



Suplemento Coletivo Por Fãs

Nem todo encontro aleatório é um combate!

Introdução

# O que esperar deste suplemento?

A idéia para este projeto surgiu, no grupo de Old Dragon, após uma troca de mensagens sobre um livro chamado 100 roadside encounter ideas e sua grande utilidade para mestres de RPG de fantasia medieval. O livro em questão lista 100 ideias breves de encontros para serem inseridos nas partidas, mas sem monstros ou combates, apenas cenários e situações inusitadas, caóticos, misteriosos ou engraçados. Foi entao que a comunidade de jogadores de Old Dragon foi convocada para colaborar, o que prontamente fizeram, e por isso você esta lendo este material hoje.

Neste material compilamos não apenas 100 encotrons, mas algo acima de 500! Sim! Temos mais de 500 idéias para encontros inusitados e para facilitar ainda mais, catalogamos tudo em 16 categorias diferentes, para uma consulta mais rápida e produtiva. O trabalho do mestre será apenas o de consultar a tabela da categoria mais adequada e escolher um dos encontros listados.

Esperamos que vocês curtam este material que foi preparado como presente de natal para osamigos que amam RPG de fantasia medieval e principalmente o novo velho dragão!

Bons jogos!

- PEP



#### SUPLEMENTOS

#### Autores

Amilsalis, Bruno Litzor, Daniel Nobrega, Danilo Lima, Deyvid Castro, Eduardo Soares, Felipe Gomes, Gulherme melendi, Igor Sartorato, Joao Vitor Zago, Leandro Pugliesi, Luian Pitzer de Souza, Lyonn Jarrie, Marcos Camazort, Mateus Candido, Mauricio Tadeu Campos, PEP, Rafael Beltrame, Rodrigo de Mattos, Rodrigo Marini, Sandro Melo, Thiago Righetti e Thierso Bortoluci.

#### Revisor e Editor

Felipe PEP

#### Diagramação

Igor Moreno

#### Arte

Felipe PEP Earl Geier

Jan/2015

Distribuído sob a licença Creative Commons Brasil v.3.0 OLDDRAGON.com.br

### Índice

Introdução	3
Estradas, descampados e planícies	4
Montanhas, serras e cordilheiras	6
Florestas e bosques	8
Desertos	10
Pântanos e charcos	12
Terras gélidas, árticas e glaciais	14
Lagos, rios e mares	16
Cavernas e túneis subterrâneos	18
Tavernas e estalagens	24
Festivais e feiras	26
Cidades, vilas e centros urbanos:	28
Castelos e palácios	30
Mundo subaquático	32
Planos existenciais e outros mundos	34
Terras assombradas	36
Mundo dos sonhos, pesadelos e devaneios	38

Encontros Inusitados

# Estradas, descampados e planícies

### Tabela 1: Estradas, descampados e planícies # Encontro 1 Um pássaro morto cai e nele está preso um bilhete, que diz: "Parabéns! Você ganhou 50% de desconto na loja de armas do Sr. Thomas". Um bêbado arrasta um baú cheio de sucatas, enquanto grita alegremente que ganhou na lo-2 3 Uma trilha de formigas amarelas se estende por 500 metros. 4 Uma mula, com uma algibeira cheia, relincha do fundo de um poço à beira da estrada. 5 Um infalível vidente, mas mentiroso inveterado, perambula pela área. 6 Um pequeno fio de prata amarrado em um galho desaparece em uma pequena falha na malha da realidade a 1m do chão. 7 Um gnomo/goblin/kobold usando instrumentos estranhos na cabeça e com um mapa bastante rabiscado esta nervoso cavando um buraco. Um homem moribundo vestido de mulher segurando um cartaz escrito "POR FAVOR, NÃO ME AIUDF". 9 Um orc simpático, vestido de fazendeiro, conduzindo uma carroça cheia de abóboras cumprimenta os viajantes. Uma matilha de lobos devorando os restos mortais do que parecia ser um clérigo. Seus pertences parecem conter algo de valor. Vestigios recentes de uma violenta luta(sangue, pedaços de armadura, dentes). 11

- 12 A estrada "acaba" no meio do nada, não há marcas que indiquem que alguém tenha passado por ali ultimamente.
- 13 Vários corpos de camponeses decapitados dispostos no chão formando um símbolo macabro.
- Um acampamento de viajantes bem humorados que oferecem uma bebida escura e uma comida gosmenta.
- Um grupo de estrangeiros aborda os personagens com um panfleto em mãos perguntando "Vocês viram essa mulher?"

### # Encontro 16 Um deus se finge de mendigo para testar a generosidade dos viajantes e retribuir-lhes conforme suas ações. Uma névoa densa e com aromas exóticos cruza o caminho dos personagens, que do outro lado percebem que estão em outro lugar. Uma placa no fim da estrada aponta o caminho para uma centena de lugares estranhos e com nomes engraçados. Um engraçado gato roxo de olhos brilhantes segue um dos personagens pela estrada. Uma multidão de pessoas cruza a estrada dançando atrás da contagiante musica de um flautista entusiasmado. 21 Ao meio dia o céu se torna negro por conta de um inusitado eclipse solar. 22 Os personagens percebem que uma conhecida cachoeira da região desapareceu. 23 Um estranho monolito com inscrições ininteligíveis surge num ponto da estrada onde conhecidamente não havia nada. Um desmoronamento bloqueia a passagem, deixando somente um caminho através de um rio de correnteza violenta. 25 Os personagens descobrem que um grupo de sósias deles esta cometendo crimes na cidade. Um raio atinge o chão e uma pessoa em vestes brancas surge no local, atordoada e sem memória alguma. Um pequeno e bizarro circo está se apresentando para ninguém. Após cruzarem com uma estranha oferenda em uma encruzilhada, o grupo começa a ouvir sons de tambores tribais e vozes guturais durante toda a viagem. Um ranger oferece informações sobre atalhos, perigos locais e diz que se citarem seu nome na próxima cidade serão bem recebidos, mas na verdade

o grupo descobrirá que ele morreu a 10 anos atrás.

presos neste dia até alguma condição especial ser atendida.

