

TO3



Aventura para Personagens de 10º a 14º Nível

A Busca por Kalamar



Maury Abreu

A Busca por Kalamar

TO3 - Para Personagens de 10º a 14º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

“Szzaazita?! Não seja ridículo!

Como eu poderia cultuar Szzaas?

Ele está morto.”

— Frase típica de um Cultista de Szzaas

A Deusa da Humanidade está aprisionada há séculos! Os heróis são convocados para libertá-la! Começa A Libertação de Valkaria, a maior aventura de Tormenta!

Está é uma aventura para 4 a 6 personagens entre 10º e 14º nível. Ela pode ser usada isoladamente, mas na verdade funciona como um prelúdio para a A Libertação de Valkaria.

Autor

Maury Abreu

Capa

Luiz Eduardo Oliveira

Adaptação & Diagramação

Bruno Sakai

Novembro/2013

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

Os Fatos Conhecidos	4
Encontro com os Heróis.....	6
Viagem ao Monte	7
Habitantes da Caverna	8
Conclusão	20

Maury Abreu

A Busca por Kalamar

Começando a aventura

A Revolta dos três. Um evento desconhecido pelos mortais, mas lembrado com temor pelos deuses. A época em que Valkaria, Tilliann e o Terceiro — aquele cujo nome nunca mais deve ser lembrado — traíram seus irmãos e tentaram tomar o controle do Panteão.

Os três foram detidos e castigados. O Terceiro foi profundamente enterrado e para sempre esquecido. Tilliann vaga como um mendigo louco pelas ruas da cidade, privado de seus poderes. E Valkaria, a Deusa da Ambição, foi transformada em uma estátua gigantesca. A estátua de uma mulher que olha aflita para os céus, os braços erguidos em busca de piedade. Em busca de socorro.

Valkaria foi aprisionada, mas sua raça eleita — os seres humanos — conquistou Arton. Seus filhos povoaram a região hoje conhecida como o Reino. E mesmo sem saber que sua deusa era prisioneira, ergueram aos pés da estátua sua capital.

A maior metrópole do mundo conhecido, trazendo o mesmo nome da Deusa da Humanidade.

No entanto, Valkaria não foi castigada para sempre. Khalmyr, o Deus da Justiça, determinou que ela teria uma chance de voltar a ser livre. No interior da estátua, em um semi-plano, existe um labirinto construído pelos vinte deuses — o maior e mais perigoso labirinto de Arton. Quando um grupo de aventureiros vencer o labirinto, a deusa terá provado que seus seguidores são dignos. E voltará ao Panteão.

Durante séculos, a própria existência do labirinto se manteve desconhecida. Agora, pela primeira vez, um grupo de heróis terá a oportunidade de explorar a masmorra....

Os Fatos Conhecidos

Para conduzir esta aventura, o Mestre precisará de um bom conhecimento sobre o cenário de Tormenta, bem como estar familiarizado com a situação dos devotos de Valkaria. A seguir, um breve resumo dos acontecimentos que antecedem a história:

Recentemente os clérigos de Valkaria tiveram de suportar a morte repentina

de Ghellen Brightstaff, sumo-sacerdote da deusa da humanidade. Pouco antes disso, sabendo do destino que se aproximava, Ghellen começou a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Haggen Kalamar, era o escolhido. Desde sua infância ele estava destinado a ser o sucessor de Ghellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yuden, para receber do Helladarion a notícia destinada apenas ao sumo-sacerdote: Valkaria havia tentado tomar o poder do Panteão e foi punida, transformada em pedra e lançada na superfície de Arton, onde se encontra até hoje.

A morte repentina de Ghellen acabou acelerando o treinamento de Hennd. Hoje, embora não tenha sido oficialmente consagrado como sumo-sacerdote, o jovem é respeitado por todos como tal.

Hennd Kalamar partiu, então, da capital de Deheon sozinho, em uma viagem de auto-conhecimento em busca de sua fé. Durante sua jornada, recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação de sua deusa. Para tanto ele deveria resgatar a Lágrima de Valkaria — um pingente sagrado, contendo em seu interior a única lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das enormes dificuldades, durante uma aventura espetacular, Hennd conseguiu resgatar o artefato. Mas ao final da missão estava ferido,

cansado e quase inconsciente.

O futuro sumo-sacerdote também não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados pelos sszzaazitas — os recém-restaurados cultistas de Sszzaas. Estes fervorosos devotos do Deus da Intriga resolveram se aproveitar da fraqueza do jovem para capturá-lo, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaaz, recém-readmitido no Panteão. Assim, eles o capturaram e levaram a seu covil secreto, que tem servido como base para o retorno do culto. Os sszzaazitas nada sabem sobre a Lágrima de Valkaria e sua importância, apenas consideram Hennd um excelente sacrifício.

Ao fim de sua missão, Hennd deveria encontrar dois pajens em uma vila não muito longe do covil sszzaazita. Com a demora, percebendo que algo errado havia ocorrido com seu mestre, os dois resolvem investigar seu paradeiro. Eles localizam o covil dos cultistas e tentam salvar Kalamar, mas fracassam. Um deles é assassinado, enquanto o outro consegue fugir.

Justamente durante sua fuga desesperada, o pajem encontra um grupo de heróis poderosos, durante uma de suas muitas jornadas. Agradecendo a Valkaria por colocá-los em seu caminho, ele explica aos aventureiros o ocorrido.

