

O Templo
do

homem Cobra



Coleção
Aventuras

04

Nível Aventura:
Gurps: 150 pontos
D&D: 5º Nível



Escrito por: Zoltran e Druida das Pradarias

Druida das Pradarias

RPGBrasil.ORG

www.rpgbrasil.org

Coleção Aventuras **Livro 04**

O Templo do Homem Cobra

Criação da Aventura: Lourival "Zoltran" Gomes Júnior
Adaptado e reescrito por: Edson "Druida das Pradarias" Júnior
Diagramação: Edson "Druida das Pradarias" Júnior
Material Adicional: Gurps Módulo básico, livros básicos de D&D 3.5
Capa: Wizzard of the Coast - Dungeon Master's Guide 2
Arte Interna: Jon Hodgson, TSR, Eugeny Andreev
Sistema de Jogo: Gurps & D20

Gurps é marca registrada de Steve Jackson Games Incorporated.
D&D é marca registrada de Wizzard of the Coast.



Livro de Aventuras é uma publicação de RPGBrasil.Org
Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.
A RPGBrasil.ORG detem os direitos de uso sobre a mesma.

As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedade de seus autores, todos os direitos reservados.

Introdução

Quando lembro-me daquela noite dentro daquela caverna eu penso: até onde vai a ambição humana, será que a busca pelo tesouro vale a pena pelo prêmio final?

Na Taverna

A aventura tem início em alguma pequena cidade próximo a floresta Negra. A taverna está escura e quase vazia quando os personagens adentram a mesma. Um dos poucos clientes que se encontra dentro da mesma é Anurin, filho de um ex-aventureiro.

Quando os personagens estão devidamente instalados, ele se levanta e aproxima da mesa dos personagens.

"Nobres senhores." - ele diz - "A dias procuro pelas pessoas certas para realizar um serviço para mim e agora acho que encontrei as pessoas certas."

Se os personagens derem liberada para que Anurin se apresente e sente-se com eles, ele contará:

"Meu nome é Anurin, sou um fazendeiro local. Meu pai foi um aventureiro chamado Tenoar, ele abandonou eu e minha mãe para se aventurar em busca de riquezas. Prometeu voltar quando tivesse fortuna suficiente para que não precisássemos mais trabalhar. Porém por 15 anos ele nunca voltou."

E agora quem veio até nós foi um de seus companheiros, ele trouxe-nos a notícia que meu pai havia falecido, não que isso seja uma tragédia. Para mim ele já havia morrido a 15 anos. Porém este amigo dele me trouxe uma... digamos, herança que meu pai pediu para me entregar, que consistia em 200 moedas em jóias, uma carta e um mapa. E é aí que preciso de vocês."

Como devem ter reparado, não tenho espírito para aventuras, porém a carta e o mapa que meu pai me enviou são.... digamos, no mínimo intrigante."

Por isso preciso de aventureiros destemidos que queiram me ajudar a seguir o mapa e dividirmos o que encontrarmos lá. Vocês estariam disposto? Eu concedo o mapa e vocês suas espadas e habilidades."

Se a proposta for aceita, Anurin reti-



rá de uma bolsa um embrulho de couro onde há pintado no mesmo um mapa com a indicação da floresta negra e uma carta escrito em uma língua antiga, porém com uma tradução em um pergaminho.

A carta diz:

A milhares de anos atrás, o Deus Serpente caminhava entre as árvores dessa terra e inúmeros templos foram construídos pelos antigos moradores dessa terra a fim de adorá-lo.

Muitos desses templos continuam tesouros inestimáveis e vários deles ainda permanecem ocultos nos dias de hoje.

O mapa que tem agora em mãos leva a um desses templos, que segundo me contaram leva ao templo da torre invertida, onde um grande tesouro encontra-se escondido.

Porém uma lenda diz que o antigo sacerdote desse templo rogou uma maldição a qualquer um que tente roubar o tesouro do templo. Dizem que aquele que o tesouro tocar seu guardião se tornará.

Isto é tudo que posso pesquisar meu Lord, espero que sua busca o leve ao sucesso e a conquista desse tesouro e que a maldição do sacerdote seja apenas uma lenda.