1d4 destes encontros se repetem constantemente e os jogadores ficam

# Montanhas, serras e cordilheiras

### Tabela 2: Montanhas, serras e cordilheiras

- 1 Um cachorro começa a cheirar uma rocha e tenta a todo custo quebrá-la com as patas.
- Um grupo de Anões mineradores esta tentando lembrar aonde fica a entrada da 2 mina.
- 3 Dois gigantes estão arremessando pedras para ver quantos pinos (árvores) cada um consegue derrubar por vez.
- 4 No topo da montanha se esconde uma vila de seres humanos do tamanho de um dedo.
- 5 Uma raríssima aranha que tece fios de ouro se oculta em um lugar de difícil acesso.
- 6 Um molde numa pedra para encaixar o rosto com aberturas para os olhos.
- A montanha se ergue sobre quatro patas revelando ser uma espécie de tartaruga elemental, cujos passos não deixam rastros e a montanha não parece tremer.
- Algumas árvores se sentem incomodadas com a presença do grupo, se erguem do chão e vão fincar as raízes em outras parte.
- A montanha revela ter vida ao mostrar seu rosto na superfície e propor uma troca de favores com o grupo.
- 10 Um eremita falando uma língua estranhas indica por gestos e pelo tom de suas palavras para o grupo não seguir mais adiante.
- 11 Uma mulher tenta seduzir um ou mais jogadores. Na verdade é uma harpia disfarçada em período de acasalamento com um ninho nas proximidades.
- 12 Na cidade, operários carregavam uma carroça com uma pedra ostentando o número 8 gravado. Ao cruzar as montanhas rochas idênticas, mas com diferentes números podem ser encontradas.
- 13 Um monolito de 1m de altura com um simbolo arcano desconhecido pode ser encontrado em vários pontos da montanha.
- 14 Um ninho de uma ave gigante, contendo 3 ovos gigantes, está desprotegido.
- 15 Dois gigantes cegos, estão jogando algum tipo de jogo de dados, e pedem para o grupo atuar como juiz.

- Os personagens estão subindo uma trilha muito ingrime quando notam que a paisagem se repete muito. Percebem então que estão presos em um espaço de tempo.
- 17 Quando os personagens estão chegando no topo da montanha descobrem uma misteriosa árvore que sobe acima das núvens.
- No passo escondido da montanha existem gigantescas estátuas estranhas esculpidas na rocha bruta.
- 19 Um relâmpago atinge um lado da montanha, provocando um deslizamento de pedras que obriga os aventureiros a desviar sua rota por dentro de um complexo de cavernas interligadas.
- <sup>20</sup> Uma velha senhora gesticula em direção ao céu. Seus gestos comandam algumas estrelas cadentes que caem no topo da colina.
- Após alguns dias de viagem, os aventureiros percebem que a montanha deixada para trás parece acompanhá-los.
- Um eremita guarda uma velha ponte mágica que utiliza telecinese para arremessar pessoas ao abismo. A unica forma de escapar é respondendo as 3 perguntas do velho ou faze-lo confudir-se em suas próprias perguntas.
- Estátuas de pedra, formidavelmente esculpidas povoam o topo da montanha. O único ser aqui é um bode montês gigante.
- 24 Um templo pequeno com uma fonte de agua curativa se teleporta pra outra montanha quando alguem bebe de suas águas.
- Uma comitiva de anões viajando em busca de algum tesouro perdido.
- <sup>26</sup> Uma luta épica entre um dragão e 1 gigante
- 27 Duas pedras estão conversando e tentam disfarçar quando os personagens chegam.
- A montanha é maior do que aparenta, na verdade ela é infinita e somente os virgens podem cruza-la em paz.
- Sábios e hospitaleiros homens alados vivem numa comunidade utópica no topo da montanha.
- 30 Uma arca de madeira gigantesca encalhada no topo de uma montanha contém apenas indícios de ter carregado diversos tipos de animais diferentes.

# Florestas e bosques

### Tabela 3: Florestas e bosques # Encontro Uma família de diminutos cogumelos humanóides se demonstram curiosos com os aventureiros. Um homem nu com amnésia fugindo de uma cabra 3 Um exótico jardim de flores que possuem pernas humanóides 4 Um ente congelado com uma joia brilhante entre seus olhos. 5 Uma árvore parece ter sido plantada de cabeça para baixo Um homem está enraizado no solo como uma arvore, por crimes cometidos contra a floresta Um ser feérico de pele negra, capuz vermelho e perneta amarra o rabo dos cavalos do grupo. Um estranho monstro na floresta é na verdade uma donzela linda amaldiçoada Um Sátiro passa saltitando pelo grupo e joga um ovo grande na direção de um personagem dizendo "Comigo não ta!" 10 Várias árvores com runas élficas brilhantes iluminam uma trilha. O grupo é abordado por milhares de fadas em desespero. Todas falando sem parar. 12 Um aranha gigante bêbada passa pelo grupo cambaleando Uma velha bruxa colhendo maçãs podres cantarola pela mata Uma vaca cai do céu, das garras de um dragao enorme Um bardo pede para acompanhar os jogadores e canta musicas irritantes por toda a viagem

#	Encontro
16	Devido ao clima seco a floresta entra em chamas.
17	Um npc poderosíssimo dado como morto agora mora na floresta e diz que se aposentou da vida agitada.
18	Uma árvore possui frutos brilhantes que emitem sons melódicos
19	Um pequeno lago emana uma névoa cheirosa como rosas
20	Uma manada de centauros atravessa a floresta a todo vapor
21	Uma comitiva real escolta o rei em sua caça à raposa
22	Uma cabana feita de doces no meio da floresta
23	Um homem peludo vive numa cabana cheia de animais falantes
<ul><li>24</li><li>25</li></ul>	A cabeça de uma estátua gigante tombada entre as árvores  O cadáver de um dragão verde morto recentemente
26	Um velho monge meditando a tanto tempo que esta coberto com teias de
	aranhas e folhas
27	Um picnic abandonado com um bilhete sobre os alimentos "Ja volto!"
28	A rainha é flagrada nua com outro nobre
29	Uma nave espacial presa na copa das árvores
30	Uma colmeia gigante abriga abelhas de 3m

### **Desertos**

Tabela 4: Desertos		
#	Encontro	
1	Uma miragem de uma piramide.	
2	Anjos caem do céu em uma cripta de calcário.	
3	Uma piramide negra emerge da areia.	
4	Uma flor se encontra em um circulo de ossos. Ela tem cerca de 30cm, uma forte cor violeta e emana um doce odor enjoativo.	
5	Um oásis não muito grande onde 3 mulheres são vistas dançando despreocupadas.	
6	Na lateral de uma duna, uma caverna de vidro irregular, como se formado por relâmpagos, abre espaço para uma entrada misteriosa	
7	Uma horda de pequenos e ágeis lagartos escalam um dos personagens e tentam roubar quaisquer objetos brilhantes	
8	A sombra de um dos personagens desaparece após passar pela sombra de uma rocha/coqueiro/cactus/ou algo grande.	
9	Uma miríade de barcos a vela disputam uma corrida de barcos de areia	
10	Estátuas de mármore dos jogadores parcialmente enterradas e com aspecto deteriorado.	
11	Um oásis que neva sem parar.	
12	Um comerciante gnomo montado numa besta enorme que serve de mercado intinerante.	
13	Um rio de areia movediça corta o caminho.	
14	Vermes gigantes em exodo mergulham e "nadam" pelas areias.	
15	Uma extensa área cuia areia encontra-se completamente vitrificada.	