A Busca por Kalamar

Encontro com os Heróis

O encontro entre o pajem Hillard (Hum, Cle [Valkaria], Ord, M, 2) e os aventureiros pode ocorrer em qualquer ponto entre a capital Valkaria e o Monte Palidor, onde fica o esconderijo dos cultistas — e onde Kalamar está aprisionado.

O monte fica a aproximadamente 420km ao sul de Valkaria. O terreno é quase inteiramente composto de planícies e colinas, não oferecendo qualquer dificuldade à viagem. Em geral a viagem deve levar 21 dias a pé (28 se houverem anões, halflings ou goblins no grupo, devido ao deslocamento reduzido) ou 8 dias a cavalo.

Os detalhes do encontro com Hillard ficam a critério do Mestre, podendo ocorrer mais provavelmente longe da capital e perto do Monte Palidor — pois o pajem está ferido e cansado, com cultistas em seu encalço. Caso ele consiga milagrosamente alcançar Valkaria sem ajuda, os cultistas que o perseguiam já terão desistido e retornado ao covil. Mas se os aventureiros forem encontrados em qualquer ponto do caminho, terão que enfrentar os sszzaazitas em combate.

 Sszzaazita [Médio e Caótico]	CA12 JP15 MV9 M9 P625XP
ATQ	Adaga+9 (1d4+2+veneno)
	1 arco curto+7 (1d6+veneno)
S1	
S2	
S3	
S4	

As flechas dos sszzaazitas contém veneno (extrato de cérebro de verme de carniça). O alvo de suas flechas, além de sofrer dano normal, devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou sofre paralisia durante 2d6 minutos. As adagas dos sszzaazitas também estão envenenadas (veneno de verme púrpura), exig-

indo uma JP modificada pela constituição, em caso de falha, recebe 1d6 de dano.

Após enfrentar os cultistas e ouvir a história do pajem, os jogadores devem decidir o que fazer. Eles podem entrar em contato com outros clérigos de Valkaria em alguma cidade próxima, ou mesmo tentar entrar em contato com os líderes da ordem na capital (mesmo distantes, heróis experientes provavelmente têm acesso a Teleportação). Caso façam isso, os heróis são solicitados pelos clérigos a salvar Kalamar. Os sacerdotes de Valkaria prometem encontrar um meio justo e benevolente de recompensar os aventureiros, seja em ouro ou em prestação de serviços. O próprio Kalamar provavelmente se ocupará da tarefa.

Caso os aventureiros sugiram que o pajem Hillard acompanhe o grupo como guia, será constatado que ele não conhece a localização exata do esconderijo dos cultistas — pelo menos não o suficiente para uma Teleportação até a entrada do covil.

Viagem ao Monte

O Monte Palidor é conhecido como o ponto mais alto de Deheon, 4.600 metros de altitude. Aventureiros que passaram por lá relatam encontros com humanóides e criaturas selvagens (ogres, orcs e grifos) e também sinais do covil de um dragão vermelho. A própria criatura, no entanto, nunca foi detectada (e só participará desta

aventura caso o Mestre assim decida).

A viagem não deve representar perigo, exceto por possíveis encontros aleatórios decididos pelo Mestre, e que não são necessários. Os problemas maiores começam logo que os aventureiros penetram o monte.

Durante sua exploração, os aventureiros serão constantemente atacados por grifos selvagens. Os grifos atacam em grupo (Livro de Regras Básicas página 137). Entretanto, eles não devem representar ameaça aos aventureiros.

Existem várias entradas de cavernas no Monte Palidor (muitas delas servem de abrigo para ursos — veja o Livro de Regras Básicas - pag. 120), mas a maioria tem poucos túneis e não revela nada de importante. As cavernas também podem ser habitadas por orcs e ogres.

Uma das cavernas conduz diretamente a um profundo complexo de túneis, habitado por diferentes criaturas.

A princípio pode-se perguntar como tantas criaturas distintas conseguem conviver entre si. Aparentemente, cada raça ou povoado tem seus distritos e propriedades, e as criaturas raramente invadam a área pertencente a outra. A caverna fica a cerca de 150m de altura, bem distante do topo. Embora sirva de palco para esta aventura, o Monte Palidor guarda ainda muitos outros segredos que talvez os aventureiros queiram desvendar — mas isso fica por conta do Mestre.

A Busca por Kalamar

Habitantes da Caverna

A seguir você tem a descrição de praticamente todas as áreas do esconderijo sszzazita. No início trata-se de uma caverna natural, e mais adiante o local é escavado e habitado por criaturas inteligentes.

Sempre que perambulam pelos corredores os aventureiros tem chance de atrair criaturas errantes. A cada hora de caminhada, ou sempre que os aventureiros fazem barulho ou algo que possa atrair a atenção de outras criaturas, jogue 3d6 e consulte a tabela de monstros errantes para saber que tipo de encontro tiveram. Todas essas criaturas servem de soldados e guardas involuntários para os sszzaazitas, mas não tem nenhuma ligação direta com o culto (embora alguns possam ser clérigos de Sszaas). Os cultistas em geral se utilizam de meios mágicos, ameaças e subornos para circular livremente entre as criaturas.

Tabela 1: Encontros na caverna

3-5	1d6 Bugbears
6-8	1d6+2 Orcs
9-11	1d20 Goblins
12-13	1d8+2 Minotauros
14-15	1d10 Hobgoblins
16-17	2 Trolls
18	2 Espectros

Armadilhas

Existem muitas armadilhas espalhadas pela caverna. Algumas foram

instaladas pelas próprias criaturas que percorrem os corredores, enquanto outras foram colocadas ali pelos sszzaazitas.

