



Thormy o
Imperador-Rei

O SEQUESTRO DO REI THORMY

Aventura para personagens de 4º nível

Bruno Duzzi



O SEQUESTRO DO REI THORMY

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Bruno Duzzy

Arte da capa

André Vazzios

Diagramação

Ninja Egg RPG

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

Esta aventura foi desenvolvida para Tormenta, um mundo de magia e aventuras usado como um cenário de RPG. A aventura originalmente criada para o sistema 3D&T foi adaptada, pela equipe Homeless Dragon, para o sistema Old Dragon é imprescindível que você tenha conhecimentos básicos de Tormenta que estão contidos em qualquer manual deste cenário.

Esta aventura é recomendada para um grupo de pelo menos quatro personagens de 4º e 6º nível, a aventura deverá ocorrer na cidade de Valkaria.

O mestre tem a liberdade de modificar qualquer parte da aventura para que melhor se encaixe em sua campanha.

ÍNDICE

Parte 1: Encontrando o Sortudo.....	4
Parte 2: O ocorrido.....	5
Parte 3: A caverna.....	6
Parte 4: No palácio.....	10
Parte 5: A prisão.....	10
Parte 6: Os clérigos do conhecimento.....	11
Parte 7: Cativo.....	11
Parte 8: O retorno do Rei Thormy.....	12
Parte 9: Caçada ao báculo.....	12
Parte 10: O final.....	13

INICIANDO A AVENTURA

Parte 1

Encontrando o Sortudo

Primeiramente o mestre deverá informar que o grupo de personagens já se conhece (esse passo deverá ser seguido caso essa seja a primeira aventura de seu grupo), dando liberdade para adotarem um nome para o grupo se desejarem (ex: Os Caçadores de Perigo ou algo que eles escolham.). Esse passo não é obrigatório, mas seria legal para dar uma certa liberdade e diversão ao grupo. O grupo também deverá ter uma história gloriosa, com alguns feitos reconhecidos por alguns seres de Arton (Caso seja a 1ª aventura de um grupo, peça para eles contarem a história do grupo, mas sem exageros do tipo: Quase matamos Arsenal, ou Vencemos um Lord da Tormenta...)

Agora o mestre deverá perguntar em qual região de Valkaria ou local específico eles estão (ex: em uma taverna, em uma loja de itens, na feira da cidade...). Depois de especificado, a aventura realmente começa.

De repente, o grupo começa a ouvir uma bela música, que parece hipnotiza-los, como se fosse um chamado. Todo o grupo deverá fazer uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria, caso haja falha, o personagem irá seguir a música sem hesitar, passando por cima ou ignorando qualquer um que queira impedi-lo. Quando ele chega ao destino da música, sai do encanto hipnótico e percebe que está diante de um ser com um chapéu sacado, ocultando seus olhos e um bandolim nas mãos. Caso o personagem tenha nível 3 ou maior, ele reconhece o ser: Luigi Sortudo – o bardo de Thormy o Rei.

O ser (Luigi) se apresenta:



“Olá aventureiros, caso não me conheçam, sou Luigi Sortudo, um bardo que faz parte da corte de vossa majestade Rei Thormy. Preciso de vocês para uma missão envolvendo o futuro do Reinado. Primeiramente gostaria de saber se vocês aceitam a missão, pois trata-se de algo muito secreto e como ouvi histórias que o grupo de vocês é de confiança e de extrema competência para com suas missões, preciso saber se aceitam ajudar o reinado ou não para revelar o porquê de minha procura por vocês. Vocês querem ajudar?”

