ser memorizadas e muito menos realizadas posteriormente, mesmo que o mago utilize um pergaminho com a magia. Inicialmente o mago perderá as magias memorizadas, porém, parar de memorizar as magias não impede que ele continue esquecendo seus encantamentos. Ele perderá a capacidade de realizar e memorizar um encantamento que conheça a cada dez dias, estando ele memorizado ou não.

Remover maldição não tem nenhum

efeito sobre a terrível maldição do esquecimento.

A magia reversa conceder lembrança anula a maldição e também outras magias de esquecimento. Se alguém amaldiçoado tomar uma versão especial e diluída da poção água adocicada, o efeito da maldição irá parar. Não serão mais esquecidas novas magias, porém o mago ainda não conseguirá realizar ou memorizar magias esquecidas anteriormente.

Um alvo que receba a maldição contra sua vontade deve realizar uma jogada de proteção baseada em sua sabedoria. Uma falha significa que o alvo agora está amaldiçoado.

Varinhas Mágicas

Varinha da iluminação [ordeira]: uma varinha feita de cedro e com cerca de trinta centímetros, ela possui três tipos de efeitos diferentes que podem ser usados.

1 – Luz: a varinha emite luz por duas horas, iluminando uma área com raio de até 6m com o custo de uma carga.

2 – Luz contínua: a varinha pode en-

cantar um objeto com o mesmo efeito da magia luz contínua, encantando algo com uma luz permanente que iluminará um raio de 6m. A ativação dessa habilidade gasta duas cargas.

3 – Explosão solar: a varinha emite uma enorme esfera de luz multicolorida com um alcance de 35m, a duração não chega a um segundo, mas seus efeitos são grandes. Mortos-vivos sofrem 6d6 de dano, sem direito uma jogada de proteção e criaturas que tenham qualquer órgão que possibilite a visão, estando dentro da esfera ou apenas tendo contato visual na hora da realização da magia, fazem uma jogada de proteção baseada em constituição, uma falha no teste deixa a criatura cega por uma rodada, a cegueira e a tontura causada pela esfera impossibilita qualquer ação durante essa rodada. Utilizar essa magia requer três cargas da varinha.

Varinha da anulação [ordeira]: essa varinha tem pouco mais de vinte centímetros e é feita com mogno milenar para suportar as anulações que realiza, pequenas entalhes ornamentais em prata no cabo tornam essa peça muito valiosa.

A varinha da anulação precisa ser apontada para o alvo, após a palavra de ativação ser pronunciada um fino fio mágico de cor variada sai da varinha e quando toca o alvo, desativa qualquer varinha mágica que ele esteja usando. Outros itens mágicos têm uma chance de 75% de perderem permanentemente seus poderes, indepen-

dendo do nível do mago ou da magia no item. O uso dessa magia requer uma carga de ativação da varinha.

Varinha das maravilhas [caótica]: essa varinha é sem dúvida a mais chamativa entre as varinhas mágicas de Iyarim. Tem cerca de trinta centímetros e é feita com uma madeira de difícil identificação, pois sobre a superfície da varinha cresce musgo constantemente, cobrindo toda sua superfície, vez ou outra uma pequena flor amarela nasce na ponta da varinha. Ao usar uma carga da varinha ela produz um efeito aleatório, segue uma lista com alternativas para o mestre, ela pode ser modificada à vontade. Jogue um d100% para obter o efeito causado pela varinha.

01-10 – Lentidão em apenas um alvo.

11-18 – O usuário da varinha vê um dos efeitos da varinha acontecer, mas não passa de ilusão (jogue o d100% para saber que tipo de ilusão o usuário viu).

19-25 – Encanta o alvo com levitação, igual a magia.

26-30 – Névoa fétida ao redor do mago, igual a magia.

31-33 – Uma chuva muito forte cai por uma rodada em uma área de 20 metros ao redor do mago.

34-36 – Conjura um rinoceronte (1-25), elefante (26-50) ou um rato (51-100)

37-46 – Relâmpago, igual a magia.

47-49 – 600 borboletas são invocadas e ficam na área por uma rodada, cegando a todos por causa da aglomeração.

50-53 – Causa o efeito da magia expandir no alvo.

54-58 – Cria uma escuridão de 10m de área a uma distancia de 10m do usuário da varinha.

59-62 – Toda a grama do local cresce dez vezes o seu tamanho atual. Caso não haja grama no local, um musgo escorregadio e pegajoso cresce pelo chão e nas paredes.

63-65 – Manda o objeto apontado pela varinha para o plano etéreo.

66-69 – Causa o efeito da magia recolher no usuário.

70-79 – Bola de fogo, igual a magia.

80-84 – Invisibilidade, igual a magia, é concedida ao usuário da varinha.

85-87 – Crescem folhas no alvo da varinha por duas rodadas, após isso as folhas caem ao chão.

88-90 – 4d10 pedras preciosas, no valor de 1po cada, são arremessadas da ponta da varinha atingindo alvos a até 10m de distancia. Cada pedra causa um ponto de dano.

91-97 – Cores cintilantes brilham por uma área de 12m quadrados. Qualquer criatura que enxergue ficará cega por 1d6 rodadas.

98-00 – Medo, igual a magia.

Água adocicada [ordeiro]: costuma ser armazenada em frascos e tubos

de ensaio como uma poção comum, porém, esse líquido tem uma utilidade diferente.