Todos os lugares marcados X no mapa são armadilhas. Sempre que os aventureiros passarem por elas, jogue 4d6 e consulte a tabela ao lado para determinar a armadilha. Apenas ladrões podem detectá-las.

O Covil Sszzaazita

Uma caverna na encosta da montanha foi aproveitada como base para o esconderijo sszzaazita. Esse esconderijo é um complexo escavado e construído com muito cuidado, escondido atrás de uma passagem secreta (marcada com um S no mapa).

Um detalhe importante: sabendo da importância de seu prisioneiro, os sszzaazitas já esperam que a ordem de Valkaria envie alguém para tentar salvá-lo. Então, sempre estarão preparados para o encontro. Podem já ter conjurado suas melhores magias de proteção ou terão armadilhas e/ou rotas de fuga preparadas.

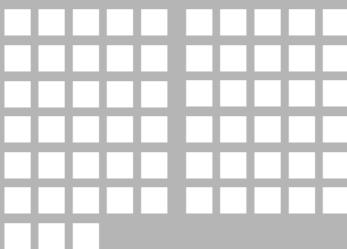
1) O Guardião

Para alcançar esta caverna é necessário antes passar por uma passagem secreta. Para sair do aposento de entrada e alcançar o esconderijo sszzaazita deve-se encontrar uma outra passagem secreta, que exige o mesmo teste para ser encontrada.

Tabela 2: Armadilhas

4-10	2d6 dardos envenenados são disparados. Caso os PJs falhem na JP modificada pela Destreza recebem 1d4 de dano. Os que foram acertados farão uma nova JP só que dessa vez modificada pela Constituição, se falhar o PJ perde 1d4 de Constituição.
11-16	Dispositivo que conjura a magia Invocar Criatura como um mago de 12º nível.
17-20	Dispositivo que conjura a magia Névoa Mortal.
21-23	Dispositivo que conjura a magia Reio de enfraquecimento no personagem que ativar a armadilha.
24	A armadilha falha e nada acontece.

O aposento em si é um poço, localizado a cerca de 5m abaixo do nível da caverna. Ali os aventureiros precisarão enfrentar um guardião escolhido pelos sszzaazitas para proteger a entrada. Trata-se de um golem de barro construído na forma de uma serpente gigante. O golem tem ordens para atacar qualquer criatura que entre nesse aposento, a menos que esteja portando o símbolo sagrado de Sszzaas.

	Golem de Barro [Grande e Neutro]
	CA22 JP15 MV12 M8 P1900XP
	ATQ Mordida+14 (2d10+7+veneno)
	
G1	

Veneno: durante sua construção, este golem foi magicamente encantado para que sua mordida injete veneno. O dano inicial é de 1 ponto permanente de Constituição, e o secundário de 1d8 temporário de Constituição. Sucesso em uma JP modificada pela Constituição impede esse efeito.

O golem lutará para afastar qualquer criatura que entre no aposento, mas não o abandonará — uma pista sobre algo de importância que ele protege.

2) Depósito

A porta que conduz a este aposento está trancada, e apenas pode ser aberta com um teste de Abrir Fechaduras ou por arrombamento.

O aposento é um simples deposito, com pouca coisa útil. Há 1d6–2 mantos iguais aos usados pelos sszzaazitas em suas cerimônias, incluindo símbolos sagrados do Deus da Intriga (que podem ser úteis aos aventureiros como disfarce) 1-2 gemas. As gemas estão escondidas entre outros itens, mas podem ser encontradas facilmente.

3) Templo Menor

Este local é um pequeno templo onde os sszzaazitas realizam orações breves. Não há aqui um altar para sacrifícios, esse tipo de ritual é reali-

A Busca por Kalamar

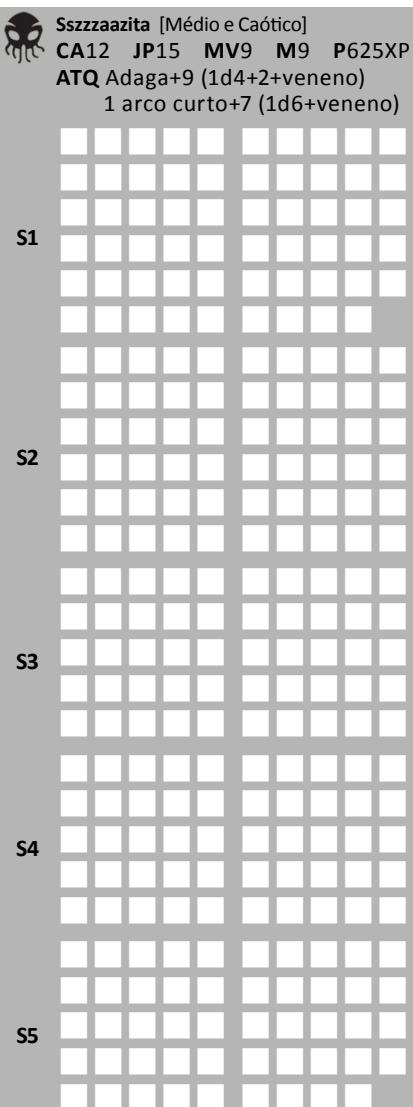
zado no templo maior.

Quando os aventureiros chegarem aqui, não encontrarão nada. Entretanto existem cinco clérigos escondidos em diferentes pontos do aposento.