#	Encontro
16	Em um determinado trecho, jatos de areia jorram para o alto de vários pontos, de forma intermitente.
17	Uma imensa estátua semienterrada, que denota a presença de uma civilização ancestral mais avançada e a muito desaparecida.
18	Uma miragem de uma esplendorosa cidade/oásis/forte, surge no horizonte.
19	Uma caravana mercantil de humanóides pequeninos, vestidos em robes marrons que deixam visíveis apenas um par de olhos brilhantes sob o capuz.
20	Monolitos dispostos de maneira circular revelam um antigo santuário druídico.
21	Uma nuvem de mosquitos surgem ao final do entardecer e reinam durante à noite, impedindo um bom descanso e a devida recuperação.
22	O caminho é interrompido por uma grande fenda que se abre e fecha em ritmo lento.
23	Uma tempestade de areia desorienta/separa/teleporta o grupo.
24	Uma pirâmide vermelha flutua de cabeça pra baixo.
25	Um tipo de areia verde cobre boa parte do terreno.
26	Um exército exótico com mamutes e rinocerontes de guerra cruza o deserto.
27	Rastros estranhos percorrem quilometros do deserto. De uma perspectiva superior, nota-se que os rastros formam desenhos misteriosos.
28	O caminho é enfestado de cáctus.
29	Um escorião gigantesco luta contra um lagarto igualmente gigante.
30	Depois de uma tempestade de areia o grupo se deparam com um palácio/templo/pirâmide grande demais para não terem visto de longe.

### Pântanos e charcos

#### Tabela 5: Pântanos e charcos # Encontro 1 Um esqueleto emerge de uma poça suja e lamacenta. 2 A névoa começa a ficar colorida, num espetáculo de cores. 3 Os personagens encontram um Goblin tomando banho de lama. 4 Corpos enforcados pendurados em galhos de uma arvore obscena. 5 Um crocodilo gigantesco salta e devora um urubu em pleno voo. 6 Um grupo Fogo fátuos surge com frequencia. 7 Uma casa de madeira com uma torta na janela. 8 Um caixão enterrado verticalmente até a metade. 9 Um buraco extremamente negro com muitas placas de perigo. 10 Uma criança vestindo trapos e com os pés lamacentos, mexendo na carniça de um animal. 11 Um bode pintado com símbolos desconhecidos foge assustado. 12 Um velho sátiro tocando uma bela melodia com sua flauta. 13 Um pequeno grupo de kobolds dançando alegremente em torno de um cranio de alce. 14 Uma árvore morta, com um buraco no tronco, onde 3 olhos vermelhos observam o grupo. Arbustos estranhos possuem tentátuculos que se agitam quando o sol as ilumina.

#	Encontro
16	Corvos de 1m de altura são avistados pelo pantano.
17	Uma massa de gosma pustulenta, amorfa e fedorenta se move caóticamente deixando um rastro de doença e morte.
18	Um esqueleto de dragão/hidra/crocodilo gigante boia sobre uma poça de piche enorme.
19	Um grupo de halflings caçam carangueijos no meio do mangue.
20	Um casarão abandonado no meio do pantâno com a mobilia em bom estado.
21	Um crocodilo com 3 olhos espreita o grupo por todo o trajeto.
22	Um casal de fantasmas apaixonados trocam juras eternas de amor em uma pequena balsa fantasmagórica.
23	Uma coruja falante adverte ao grupo para voltar.
24	O pantano existe em um lugar onde deveria haver apenas um templo.
25	Uma torre ciclópica, de arquitetura obcena e com angulos impossíveis, emerge das profundezas do pantano ao som de rezas profanas de um grupo de cultistas.
26	Um grupo de elfos/anões/gnomos estão presos em teias de aranha gigantescas.
27	Um grupo de aborígenes recepciona o grupo com hospitalidade exagerada.
28	Uma idosa com uma cesta de palha coleta flores, ervas e pequenos insetos.
29	Um templo em ruinas abriga estátuas de homens lagartos bicéfalos.
30	O pantano cresce conforme criaturas morrem dentre de seus limites

# Terras gélidas, árticas e glaciais

### Tabela 6: Terras gélidas, árticas e glaciais

incomodados com a presença deles.

# # Encontro O grupo precisa passar por uma lagoa congelada, mas mamutes parecem

- O chefe da tribo bárbara que os personagens estão hospedados desaparece durante a noite. Tudo o que resta são pegadas gigantes saindo de sua cabana.
- Os personagens encontram um híbrido de Anão das Montanhas e Gigante das Montanhas vagando sem destino.
- 4 Um homem congelado dentro de um bloco de gelo com roupas estranhas.
- 5 Um castelo gigante de gelo.
- 6 Uma caravana do deserto perdida na geleira.
- 7 Uma baleia gigante (ou algo do tipo) encalhada numa geleira.
- 8 Uma esfinge alpina quer brincar de enigmas.
- 9 Um urso polar gravemente ferido com um bau sob seu corpo.
- $\,$   $^{10}$   $\,$  Um esquimó pesca em um pequeno buraco feito sobre um lago congelado.
- 11 Uma avalanche ameaça uma vila/caravana/grupo de personagens.
- 12 Rugidos assustadores parecem indicar que algo enorme se aproxima.
- 13 A aurora boreal é observada por um grupo de pinguins fascinados.
- 14 Um vale tomado por exóticos cristais coloridos de diversos tamanhos.
- Rastros de sangue na neve conduzem até uma fonte de mármore no meio de um bosque congelado.

#	Encontro
16	Uma labirinto de gelo que nunca derrete.
17	Uma muralha coberta de gelo gigantesca parece cruzar todo o horizonte.
18	Um grupo de sacerdotes peregrina pela vastidão branca.
19	Um treno voa pelos céus puxados por renas voadoras.
20	Um gigantesco iglu abandonado abriga uma mobilia igualmente gigante.
21	O chão se desprende e vira uma plataforma flutuante a deriva no mar glacial.
22	Um vulcão em erupção expele um líquido que congela tudo imediatamente.
23	Pegadas indicam que centenas de criaturas pequenas cruzaram o caminho.
24	Um monastério encrustado no topo de uma montanha congelada.
25	Uma dúzia de grifos brancos sobrevoa o grupo.
26	Um gigante das neves navega em uma jangada gigante.
27	Uma cidade/templo/fortaleza navegam sobre um iceberg em movimento.
28	Uma tempestade de neve fortíssima impede a viagem por 1d4 dias.
29	Um dragão branco enorme dorme numa caverna sobre seus tesouros.
30	Um grupo de focas estuprando pinguins.