Nesta parte o mestre deve convencer os aventureiros a aceitarem a proposta, pois sem ela a aventura não será possível. Se ninguém usar de técnicas mercenárias para perguntarem por recompensas, Luigi nada dirá. Neste caso a recompensa será melhor e só revelada ao final. Caso perguntem, ele dirá:

“Bem tratando-se do futuro do reinado, e fico surpreso, pois não sabia que vocês grandes heróis renomados eram mercenários, o que tenho a oferecer são terras ao norte de Valkaria (Valor das terras T\$70.000 – isso não quer dizer que eles



ganharão 70.000, para isso terão que vender as terras e este é o valor máximo conseguido.) e mais uma quantia de T\$5.000 para cada um do grupo. Como vocês podem observar, o prêmio é ótimo, devido a urgência e importância da missão”.

Após aceitarem, Luigi começará a descrever o que ocorreu.

Parte 2

O ocorrido

“Vou inicialmente salientar que tudo o que for dito aqui deverá ser mantido em extremo segredo, ninguém além de vocês, nem mesmo o mais confiante dos amigos ou parentes deverá saber, caso saibam, infelizmente suas vidas nunca mais serão as mesmas no reinado (Em via de regras, se alguém revelar seu segredo a qualquer pessoa Todos do grupo receberão má fama, pois serão caçados com oferecimento de grande recompensa por

todos do reinado e ganhará como inimigo o Protetorado.). Bem, anteontem fui ao Palácio Imperial, falar com Thormy sobre festivais que deveriam ocorrer no reinado. Foi quando estranhei a ausência de vossa majestade... Estranhando o ocorrido, fui procurar a rainha Rhavana. A encontrei em prantos, escondidos com a minha aproximação. Perguntei o que ocorreu ao rei e ela me revelou que ele tinha desaparecido, que de alguma forma invadiram o suposto impenetrável Palácio Imperial, mas estranhamente, o seqüestrador deixou no local do crime cair dois mapas indicando cada um uma localidade da floresta de Valkaria diferente. Ela me entregou os mapas e me disse para ajuda-la a investigar, pois o reinado estava em perigo. Fez-me jurar que só iria contar o ocorrido a pessoas de confiança, e aqui estou eu com vocês. Bem, o negócio é o seguinte: Um dos locais deverá ser explorado por vocês e o outro ficará por conta da força máxima do protetorado do reino, Arkhan

e seus aliados. Eu terei que partir em uma viagem em busca de confirmações para o caso. A escolha é de vocês.

Mão direita ou mão esquerda?

Neste Momento a escolha é só para fazer os aventureiros pensarem que haverá outra possibilidade de local, mas independentemente da escolha, eles serão enviados para as cavernas. Após escolherem, Luigi completará:

Bem, espero que os deuses tenham guiado a escolha. Conto com vocês! Antes de partirem, aceitem esta oferta (Ele entrega cerca de T\$500) para vocês gastarem em poções e suprimentos para a aventura. O futuro do reinado está em suas mãos. Boa Sorte, tenho que partir.”

Luigi vira as costas e sai.

- Perguntas respondidas por Luigi, caso sejam feitas:

1) Para onde você está viajando?

Estou indo a Triunphus, em busca de respostas do Oráculo, até, pois não posso me atrasar...

2) Como chegamos nestas tais cavernas?

Sigam o mapa ora, que aventureiros renomados hein...

Caso outras perguntas sejam feitas além desta ele ignora ou diz que não sabe ou que não pode responder.

Ao checarem o mapa, caso algum personagem seja da região, calculará o tempo de viagem sendo 2 horas, caso não haja, eles terão que enfrentar os perigos da floresta, procurando o caminho, levando 3 horas para chegarem. Mas se um dos integrantes tiver alguma ligação com florestas eles chegarão nas mesmas 2 horas e com segurança.

Eles poderão fazer ou não as compras de

poções e suprimentos antes de saírem. O mestre tem a liberdade de limitar e colocar preço nos itens.

Após isto eles estarão prontos.