Um dos clérigos carrega uma varinha de invisibilidade maior (conjura a magia Invisibilidade, com duração de 1 minuto e, diferente da magia, o alvo pode entrar em combate sem que o efeito se dissipe), e já a terá utilizado sobre si mesmo (ainda restam 5 cargas na varinha). Caso não seja detectado esse clérigo permanecerá parcialmente fora do combate, apenas lançando magias de cura e proteção em seus companheiros. Quando necessário, atacará com flechas envenenadas. Se o combate estiver indo mal, o clérigo utilizará a varinha em outros companheiros.

Se mesmo isso não ajudar, os cultistas fugirão para o fundo do aposento, onde há uma grande estátua de serpente que representa o deus Sszzaas. Ali, um dispositivo faz com que os olhos da serpente brilhem e preencham o aposento com vapores tóxicos, que exigem de todos (exceto aqueles imunes a veneno, como os sszzaazitas) uma JP modificada pela Constituição e em caso de falha, causará inicialmente 1d4 de dano e depois 3d6 dano.

Se suspeitar que os aventureiros são muito poderosos, o clérigo invisível utilizará essa artimanha logo no início do combate.



Veneno: O alvo de suas flechas, além de sofrer dano normal, devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou sofre paralisia durante 2d6 minutos. As adagas dos sszzaaitas também estão envenenadas, exigindo uma JP modificada pela constituição, em caso de falha, recebe 1d6 de dano.

4) Sala de Rituais

Clérigos de um deus maligno, os sszzaazitas podem conjurar seres extraplanares para servi-los como guardiões ou emissários. Este aposento impregnado com magia profana contém muitas velas e símbolos de invocação. Criaturas bondosas devem obter sucesso em uma JP modificada pela Sabedoria assim que entram no aposento, ou sofrem uma penalidade de -2 em todos os testes enquanto permanecem aqui.

Recentemente os sszzazitas conseguiram invocar uma criatura para servir-lhes de guarda: uma bruxa da noite, criatura maligna que vive nos planos inferiores — e que, ao que parece, pode ser encontrada no plano de Sszzaas.

	Bruxa da Noite [Médio e Neutro]
CA20	JP14 MV9 M8 P700XP
RM: 25%	RD: 20/magia
ATQ Mordida+12(2d6+6+doença)	
B1	

Doença: a mordida da bruxa transmite doença. Sucesso em uma JP modificada pela Constituição evita a incubação. Em caso de fracasso, a incubação leva 1 dia e provoca dano temporário de 1d6 na Constituição. A cada dia após a incubação a vítima deve fazer um novo teste, e a cada fracasso sofre 1 ponto de dano permanente na Constituição.

A Bruxa da Noite usar, a vontade, as seguintes magias como se fosse um

mago nível oito:

- Raio de Enfraquecimento
- Sono
- Misseis Mágicos
- Detectar Alinhamento
- Detectar Magia
- Metamorfose
- Forma Espectral

Além disso a Bruxa da Noite é imune a Fogo, Frio, Sono e Medo.

Logo que os aventureiros surgirem, a bruxa da noite irá lançar a magia Sono. Essa será uma rodada surpresa, e só depois todos poderão realizar testes de Iniciativa. Se vencer a iniciativa, a bruxa irá conjurar Misseis Mágicos sobre o aventureiro mais próximo.

Se estiver indo mal no combate, a bruxa irá adquirir Forma Espectral para ter mais segurança. Ela então foge e tenta obter ajuda com os sszzaazitas. Se fugir, a bruxa será novamente encontrada na área 7, junto aos outros clérigos (mas sem conseguir recuperar PVs; nesta condição, preferirá atacar à distância com magias).

5) “Torre” de Vigília

Este aposento tem forma circular e abriga somente uma escada em espiral, que se eleva alguns metros até atingir outro aposento. Este novo aposento tem aberturas mágicas semelhantes a “janelas”, que mostram vários pontos diferentes da região

A Busca por Kalamar

do Monte Palidor. O lugar serve como uma torre de vigília, para que os sszzaazitas saibam de tudo que está acontecendo ao seu redor. Estas aberturas deixam o ar entrar e sair, facilitando a ventilação, mas não permitem a passagem de criaturas vivas.

Elas também não podem ser vistas ou percebidas pelo lado externo; as janelas na verdade são versões menores, estáveis, de uma bola de cristal.

Não existe nenhuma criatura na torre, mas o lugar está cheio de armadilhas. Todos os móveis estão cobertos de veneno (pomada de Malyss: exige sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou provoca a perda de 1d4 pontos de dano na Destreza).

6) Sacristia Menor

A passagem abre para uma sacristia, onde vários símbolos sagrados estão colocados em prateleiras, baús e armários. Se procurarem bem, os aventureiros podem encontrar até 2d6x100 Tibares de ouro em objetos de arte variados.

Este é um dos poucos aposentos em todo o esconderijo sszzaazita que não contém nenhuma armadilha, apenas recompensas para os aventureiros.

7) Área de Treinamento

Este grande aposento é uma área de treinamento, com bonecos e armas não mortais (mas que machucam bastante). Sabendo sobre um ataque

iminente, os sszzaazitas fizeram deste local uma arena de batalha para deter os avanços dos invasores. Aqui estarão quatro sszzaazitas (mesmas estatísticas daqueles encontrados na área 3), sendo que seu líder é também um meio-dragão. O líder está carregando um amuleto de armadura natural (CA+2), um anel de evasão (sempre que realizar uma JP modificada pela Destreza para reduzir o dano à metade, ele reduz o dano à zero se obtiver sucesso) e duas estatuetas de poderes incríveis (invocam um elefante de marfim cada uma)

Todos os clérigos estarão escondidos, mas podem ser facilmente detectados com um teste reação com modificador de +2. Assim que tiver oportunidade o líder utilizará as estatuetas e mandará os elefantes contra os aventureiros.

