

TN3

Role Playing Game
Old Dragon®

A Ilha das Escamas Malditas

Aventura para Personagens de 3º a 5º nível

Newton Rocha (Tio Nitro)

Autor

Newton Rocha (Tio Nitro)

Diagramação

Bruno Sakai

Agosto/2014

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0*

OLDDRAGON.com.br

Índice

Começando a aventura.....	4
Mapa original.....	22



A Ilha das Escamas Malditas

TN3 - Para Personagens de 3º a 5º nível

O que esperar dessa aventura?

Uma adaptação/alteração para Old Dragon escrita pelo Tio Nitro da One Page Dungeon “Island of the Lizard God”, criada pelo Will Doyle.

Essa adaptação segue a mesma licença Creative Common Attribution - Share Alike 3.0 da aventura original (<http://creativecommons.org/license>) que permite Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial desde que se atribua a fonte e o autor do original)

A aventura original pode ser baixada no Site do One Page Dungeon (<http://www.onepagedungeon.info/one-page-dungeon-contest-2014>)

A “Ilha das Escamas Malditas” é uma aventura para um grupo de 4 a 6 personagens de níveis 3 a 5 de Old Dragon RPG, com um total de no máximo 20 níveis entre todos os jogadores. Caso a soma dos níveis dos personagens do grupo seja maior do que 20 ou menor do que 16, adapte os encontros e os monstros da aventura de acordo (uma dica, altere para cima ou para baixo o número de PVs e o CA das criaturas, aumente ou diminua o bônus de dano dos ataques para adaptar ao nível dos personagens dos seus jogadores). Essa é uma aventura baseada em exploração de mapa. O mapa original está no final da aventura, e deve ser utilizado para mestrar. Fiz uma tradução/adaptação das descrições do mapa, introduzindo novos elementos para deixar a aventura mais fácil de ser mestrada. Espero que curtam!

Essa aventura foi mestrada no dia 27 de Julho de 2014, no evento de RPG Dungeon das Gerais, em Belo Horizonte, na Toca do Bolseiro. Se você quiser, pode visitar o meu site Nitro Dungeon (<http://newtonrocha.wordpress.com>) e baixar a gravação da sessão “Ilha das Escamas Malditas” na página Nitrocast do site.

Começando a aventura

Resumo da aventura

A aventura começa com os heróis sobrevivendo a um naufrágio em meio a uma viagem pelo mar de um ponto a outro dentro de sua campanha de RPG. Depois de uma tempestade tremenda, o navio que navegavam se arrebentou nas pedras da Ilha das Escamas Malditas, uma ilha desconhecida por todos os heróis.

Antes do naufrágio, eles viram uma estranha tempestade esverdeada estender tentáculos de energia verde para o barco onde estavam e o puxaram para a ilha. Eles também sentiram uma presença maligna atrás dessa tempestade (é o Brakka, o Rei Feiticeiro dos Trogloditas que comandam a ilha).

A aventura é baseada nos locais do mapa que está no final desse texto. Os heróis irão dizer para onde irão, seguindo os hexágonos do mapa. Pergunte sempre para onde estão indo de acordo com as direções do compasso: Norte - Nordeste - Noroeste, Sul - Sudeste - Sudoeste, Leste e Oeste. Cada hexágono leva quatro horas para ser atravessado, mas você pode aumentar ou diminuir o tamanho da ilha de acordo com a necessidade da

sessão, sessões mais curtas, por exemplo, cada hexágono poderia necessitar apenas uma hora para ser atravessado. A história básica é que a ilha é aterrorizada por um gigantesco Tiranossauro-Rex Demoniaco, conhecido como o Deus Lagarto.

O Deus Lagarto é um deus antigo com a forma de um Tiranossauro Rex, e só pode ser morto pela Lança das Serpentes, que foi criada pelos Barbas-de-Ferro, uma antiga civilização de anões que ocupava as profundezas do vulcão dessa ilha, antes do aparecimento do Deus Lagarto, invocado pelos Homens-Lagartos que habitam o lado oeste da ilha.

A ilha foi criada a milhares de anos atrás por meio de um cataclisma mágico, que tirou seus habitantes do continente e os colocou no meio do mar. O cataclisma alterou o clima da ilha, que é caótico e muda a qualquer momento.

A ilha é envolvida pela névoa esmeralda de Brakka, o Rei Feiticeiro dos Trogloditas, que a usa para atrair suas vítimas. Ele controla a névoa por meio de uma esfera de cristal mágica que possui na sala do trono.

Um das possibilidades de vitória e so-

brevivência dos heróis é conseguirem pegar a Chave dos Anões, que está com o Rei dos Trogloditas.

Com a Chave dos Anões, eles conseguirão a Lança das Serpentes que está nas ruínas dos anões e matar o Deus Lagarto. Ao matá-lo, os fantasmas dos anões serão libertados da ilha, e poderão, como prêmio, levar os heróis por meio de magia até onde eles estava indo antes do naufrágio. Outras possibilidades podem e devem ser improvisadas pelo mestre.

A ficha de todos os monstros estão no final da aventura.

Chegando na ilha

A primeira cena da aventura envolve os heróis chegando na ilha, se salvando do naufrágio. Eles carregam apenas seus equipamentos, todo o resto foi perdido no naufrágio.

Assim que eles acordarem na praia, role 1d4 (ou 1d6-2), para descobrir em que parte do mapa (dividido em áreas pelas letras A, B, C, D, E, F) eles chegaram.

1d6	Parte do mapa
1	Área A
2	Área C
3	Área D
4	Área F

O caminhar do Deus Lagarto

Antes de descrever o que os heróis vêem no hexágono onde estão, role 1d6. Se sair 1, o Deus Lagarto está no

hexágono dos heróis. Eles terão que fugir se não tiverem a Lança das Serpentes. Mostre para eles que suas armas não tem chance alguma contra o Deus Lagarto. Se eles tentarem fugir, terão sucesso com testes bem sucedidos de DES).

A única diferença é na área A, aqui, role 1d6, se sair 1,2,3 o Deus Lagarto está nessa área.

Assim que eles conseguirem a Lança das Serpentes, o Deus Lagarto os atacará onde estiverem. Um acerto com a Lança das Serpentes destrói completamente o Deus Lagarto (ele explode e libera as almas de anões que estavam presas nele, ver a CENA FINAL, nessa aventura).