Parte 3

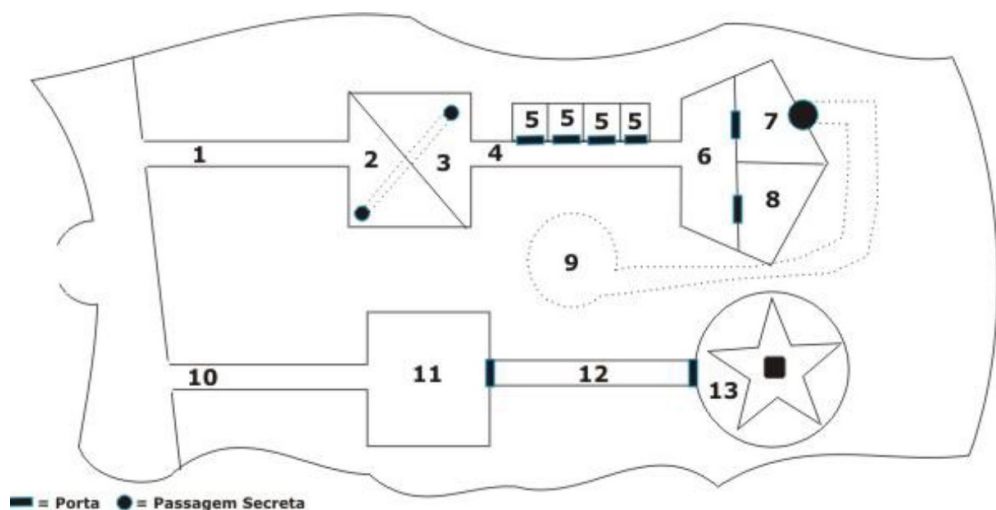
A caverna

Antes de chegarem a caverna descrita no mapa, eles terão que passar pela floresta. Se o mestre preferir, poderá causar encontros aleatórios com criaturas ou bestas moradoras da floresta, para dar um pouco mais de ação. Mas não exagere, pois eles podem se ferir muito antes de chegar ao ponto chave da aventura.

Após 2 ou 3 horas, eles chegam em uma estranha caverna, perdida no meio da floresta com uma pequena abertura, onde só passa uma pessoa por vez. Ao adentrarem na caverna, o mestre deverá especificar que está tudo escuro como a noite, estranhamente o sol não consegue entrar pela abertura da caverna e que eles deverão encontrar um meio de iluminação. Quem possui infravisão poderá ver normalmente. Caso haja uma chama mágica, ou não, os caminhos poderão ser vistos. Se um mago usar a magia Detectar Magia ele identificará um encantamento que bloqueia os raios solares impedindo-os de entrar na caverna. O mago poderá cancelar o encantamento com a magia Dissipar Magia. Com o cancelamento, o caminho ficará bem pouco visível, mas já suficiente para encontrar duas entradas na caverna. Eles deverão escolher um dos caminhos. A seguir um mapa da caverna e suas localidades. Elas serão explicadas e o mestre deverá apresentar os fatos conforme elas forem sendo exploradas.

1- Corredor da esquerda

Este é um corredor escuro, com cerca de 5 metros de largura e úmido, com cogume-



los em algumas partes do chão (2d6+5). Alguns destes cogumelos são venenosos, extremamente letais, outros podem recuperar 1d6 pontos de vida (um personagem ligado a florestas - informação que deveria constar no histórico apresentado na parte 1) ou Clérigos da Natureza podem distinguir facilmente os cogumelos, se algum personagem fora as condições citadas comer um cogumelo terá 50% de chance de comer um cogumelo envenenado, se o fizer, deverá fazer uma JP-CON, em caso de falha o personagem morrerá. Ao final deste corredor, encontra-se uma abertura (entrada) que dá para a sala 2, só que há um problema... Quando os personagens se aproximam da entrada, do teto do corredor caem 13 slarks* caem do teto e realizam um ataque surpresa no grupo. Estes Slarks não abandonarão o campo de batalha de jeito nenhum, só se muito assustados ou mortos, ou seja, os personagens devem enfrenta-los.