Enquanto isso, os sszzaazitas atacam à distância com suas flechas envenenadas.

Antes de entrar em combate, os clérigos lançarão a magia Arma Encantada sobre suas armas. Então usarão suas armas e magias para combater os intrusos.

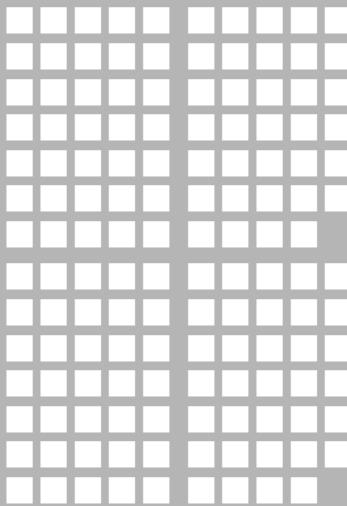
Se a bruxa da noite da área 4 conseguiu escapar, ela estará aqui para enfrentar os aventureiros. Atacará à distância com Mísseis Mágicos, já que ela pode usar esta habilidade livremente.

Uma aventura para Old Dragon®



Elefante de Marfim [Grande e Neutro]
CA20 JP16 MV12 M8 P850XP
ATQ Pancada+8 (2d10)

E1

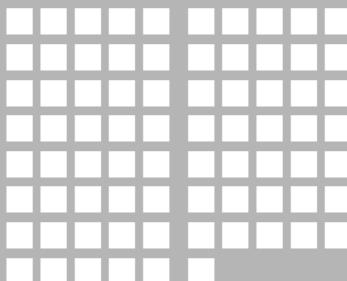


E2



Sszzzaazita Líder [Médio e Caótico]
CA14 JP14 MV9 M9 P750XP
ATQ Adaga+10 (1d4+3+veneno)
 1 arco curto+7 (1d6+veneno)

S1

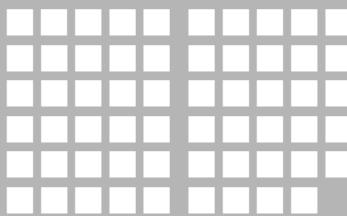


Veneno: O alvo de suas flechas, além de sofrer dano normal, devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou sofre paralisia durante 2d6 minutos. As adagas dos sszzzaazitas também estão envenenadas, exigindo uma JP modificada pela constituição, em caso de falha, recebe 1d6 de dano.

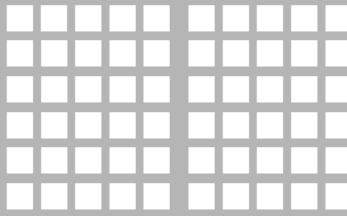


Sszzzaazita [Médio e Caótico]
CA12 JP15 MV9 M9 P625XP
ATQ Adaga+9 (1d4+2+veneno)
 1 arco curto+7 (1d6+veneno)