# Lagos, rios e mares

#### Tabela 7: Lagos, rios e mares # Encontro 1 Cthulhu/Godzilla/Tarrasque emergem das profundezas do oceano ao horizonte. 2 Um cardume com mais de 50.000 peixes em fuga desesperada. 3 O navio conhecido como Holandês Voador surge do meio da névoa. 4 Uma gondola que atravessa sozinha um lago repetidas vezes. 5 Um pequeno lago com a água colorida. 6 Em uma praia rochosa sereias parecem ensaiar um coral. Um cadáver de ogro desce a correnteza do rio com uma flecha gigante em seu peito. 8 Um brilho dourado pode ser visto no fundo de um pequeno lago. 9 Pescadores trazem apenas peixes petrificados em suas redes. 10 Uma exótica festividade iluminada por fogueiras, embalada a tambores, bandolins, dançarinos ornados com flores e roupas coloridas. 11 A água do rio começa a ficar vermelha. 12 Uma cabana à beira do lago está pegando fogo e um grito gutural é ouvido do seu interior. 13 Um misterioso e super rápido humanóide cruza os mares correndo sobre suas aguas. 14 Uma tartaruga gigantesca tenta voltar para o mar. 15 Uma grande baleia parece encalhada nas areias da praia.

#	Encontro
16	A água do rio fervilha como o inferno.
17	Um redemoinho permanece ativo eternamente no centro de uma lagoa.
18	As aguas do rio se abrem sempre que um sacerdote se aproxima.
19	Contrariando todos os mapas, eis um lago pequeno onde não devia existir nada.
20	Um rio que muda a direção de sua correnteza todo dia em horários aleatórios.
21	Uma porção de água negra parece flutuar sobre o oceano trazendo morte aos peixes.
22	Na praia um mercador vende objetos que furta de navios naufragados.
23	Um cemitério de navios e embarcações numa praia deserta.
24	Uma pequena embarcação élfica é conduzida por 4 golfinhos velozes.
25	Um intrigante profeta profere palavras de juízo contra uma multidão enquanto anda sobre as aguas do mar.
26	Uma mulher com vestidos cobertos com penas brancas canta uma música que a mãe de um dos personagens cantava para ele na infância.
27	Um cardume de peixes gigantes/exóticos acompanha o grupo até um certo momento onde fogem desesperados ou se recusam a prosseguir.
28	Uma chuva fraca, mas constante se mantém por 1d6 dias e aumentando nivel das águas.
29	Uma tsunami se aproxima do grupo, ou eles observam uma cidade sendo varrida por ela.

Um navio abandonado navega lentamente sem nenhum sinal de combate.

30

# Cavernas e túneis subterrâneos

#	Encontro

- Um leprechau bêbado puxando um baú cheio de sucatas, gritando de alergia crendo se tratar de um pote de ouro.
- Um prostíbulo de anãs exiladas dos reinos rochosos. 2

Tabela 8: Cavernas e túneis subterrâneos

- 3 Um anão/drow/duergar/goblin louco jura ser irmão de um personagem e persegue o grupo.
- 4 Um gnomo sacoleiro oferece iguarias do subterrâneo.
- 5 O tunel parece ter sido cavado por um verme gigante.
- 6 Estranho cogumelos brilhantes direcionam suas luzes, como um farol, sobre o grupo.
- 7 Um rosnado assustador pode ser ouvido de tempos em tempos
- 8 Uma rocha esférica rola pelo tunel em direção ao grupo
- 9 Um grupo de anões alucinados cuidando de uma plantação de ervas exóticas.
- 10 Uma estranha cachoeira subterrânea corre no sentido antinatural, ou seja, para cima.
- 11 Uma série de tuneis deslizantes permeiam todo o lugar como tobogãs.
- 12 Um rio sinistro onde as almas dos afogados ficam eternamente submersas.
- 13 Um velho de manto, chapeu pontudo tenta adestrar um pequeno cachorrinho com uma varinha.
- 14 Um assustador idolo de pedra com mais de 3m de altura tem 2 diamantes vermelhos como olhos
- Uma escadaria em espiral mergulha num abismo por onde almas parecem voar em meio a feixes de energia necrótica

#	Encontro
16	Um grupo de aventureiros desconfiados e visivelmente instáveis acampando
17	Um ponte de pedra arruinada sobre um abismo sem fundo
18	Gaiolas de vários tamanhos presas por correntes no teto abrigam cadáveres e esqueletos de tamanhos variados
19	Um piano de 3m de altura esculpido na rocha ainda funciona
20	Pinturas ao longo das paredes mostram seres do espaço escravizando homens
21	Uma pirâmide encrustrada num abismo emana uma luz púrpura de uma joia em seu pico.
22	No fundo de um abismo profundo dorme o temível Tarrasque
23	Um grupo de drows escravagistas parece ter capturado alguem conhecido
24	Uma criança esta ilhada em um lago de lava
25	Um arvore sinistra está sugando o sangue de um homem catatônico.
26	Duzias de mãos decepadas estão sobre um altar de pedra improvisado
27	Uma fonte trabalhada em pedra jorra um líquido lilás com um cheiro forte de hissopo.
28	Um gigantesco cranio de dragao com velas e oferendas ao redor
29	Tremores de terra ameaçadores
30	Um mina abandonada cheia de cadáveres de mineradores sem marcas de ferimentos
31	Uma rede de trilhos ferroviários.
32	Um painel de alavanças e correntes que ativam vários sistemas mecânicos que ecoam por todo o ambiente quando se movem.
33	Uma colonia de cubos gelatinosos/musgos/gosmas ou qualquer outra criatura do tipo.
34	Um bando de monstros estranhos estão em um sinistro momento de acasalamento.
35	Em um ponto inalcansável, além de um abismo, se encontra uma porta dourada do outro lado do abismo.

#	Encontro
36	Uma gigantesca escada que termina num paredão de mármore
37	Um plato onde a gravidade é ignorada.
38	Espelhos redondos identicos estão presos em vários lugares da caverna.
39	Uma mesa de pedra de 5m de altura com um grande banquete servido com frutas, um carneiro assado e vinho.
40	Um lago de água fervente abriga uma estátua de um sapo de 2 cabeças e chifres de bode.
41	Um grande mapa pintado numa parede lisa.
42	Uma cidade em ruinas é habitada por fantasmas que repetem uma rotina diária.
43	Um titã de pele negra amarrado em correntes gigantes com o corpo cheio de runas místicas agoniza.
44	Um templo em ruinas com várias estátuas antigas e uma grande escultura em forma de Icosaedro.
45	Um grupo de aventureiros chachinados a pouco tempo.
46	Uma câmara cheia de ossos que impossibilitam enchergar o solo.
47	Uma rocha esverdeada flutua lentamente numa rota fixa.
48	Geisers exalam gases coloridos de temperaturas variadas.
49	Uma espada gigante (15m) está encravada no teto de uma ampla câmara.
50	Morcegos gigantes voam pelos tuneis.
51	Um grupo de aventureiros perdendo uma batalha contra um grupo de orcs, drows/goblins ou outra raça humanóide.
52	Uma família de tartarugas atravessa o caminho do grupo.
53	Uma macieira de folhas prateadas possui um único e exótico fruto.
54	Bolhas de sabão vagam pelo ar.
55	Uma menina com cabelos negros, vestido branco e aparencia assustadora cruza o caminho do grupo em vários momentos.