Slark (13)

Médio e Caótico
CA 14, JP 15, XP 20, PV 7
2 garras +3 (1d8+1)
1 mordida +2 (1d6)

* São monstros humanóides, com cara de lagartos e 3 dedos em cada mão. Eles podem caminhar pelas paredes, mas não usar esta técnica para lutar, apenas para ataques surpresa. Eles possuem infravisão e não são dotados de muita força e inteligência, valendo-se de sua vantagem numérica para atacarem.

2- Sala triangular

Esta sala em forma de triângulo está iluminada por tochas (indício de que alguém passou por lá...) e seu chão está coberto de palhas, não revelando um perigo letal, aranhas negras gigantes.

Aranha Negra Gigante (10)

Médio e Neutro
CA 14, JP 15, XP 175, PV 24
1 mordida +3 (2d6+3)
1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)
Teia, Veneno, Salto

Existe nesta sala uma parede sem indício nenhum de saída, como se fosse a parede da caverna. Mas se os personagens iniciarem uma investigação encontrarão um alçapão redondo, que estava encoberto pelas palhas. Sua tampa poderá ser removida facilmente, revelando uma passagem subterrânea que dá para um corredor escuro. A altura da passagem até o corredor subterrâneo é de 2,5 metros. Ao seguir o corredor, em seu final há uma parede, aparentemente sem saída, mas se alguém olhar para cima (e estiver enxergando é claro) verá uma tampa de um outro alçapão, que poderá ser facilmente aberta. Só que esta tampa está protegida por uma armadilha, facilmente detectada por um ladrão. A armadilha ativa-se quando a tampa for removida. Trata-se de dardos vindos da abertura que a tampa encobria (5d6+10 dardos) que causam 1 de dano em quem acertar, personagens com armadura metálica não tomam dano dos dardos. Eles acertarão todos que estiverem a pelo menos 1,5 metros de distancia da abertura. Passado este sufoco, a abertura dá para a sala triangular 3.

3- Sala triangular

Aparência igual a outra sala triangular, só que sem as aranhas.

4- Corredor

Este corredor é iluminado por tochas e mais ou menos limpo (mais indícios de alguém que passou por ali).

Do lado esquerdo deste corredor existem 4 celas (5) e ao seu final encontramos a sala 6.

5- Celas

Estas salas estão vedadas por uma porta cada uma que só poderá ser aberta se arrombada (Teste de Força). Ao serem abertas, revelam uma cela cada uma. Duas

das quatro celas tem um Troll do Pântano dentro. Estes Trolls foram seqüestrados e tidos como prisioneiros, como foi um humano (ou aparentemente) que os prendeu, eles atacam com a maior ferocidade os aventureiros. Não existe nenhum item ou tesouro nas celas.

Troll (2)

Grande e Caótico

CA 18, JP 13, XP 555, PV 70

2 garras +7 (1d6+6)

Regeneração

6- Sala da prisão

Uma sala feita com pedras polidas, e trabalhadas com duas portas resistentes, indício de uma revelação importante: Este local era como uma prisão secreta, aparentemente feita por um grande criminoso. Existem 2 portas, a que dá para a sala 7 está trancada (precisa ser arrombada e para isso o personagem terá que ser bem sucedido em um Teste de Força) e a que dá para a sala 8 está aberta.

7- Cella principal

Esta cela é bem resistente. Revela uma sala úmida, com o chão cheio de limbo e com uma rústica cama com colchão de palha todo embolorado (se alguém investigar, perceberá que este local não é usado por ninguém há tempos e encontrará pegadas recentes no chão limbo indo em direção a cama). Ao arrastarem a cama, perceberão um alçapão feito de aço. Este está vedado por magia. Caso não haja ninguém com Dissipar Magia no grupo, este alçapão pode ser destruído (Teste de Força com dificuldade aumentada em 2). Ele revela um corredor secreto, iluminado por tochas. Cada curva deste corredor possui armadilhas, pequenos fios quase transparentes, que se mexidos lançam 5d6+10 dardos, que causam 1 ponto de

dano cada (personagens com armadura de metal não sofrem danos). No total São duas armadilhas. Após transporem o corredor, eles encontram a sala 9.