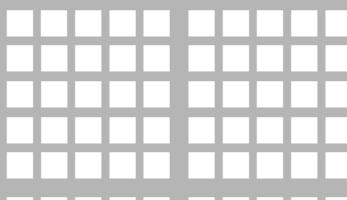
S1



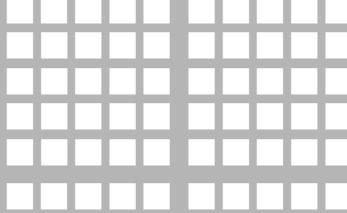
S2



S3



S4

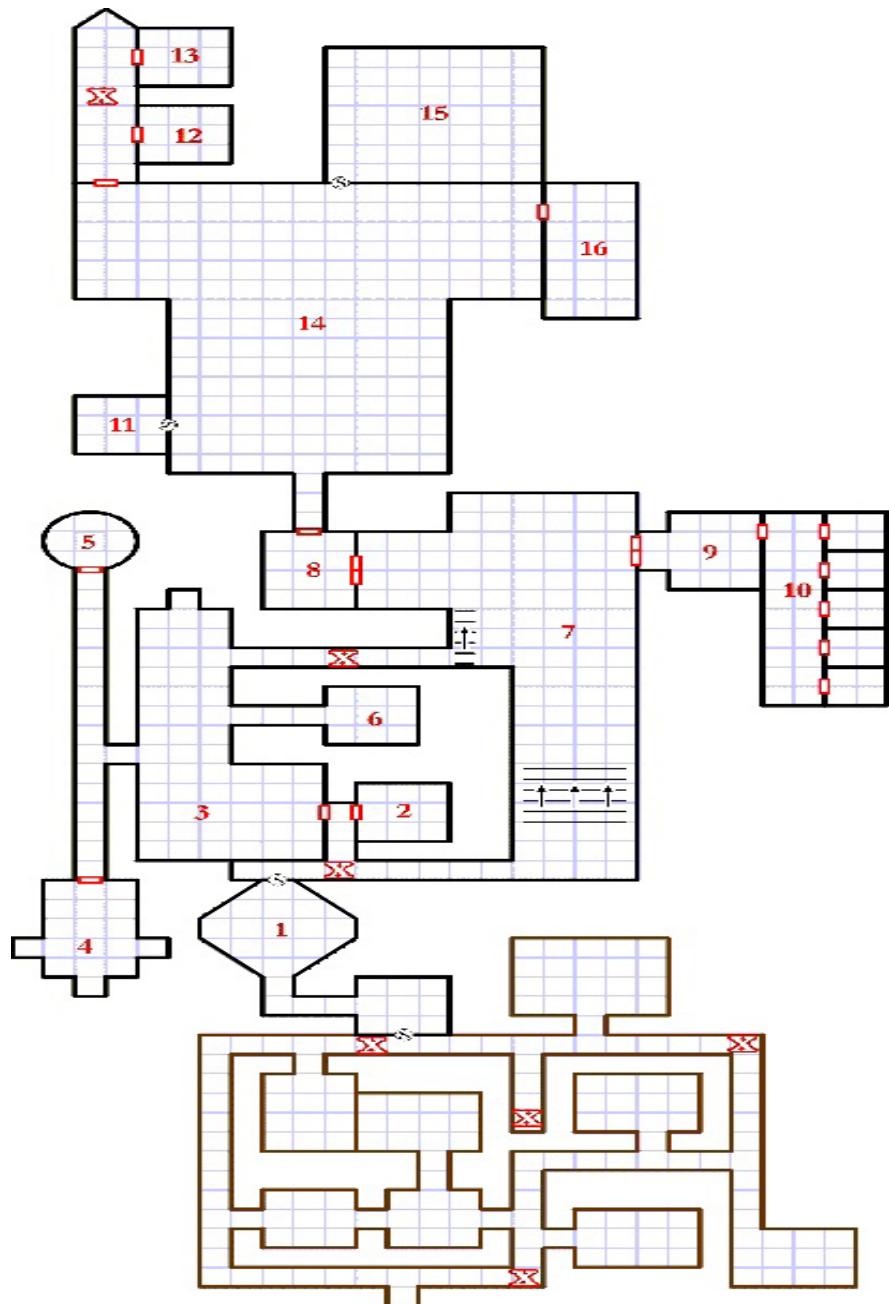


S5



Veneno: O alvo de suas flechas, além de sofrer dano normal, devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou sofre paralisia durante 2d6 minutos. As adagas dos sszzzaazitas também estão envenenadas, exigindo uma JP modificada pela constituição, em caso de falha, recebe 1d6 de dano.

A Busca por Kalamar



8) Sala de Guarda

A porta deste aposento foi alvo de uma magia de proteção, capaz de afetar qualquer não-sszzaazita. Quando ativado, o símbolo provoca uma explosão que causa 5d6 pontos de dano por ácido a até 1,5m do invasor (o primeiro não-sszzaazita a atravessar a porta). A magia pode ser dissipada com a magia Dissipar Magia.

Em seu interior o aposento é vigiado por uma naga negra, posicionada no lado oposto. Se a outra naga (veja a área 10) está com o grupo, ela também atacará de surpresa. Caso contrário, a naga atacará sozinha.

	Naga Negra [grande e Caótico]																																																																																
CA14	JP12																																																																																
MV12	M9																																																																																
P1000XP																																																																																	
ATQ 1 Ferrão +7 (2d4+2+veneno)																																																																																	
1 Mordida+2 (1d4+1)																																																																																	
N1	<table border="1" data-bbox="184 833 531 1111"> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>																																																																																
Veneno: seu ferrão inocula veneno que provoca sono atormentado por pesadelos durante 2d4 minutos. Sucesso em uma JP modificada pela Constituição impede esse efeito.																																																																																	

Metamorfose: em Arton, as nagas podem assumir a forma de uma mulher humana.

Magias:

- Misceis Mágicos

- Escudo Arcano
- Proteção contra alinhamento
- Reflexos
- Dissipar Magia
- Velocidade

Antes dos aventureiros chegarem, a naga já terá lançado Escudo Arcano Velocidade e Proteção contra Alinhamento (Ordeiro) sobre si mesma.

Se os aventureiros estiverem claramente sob efeito de alguma magia, a primeira ação da naga provavelmente será usar Dissipar Magia para anular esses efeitos, cuidando para não cancelar sua própria magia.

Depois a naga entrará em combate direto, mas pode conjurar magias (de ataque ou proteção) sempre que achar necessário.

Se a outra naga também estiver presente, ela se afastará e utilizará magias de proteção e ataque antes de entrar no combate.

Ela também pode tentar realizar um ataque surpresa pelas costas contra um dos aventureiros (provavelmente magos e feiticeiros).

9) Sala de Guarda

Esta sala de guarda é praticamente igual à anterior, mas está vazia, sem nenhum guarda, o que pode parecer estranho a princípio.

10) Alojamentos

Estes são os alojamentos dos sszzaazi-

A Busca por Kalamar

tas, com vários quartos, cada um com duas camas, um armário e algumas prateleiras. Quase todos os armários (75%) contêm armadilhas (utilize a Tabela 2 - página 9). Não existem muitos itens úteis aqui, talvez alguns Tibares em objetos pessoais.

Em um dos quartos há uma jovem mulher, espremida em um canto, chorando baixo. Ela parece perturbada e, se indagada a respeito, dirá que foi seqüestrada para ser sacrificada. Ela sabe que existe um outro prisioneiro, mas não sabe quem é. Se perguntada sobre como chegou aqui, dirá (aos prantos e envergonhada) que foi violada por um dos clérigos.

Na verdade a jovem é uma naga negra disfarçada em sua forma humana, tentando enganar os aventureiros. Entretanto, ela apenas precisará realizar algum teste se os jogadores demonstrarem muita suspeita. Se conseguir enganá-los, a naga ficará com eles por algum tempo, até achar apropriado atacar (como na área 8).