Clima caótico da ilha

A magia que criou a ilha deixou o clima caótico no lugar.

A cada hexágono que eles entram o clima da ilha muda. Role 1d6:

1d6	Parte do mapa
1	Calor infernal, -2 em todas as ações.
2	Chuva leve.
3	Chuva torrencial, -1 em todas as ações.
4	Furacão, -2 em todas as ações
5	Chuva de raios, uma vez por cena, cada jogador rola 1d6, se sair , um raio cai em sua cabeça causando 1d4+3 de dano
6	Chuva de Lava, o vulcão da ilha explode e solta lava para todos os lados, uma vez por cena, cada jogador rola 1d6, se sair 1, uma bola de lava cai em sua cabeça causando 1d6+2 de dano de fogo.

A Ilha das Escamas Malditas

Áreas da aventura

A aventura, de acordo com o Mapa no final desse texto, está dividida em 8 áreas que são as seguintes:

Áreas A,B,C,D,E,F indicadas no mapa.

Área AS RUÍNAS DOS ANÕES BARBAS-DE-FERRO, localizada nas profundezas do Vulcão (onde está no mapa o The Crucible of Steel) e seus números, no leste da Ilha.

Área O MONTE DO SACRIFÍCIO, a fortaleza dos Trogloditas - Homens Serpentes, que fica depois da Área E, e seus números. Use o Mapa para se orientar.

Área A: Lar do Deus Lagarto Zilagod

O Deus Lagarto Zilagod, um tiranosauro gigantesco de sessenta metros de altura, dorme aqui entre os rios de lava.

Assim que os heróis entrarem aqui, role 1d6, se sair 1 a 3, o Deus Lagarto está aqui. O Deus Lagarto atacará e será imune a qualquer ataque. Os heróis podem fugir com todos rolando testes de DES e conseguindo 3 sucessos. Se não, o Deus Lagarto os cerca novamente e ataca.

Essa região tem rios de lava que tornam o combate mais difícil. De vez em quando, no combate, role 1d6 antes de um jogador agir. Se sair 1 ou 2, o personagem tem que fazer um teste de DES, se não passar, sofre 1d4+2 de dano de fogo pela lava que respinga nele.

O Deus Lagarto Zilagod

(Enorme e Caótico)

Encontros: 1

Prêmios: covil 100% 2735 XP

Movimento: 9m

Moral: 18

FOR 26 DES 18

CON 24 INT 12

SAB 18 CAR 12

CA: 18 JP: 12

Iniciativa: +6

DV: 10+6 (PV 106)

Ataques:

1 mordida +10 (2d8+6)

1 cauda +10 (2d10+6)

1 Baforada de Lava +8 (2d12+6) - a cada dois turnos.

O Deus Lagarto é imune a qualquer tipo de ataque físico, mesmo com armas mágicas. Ele é imune a qualquer efeito mental, magia mental, etc. A única coisa que o afeta são magias de ataque, como bola de fogo, eletricidade, ou coisa parecida.

Se ele for atingido pela Lança das Serpentes, ele morre instantaneamente.

Área B: As sereias do pântano

Essa é uma área cheia de pântanos. Os heróis que falharem a um teste de SAB-2, ao entrarem, terão visões de pessoas que amam e morreram. As visões na verdade são ilusões criadas por quatro Lampréias-Sereias, monstros-sereias que mudam de forma, os agarram e os levam para o fundo do pântano, para afogá-los.

Ao morrer a última lampréia, ela gar-

galha sangue e diz para os heróis: “Vocês irão cair ante ao Deus Lagarto. Sem a Lança das Serpentes dos Anões Barbas-de-Ferro, vocês não tem a menor chance.”

Lampréia-Sereia

(Médio e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1d3 covil 1d4

Prêmios: covil 30% 320 XP

Movimento: 9 m

Moral: 8

FOR 11 DES 14

CON 15 INT 11

SAB 10 CAR 15

CA: 15 JP: 14

Iniciativa +4

DV: 3+1 (24/42)

Ataques:

1 mordida +6 (1d6+3)

1 garras +8 (1d8+3)

Afogamento no Pântano: +8 (se o alvo estiver enfeitado, falhou em um teste de SAB-2 no começo do combate, ele sofre direto o dano de afogamento), dano (1d10+2)

Visões dos Amados: no começo do combate, as Lampréias lançam sua magia de Visões dos Amados, os personagens que falharem em uma rolagem de SAB-2 (rola 1d20 contra a SAB-2 do personagem, se tirar acima o personagem foi enfeitado). O personagem fica enfeitado por 1d4+2 turnos e fica apaixonado pela Lampréia-Sereia. Se ele sofrer dano, ele sai do feitiço.

As Lampréias-Sereias são vermes humanóides que vivem nos pântanos. No começo do combate, eles lançam

sua magia de enfeitizar quem invadiu seu território, e depois eles os levam para as profundezas.

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 28

Monstro 02 - PV 32

Monstro 03 - PV 38

Monstro 04 - PV 42

Área C: Caverna dos Gorilas Assassinos

Essa área tem uma caverna cheia de marinheiros escravizados por um grupo de seis gorilas, cujo líder, o gorila albino Krong comanda todos com mão de ferro. Os gorilas, que estavam sendo levados como cativos pelos marinheiros, ficaram inteligentes ao encontrarem um baú de poções de inteligência depois do naufrágio que os isolou nessa caverna.

Os marinheiros, que são escravizados pelos gorilas para escavar e construir câmaras e mais câmaras para plantar bananas subterrâneas nas cavernas, se libertados, irão fornecer as seguintes informações para os heróis:

- O Deus Lagarto pode ser morto com a Lança das Serpentes, que está nas ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro sob o Vulcão da Ilha. As ruínas só podem ser abertas com a Chave dos Anões, que o Rei Feiticeiro dos Trogloditas, Brakka, carrega em seu pescoço.
- O Brakka, o Rei Feiticeiro dos Trogloditas, junto com seu campeão, um gigante Meio-Ogre-Meio-Troglodita chamado Escamoso, ficam sempre na Fortaleza dos Trogloditas.