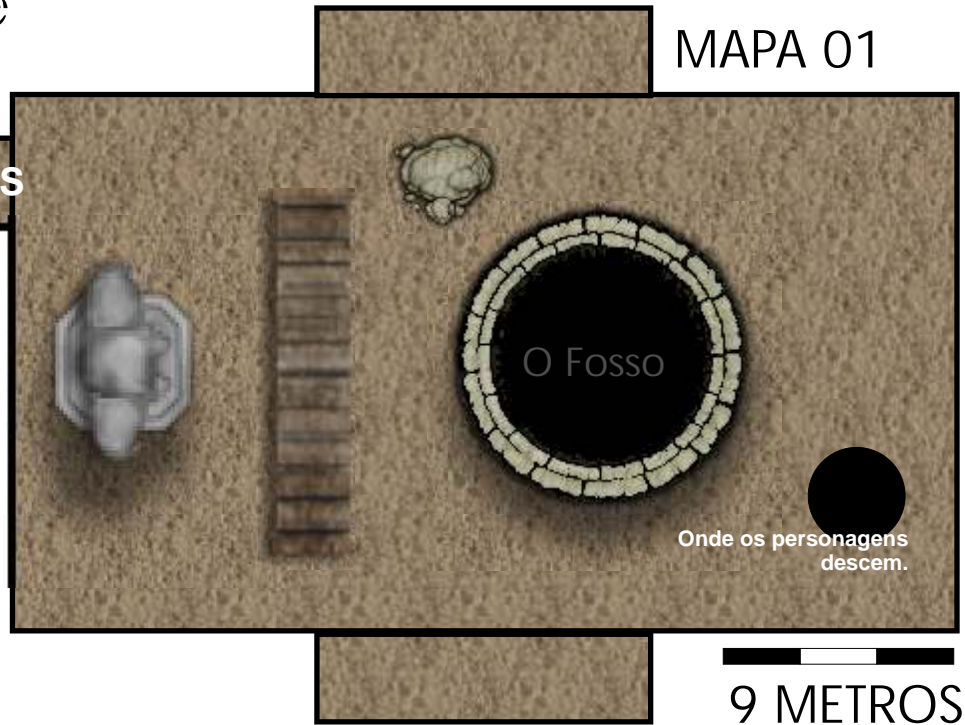
*Seu fiel servo,
Amunat*

A Torre

MAPA 01

Os personagens partem, junto com Anurin, que irá acompanhá-los.

Durante dias eles caminham por trilhas incertas em baixo de forte chuva na Floresta Negra, se o mestre achar interessante, poderá colocar alguns encontros aqui, uma vez que a Floresta reserva muitos perigos ocultos.



A entrada da torre não é nada mais nada menos que um pequeno elevado de pedra, sujo de musgos que revela-se ser um fosso fundo e sem cordas para descer. Já que as mesmas devem ter desaparecido a muito tempo.

O fosso lembra um velho fosso de qualquer cidade, onde as pessoas podem ir buscar água, com uma abertura com diâmetro de 3 metros, mas nenhuma corda para descer.

Está totalmente escuro lá em baixo e a chuva que cai torna ainda mais difícil uma descida.

Se os personagens decidirem descer escalando a rocha do fosso serão necessários 3 testes de escalada, DC 20 para D&D ou DC 25 se não houver nenhuma fonte de luz ou Escalada -8 para GURPS ou -10 se não houver nenhuma fonte de luz.

Se a descida for com a utilização de corda essa penalidade é reduzida, mas lembre-se que chove muito, ainda assim é uma descida difícil.

DC 12 para D&D ou DC 15 se não houver nenhuma fonte de luz ou Escalada -2 para GURPS ou -4 se não houver nenhuma fonte de luz.

Uma falha em um dos teste resulta: no primeiro teste uma queda de 15 metros de altura,

no segundo uma queda de 10 metros de altura e no terceiro uma queda de 5 metros de altura.

A altura do teto e fim da parede do fosso para o chão da câmara que existe logo abaixo é de 2 metros. Aqueles que desceram pela parede devem fazer um teste de Acrobacia (DC 12 para D&D e -2 para GURPS).

O local serve de morada a três cobras constritoras médias. Como elas não tem para onde fugir, sentirão acuadas e atacam os personagens.

D&D: Veja estatística da cobra na página 273 do livro dos monstros.