8- Sala de tortura

Quando a porta for aberta, revelará um cheiro horrível de um cadáver em decomposição preso a correntes ao fundo de uma sala úmida. O corpo está indistinguível, não havendo métodos investigativos para identifica-lo. O corpo possui consigo T\$100 (indícios de que não foi preso por roubo) e um amuleto em forma de sol (sem nenhum poder especial). Caso alguém queira levar o corpo para a cidade ou notificar futuramente sobre o defunto, receberão uma recompensa (após o resgate do corpo e identificação, que só será possível pelo amuleto em forma de sol) de T\$500, pois tratava-se de um aventureiro que havia se perdido na floresta, quando seguiu um criminoso.

9- Prisão secreta

Uma sala redonda, bem cuidada e estranhamente limpa... Lá eles encontram, o Rei Thormy acorrentado, machucado e com fome. As correntes podem ser arrebitadas por um teste de Força. O rei diz: *"Graças a Khalmir, que mostrou sua infinita justiça, trazendo meus libertadores. Não consigo andar, pois quebraram minhas pernas (Caso alguém queira cura-lo ele rejeita e diz que só pode ser curado em seu castelo) Levem-me ao Palácio."*

Ele desmaia. Caso alguém pergunte sobre seu seqüestrador, ele responderá que não viu, pois foi dopado para dormir. Os aventureiros não terão tempo de investigar o corredor 10 caso tenham encontrado Thormy.

10- Corredor da direita

Exatamente igual ao corredor 1.

11- Sala grande

Uma enorme sala, bem iluminada por tochas, limpa feita com pedras claras, possuindo inscrições pela parede e uma grande estátua de um monstro desconhecido bloqueando a porta que dá para o corredor.

Caso algum jogador possua conhecimento em outro idioma use-o para identificar as escritas na parede:

"O maior tesouro deste castelo está guardado por Grumair. Mortos serão os que incomoda-lo..."

Isto revela sobre um guardião. Este guardião na verdade é a estátua, que criará vida se alguém toca-la. Grumair, é um monstro de pedra com mais ou menos 4 metros de altura, empunhando uma cimitarra de pedra de 2 metros a partir do cabo a lâmina. Ele veste uma roupa de guerreiro medieval e possui um rosto que lembra um demônio sem chifres.

Grumair

Grande e Neutro

CA 13, JP 13, XP 3000, PV 59

1 cimitarra gigante+9 (3d8+6)

2 pancadas+7 (2d8+4)

12 - Corredor

Este corredor, iluminado por piras de fogo mágico, esconde em sua extremidade uma porta e do lado desta porta (lado direito) três buracos na parede. O buraco do meio possui um botão que ativa um mecanismo para abrir a porta. Os outros dois ativam uma armadilha que dispara 5d6+10 dardos no grupo (cada dardo causando 1 de dano, personagens com armadura de metal não sofrem dano dos dardos). A porta não pode ser arrombada ou aberta por métodos mágicos.

13 - Sala de estrela

Uma sala circular feita de mármore com uma estrela negra no chão e um armorial ao centro, exibindo belas e detalhadas armas (uma arma para cada pessoa do grupo, seguindo o modelo que ela usa de acordo com seu tipo de dano. Ex: personagem1 – Espada – a arma do armorial será uma espada. Personagem 2 – Martelo – a arma será um martelo e assim por diante.). Mas ao se aproximarem dos artefatos e ao tentarem tocá-los, receberão a cada tentativa um choque que causará 1 ponto de dano direto, revelando um campo de força protetor. A única maneira de pegarem as armas é direcionando-se para qualquer ponta da estrela e pulando em direção a arma. Estes artefatos são armas mágicas que dão um bônus de +2 em Força e possibilidade de soltar 2 magias de 3º círculo por dia. O mestre decide se revelará o segredo das armas. Após o encontro de Thormy, os personagens devem tomar cuidado para entrarem sem ser vistos na cidade, pois a missão é secreta. O mestre pode lembrar ou não os jogadores deste fato. Caso sejam descobertos, serão tidos como malfeitores e serão encaminhados para a prisão no Palácio Imperial (se isso ocorrer pule para o capítulo “A Prisão”). Após os cuidados necessários, eles chegam ao palácio, e Thormy, a pouco acordado, ordena a entrada.