A Ilha das Escamas Malditas

- Existe uma vila de trogloditas no lado oeste da ilha que sacrifica sobreviventes de naufrágios. O líder deles, Brakka, o rei dos lagartos, carrega em seu peito um colar com uma enorme chave de desenho anão. Essa chave abre as Ruínas dos anões onde está a Lança das Serpentes.

- Um dos marinheiros sonhou com um anão dizendo que o poder do Deus Lagarto é baseado nas almas dos anões que ele devorou. No sonho, o anão Osso Duro Barba-de-Ferro disse que, se alguém os libertar do Deus Lagarto, eles concederão um pedido aos seus libertadores.

- Um grupo de belíssimas dançarinas exóticas de Alkasan, que eram do harém do Sultão Kairan, foi capturada pelos trogloditas. Eles, os marinheiros, estavam levando as dançarinas para Alkasan, junto com os gorilas e um baú de poções de inteligência para Alkasan, quando a tempestade mágica que circunda a ilha causou seu naufrágio. As dançarinas foram levadas pelos trogloditas para serem sacrificadas para o Deus Lagarto e estão agora na Fortaleza dos Trogloditas.

Nomes dos Marinheiros:

Volto, Peri, Moro, Mino, Banchi, Maso, Manne, Cino, Bricio, Rozzo.

Nomes dos Gorilas:

Sumula, Aduk, Suna, Gardu, Rokko

Gorila Assassino

(Médio e Caótico Montanha e Subterrâneo)

Encontros: 2d4 covil 5d4

Prêmios: 10% covil 25% 175 XP

Movimento: 5 m

Moral: 10

FOR 18 DES 16

CON 13 INT 10

SAB 10 CAR 9

CA: 13 (armadura de couro)

JP: 15

Iniciativa +3

DV: 3+3 (21/30)

Ataques:

1 maça +4 (1d8+4)

1 lança +3 (1d6+4)

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 20

Monstro 02 - PV 23

Monstro 03 - PV 28

Monstro 04 - PV 26

Krong, Chefe dos gorilas assassinos

(Médio e Caótico Montanha e Subterrâneo)

Encontros: 1

Prêmios: 50% covil 75% 475 XP

Movimento: 5 m

Moral: 17

FOR 18 DES 16

CON 13 INT 16

SAB 16 CAR 10

CA: 17 (armadura de couro)

JP: 15

Iniciativa +8

DV: 5 (PV 50)

Ataques:

2 Machados de Guerra: +8 (1d8+4)

Tesouro: 300 peças de ouro em jóias, moedas e anéis.

Área D: a selva da insanidade

Nessa área que é uma selva fechada, os heróis sofrerão o ataque de papagaios zumbis, que atacam invocados por Bargara (irmão feiticeiro do Rei Feiticeiro Troglodita Brakka), um homem lagarto xamã e necromante. Além dos papagaios zumbis, esqueletos de trogloditas (homens lagartos) surgirão invocados pelo Necromante. Caso eles derrotem Bargara, o Necromante, antes de morrer, diz que “os heróis não tem chance contra o Deus Lagarto, pois jamais conseguirão a Lança das Serpentes dos malditos anões, pois não tem a chave que abre as ruínas dos anões sob o vulcão”.

Se ele for interrogado ou torturado, ele revela as seguintes informações:

- O Deus Lagarto pode ser morto com a Lança das Serpentes, que está nas ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro sob o Vulcão da Ilha.
- Existe uma vila de trogloditas no lado oeste da ilha que sacrifica sobreviventes de naufrágios. O líder deles, Brakka, o rei dos lagartos, carrega em seu peito um colar com uma enorme chave de desenho anão. Essa chave abre a catacumba dos anões onde está a Lança das Serpentes.

Troglodita Zumbi

(Morto Vivo, Médio e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d8

Prêmios: Nenhum 125 XP

Movimento: 4 m

Moral: 12

FOR 12 DES 8

CON 0 INT 0

SAB 10 CAR 1

CA: 10 (armadura de couro)

JP: 17

DV: 2 (10/16)

Ataques:

1 pancada +2 (1d6+1)

1 mordida +1 (1d4+2)

Odor Pútrido: os trogloditas zumbis emitem um odor pútrido. No começo do combate, todos devem rolar CON-2, os que não passarem ficam a -2 em todas as rolagens, até o final do combate, por causa do fedor do troglodita zumbi.

Resistência a ser afastado: uma tentativa de afastar os Trogloditas Zumbis se bem sucedida, apenas causa 1d6+nível do clérigo de dano nessa criatura.

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 10

Monstro 02 - PV 12

Monstro 03 - PV 16

Monstro 04 - PV 13

Bargara, o Necromante Troglodita

(Médio e Caótico Subterrâneo)

Prêmios: 560 xp 50%

Movimento: 9 m

Moral: 8

FOR 11 DES 14

CON 15 INT 11

SAB 10 CAR 15

CA: 15 JP: 14

Iniciativa +6

DV: 41

A Ilha das Escamas Malditas

Ataques:

1 Bastão do xamã +6 (1d6+3).

Bola de energia negativa: 1 vez a cada dois turnos, uma bola que explode com energia negativa em uma área de 20 metros que causa um dano de 1d8+2. Quem não passar em uma Jogada de Proteção de Destreza, sofre o dano inteiro, quem passar sofre metade.

Invocação dos papagaios zumbis:

uma nuvem de papagaios zumbis aparecem e bicam todos os presentes. Para escapar tem que passar em uma Jogada de Proteção de Destreza. Quem não passar sofre 1d4+2 de dano. A revoada de papagaios zumbis fica por 1d4 turnos, e a cada rodada, todos os jogadores tem que fazer a Jogada de Proteção de Destreza.

Cântico da Insanidade (uma vez a cada dois turnos):

O Necromante Troglodita pede para os Papagaios Zumbis cantarem. Os papagaios zumbis cantam como se fosse milhares de almas torturadas no Purgatório. Todos os heróis fazem um teste de SAB-2 (rolam 1d20 contra seu próprio valor de SAB-2, se tirar abaixo ou igual passa, se tirar acima perde), os que não passarem sofrem 1d6+2 de dano mental, e ficam insanos (agem caoticamente) por 1d4 turnos.