11) Armadilha Secreta

Essa passagem secreta (que pode ser encontrada com um teste simples) foi construída como uma armadilha proposital.

Note que para chegar até aqui os aventureiros devem fazer silêncio, ou os habitantes do local 14 os atacarão. Essa área é mais escura, e devido aos cânticos dos sszzaazitas os aventureiros não serão notados tão facilmente.

O aposento não tem absolutamente nada em seu interior, mas caso seja aberta, a passagem ativa uma armadilha que conjura uma Explosão de Fogo, que ataca com que causa 4d6 de dano. Além disso, a explosão atrai a atenção dos sszzaazitas no local 14.

12) Quarto do Sacerdote

Este é o quarto de Viperdiss, o sacerdote-chefe deste templo. Não há muito a ser encontrado aqui. Todos os armários e baús contêm armadilhas (use a Tabela 2 na página 9).

Se vasculharem o lugar, os aventureiros encontrarão objetos pessoais valiosos e moedas, totalizando 6d6x200 peças de ouro.

13) Sacristia Principal

Este aposento é semelhante à outra sacristia (sendo até do mesmo tamanho). É chamado de sacristia principal porque aqui estão os itens mais valiosos — totalizando 4d6x100 peças de ouro em objetos de arte variados. Entretanto, diferente do anterior, este aposento está trancado com uma tranca bem forte, exigindo que um Ladrão abra a fechadura ou algum personagem seja bem sucedido em um teste de Força.

Embora o aposento em si não ten-



ha armadilhas, para alcançá-lo é necessário antes passar por uma armadilha.

14) Templo Maior

Este é o grande templo do esconderijo sszzaazita. No fundo do aposento há uma grande serpente de pedra com seis olhos. Um homem está preso às correntes e, logo que os aventureiros entram no aposento, podem ouvir seus gritos de dor. E antes que os jogadores possam fazer alguma coisa, o homem acaba de ser assassinado como oferenda a Sszaas...

Entretanto, este não é Hennd Kamar, mas outra vítima inocente. O sacrifício foi realizado pelas mãos de

uma criatura medonha, com corpo humanóide e uma longa cauda de serpente em vez de pernas. Sua cabeça também pertence a uma serpente, mas tem traços ainda mais animalescos.

A criatura responsável pelo sacrifício é Viperdiss, o sacerdote chefe do covil. Ele não é humano, mas sim um homem-serpente.

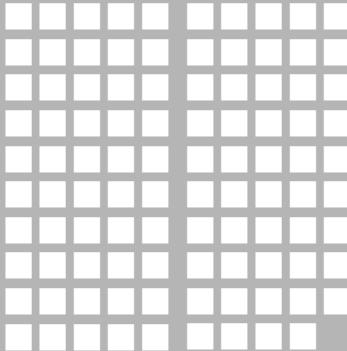
Seu braço direito é Zzinlaminrax, um homem de pele escura com várias tatuagens de serpente e outros animais peçonhentos e venenosos por todo o corpo. Além deles, estão no aposento mais cinco sszzaazitas humanos (mesmas estatísticas da área 3).

A Busca por Kalamar



Viperdiss [Grande e Caótico]
CA17 JP12 MV12 M9 P1800XP
RM: 25% RD: 10/magia
ATQ 1 Cimitarra +16 (1d6+2)
1 Mordida +11 (1d6+1)
1 Arco Composto+16
(1d8+2+veneno)

V1



Veneno: O alvo de suas flechas, além de sofrer dano normal, devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou sofre paralisia durante 2d6 minutos. As adagas dos sszzaazitas também estão envenenadas, exigindo uma JP modificada pela constituição, em caso de falha, recebe 1d6 de dano.

Imunidade: Visperdiss é imune a venenos.

Disfarce Ilusório: em Arton, os homens-serpente podem adquirir um disfarce ilusóriom assumindo uma aparência humana.

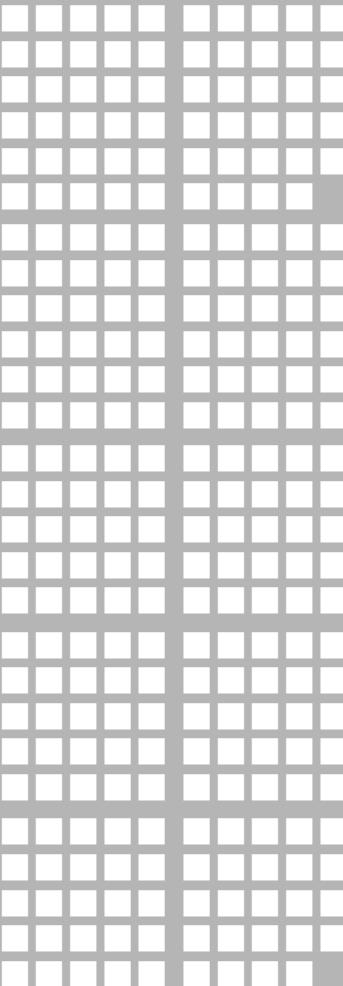
Magias:

- Constricção
- Sugestão



Sszzaazita [Médio e Caótico]
CA12 JP15 MV9 M9 P625XP
ATQ Adaga+9 (1d4+2+veneno)
1 arco curto+7 (1d6+veneno)

S1



S2

S3

S4

S5

Veneno: O alvo de suas flechas, além de sofrer dano normal, devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou sofre paralisia durante 2d6 minutos. As adagas dos sszzaazitas também estão envenenadas, exigindo uma JP modificada pela constituição, em caso de falha, recebe 1d6 de dano.