Parte 4 No palácio

Chegando ao palácio, estranhamente Thormy se levanta, totalmente são, em perfeito estado. De repente ele diz:

“Guardas prendam estes homens! Eles tentaram me seqüestrar e vieram aqui, a mando do crápula Luigi Sortudo para pedirem um resgate.”

A surpresa dos personagens será grande. Eles podem tentar lutar ou fugir, mas será inútil, pois de qualquer forma serão presos. Caso esteja difícil de prende-los, faça entrar em cena os magos reais, que paralisarão os personagens, que não terão condições de se livrarem. Suas armas são tomadas e eles enviados as masmorras do Palácio Imperial.

Parte 5 A prisão

A prisão do castelo é quase intransponível, existe algo que bloqueia magias e as barras são extremamente resistentes. Após 1 dia de prisão, um guarda vem fazer um pronunciamento:

“Criminosos baixos e porcos imundo! Vocês serão condenados a morte por decapitação por botaram em risco o futuro do reinado. A execução será amanhã. Tenham bons sonhos...”

Se o mestre quiser aumentar a emoção pode dizer que já era... não tem como escapar...

Quando eles estão desacreditados, chegando a noite eles escutam debaixo da janela da cela:

“Vejo que vocês são bons! Cumpriram a missão com sucesso... mas infelizmente fomos enganados...”

Era Luigi, que continua:

Eu fui até o Oráculo e ele me revelou o verdadeiro paradeiro de Thormy. Preciso de vocês para liberta-lo... Bem... estou aqui com esses disfarces, pois estaremos sendo caçados pelo Reinado, vistam e qualquer coisa vocês são clérigos do conhecimento. Afastem-se pois a saída será explosiva... meu amigo Leon tem umas preciosidades...

Luigi utiliza dezenas de Pérolas explosivas em conjunto, causando uma grande explosão e um buraco na parede para a fuga. Luigi então diz:

“Rápido, comprei esta poção de invisibilidade, temos 2 minutos para sairmos sem ser vistos e encontrarmos Burilim.”*

Os personagens devem segui-lo para uma fuga perfeita.

Parte 6

Clérigos do conhecimento

Luigi conduz todos, devidamente disfarçados, a uma carruagem, pilotada por Burilim, um Halfling. Luigi informa que o rei está em uma cabana abandonada no meio da floresta de Valkaria, só que para chegar lá eles terão que passar pelos guardas da cidade que os procuram, aí que entra o propósito dos disfarces. Luigi explica que muitos guardas conhecem sua voz, por isso se eles perguntassem algo, o grupo deveria responder. Perto da saída para a floresta, a carruagem para. Burilim diz:

“Estamos viajando em uma missão para o conhecimento, levando estes clérigos iniciantes de Tanna-Toh para levarem a escrita aos bárbaros da floresta. Eu sou apenas um cocheiro”.

Os guardas realmente vão checar. Neste momento o mestre deverá criar a ambientação e perguntas feitas pelo guarda para que os personagens respondam para saírem livres em sua missão. Se passarem estarão livres para partirem, se não passarem terão que lutar, mas não matar os guardas, apenas deixa-los inconscientes. São seis guardas ao todo.