Área E: o rio Presanegra

Essa é o caminho para ir até a fortaleza dos trogloditas, onde eles poderão conseguir a Chave dos Anões, que abre as ruínas dos Barbas-de-Ferro onde está a Lança das Serpentes.

Nesse lugar eles encontram uma jangada abandonada com os esqueletos de sobreviventes de naufrágios em cima. Eles podem pegar a jangada e subir o Rio Presanegra. Na subida serão atacados por dois crocodilos gigantes, e um grupo de seis trogloditas, que irão abordar a jangada vindo em duas canoas (3 em cada canoa, um deles atacando com arcos inicialmente) das margens do Presa Negra.

Para chegar até a Montanha do Sacrifício (no final do Rio Presanegra), eles tem que passar pelo Rio Presanegra (ou pela passagem secreta mostrada pelos gigantes da área F).

Crocodilo Gigante

(Grandes e caótico)

Encontros: 1

Prêmios: covil 30% 555 XP

Movimento: 10 m nadando

Moral: 10

FOR 20 DES 14

CON 15 INT 13

SAB 10 CAR 12

CA: 15 JP: 13

DV: 4+3 (28/43)

Ataques:

1 rabada +9 (1d8+3)

1 mordida +7 (2d6+4)

2 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 36

Monstro 02 - PV 40

Troglodita (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14 DES 12
 CON 11 INT 10
 SAB 10 CAR 11
 CA: 15 (cota de malha)
 JP: 15
 DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)
 1 mordida +3 (1d4)
 1 Machado de Pedra +5 (1d6+2)
 1 Lança de Pedra +5 (1d8+2)
 1 Arco e Flecha +6 (6 flechas - 1d4+3 de dano cada)

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

6 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 10
 Monstro 02 - PV 12
 Monstro 03 - PV 14
 Monstro 04 - PV 16
 Monstro 05 - PV 15
 Monstro 06 - PV 11

Se um dos Trogloditas for capturado e interrogado, ele pode revelar as seguintes informações:

- O Deus Lagarto pode ser morto com a Lança das Serpentes, que está nas ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro sob o Vulcão da Ilha.
- Só se pode entrar nas ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro com a Chave dos Anões, que fica no colar de Brakka, o Rei Feiticeiro dos Trogloditas, e ele nunca sai da Fortaleza dos Trogloditas no Monte do Sacrifício.

Área F:

Terra dos gigantes cíclopes

Essa é uma região cheia de ruínas de uma civilização de Gigantes Cíclopes. Depois de explorar essa área por algum tempo, os heróis serão atacados por Galug, o último gigante cíclope. Ele acha que os heróis estão trabalhando a favor dos trogloditas.

Galug, o gigante cíclope

(Grande e Caótico)

Encontros: 1

Prêmios: 10% covil 25% 325 XP

Movimento: 8 m

Moral: 12

FOR 21 DES 16

CON 20 INT 11

SAB 10 CAR 9

CA: 17 (armadura de couro)

JP: 16

Iniciativa +7

DV: 5+3 (53 PVs)

Ataques*:

**pelo seu tamanho, ele pode acertar até 3 alvos com um único ataque.*

1 tacape +6 (2d8+4)

1 lança +6 (2d6+4)

Ele irá atacar inicialmente, mas se os heróis tentarem conversar com ele (um cheque bem sucedido de CAR-2), ele poderá se aliar aos heróis.

Se ele se tornar aliado, ou se for torturado, ele passa as seguintes informações:

- O Rei dos Trogloditas Brakka e seu Campeão o Ogro-Troglodita Escamoso estão em seu Salão do Trono (Local 04 do Monte do Sacrifício).
- Brakka carrega em seu pescoço a

A Ilha das Escamas Malditas

Chave dos Anões, que abre as Ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro e abre o Salão da Lança das Serpentes, a única arma capaz de matar o Deus Lagarto.

- Se o Deus Lagarto morrer, as Almas dos Anões que ele devorou pode ajudar aos heróis a fugir da Ilha das Escamas Malditas.
- Existe uma passagem secreta que leva diretamente para a Fortaleza dos Trogloditas.

As Ruínas dos Anões Barbas de Ferro

Essa região é chegada através da Área A: Lar do Deus Lagarto. A área é fechada por um gigantesco portão de ferro enorme. Esse portão só pode ser aberto com a CHAVE DOS ANÕES, que está no colar do Rei Lagarto. Não adianta tentar nada, nenhum ladrão do universo consegue abrir o portão. Se eles tentarem arrombar o portão, dois Anões Fantasmas atacam o grupo e lutam até desaparecerem (zero PVs). Se o grupo tentar arrombar novamente, os mesmos Anões Fantasmas aparecem.

Dentro das ruínas dos Anões Barbas de Ferro

Se eles entrarem com a Chave dos Anões (que está no pescoço de Brakka, o Rei dos Trogloditas), eles entram sem problemas. Depois de percorrer por várias horas os corredores abandonados da antiga fortaleza sob o vulcão, eles chegam até o mapa desenhado dentro do círculo “The Crucible of Steel” do mapa no final

dessa aventura. A partir daí, siga os números indicados no mapa.

Ao morrer ele grita para Baba Roga acordar, mas ela não acorda. Os heróis escutarão o ronco de Baba Roga vindo da área 10.

Local (1) das Ruínas:

Ataque dos anões fantasmas

Os heróis, depois de andar pelas ruínas, finalmente chegam em um salão repleto de tumbas. Existem 1d6 baús com tesouros (que podem ser sorteados pelo mestre, dois itens mágicos de nível 4 em um deles) nessa sala, todos trancados com armadilhas explosivas que causa 2d6 de dano no ladrão que falhar em desarma-las.

Seis Anões Fantasmas surgem em frente aos heróis. Eles dizem que se souberem o Enigma do Fogo poderão passar sem morrer.

Minha vida pode ser medida em horas.

Eu sirvo quando sou devorada.

Se magra, sou rápida.

Se gorda, sou lenta.

O vento é o meu inimigo.

O que sou eu?

Resposta: uma vela

Os Anões Fantasmas darão três chances para os heróis. Se eles errarem eles gritam a resposta e atacam os heróis. Se os heróis acertarem, os anões fantasmas os deixam passar.

Eles não podem ser afastados, mas um clérigo que os tentar afastar causará 1d6+nível de dano nos fantasmas materializados.