#	Encontro
56	Uma medusa cega tocando harpa e cantando lamentações por entre uma dúzia de estátuas.
57	Um zumbi sem cabeça peranbulando pelos túneis atrás de sua cabeça.
58	Varios humanoides apostando bugigangas sem valor em rinhas de galos/ratos/besouro/gafanhoto ou outro animal pequeno.
59	Os destroços de um navio de madeira encalhado na parede.
60	Um homem de pele azul e túnica colorida deseja trocar itens mágicos com o grupo.
61	Uma flor rara que emite sons melódicos quando suas pétalas são tocadas ou movimentadas pelo vento.
62	Um grupo de trolls descutindo como vão cozinhar os anões/elfos/humanos que estão amarrados aos pés deles.
63	Uma múmia tenta se libertar das garras de um demônio de fogo e cinzas.
64	Um laboratório arcano abandonado.
65	Uma ninfa agoniza presa em uma jaula de pedra.
66	Um leão cinza de juba vermelha sofre com uma farpa em sua pata.
67	Um amuleto com cinco esqueletos antigos tentando alcança-lo.
68	Uma porta para um aposento completamente congelado.
69	Um orc albino se masturbando às margens de um lago subterrâneo
70	Um pinheiro brilhante cravado no teto.
71	Um estatua de um camelo gigante.
72	Um gigante das cavernas dormindo com uma argola de ouro no nariz.
73	Uma estátua de um basilisco com uma expressão de medo.
74	Vapores tóxicos saem lentamente pelas frestas no chão.
75	Um tunel em descida está escorregadio por conta de lodo.

- 76 Uma escada ingrime que precisa ser escalada com as mãos está infestada de formigas vermelhas.
- 77 Uma ala dos tuneis é completamente alienígena, com estranhos padrões de arquitetura e texturas.
- Destroços de uma nave espacial abriga um grupo de cadaveres que vestem uma estranha armadura branca com um capacete grande e um tipo de rifle laser nas mãos.
- 79 Tentaculos negros deslizam por entre estalagmites na escuridão.
- Um grande olho de 2m está encrustrado no teto e parece observar o local.
- Um cemitério de anões profanado por ghouls.
- Um estranho ovo de pedra rodeado com cipós, limo, lodo e rachaduras do passar das eras.
- Um corrego de escoamento de esgoto fedorento cheio de ratos gigantes.
- 84 Um circo de gonomos realizando um espetaculo para uma plateia de sprites.
- Removendo uma lajota no chão do boticário, os aventureiros descobrem as escadarias que levam aos subterrâneos da antiga cidade invertida.
- Um elevador de ferro está emperrado numa garganta. Ele leva até os subterrâneos de um castelo que afundou à séculos no local.
- Windows en la completo mapa de galerias, cavernas e salões subterrâneos interligados do reino.
- Uma forja estranha que parece funcionar sozinha, através de mecanismos a vapor.
- 90 Um caminho nas cavernas leva até o velho sistema de trilhos que percorre todo o subterrâneo da cidade.

#	Encontro
91	Uma raça de humanoides rochosos parece definhar por falta de alimentos.
92	Uma biblioteca em ruinas abriga varios livros raros, mas em um idioma muito antigo.
93	Um abismo aparentemente sem fim é na verdade um segmento do piso afetado por invisibilidade.
94	Um pequeno exército de anões completamente petrificados/congelados/imobilizados a séculos.
95	Um navio pirata parece encalhado em um abismo seco.
96	As paredes se movem sozinhas mudando a disposição dos túneis.
98	Um rastro de sangue fresco.
99	Um conjunto de pedras flutuam de um lado ao outro de um abismo.
100	Um tremor de terra obstrui o caminho e obriga o grupo a encontrar outra rota.

101 Uma vaca.



# Tavernas e estalagens

#### Tabela 9: Tavernas e estalagens

- 1 Um famoso bardo toca uma balada onde conta as aventuras dos personagens, porém ele se coloca como personagem principal.
- 2 Soldados prendem cartazes de procurados na taverna e um dos personagens jogadores tem uma gorda recompensa sobre sua cabeça.
- 3 Um mercador se oferece para pagar um jantar para os personagens e no meio da refeição um homem idêntico a ele aparece e o chama de impostor.
- 4 Uma das funcionárias entra em trabalho de parto e quando dá a luz a criança não é humana por inteiro.
- 5 Uma dançarina começa a se exibir pra um jogador e susurra no ouvido dela "Patas de galinha" e quando percebe que o jogador não entendeu, ela se recolhe apreensiva.
- 6 Um grupo de religiosos entra na taverna e começa a anunciar o apocalipse e um bêbado morre de um ataque cardíaco fulminante.
- 7 Quando o grupo senta na mesa, as pessoas começam a sair da taverna olhando para eles com nervosismo.
- 8 Um grandalhão truculento acusa um dos jogadores de ter soltado um flatus detestável.
- 9 O cardápio da taverna é vegetariano
- Após uma grande farra, o grupo acorda em uma taverna abandonada e percebe que viveram um evento funesto com fantasma.
- 11 Todas as bebidas da taverna se transformam em sangue de orc durante uma noite sem luar.
- 12 Um grupo de mercenários bebados tentam convencer os presentes a se tornarem pacifistas e quebrarem suas armas
- 13 O hidromel faz com que os homens comecem a espirrar sem parar.
- 14 Um enxame de baratas começa a sair de um buraco do chão de forma bastante ordenada.
- 15 Um cavalo coloca a cabeça pela janela, morde a comida de um dos personagens e sai galopando pela cidade.