Guardas (6)

Médio e Neutro

CA 13, JP 14, XP 30, PV 10

1 lança +2 (1d6+2)

** Burilim é um Halfling que trabalha como cocheiro. Quando está trabalhando, guarda os maiores segredos, sendo bem procurado por isso por benfeitores ou malfeitores, desde que paguem seus modestos preços. Sua riqueza é Bela e Feia, as éguas que levam sua carruagem, “Beldade”. Por nada ele revela os segredos de seus clientes, nem pela morte.*

Parte 7

Cativeiro

Eles chegam ao local previsto pelo oráculo. Esta casa feita de madeira, em um estilo bem rústico e deplorável, está sendo vigiada por um Hobgoblin segurando uma lança. Se precisarem de ajuda para derrotá-lo, Luigi o fará.

Hobgoblin

Médio e Caótico

CA 13, JP 16, XP 25, PV 15

1 lança +3 (1d6+1)

Após a derrota do Hobgoblin, eis que se revela dentro da casa, amarrado, o Verdadeiro Rei Thormy. Ele revela que foi pego de surpresa em seu castelo pelo seu cozinheiro, que o dopara para dormir e posteriormente o seqüestrara. Luigi estranha, pois jura ter visto o cozinheiro ser morto 2 dias antes em uma briga de taverna. Também diz que há outro rei em seu lugar e revela que sabe que está falando com o verdadeiro, pois eles se conhecem há muito tempo. Thormy sugere voltar ao Palácio para prestar esclarecimentos. E lá vão eles, acompanhados pelos aventureiros.

Parte 8

O retorno do Rei Thormy

O rei segue junto a carruagem com Luigi e os aventureiros. Se houver qualquer parada por parte de guardas, eles nada farão, pois a vossa majestade Rei Thormy está com eles. Eles entram livremente no palácio por ordem do rei, e vão a sala do trono. Lá chegando, encontram o outro Thormy sentado no trono.

De repente o verdadeiro e o Falso Thormy começam uma luta. Thormy (verdadeiro) diz que não quer ajuda de ninguém, quem quiser ajudar será ferido pelo rei. Depois de um tempo de combate, um mago real interfere a batalha, lançando uma magia de paralisia nos dois. Uma seção de interrogatório entre os magos e os reis inicia-se e a conclusão chegada é anunciada pelo líder dos magos reais:

“Vejo que os dois reis são perfeitos, não temos magia capaz de revelar o verdadeiro, isto é muito estranho, mas estava previsto nas profecias. Um dia dois reis iriam aparecer, revelando o início de um desentendimento entre alguns povos. A verdadeira face do verdadeiro rei só seria mostrada por um artefato mágico, há tempos dormente no rio dos deuses. O Báculo Revelador da Verdade, um instrumento poderoso para revelações e que foi escondido nas profundezas há tempos. Bem aventureiros, como vocês acharam os reis a missão agora é encontrar o báculo. Naveguem pelo Rio dos Deuses, até o local indicado pelo mapa, mergulhem e tragam ele para cá. Convoquei uma tropa para leva-los ao encontro de Grisalho, um navegante experiente que os espera no porto. Vão e cumpram este dever, o futuro do reinado depende de vocês.”

Os reis não responderão nenhuma per-

gunta. Luigi insiste para irem e diz que ficará tomando conta do rei, caso alguém tente algo.

Parte 9

Caçada ao Báculo

Os guardas os levam em segurança até Grisalho*, que diz que sabe de tudo o que aconteceu, pois foi avisado por um amigo mago influente do Palácio e que estava disposto a ajudar o rei. Ele pede para que todos embarquem. Seu barco tem capacidade para 10 pessoas (incluindo ele) como ele não vai cobrar nada, as remadas ficarão por conta dos aventureiros, ou seja, eles terão que remar o barco. Depois de cerca de 1 hora de navegação, o Capitão Grisalho diz que chegaram ao ponto indicado no mapa. O problema agora será como mergulhar em um lugar com 3.000 metros de profundidade sem magia ou equipamento específico... Caso alguém do grupo possua uma magia específica, poderá fazê-la para o mergulho. Se pensaram e trouxeram equipamentos, a aventura flui normalmente. Bem... mas não será preciso equipamento nenhum, mesmo que eles não saibam, hoje é o dia em que qualquer um pode respirar livremente embaixo da água do rio. Se o mestre quiser, depois de um tempo dos aventureiros quebrarem a cabeça, Grisalho revela este fato.