Se chegarem a 0 PVs eles desaparecem para retornar no dia seguinte.

Anão fantasma

(Médio e Caótico Montanha e Subterrâneo)

Encontros: 2d4 covil 5d4

Prêmios: 10% covil 25% 375 XP

Movimento: 5 m

Moral: 14

FOR 17 DES 12

CON 18 INT 10

SAB 10 CAR 9

CA: 15 JP: 15

DV: 3+1 (18/27)

Ataques:

1 maça +6 (1d8+2)

1 martelo +6 (1d8+4)

1 machado de guerra +6 (2d6+3)

6 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 18

Monstro 02 - PV 19

Monstro 03 - PV 22

Monstro 04 - PV 25

Monstro 05 - PV 18

Monstro 06 - PV 27

Local (2) das Ruínas:

Ataque dos elementais da lava

Os anões barba-de-ferro usavam Elementais da Lava para fazer suas armas e expandir a sua antiga civilização. Esse elementais estão soltos e atacam qualquer um que passar por eles.

Os heróis terão que cruzar o rio de lava por meio de vagões de minério (três sucessos em cinco testes de FOR-3, se falhar, eles ficam presos no centro da travessia, sofrerão um novo ataque de 2 Elementais de Lava, e tentarão novamente). Eles levam meia hora para atravessar.

Durante a passagem (feita por meio de cordas e roldanas), os Elementais da Lava irão atacar, saltando da lava e pulando nos vagões. São 4 Elementais de Lava.

Elemental de lava

(Médio e Caótico)

Encontros: 1d4 covil 4d4

Prêmios: 40% covil 65% 485 XP

Movimento: 9 m

Moral: 12

FOR 12 DES 17

CON 12 INT 14

SAB 12 CAR 15

CA: 12 JP: 15

RD: 2 contra ataques físicos.

DV: 4+1 (28/41)

Ataques:

Soco de Fogo +8 (2d6 de fogo)

Chuva de Lava (1x cada dois turnos): o Elemental de Lava lança de sua mão um jato de lava para o céu, que respinga em uma área de 20 metros de distância, causando 1d6+2 de dano em todos os que não passarem em um teste de DES-2. Os que passarem sofrerão metade do dano.

Jato de Lava +8 para acertar (1 vez a cada dois turnos).

O Elemental de Lava lança um jato de lava a até 20 metros de distância, que causa 2d6+2 de dano de fogo no alvo.

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 18

Monstro 02 - PV 19

Monstro 03 - PV 22

Monstro 04 - PV 25

A Ilha das Escamas Malditas

Local (3) das Ruínas: Salão dos tesouros

Essa é uma sala de tesouros. Existem seis baús aqui, mas dois deles são Mímicos Guerreiros, monstros que se disfarçam de baús. Assim que for tocado, os dois mímicos atacam, mordendo a mão do ladrão que o tocou. O Mímico Guerreiro, uma invenção dos Anões Barbas-de-Ferro é diferente dos Mímicos normais. Ao se transformarem, pernas e braços surgem de seu corpo de baú, e um machado surge em uma de suas mãos de madeira! Os baús contêm 1d10x100 peças de ouro e 1d4 itens mágicos de nível 4, sorteados pelo mestre.

Um dos baús contém 1d8+2 Poções de Curar Ferimentos (curam 2d6+5 de dano).

Mímico guerreiro

(Médio e Neutro Qualquer)

Encontros: 1d4

Prêmios: 10% 125 XP

Movimento: 6 m

Moral: 6

FOR 11 DES 12

CON 9 INT 9

SAB 10 CAR 10

CA: 16 JP: 16

DV: 3+3 (15/33)

RD: 1 (contra ataques físicos)

Ataques:

1 mordida +6 (1d6+2)

1 Machado de Aço +7 (2d6+2)

2 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 23

Monstro 02 - PV 29

Essa é a porta principal que leva para o lugar onde está a Lança das Serpentes. Os heróis devem abrir essa porta com a Chave dos Anões, que está no pescoço do Brakka, o Rei dos Trogloditas.

Ao abrir eles entram na sala da Lança das Serpentes.

A Lança das Serpentes está nas mãos de uma enorme estátua de um Anão Barba-de-Ferro guerreiro. Quando eles entram, as jóias vermelhas dos olhos do Anão brilham e ele passa o seguinte enigma:

Nobre Anão Ferreiro

Que aqui está para levantar a Lança das Serpentes

Responda sobre o seu trabalho

O enigma que se esconde nas forjas ardentes

O que tem pescoço mas não tem cabeça

Tem dois braços mas não tem mãos?

Mas mesmo assim defende da morte

Aquele que o coloca sobre seu coração?

(A Resposta é Malha de Aço, ou Armadura de Malha de Aço, que é como uma camisa, tem pescoço mas não tem cabeça, tem braços mas não tem mãos)

O Anão-Golem de Ferro dará três chances para os heróis. Se eles errarem, ele ataca e combate até a morte.

Anão golem de ferro

Prêmios: 70% covil 75% 675 XP

Movimento: 8 m

Moral: 17

FOR 22 DES 21

CON 20 INT 16

SAB 16 CAR 10

CA: 17

JP: 15

Iniciativa +8

DV: 5+3 (PV 53)

RD: 2 contra ataques físicos.

Ataques:

2 Lança das Serpentes +8 (1d12+4)

Tesouro: 400 peças de ouro pelas esmeraldas em seus olhos, cada uma vale 200 peças de ouro.

No final desse encontro eles conseguem a Lança das Serpentes todas as ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro começam a desabar. Eles podem fugir por uma passagem secreta nessa sala, que leva até ao hexágono do mapa onde está o Deus Lagarto (o tiranosauro desenhado no hexágono).

Nessa hora começa a última cena, o Combate ao Deus Lagarto.

Monte do sacrifício - A fortaleza dos trogloditas

O Deus Lagarto é adorado por uma tribo de Trogloditas que vive nessa região, dentro de sua fortaleza (cuja entrada é o rosto do Deus Lagarto esculpido na pedra).