#	Encontro
16	Um fantasma entra pela porta, pede uma cerveja e todos os demais ocu- pantes da taverna agem como se nada demais estivesse ocorrendo.
17	Existe uma determinada mesa na qual uma caneca se enche sozinha se estiver na posição correta.
18	Uma fresta no chão revela algo brilhante abaixo do assoalho.
19	Uma menina revela o passado dos personagens e cobra para ler o futuro, embora so tenha poder para ver o passado.
20	Os personagens entram pela primeira vez na taverna e são recebidos por todos como velhos conhecidos.
21	Ao entrar os personagens se vêem em um emaranhado de cômodos de onde não conseguem mais encontrar a saída.
22	Após saírem de uma taverna os personagens se vêem debaixo de um temporal, independente do clima anterior e sem nenhum indício prévio.
23	Uma das prostitutas é idêntica a mãe de um dos personagens ou jogador (por sua conta e risco!).
24	Em uma mesa 2 homens jogam um jogo de xadrez cujas peças se movem como se tivessem vida.
25	Um halfling esta ganhando todo mundo em disputas de queda de braço!
26	Um quadro indica que o recorde local de arremesso de dados pertence a algum npc proeminente ou que ninguém diria que frequentaria tal lugar.
27	Bardos tocam uma musica que revela eventos futuros próximos
28	O grupo é convidado por engano para uma conspiração contra o senhor local
29	Um homem é linxado até a morte em uma mesa e todos comportam-se como se nada estivesse acontecendo.
30	Cada pessoa dentro da taverna possui uma peça de roupa vermelha.

### Festivais e feiras

Tabela 10: Festivais e feiras		
	#	Encontro
	1	Um dos concorrentes do "Ladeira Abaixo (evento competitivo em que se entra em um barril, rolando ladeira abaixo) se desgoverna, indo em direção ao grupo.
	2	Um famoso ilusionista de palco, acidentalmente começa um incendio durante seu show.
	3	Em meio a danças uma mulher beija um dos personagens e transfere um papel com dizeres preocupantes para a boca do personagem.
	4	Um encontro Anual de Rimas de Bardos acontecerá nas imediações em três dias.
	5	Neste trimestre, a 100ª Corrida das Cabras Montanhesas acontecerá no mesmo vilarejo que ocorre uma delicada investigação.
	6	Um estande vende armas de alta qualidade pela metade do preço. Mas elas possuem 50% de chance de quebrar a cada semana de uso.
	7	Um casal de mendigos pede que o grupo leve seu filho para a cidade vizinha, onde ele terá uma vida melhor.
	8	Um mago oferece uma recompensa para quem conseguir sair do seu jardim- labirinto em menos de 10 minutos
	9	Uma engraçada corrida de poneis é realizada com halflings vendados
	10	Um ventrílogo se apresenta com um boneco cujo nariz cresce sempre que mente.
	11	Uma equipe de gnomos parece vencer todos os adversários no cabo de guerra
	12	Um nobre arremessa peças de ouro para a multidão
	13	Um gnomo vende aparelhos mecanicos exoticos e aparentemente maravilhosos
	14	Uma cartomante morre do coração ao ler o futuro de um dos personagens
	15	Uma névoa estranha invade o festival e todas as crianças desaparecem

#	Encontro
16	Os animais do estabulo fogem
17	Um acirrado leilão para disputar a virgindade da nova prostituta
18	A cama de um personagem treme e balança durante a madrugada
19	Uma música melodiosa é ouvida, mas ninguem sabe de onde vem o som
20	Um drink explosivo é a grande atração na barraca de um anão que possui um braço petrificado
21	Um traficante tenta vender lótus negra para o grupo.
22	Um heroi/nobre/artista/criminoso famoso entra no torneio de justas.
23	Um zumbi perambula livremente pelo festival.
24	Uma barraca vende frutas exóticas com cores psicodélicas.
25	Um nobre ofendido oferece ouro a um personagem para defende-lo em duelo.
26	Uma velha solteirona se apaixona e fica obssecada por um dos personagens.
27	Um anao quer vender ao grupo um barril da melhor cerveja do mundo.
28	Uma procissão de homens encapuzados cruza o festival proferindo palavras estranhas como "cthulhu fhtagn".
29	Um dos personagens é convidado para ser jurado de um torneio de culinária.
30	Um dos jogadores é escolhido como o "principe do festival", e passa a receber tratamento diferenciado, mas o que ele fará ao descobrir que deve ser

sacrificado no fim da tarde?

# Cidades, vilas e centros urbanos

### Tabela 11: Cidades, vilas e centros urbanos # Encontro Um confronto entre duas famílias inimigas por causa de um romance entre 1 seus filhos. 2 Um pequeno meteorito cai em uma casa. 3 Um homem nú passa correndo extremamente desesperado. Um anão sem pernas e braços se arrastando pedindo esmolas ao grupo. Um homem tenta vender um item magico falso, que possui outro poder diferente do anunciado. Todas as vielas da cidade parecem idênticas. De fora da cidade se vê uma torre que dificilmente é encontrda andando pelas ruas. Um travesti meio orc convida um dos jogadores para um encontro íntimo. 9 Halflings derrubam barracas e pessoas ao fugirem de soldados. Cavalos são sagrados na cidade e não podem ser montados. É exigido um pedágio para entrar na cidade. Todas as casas da cidade mantém as janelas trancadas durante o dia. Nenhuma igreja é vista na cidade. A cidade toda é habitada apenas por homens idosos e jovens mulheres lin-Uma estatua sinistra de um beholder muda a posição dos olhos sem nin-

guém ver.

#	Encontro
16	Um desfile de carnaval exótico impede o grupo de andar pela cidade.
17	Um linchamento em praça publica acontece logo que chegam a cidade.
18	Uma carruagem intercepta o grupo para pedir informações e um dos personagens percebe uma criança amordaçada dentro da carroça.
19	Um estranho homem de manto aparece em varios pontos da cidade olhando para o grupo.
20	O grupo é confundido com um grupo de heróis famosos.
21	Um goblin faz exibições de dança na rua em troca de esmolas.
22	Uma corrida de bigas entre jovens ricos inconsequentes vem na direção do grupo.
23	Um macaco adestrado rouba um dos personagens.
24	O grupo é acusado de participar em um crime hediondo .
25	Apos uma noite de bebedeira o grupo acorda na prisão sem lembrar de nada.
26	Um antigo caso mal resolvido de um personagem aparece com fúria nos olhos.
27	Um mensageiro desesperado deixa uma de suas cartas cair aos pés do grupo.
28	Um golem descontrolado vem causando caos pela cidade.
29	Um homem rico diz ser o pai de um dos personagens.
30	Um religioso maluco faz profecias sobre o grupo e os segue como se fossem anjos.