Ao mergulharem, poderão ou não encontrar criaturas marinhas a vontade do mestre. A batalha embaixo da água confere -1 de Força aos personagens. Quando alcançarem o fundo, encontrarão 2 velhas arcas, que não poderão ser abertas por nenhum método embaixo da água. Elas deverão ser levadas para cima. Uma delas é muito leve e a outra um pouco pesada. Ao subirem no convés, o capitão sugere

que voltem. Ele também conta de uma maldição envolvendo o báculo e as arcas, e sugere que a arca que não contém o báculo fique com ele. Grisalho aponta a arca que contém o báculo, demonstrando um símbolo da deusa do conhecimento entalhado. Os personagens poderão abrir as arcas tanto no navio como em outro local. Uma delas contém um báculo dourado todo trabalhado com uma coroa em sua extremidade inferior (a que contém o símbolo da deusa). A outra arca possui tesouros no valor de T\$3.000 (a maldição foi só uma história inventada por Grisalho, pois sabia da outra arca e o que ela continha).

Enfim, depois de mais uma hora chegam ao porto. Os guardas estavam aguardando os aventureiros, que são questionados sobre o sucesso do achado e levados ao palácio urgentemente.

** Quem vê o conhecido capitão de barcos, Grisalho, não imagina seu passado. Grisalho é um senhor de 55 anos, com barba e cabelos grisalhos, mede cerca de 1,60 m sempre alegre. Mas antigamente ele era um temido pirata, denominado Terror Mascarado, que assustava todas suas vítimas das margens do Rio dos Deuses. Matar, roubar e pilhar era sua maior diversão. Mas um dia, quase foi morto pela fúria dos deuses em uma tempestade que só o deixou vivo, matando toda sua tripulação. Ele não morreu, pois foi salvo por um mago, que mais tarde viria a ser seu maior amigo e um dos maiores magos reis do Rei Thormy. Grisalho conhece o Rio dos Deuses como ninguém, e decidiu que agora só viveria para ajudar, trabalhando como transportador de passageiros pelo rio. Ele decidiu que Terror Mascarado afundou com seu navio e espera que nunca mais seu passado o assombre...*

Parte 10

O Final

Chegando ao Palácio, o item estranhamente salta da mão de seu portador. Ele flutua e lança um raio de luz, que cancela a paralisia do mago e também o disfarce perfeito e com uma pitada mágica do falso Rei Thormy. O artefato desaparece, pois cumpriu seu destino. O falso Thormy lança uma bomba de fumaça dizendo:

“Thormy e seus desgraçados ajudantes! Ganhei muito para realizar este crime. Você foi digno de escapar, eu, o Camaleão, não consegui e terei que prestar contas com o regente que mandou te matar”

O verdadeiro Thormy ordena a prisão imediata do criminoso, mas nada adianta, qualquer tentativa, mesmo dos aventureiros não será suficiente para evitar a fuga do Camaleão.

Thormy e Luigi agradecem aos aventureiros, e pagam a recompensa proposta (caso tenham entrado no início como mercenários). Se não fizeram um trabalho mercenário, Thormy irá pagá-los com muitas riquezas (a critério do mestre) e oferece um lugar para trabalharem no protetorado do reino como homens de confiança do Rei. De qualquer forma, se o mestre preferir, Thormy pede aos aventureiros que o ajude a encontrar Arkhan, que saiu para procura-lo e não voltou mais... e está desaparecido, isso pode ser um gancho para uma próxima aventura.

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