GURPS: Vejas estatísticas de cobra grande na coluna lateral da página 143 do módulo básico.

Após a morte das serpente, os personagens tem tempo para explorar a sala que tem como única fonte de luz um pequeno facho que chega do fosso por onde eles desceram. Mas não suficiente para iluminar a sala.

A sala tem cerca de 36 metros de comprimento por 20 metros de largura e 2 metros de altura. No centro da sala há um enorme fosso com 10 metros de diâmetro. Logo atrás dele há

uma grande mesa de pedra e uma grande estátua de um homem serpente. Quem tiver conhecimento em religião poderá fazer um teste para reconhecer o lugar com um templo do antigo **deus serpente**, já extinto.

A mesa era utilizada para sacrifícios e pequenos canaletos feitos na rocha levavam o sangue para o grande poço central.

A grande estátua atrás da mesa de pedra está quase intacta e seus olhos são feitos em Rubi. Caso algum personagem deseje remover os rubis dos olhos da estátua, podem escalar facilmente a estátua para fazê-lo, porém assim que os rubis são removidos as paredes nas laterais das salas abrem-se dando lugar a uma pequena legião de esqueletos mortos vivos que virão atacá-los.

O cheiro que sai da sala fechada a anos é nauseante e todos devem passar em um teste de **Fortitude DC 15 (D&D)** ou **HT-4 (GURPS)** para não ficar com um redutor de -2 em tudo que fizer.

Total de esqueletos que saem das salas: 3d6 +10

D&D: Veja estatísticas do esqueleto humano na página 117 do livro dos monstros.

GURPS:

ST: 9 **Vel/Esquiva:** 6/6

DX: 12 **DP/RD:** 0/0

IQ: 8 **Dano:** Veja abaixo

HT: 10 **Peso:** 40kg

causam dano dobrado que atravessar a RD.

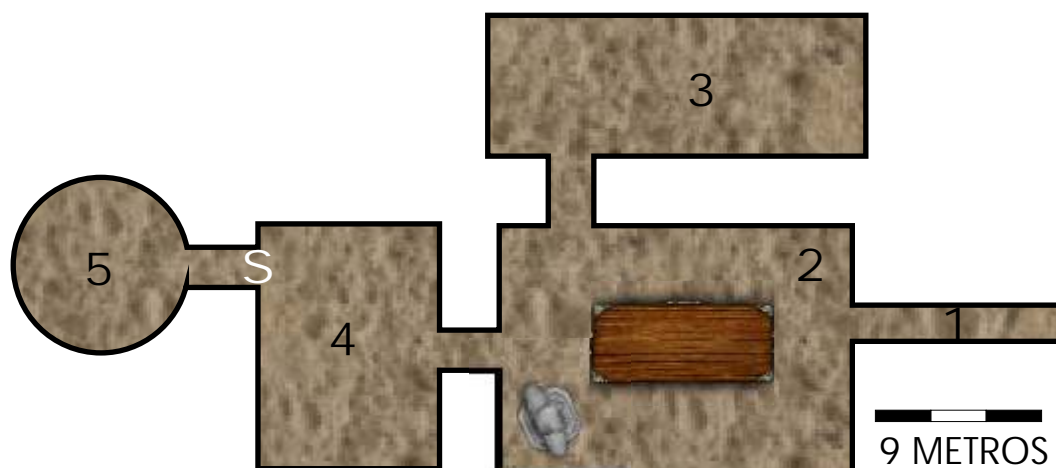
• Os esqueletos desta sala não possuem arma e atacarão com garras (GPD-2 corte).

Se vasculharem o local de onde os esqueletos saíram, encontraram restos de roupas, restos de armas um pequeno baú de ferro enferrujado, porém com jóias no valor de 150 moedas. Há também em uma das paredes uma pequena alavanca que se puxada abre a passagem secreta na parede Oeste (marcada com um S).

OBS ao Mestre: Alguém que procure por passagem na sala pode detectar tanto as paredes do esqueleto quanto esta passagem - **D&D Procurar DC 20 / GURPS Arquitetura -4**, para abrir a passagem da parede sul sem ativar a alavanca é necessário - **D&D operar mecanismos DC 25 / GURPS arrombamento -8**, a porta dos esqueletos não pode ser arrombada porque seu mecanismo é mágico.