Para chegar no Monte do Sacrifício, os heróis tem que ter passado pela Área E, o Rio Presanegra, e já tem que ter a informação de que Brakka, o Rei dos Trogloditas, possui a Chave dos Anões que leva até a sala onde está a Lança das Serpentes, a única coisa que pode matar o Deus Lagarto. Assim que eles entram eles vão para o Local 01 do mapa "Mount Sacrifice". De lá podem seguir para o Local 03 ou pelo Local 02.

Local (1) do Monte do Sacrifício: Trogloditas churrasqueiros

Eles passam por vários corredores e chegam na primeira câmara da fortaleza dos trogloditas. Quatro trogloditas estão guardando essa câmara, comendo um churrasquinho de náufragos, e partem para cima dos heróis assim que eles entram.

Troglodita (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14 DES 12

CON 11 INT 10

SAB 10 CAR 11

CA: 15 (cota de malha)

JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

1 Machado de Pedra +5 (1d6+2)

1 Lança de Pedra +5 (1d8+2)

1 Arco e Flecha +6 (6 flechas - 1d4+3 de dano cada)

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 10

Monstro 02 - PV 12

Monstro 03 - PV 14

Monstro 04 - PV 16

A Ilha das Escamas Malditas

Local (2) do Monte do Sacrifício: Trogloditas cultistas

Um grupo de três Trogloditas Cultistas e dois Trogloditas Guerreiros estão nessa área, prontos para sacrificar Esmeralda, uma das Dançarinas Exóticas de Alkasan que foram raptadas da Caverna dos Gorilas Assassinos pelos Trogloditas.

Suas outras três irmãs, Dália, Luna e Maira estão presas na área 6. Elas são lindíssimas e belas, vestindo roupas árabes sensuais, e pertencem ao harém de Kairan, o Sultão de Alkasan, que pagará um bom dinheiro se forem retornadas a ele.

Esmeralda grita muito enquanto os Cultistas a levam para o lago cheio de Crocodilos. Eles esperam atrair o Deus Lagarto para que ele devore Esmeralda. Assim que os heróis chegarem, os Cultistas estarão entoando seu cântico. O Deus Lagarto chegará na quinta rodada do combate. Se o combate contra os Cultistas demorar mais de quatro turnos, na quinta rodada o Deus Lagarto chega e ataca os heróis. O Deus Lagarto não consegue perseguir os heróis além do local 02.

São 2 Trogloditas Guerreiros e 4 Trogloditas Cultistas. Um deles está segurando Esmeralda.

Se a Esmeralda for salva, ela pode passar para os heróis as seguintes informações (se eles já não possuem essas informações).

- O Rei dos Trogloditas Brakka e seu Campeão o Ogro-Troglodita Escamoso estão em seu Salão do Trono (Local 04 do Monte do Sacrifício).

- Brakka carrega em seu pescoço a Chave dos Anões, que abre as Ruínas dos Anões Barbas-de-Ferro e abre o Salão da Lança das Serpentes, a única arma capaz de matar o Deus Lagarto.

- Se o Deus Lagarto morrer, as Almas dos Anões que ele devorou pode ajudar aos heróis a fugir da Ilha das Escamas Malditas.

- Ela diz que faz parte do harém de Kairan, o Sultão de Alkasan, e que se ela for levada para ele, ele lhes dará uma grande recompensa.

- Suas irmãs Dália, Luna e Maira estão presas nas masmorras dos Trogloditas (área 6).

Troglodita (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14 DES 12

CON 11 INT 10

SAB 10 CAR 11

CA: 15 (cota de malha)

JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

1 Machado de Pedra +5 (1d6+2)

1 Lança de Pedra +5 (1d8+2)

1 Arco e Flecha +6 (1d4+3)

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

2 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 11

Monstro 02 - PV 14

Troglodita cultista (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 170 XP

Movimento: 9 m

Moral: 12

FOR 11 DES 13

CON 11 INT 16

SAB 15 CAR 12

CA: 10 JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

Sopro Fedor-Ácido: uma vez a cada dois turnos o Troglodita Cultista invoca o poder do Deus Lagarto e de sua boca sai uma baforada de um gas verde fedorento e ácido. A baforada atinge uma área de 20 metros, causando 3d4+2 de dano de ácido em todos que falharem em um teste de CON-2, quem passar sofre metade do dano.

Crocodilos Etéreos: uma vez a cada dois turnos, o Troglodita Cultista invoca um espírito de um crocodilo, que aparece como um fantasma verde ao lado do seu alvo. O alvo faz um teste de SAB-2, se falhar o crocodilo etéreo lhe dá uma mordida que causa 2d8 de dano e depois desaparece. Se ele passar, significa que o alvo tem grande valentia e uma alma cheia de luz, e o crocodilo etéreo desaparece.

Chão de Pântano: uma vez a cada dois turnos, o Troglodita Cultista

transforma o chão de um alvo em um pântano, prendendo o alvo e o imobilizando por 1d4 turnos. O alvo pode atacar com os braços mas não pode mover as pernas.

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

3 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 11

Monstro 02 - PV 14

Monstro 03 - PV 14

Local (3) do Monte do Sacrifício: Guarda Real

Aqui estão quatro guerreiros que servem de guarda para o Rei Feiticeiro Troglodita Brakka.

Troglodita (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14 DES 12

CON 11 INT 10

SAB 10 CAR 11

CA: 15 (cota de malha)

JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

1 Machado de Pedra +5 (1d6+2)

1 Lança de Pedra +5 (1d8+2)

1 Arco e Flecha +6 (6 flechas - 1d4+3 de dano cada)

A Ilha das Escamas Malditas

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 10

Monstro 02 - PV 12

Monstro 03 - PV 14

Monstro 04 - PV 16

Local (4) do Monte do Sacrifício:

Salão Real do Rei Feiticeiro

Esse é o salão real de Brakka, o Rei Feiticeiro dos Trogloditas. Ele e seu campeão, um gigante meio-ogro, meio-troglodita ficam nesse salão, usando de uma bola de cristal enorme no centro da sala para atrair mais navios para a ilha.

A bola de cristal mostra uma miniatura da Ilha das Escamas Malditas, com a tempestade mágica a circundando como um anel. Os heróis vêem ele atraindo um navio para a ilha, um pequeno navio que aparece em miniatura dentro da bola de cristal. A tempestade puxa o navio com tentáculos até a Ilha.