# Castelos e palácios

#### Tabela 12: Castelos e palácios

- 1 Rebeldes liderados por um meio elfo chamado Rob wood atacam o castelo.
- 2 Assassinatos ocorrem durante a noite e um monstro verde é o provável responsável, o nome "dele": Fiona.
- 3 Uma pedra solta na parede do corredor, quando puxada revela um buraco. Do outro lado desse buraco está uma pessoa amarrada idêntica a quem achou a passagem.
- 4 Um bobo da corte segue os personagens, contando segredos desagradáveis deles, que os outros integrantes do grupo desconheciam!
- 5 Uma sala com 20 pares de fantasmas parados, como se tivessem sido congelados durante uma dança.
- 6 Uma passagem secreta é descoberta quando um jogador se apoia numa parede.
- 7 Uma camareira sai apressada de um dos quartos, ajeitando suas roupas.
- 8 Um gato peludo, bem cuidado e de olhar inquisidor segue o grupo, mas foge se importunado, apenas para retornar a seguilos mais tarde.
- 9 Um ajudante de cozinha atabalhoado carregando uma dúzia de pratos e travessas atropela um dos personagens dos jogadores, sujandoo e espalhando os pratos pelo chão.
- 10 Um nobre vestido como camponês tenta sair do castelo sem ser reconhecido.
- 11 Um nobre muito parecido com um dos personagens sugere que troquem de lugar por alguns dias.
- 12 Acionando uma alavanca, um orgão feito de ossos emerge do chão
- 13 Um corredor com espelhos no teto reflete a imagem de animais ao invés de pessoas
- 14 Uma capela trancada no jardim parece ter sido arrombada
- 15 Uma criança é vista ao longe entrando ou saindo de um espelho/armário/baú.

#	Encontro
16	O harém secreto de uma nobre com aparelhos de tortura adaptados, bebidas enebriantes, belos escravos.
17	Uma maquete da região em volta e alguns pontos marcados com alfinetes vermelhos.
18	Um animal horrendo preso numa jaula, mas expelindo ovos de ouro.
19	Um quadro com a figura de um velho capaz de falar.
20	A torre proibida do mago louco muda qualquer pessoa de sexo ao respirar sua atmosfera sobrenatural
21	Um bandido/ladrao/espião é visto se esgueirando pelo palácio
22	Bonecos esculpidos em dioramas representando algumas pessoas da cidade. Alguns estão com espadas cravadas no corpo manchados de sangue, outros sendo venerados.
23	um tapete sai do lugar e revela uma mancha de sangue fresco escondida.
24	Uma sala abriga a espada do rei presa numa bigorna
25	A princesa/rainha é flagrada nos braços de um membro de uma comitiva estrangeira em missão de paz
26	Gritos de uma orgia podem ser ouvidos por toda a noite
27	Uma biblioteca imensa parece ser maior por dentro do que por fora
28	Um bobo da corte conta piadas horriveis sobre a fisionomia dos personagens diante de toda corte
29	Um baile de mascaras apreensivo por conta de um possível atentado
30	Um grande pintor chega no castelo e faz pinturas mágicas

# Mundo subaquático

#### Tabela 13: Mundo subaquático

- 1 Um bando de corpos de pescadores afogados presos a corais.
- 2 Uma fossa profunda forma um lago submarino ao ser preenchida de água mais densa que não se mistura ao resto do mar.
- 3 Uma imensa floresta de algas longas, de 30m a 80m de comprimento, cobrindo todo o espaço do fundo à superfície da massa d'água, ao longo de centenas de metros quadrados.
- 4 Uma nave espacial encalhada no fundo de uma grande lagoa que surgiu do preenchimento da cratera gerada na queda.
- Vários seres aquáticos inteligentes diferentes (como tritões, sereias, elfos aquáticos etc) fazendo um torneio de justa montados nas mais diversas criaturas aquáticas (tubarões, golfinhos, polvos, cavalos marinhos gigantes, etc)
- 6 Uma grande embarcação recém naufragada vem caindo da superfície em direção ao fundo do mar.
- 7 Uma área hemisférica no fundo da massa d'água que inexplicavelmente não é preenchida pela água.
- 8 Um cardume de peixes que não saem de uma mesma área restrita são impedidos de deixar a área por alguma coisa invisível.
- 9 Uma macieira enraizada no fundo do mar está completamente sadia e produzindo frutos.
- 10 Um estranho homem anda calmamente no fundo do leito aquático. Ele não compreende por que os personagens não fazem o mesmo, pois para ele isso é normal e corriqueiro.
- 11 Um tipo de transporte mecânico/magico navega submerso.
- 12 Uma fenda expele magma em grandes quantidades.
- 13 Uma miríade de aguas vivas gigantes se aproxima do grupo.
- 14 Uma cidade em ruínas apagada da história é encontrada.
- 15 Um tritão de 5 metros de altura está completamente amarrado num rochedo

#	Encontro
16	Um kraken completamente acorrentado / petrificado / paralizado.
17	Um navio encalhado com um brilho dourado no fundo de seu casco
18	Um monstro marinho persegue o grupo mas é devorado por outro monstro maior.
19	Uma intrigante caixa negra presa num altar sob um templo arruinado com runas de proteção e selos magicos.
20	Uma corrente marítima forte arrasta o grupo por minutos ou horas.
21	Uma comitiva de elfos marinhos escoltando uma pessoa muito importante.
22	Uma serpente marinha morta-viva protege uma estranha torre rustica de rochas estranhas.
23	Uma estranha pira de 5 metros de altura arde em chamas antinaturais sem parar.
24	No fundo do mar um poço, ricamente ornamentado com jóias preciosas e runas antigas, parece fazer agua jorrar para o mar, como se fosse a nascente do ocenao.
25	Uma dezena de tentáculos negros de 10 metros cada se agitam ao longo de fendas.
26	Uma névoa de polvo se extende por centenas de metros deixando o grupo no escuro.
27	Enterrado entre algas e rochas está uma grande caixa com o brasão de uma família nobre conhecida.
28	Dentro de uma pirâmide de vidro com uma entrada por baixo repousa um altar com uma manopla de ouro.
29	Uma estátua gigantesca com as feições de um NPC de pouco destaque até o momento.

30 Corpo de alguém desaparecido recentemente preso a uma bola de ferro.

# Planos existenciais e outros mundos

#### Tabela 14: Planos existenciais e outros mundos

- 1 Uma construção ou montanha se ergue, em minutos, perto do grupo. Várias pessoas correm para lá.
- 2 Um oficial mostra uma imagem esculpida de um personagem do grupo afirmando que ele é um heroi semi-deus adorado por seu povo.
- 3 Várias pessoas somem após entrar numa sala, lá há apenas um grande quadro com uma paisagem de um palácio.
- 4 Fantasmas atuam como carcereiros de seus algozes numa prisão dimensional.
- 5 Uma cidadela abertamente governada por 3 vampiros e impostos s\u00e3o pagos com sangue.
- 6 Um maça de vidro que miniaturiza quem a toca e o teleporta para um semi-plano de exisstência em seu interior.
- 7 Um fenômeno semelhante a aurora boreal ocorre, mas na forma de um redemoin-
- 8 Um prédio moderno, esta encravado no topo de uma montanha.
- 9 Uma névoa púrpura funciona como trajeto para gondolas voadoras navegarem para fora do planeta.
- 10 Uma gigantesca estátua em ruinas, do grande cthulhu, abriga uma colonia de pequenos micoleões de pele verde.
- 11 Um bosque de árvores poligonais onde os animais são mecânicos e emitem sons robóticos.
- 12 Um cemitério de dragões escondido no interior de um vale muito profundo.
- 13 As águas do oceano caem em uma cachoeira sem fim, no horizonte do mundo, onde a vastidão negra do espaço pode ser contemplada.
- 14 Um grupo de imensas criaturas extraplanares, similares a baleias, nadando no ar. Elas são pacíficas e parecem estar migrando juntas para algum local. Eventualmente elas emitem estranhos assobios para se comunicar.
- 15 Um grupo de goblinoides com roupas estranhas se movem a grandes velocidades dentro de uma caminhonete!