A passagem dá acesso a um longo corredor escuro, que são as antigas dependências dos clérigos do templo.

1 - O longo corredor tem cerca de 2 metros de largura, 2,5 de altura e 10 metros de comprimento. No meio do mesmo há uma armadilha de setas, antes envenenadas, mas a muito o veneno secou. O primeiro que pisar no centro do corredor sofrerá o dano de 1d4 (D&D) ou 1d6-2 perf. (GURPS). Um ladrão pode achar o



mecanismo com: procurar **DC 20 (D&D)** ou **Armadilha -4 (GURPS)**. Para desarmá-la é necessário um sucesso em **Operar Mecanismos DC 20 (D&D)** ou **Armadilha -5 (GURPS)**.

2 - Esta sala lembra uma antiga sala de jantar. Hoje restos de uma mesa podre e do que restou de cadeiras podem ser vistos ali. Em um dos cantos há uma estátua de um humanóide com rosto chato, sem nariz, apenas fendas das narinas, com escamas pelo corpo. Parece um homem com pequenos traços de uma cobra, na estátua ele usa uma toga.

Sobre o pescoço da estátua há

uma medalhão de ouro com o símbolo de três serpentes entrelaçadas, cada uma devorando a cauda a outra.

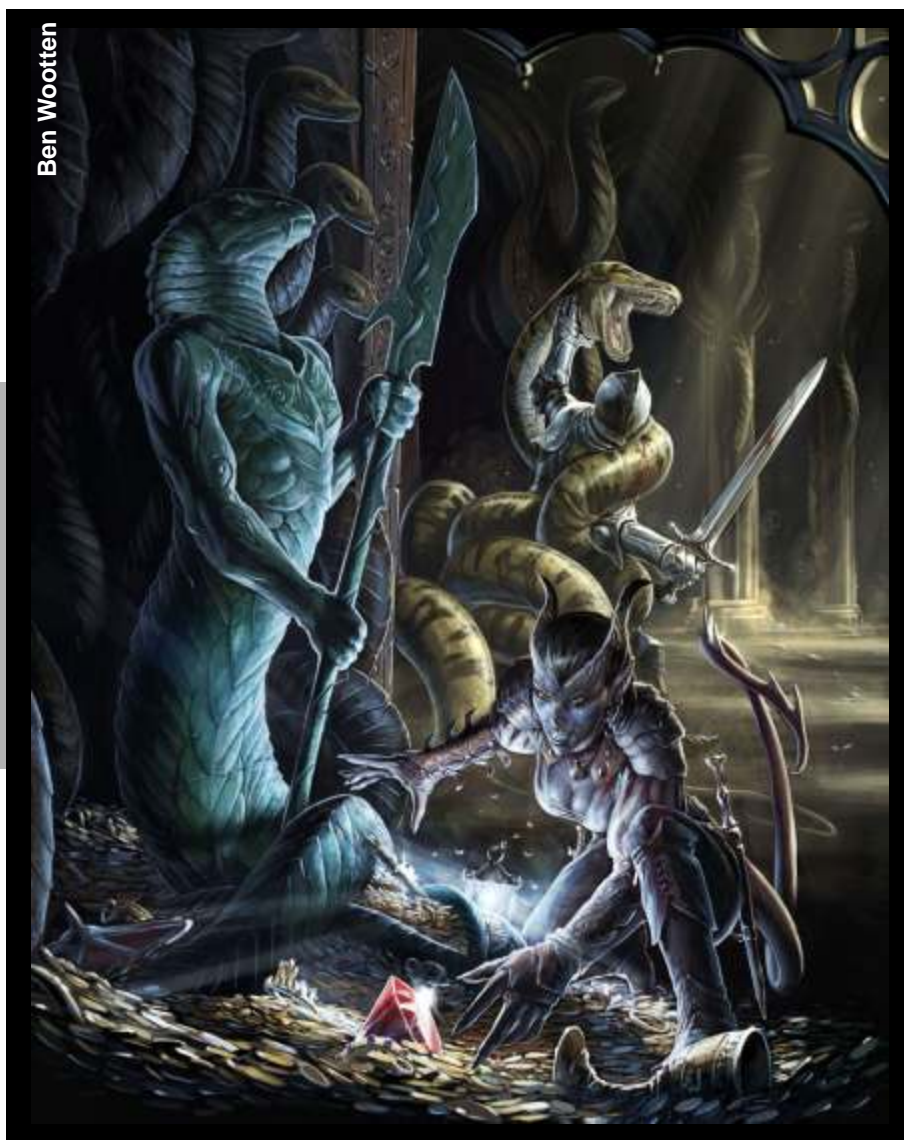
Se o medalhão for retirado da estátua, ele ativa uma armadilha e a estátua explodirá de dentro para fora enviando lascas afiadas de pedra para todos os lados. Causa um dano igual a 5D6 de dano em uma área de 5 metros da estátua e 3D6 no restante da sala, um teste de reflexo DC 20 reduz o dano a metade (**para D&D**) ou 4D6+3 num raio de 5 metros ou 2D6+1 no resto