Quando os heróis aparecem, ele grita para Escamoso acabar com eles. Ele também diz que precisa dar mais almas para o Deus dos Lagartos e com isso atrair mais navios para a ilha.

No combate Brakka sai voando com sua magia Levitação e taca as outras magias na cabeça dos heróis.

Brakka, o Rei Feiticeiro dos

Trogloditas

(Médio e Caótico Subterrâneo)

Encontros: 1

Tesouros: 860XP

Movimento: 7 m

Moral: 18

FOR 11 DES 18

CON 15 INT 19

SAB 18 CAR 15

CA: 17 (por meio de magia)

JP: 16

Iniciativa: +6

PV: 62

Ataques:

Bola de Energia Negativa: 1 vez a cada dois turnos, uma bola que explode com energia negativa em uma área de 20 metros que causa um dano de 1d8+2. Quem não passar em uma JP-DES, sofre o dano inteiro, quem passar sofre metade.

Magias:

O Rei Feiticeiro, por causa de um pacto demoníaco, pode lançar até 2 magias ao mesmo tempo, ou seja, duas magias em uma rodada!

- Levitação

- Mãos flamejantes

- Medo

Escamoso - Gigante Meio-Ogro/ Meio-Troglodita

Encontros: 1

Tesouros: 50% covil 75% 425 XP

Movimento: 8 m

Moral: 16

FOR 20 DES 17

CON 20 INT 11

SAB 15 CAR 12

CA: 17 (armadura natural)

JP: 15

Iniciativa: +8

DV: 6+7 (PV 67)

Ataques:

2 espada gigante de pedra+8 (2d12+2)

Local (5) do Monte do Sacrifício: Salão dos tesouros

Essa é uma sala de tesouros. Tem quatro baús, fechados com armadilhas de veneno (1d8+2 de dano se o ladrão não conseguir desarmar a armadilha) contendo 1d10x100 peças de ouro e 1d4 itens mágicos de nível 4, sorteados pelo mestre.

Um dos baús contém 1d6+2 Poções de Curar Ferimentos (curam 2d6+5 de dano).

Local (6) do Monte do Sacrifício: Jaulas dos prisioneiros

Aqui estão as jaulas com as outras três irmãs dançarinas belíssimas de Esmeralda; Dália, Luna e Maira estão presas na área 6. Elas são lindíssimas e belas, vestindo roupas árabes sensuais, e pertencem ao harém de Kairan, o Sultão de Alkasan, que pagará um bom dinheiro se forem retornadas a ele.

Se o grupo tiver personagens do sexo feminino, você pode colocar o Farid, um escravo saradão e belíssimo entre os prisioneiros.

Local (7) do Monte do Sacrifício: Jaulas dos prisioneiros

Essa sala é o laboratório do Troglodita Necromante Bergara, irmão de Brakka. Aqui ele cria seus Trogloditas

Zumbis. Quatro trogloditas zumbis estão nessa sala e atacam os heróis assim que eles entram.

Troglodita Zumbi

(Morto Vivo, Médio e Caótico Qualquer)

Encontros: 1d8

Prêmios: Nenhum 125 XP

Movimento: 4 m

Moral: 12

FOR 12 DES 8

CON 0 INT 0

SAB 10 CAR 1

CA: 10 (armadura de couro)

JP: 17

DV: 2 (10/16)

Ataques:

1 pancada +2 (1d6+1)

1 mordida +1 (1d4+2)

Odor Pútrido: os trogloditas zumbis emitem um odor pútrido. No começo do combate, todos devem rolar CON-2, os que não passarem ficam a -2 em todas as rolagens, até o final do combate, por causa do fedor do troglodita zumbi.

Resistência a ser afastado: uma tentativa de afastar os Trogloditas Zumbis se bem sucedida, apenas causa 1d6+nível do clérigo de dano nessa criatura.

4 Monstros na Aventura (Selva da Insanidade)

Monstro 01 - PV 10

Monstro 02 - PV 12

Monstro 03 - PV 16

Monstro 04 - PV 13

A Ilha das Escamas Malditas

4 Monstros na Aventura (Laboratório do Necromante Bergara)

Monstro 01 - PV 16

Monstro 02 - PV 16

Monstro 03 - PV 14

Monstro 04 - PV 12

Combate final contra o Deus Lagarto

Em algum momento da aventura, os heróis terão a posse da Lança das Serpentes. Assim que eles tiverem a lança, o Deus Lagarto, sentindo a presença da única arma capaz de matá-lo, os perseguirá onde eles estiverem. Assim que o Deus Lagarto os encontra, ele ataca, junto com um grupo de quatro trogloditas e dois cultistas trogloditas.

Troglodita (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 100 XP

Movimento: 9 m

Moral: 9

FOR 14 DES 12

CON 11 INT 10

SAB 10 CAR 11

CA: 15 (cota de malha)

JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

1 Machado de Pedra +5 (1d6+2)

1 Lança de Pedra +5 (1d8+2)

1 Arco e Flecha +6 (6 flechas - 1d4+3 de dano cada)

Odor: o troglodita emite um odor pú-

trido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

4 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 10

Monstro 02 - PV 12

Monstro 03 - PV 14

Monstro 04 - PV 16

Troglodita cultista (Homem lagarto)

(Médio e Caótico Pântano)

Encontros: 1d8 covil 5d6

Tesouros: 20% 170 XP

Movimento: 9 m

Moral: 12

FOR 11 DES 13

CON 11 INT 16

SAB 15 CAR 12

CA: 10 JP: 15

DV: 2 (10/16)

Ataques:

2 garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

Sopro Fedor-Ácido: uma vez a cada dois turnos o Troglodita Cultista invoca o poder do Deus Lagarto e de sua boca sai uma baforada de um gas verde fedorento e ácido. A baforada atinge uma área de 20 metros, causando 3d4+2 de dano de ácido em todos que falharem em um teste de CON-2, quem passar sofre metade do dano.

Crocodilos Etéreos: uma vez a cada dois turnos, o Troglodita Cultista invoca um espírito de um crocodilo, que aparece como um fantasma verde ao lado do seu alvo. O alvo faz um teste de SAB-2, se falhar o crocodilo etéreo lhe dá uma mordida que causa 2d8 de

dano e depois desaparece. Se ele passar, significa que o alvo tem grande valentia e uma alma cheia de luz, e o crocodilo etéreo desaparece.