Viperdiss não é somente um homem-serpente: ele é também um meio-dragão, filho de Zzinlaminrax — que encontra-se aqui mesmo, neste instante. Ao contrário do que parece à primeira vista, o verdadeiro responsável pelo culto é o dragão, não o homem-serpente.

Como todos os dragões adultos artonianos, Zzinlaminrax pode assumir uma forma humanóide, que utiliza a todo momento. Caso perceba que a batalha não pode ser vencida, ele fugirá para seu covil (área 15) com um pergaminho de Teleportação — e, se possível, levará Viperdiss consigo — para travar lá a batlha final (veja a área 15). As estatísticas de jogo do dragão Zzinlaminrax constam na área 15. Agora ele atacará apenas com seu sabre — na forma humana ele não pode usar o sopro e nem aura de medo, mas pode usar todas as demais habilidades.

A reação dos sszzaazitas à invasão vai depender dos próprios aventureiros. Eles não esperavam que seus inimigos fossem capazes de chegar tão longe, por isso podem ser apanhados desprevenidos. Entretanto, o próprio dragão dificilmente será surpreendido, visto que pode detectar criaturas por meios não visuais.

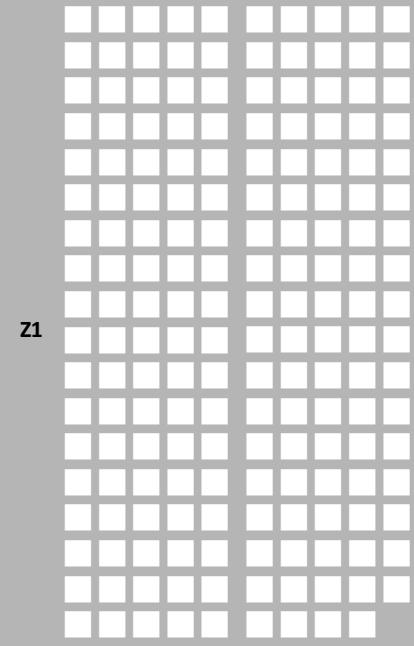
15) Covil da Fera

Para encontrar a passagem que conduz a esse covil, devese obter sucesso em um teste para encontrar portas secretas.

Este lugar é o covil de Zzinlaminrax, o dragão negro servo de Sszaas, que auxilia o grupo de cultistas. Caso tenha escapado para este aposento, aqui ele usará sua forma real de dragão para enfrentar os aventureiros.



Zzinlaminrax [Grande e Caótico]
CA26 JP10 MV25 M12 P2700XP
RM: 25% RD: 10/magia
ATQ 2 Garras +28 (4d6+12)
1 Mordida +18 (3d8+3)
1 Baforada (3d6+3 / 2d4 turno)



Em sua forma verdadeira o dragão poderá usar seu sopro e sua aura de medo. Logo que chegar aqui usará as magias de cura que ainda tiver para se recuperar, e em seguida as magias de proteção que restarem. Quando os aventureiros chegarem, ele primeiro atacará com seu sopro, só depois

A Busca por Kalamar

usará suas armas naturais. Se estiver presente, Viperdiss também tentará se recuperar antes de entrar em combate.

No covil o dragão guarda seu tesouro, avaliado em 1d6x1000 Tibares de ouro, além de duas gemas e dois objetos de arte menores (valor médio 3d10x100 Tibares de ouro). Além disso, a Lágrima de Valkaria também está guardada aqui, em um baú. Todos estes itens estão em baús trancados e com armadilhas (jogue na Tabela 2 - página 9)

16) Prisão

A porta que conduz à prisão está trancada e contém duas armadilhas: a maçaneta está envenenada e causará 1d6 de dano na Destreza caso o personagem falhe em uma JP modificada pela Destreza e, caso seja aberta sem que a segunda armadilha seja desativada, libera um vapor venenoso que causará 2d8 de dano nos que falharem em uma JP modificada pela Constituição.

Não há mais guardas na prisão. Então, após as armadilhas, os aventureiros terão caminho livre. Hennd Kalamar está em uma das celas, muito fraco e ferido.

O sumo-sacerdote poderá ser magicamente curado pelos aventureiros — mas, como seqüela, mancará para sempre, mantendo tal ferimento como uma lembrança do sacrifício que fez por sua deusa. Interpretando todos os acontecimentos não como mera

coincidência, mas como um sinal dos deuses, Hennd passa a acreditar que este grupo de heróis está destinado a ajudá-lo em sua missão máxima: a libertação de Valkaria!

Conclusão

Para obter sucesso total na aventura, os aventureiros devem não apenas libertar Hennd Kalamar como também recuperar a Lágrima de Valkaria.

Uma vez que tudo tenha terminado, Hennd tentará saber mais sobre os aventureiros. Então, ao decidir se são realmente dignos de confiança, revelará a eles o conhecimento proibido que guardou durante tanto tempo — a verdade sobre o cativeiro de Valkaria, e a única forma de salvá-la.

Por completar a aventura além dos Pontos de Experiencia por vencer os encontros e criaturas, o grupo todo recebe mais 16.800 XPs - levando em conta que tiveram um bom desempenho coom heróis ou apenas metade se o Mestre achar que não agiram de acordo com seus personagens.

Esta aventura continua em **A Liberação de Valkaria**.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 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.