da sala (**para GURPS**).

3 - Este lugar parece ter sido uma velha cozinha. Hoje não existe mais nada ali. Apenas o resto do que deve ter sido uma lareira e uma chaminé entupida que devia levar até a superfície na floresta.

4 - aqui deve ter sido os aposentos do clérigo. Há resto de uma mobília. Mas nada que possa ser identificado. Só madeira podre e pano. Há muita infiltração aqui vinda do teto e a

água acumulada no solo da floresta cai em gotejo. Nesta sala há uma passagem secreta que pode ser encontrada facilmente, pois a



Ben Wootten

porte se deslocou com o tempo e devido a algum tremor de terra. Basta um teste de procurar DC 12 (**para D&D**) ou **Arquitetura -1**

(**para GURPS**). Não existe problema para abrir, basta usar a força.

5 - Esta foi a sala de estudo do clérigo, mas não há muita coisa intacta ali. Pode-se ver que havia uma escrivaninha e restos de um livro que hoje só sobrou a capa de couro mofada e restos do que antes deve ter sido papel. Há um pequeno baú de ferro enferrujado em um canto,

semi partido, já que uma rocha deslocou-se do teto e caiu sobre o mesmo. Os restos de seu interior estão espalhados pelo buraco. Há muitos cacos de vidro do que deve ter sido poções, porém ainda há 2 poções intactas, caídas dentro de seus frascos de vidro com tampas de ouro (valor da tampa 5 moedas). Se alguém verificar as poções com testes de alquimia ou similar verão que é uma poção de cura e uma de queda suave.

Poção de cura: coloração azul clara, um frasco com 5mL, sem cheiro e com gosto suave.

Se bebida ela cura: 1d8 em D&D ou 1d6-1 em GURPS.

Poção de queda suave: coloração verde, com cheiro de terra molhada e gosto azedo, mas bebível.

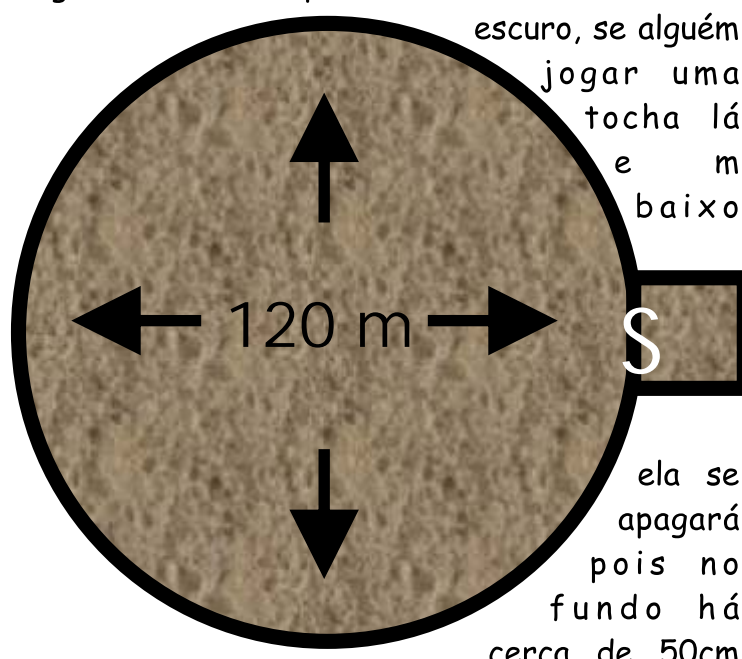
Se bebida, ela causa um efeito mágico de queda suave. A pessoa cairá a uma velocidade que não causará nenhum dano ao mesmo. O efeito da poção dura 5 minutos.