Chão de Pântano: uma vez a cada dois turnos, o Troglodita Cultista transforma o chão de um alvo em um pântano, prendendo o alvo e o imobilizando por 1d4 turnos. O alvo pode atacar com os braços mas não pode mover as pernas.

Odor: o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma JP-CON ou ficará nauseada por 1d4 turnos.

2 Monstros na Aventura:

Monstro 01 - PV 15

Monstro 02 - PV 16

Depois da morte do Deus Lagarto

Assim que o Deus Lagarto sofrer um ataque bem sucedido com a Lança das Serpentes, ele explodirá com a energia das almas dos Anões Barbas-de-Ferro que devorou. As almas matarão todos os trogloditas da ilha.

O Rei Gardim Barba-de-Ferro, o fantasma do último Rei Anão dos Barbas-de-Ferro surge e agradece aos heróis. Ele oferece seu poder para transportar os heróis para onde estavam viajando de navio.

Fim da aventura

Essa aventura é uma adaptação/alteração para Old Dragon escrita pelo Tio Nitro da One Page Dungeon “Island of the Lizard God”, criada pelo Will Doyle.

Essa adaptação segue a mesma licença Creative Common Attribution - Share Alike 3.0 da aventura original (<http://creativecommons.org/license>) que permite Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial desde que se atribua a fonte e o autor do original)

A aventura original pode ser baixada no Site do One Page Dungeon (<http://www.onepagedungeon.info/one-page-dungeon-contest-2014>)

Espero que tenham gostado. Para mais material para RPG e Old Dragon, visite o blog Nitro Dungeon - <http://newtonrocha.wordpress.com> ou entre em contato no prof.newtonrocha@gmail.com

Um grande abraço e vamos jogar RPG porque RPG é doidimais!

A Ilha das Escamas Malditas

THE CRUCIBLE OF STEEL
THE RUINS OF AN ANCIENT TOWNEN FENCE. HE ERECTED THE VOLCANO-SHAPED HERE TO GAIN POWER OVER THE SPIRITS OF THE ISLAND.

The Star of Sereb's - A Fabled Sacred Island Within A Lost Dwarven State

- 1: DWARF GHOSTS HAMMBOUT WEAPONS ON TO RIGGS. THE GHOSTS MUST BE INTERESTED IN GIVING BOASTS OR, PRESENTING THEIR GLADES IN ADVENTURE (GOOD!)
- 2: ORE CARTS CROSS A LAKE OF MOLTEN STEEL. FIRE SPIRITS ATTACK DURING CROSSING
- 3: OLD TREASURES LIE HERE
- 4: THE DWARF LOCKED DOOR HANDS OVER THE INTERIOR. THE ADVENTURERS NEED A SET OF LOST KEYS!
- 5: HERE LIES THE SPARK OF SEREBS.

ISLAND OF THE LIZARD GOD
SHIPWRECKED ON A REMOTE TROPICAL ISLAND, YOUR ADVENTURERS FACE OFF AGAINST A LIZARDMAN GOD AND THEIR FELLOW GODS! AM SO FITTAL TUREX!

MOUNT SACRIFICE
THE LIZARD GOD GIVES BRING SACRIFICES THEM TO THE GOD. HERE HAD SACRIFICE THEM TO THE GOD.

The Lizardman King Offers A Strange Sacrifice Of Keys That Look Dwarven In Name

- 1: SURPRISINGLY LIGHTLY GUARDED ENTRY CHAMBER.
- 2: HUNDREDS OF LIZARDMAN CARVINGS ON A FRESH-SKIN PATTERNS FISH. A SICKENING REEL FILLED WITH KARIBOIDS (GOOD ROOM STAYED BY DRUNKEN LIZARDMEN.)
- 3: GUARD ROOM STAYED BY DRUNKEN LIZARDMEN.
- 4: LIZARD KING'S THRONE ROOM. BEWARE HIS GARDEN! S: LIZARD KING'S CHAMBERS. (LOTS OF TREASURES!)
- 6: PRISONERS KEPT HERE
- 7: PRIEST OF SACRIFICE. PRIEST TO SACRIFICE

A: LAIR OF THE LIZARD GOD
THE LIZARD GOD SLEEPS HERE AMONG THE CAVA ROOMS. EACH DAY IT RINGS THE ISLAND AROUND THE ROUTES ALONG THE ROUTES SHOWING DEVISING ALL WHO CROSS THE PATH!

B: THE SWAMP SIRENS
ADVENTURERS ARE LURED INTO THE DROWNING FOUL BY APPERITIONS OF THOSE THE SIVE LOVED, LOST OR LUSTED AFTER. IN REALITY, THESE ARE LAMPREY-LIKE DEATH WORMS MISGUIDING MIND ILLUSIONS.

C: "DRIFTWOOD"
A CAVE TOWN FORGED FROM SHIPWRECKS, AND GEORDED BY THE LOST SAILORS. RUN BY THE "WAVE CARRIER," A CENTRAL WAVE SHIPWRECKED GENIUS WHO SPREADS THE SCIENCE FORMS.

D: JUNGLE OF INSANITY
THE THICKEST REGIONS OF SCREECHING CRIS OF A COLONY OF UNDEAD PARASITS DRIVE INTRUDERS MAD WITH OFTEN PROPHECIC VISIONS.

E: BACKFANG RIVER
THOSE SEEING THE LIZARDMAN'S MOUNTAIN FIGHTERS MUST BRING THE RARIES OF BACKFANG RIVER THOMPEN BY LIZARD COURTS AND GHOST GOBBOLES!

F: LAND OF THE GOBLINS
THE REMNANTS OF AN ANCIENT KINGDOM OF GIANTS, ADVENTURERS WHO FIND A WAY TO LIFT THE GIANTS' SOMBER HEARTS CAN LEARN MUCH ABOUT THE ISLAND.

Roll for weather each day:
1: Baking Heat 3: GASPING HUMIDITY 4: TROPICAL RAIN 5: HURRICANE 6: PLAGUISH FIRESTORM!

THIS MAP WAS CREATED BY WILDOVE UNDER A CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION - SHARE Alike 3.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)

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