A poção anula venenos e também inutiliza outras poções. O conteúdo de um frasco desse pode tonar pura e utilizável até 3.300 metros cúbicos de água salgada, poluída ou alcalina. Além disso, se despejada em acido,

pode transformar até 30 metros cúbicos da substância em água pura. Os efeitos da água adocicada são permanentes, mas a água pode ser novamente contaminada após 5d4 rodadas.

Água adocicada [ordeiro]: costuma ser armazenada em frascos e tubos de ensaio como uma poção comum, porém, esse líquido tem uma utilidade diferente.

A poção anula venenos e também inutiliza outras poções. O conteúdo de um frasco desse pode tonar pura e utilizável até 3.300 metros cúbicos de água salgada, poluída ou alcalina. Além disso, se despejada em acido, pode transformar até 30 metros cúbicos da substância em água pura. Os efeitos da água adocicada são permanentes, mas a água pode ser novamente contaminada após 5d4 rodadas.

Stirge

Pequeno e Neutro  Qualquer

BÁSICO	Encontros	1d4			
	Prêmios	Nenhum			
	XP	37			
	Movimento	3 metros V 12m			
COMBATE	Moral	10			
	FOR	3	CON	10	SAB 12
	DES	19	INT	3	CAR 6
	CA	16			
	JP	16			
	DV	1 (4/7)			
		1 Sugar Sangue+6			



O stirge não mede mais do que trinta centímetros. Um animal de aparência insectóide, uma versão monstruosa da mosca, com sua cor variando entre o vermelho sangue e o marrom. Ao invés das asas normais, dois pares de asas de morcego auxiliam o voo da criatura. Elas precisam saciar sua fome constante sugando o sangue de suas presas, essa fome incontrolável as faz atacar quase qualquer alvo que avistem e também faz com que quase nunca recuem diante de uma possível refeição.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Sugar Sangue:** O alvo deve fazer uma JP-DES com um redutor de -4. Uma falha significa que o stirge cravou suas patas no alvo e começou

a chupar seu sangue. O alvo que está tendo seu sangue sugado perde 2 pontos de vida por turno em que o stirge estiver fixado. Qualquer personagem pode tentar retirar o stirge realizando um teste de força, porém ele se prende tão firmemente em sua presa que o teste sofre um redutor de -4. Após o monstro cravar as patas no alvo, começa a sugar o sangue e essa perda de sangue causa, além dos dois pontos de dano, uma perda de 1d4 pontos de constituição temporários a cada turno em que a criatura continuar a se alimentar do sangue. Os pontos de constituição são recuperados em um período de 1d4+1 dia, caso o personagem se alimente regularmente e beba água. Após três turnos se alimentando, o monstro voa o mais rápido possível para um abrigo longe do perigo.

Adaga Voadora de Iyarim

Pequeno e Neutro  *Qualquer*

Adaga Voadora de Iyarim

BÁSICO	Encontros	1d12				
	Prêmios	Nenhum				
	XP	37				
	Movimento	V 12 metros				
	Moral	12				
COMBATE	FOR	10	CON	10	SAB	9
	DES	18	INT	9	CAR	3
	CA	13				
	JP	17				
	DV	1+1 (5/8)				
		3 Estocadas+4 (1d4)				
		3 Cortes+4 (1d4)				



Esse útil item foi muito popular como guardião mágico nos dias antigos dos Reinos Esquecidos. Muitos tipos diferentes ainda podem ser encontrados (sendo assim, o DM pode se sentir à vontade para alterar as características das adagas voadoras). Porém, nos dias de hoje o segredo para criar um desses guardiões é conhecido por poucos magos.

Adagas voadoras não podem ser afetadas por nenhum tipo de mágica ou habilidade mental. Dissipar Magia faz com que a adaga fique inerte por 20 turnos.

As adagas normalmente são encantadas para atacar qualquer coisa em uma área de 18m. A magia usada para encanta-las faz com que nunca enferrujem ou percam o fio de corte.

As ordens dadas para uma adaga podem ser simples como “ataque qualquer intruso” ou muito mais específicas e até ativadas por uma boca mágica deixada pelo dono do local. Algumas adagas voadoras refletem ou são imunes a certos tipos de magia, porém, as adagas de Iyarim têm uma habilidade especial: o seu toque pode corroer o metal, exatamente da mesma forma como um monstro ferugem. Todas as adagas de Iyarim têm nove pontos de vida.

Meerim (Mago de 14º Nível)

Médio e Caótico  Qualquer

BÁSICO	Encontros	1			
	Prêmios	25%			
	XP	2900			
	Movimento	9 metros			
	Moral	10			
COMBATE	FOR	17	CON	16	SAB 6
	DES	16	INT	18	CAR 7
	CA	13			
	JP	10			
	DV	9+7 (25/34)			
		1 Cajado+3 (1d4+3)			



Meerim é uma figura bem peculiar e conhecida em alguns lugares. Um homem de idade muito avançada que caminha por centros movimentados falando sobre mundos alternativos e magias que poderiam engolir Faerun. Seus poucos cabelos e sua enorme barba estão sempre extremamente desgrehados e seus mantos com uma camada de poeira tão grossa que torna impossível distinguir sua cor.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Magias:** cabe ao mestre escolher as magias memorizadas por Meerim em um próximo encontro, podendo utilizar o mago, inclusive, para adicionar novas e estranhas magias em sua campanha.

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