Lembrando que não é possível flutuar ou planar com essa poção, você sempre cairá, mas na velocidade que estivesse caminhando, até tocar o chão.

○ Fosso

Do teto da primeira sala pende uma grossa corrente que desce no interior do fosso

escuro, se alguém jogar uma tocha lá e m baixo



ela se apagará pois no fundo há cerca de 50cm

de água.

Para descer no fosso, primeiro alguém deve saltar até a corrente e agarrá-la, o que exige um teste de salto e outro de escalada. A descida pela corrente exige 4 testes de escalada DC 15 (D&D) ou escalar-4 (Gurps). A corrente tem 20 metros até o fundo, uma falha no primeiro teste e sofrerão uma queda de 20 metros, 15 metros no segundo, 10 no terceiro e 5 no quarto.

O esquema de ataque do homem cobra: a sala ao final do fosso é uma grande sala circular, em suas paredes há túneis circulares por onde o homem cobra se esgueira como uma serpente.

A partir dos 10 metros de altura, quem estiver descendo pela corrente sairá da proteção das paredes do fosso e estará a mercê da sala escura, onde será alvejado por flechas lançadas pelo homem cobra.

Ele nunca permanece no mesmo lugar, se esgueirando pelas passagens e confundindo as pessoas usando a escuridão como aliada.

Assim que alguém chega ao chão ele se aproxima com sua cimitarra e ataca o pescoço da vítima, tentando degolá-la.

Ele tem uma visão completa da sala, ignorando a escuridão, pois a maldição lhe permite enxergar no escuro como se fosse dia.

Finalizando

Se matarem o homem cobra, os personagens terão tempo para vasculhar a sala, onde encontrarão uma passagem secreta se forem bem sucedido em um teste de procurar DC 12 (D&D) e arquitetura -2 (Gurps).

Ao abrirem a passagem secreta, os personagens irão se deparar com uma pequena sala onde o velho sacerdote de templo guardou todo o tesouro existente no mesmo, porém, é claro, lançou uma maldição sobre quem se apossasse dele.



Espalhado pelo chão do cômodo há cerca de 2.000 moedas de ouro, uma espada curta +2, uma adaga +1 e uma belíssima jóia na forma de um olho de serpente. Ela encontra-se sobre um sarcófago onde o antigo sacerdote de templo está enterrado.

Quem tocar a pedra irá sentir-se encanta-

do por ela e fará de tudo para não se desfazer dela. Assim que estiver saindo da sala com o tesouro, o personagem com a jóia negra irá cair no chão e se retorcer de dor e em 2 rounds irá se transformar em um novo homem cobra, preso ao fosso e pronto para impedir que qualquer um deixe a sala com o tesouro.

O homem COBRA

SURPS

ST : 25
DX : 18
IQ : 12
HT : 12-25

RD 3
Velocidade: 8 / Esquiva: 12
Abascanto 5 nível
Ultra flexibilidade das juntas
Visão Umbrosa
Resistência a Veneno
Hipoalgia
GPD 2D+2 / Bal 5D-1

Armas: Arco Composto
Cimitarra em GDP

O homem COBRA

O&O

Tamanho: Grande

Dado de vida: 8d10+10 (55 PV)

Iniciativa + 10

Deslocamento: 12m

Classe de armadura: 17 (-1 tamanho, 4 natural, 4 destreza)

Ataque base 16 / 9

Ataques especiais: Constrição 1d6+6 - caso seja bem sucedido em um teste de agarrar.

Qualidades especiais: Visão total no escuro, imunidade a veneno, resistência a magia 18.

Habilidade: Força 22 - Destreza 18 - Inteligência 12 - Sabedoria 13 - Constituição 14
Carisma 10

Resistência: Fortitude 8 - Reflexo 6 - Vontade 3

Perícia: Ouvir 15 - Esconder-se 18 - Observar 16 - Furtividade 18

Nível de desafio: 7

Talento: Iniciativa aprimorada - Tiro certo - Tiro em Movimento - Tiro Rápido - Tiros Múltiplos

Armas: Arco longo composto da força +4 / Cimitarra