#	Encontro
16	Um mundo habitado por vários Cthulhus/tarrasques ou outro monstro dito único.
17	Um estranho mundo/cidade/plano onde vacas reinam e voam.
18	Um lugar onde a gravidade não existe ou é muito diferente do padrão de costume dos jogadores.
19	Um grupo de homens-cogumelo lutam contra tartarugas falantes para proteger sua princesa humana.
20	Um palácio espelhado reflete a imagem dos personagens de sexo trocado ou com idade avançadíssima.
21	Uma cidade onde as pessoas que não souberem a palavra mágica terão seu sexo permanemtemente trocado ao deixarem seus muros.
22	Uma gigantesca torre multicolorida forma um angulo agudo de 45º se permanece em pe misteriosamente.
23	Uma cidade/vila/plano possui apenas 2 dimensões
24	Uma cidade/reino/plano onde ninguém pode morrer a menos que queira.
25	Um arcoiris serve como ponte para um castelo voador.
26	Uma torre velha abriga uma sala cheia de portais para outros mundos.
27	Um misterioso bosque onde nenhum item mágico funciona e todas as magias falham.
28	Um comerciante parece vender uma orbe que contem todo um mundo em miniatura.
29	Uma manada de unicórnios percorrem os céus deixando um rastro como a cauda de um cometa.
30	Uma gigantesca cidade construida sobre um asteróide, cheia de criaturas de diversas raças e mundos voa na órbita de vários planetas e até dimensões.

### Terras assombradas

#### Tabela 15: Terras assombradas

- 1 Uma mão recém decepada, pregada pela palma em uma árvore.
- 2 Uma pilha de ossos se ergue no ar, formando um esqueleto completo. O esqueleto move-se alguns passos em direção ao grupo, com um braço erguido, balbucia algumas palavras e então se desfaz novamente.
- 3 Uma música fantasmagórica parace vir de lugar nenhum.
- 4 Faces lamentosas e mãos ávidas parecem se formar em meio à neblina.
- 5 Uma enorme árvore com mais de uma dúzia de corpos enforcados pendurados em seus galhos.
- 6 Uma pessoa suja de sangue e de olhar vazio, caminhando a esmo. Ela parece em choque ou lunático.
- 7 Um ou mais bonecos de vodu, representando um ou mais membros do grupo.
- 8 O caminho serpenteante num bosque leva até um grande cemitério, e no centro destes um esqueleto munido de pena e tinta escreve o livro do destino.
- 9 Durante uma grande tempestade, a meia noite, uma mansão no topo de um penhasco é o único refúgio seguro.
- 10 Corvos negros, empoleirados em uma grande árvore grasnam maldições sobre o grupo.
- 11 Uma multidão acalorada carregando uma jovem ruiva para a fogueira.
- 12 A lua cheia parece muito mais perto do que o de costume.
- 13 Uma névoa assustadora é criada a partir de uma garrafa nefasta presa numa sepultura solitária no meio da colina.
- 14 Uma cidade no topo de uma montanha bizarra que misteriosamente parece estar atras da lua!
- 15 Durante uma conversa a resposta é interrompida por um corvo dizendo "Nunca Mais".

#	Encontro
16	Um gato negro com olhos brancos e sem pupilas é visto em vários pontos e lugares diferentes ao longo da região.
17	Numa encruzilhada, uma velha cigana tira a sorte dos aventureiros. Ela diz que um será famoso se outro morrer terrivelmente.
18	Uma coruja da noite passa rente aos aventureiros, deixando cair um cama- feu de prata com a imagem de uma bela mulher.
19	Um coelho branco sinistro e com a boca suja de sangue guarda a entrada de uma caverna.
20	Os aventureiros encontram uma cripta cheia de livros antigos que so podem ser lidos dentro da cripta.
21	Nunca amanhece no local.
22	Um furação pode ser visto ao horizonte. Ele brilha com tons púrpuras e relampeja.
23	Uma cidade fantasma recebe a visita de camponeses anualmente para fazer oferendas aos mortos.
24	Um cavaleiro sem cabeça passa pelo grupo galopando a todo vapor.
25	Um esqueleto equino pasta pelo campo e age como se vivo fosse.
26	Esporos hediondos deixam o grupo com um aroma que atrái zumbis.
27	Chuva de sangue cai misteriosamente sobre a região.
28	O sol sempre está coberto por nuvens negras
29	A meia noite todos os moradores da cidade se transformam em licantropos sem controle.
30	O canto feminino de um fantasma apaixona um dos jogadores.
31	Após cruazarem uma névoa comum, o grupo é telportado para um semi- plano de horror e medo, dominado por lordes mortos-vivos e criaturas das trevas.

**BÔNUS** 

# Mundo dos sonhos, pesadelos e devaneios

#### Tabela 16: Mundo dos sonhos, pesadelos e devaneios

- Os personagens encontram eles mesmos e entendem que todas as ações realizadas até aquele momento não foram feitas por eles, mas sim por um outro grupo de pessoas, que acabou de se encontrar com eles neste exato momento. Os jogadores passam a controlar seus personagens verdadeiros a partir do encontro.
- 2 Uma bela mulher se declara apaixonada por um personagem várias vezes, até que um dia encontra uma prostituta com a mesma aparência dela, noutra cidade.
- O cavalo de um jogador passa a falar que é uma criatura inteligente presa no corpo do animal.
- 4 Lutas em uma arena onde os ferimentos são reais quando os personagens acordam.
- Um objeto que foi obtido durante o sonho permanece nas mãos do personagem quando este acorda.
- 6 Um parente falecido aparece em sonhos concedendo dicas uteis.
- 7 Alguém reivindicando ser uma vítima morta pelo personagem assombra seu sono ocasionalmente, mas não há qualquer lembrança dessa pessoa por parte do personagem.
- 8 Uma conspiração em que várias pessoas comuns e algumas proeminentes são monstros disfarçados envolve o grupo numa luta sinistra contra duendes alados.
- <sup>9</sup> Todos os personagens estão nús diante do rei, mestre, ou qualquer outra pessoa ou grupo de pessoas importantes.
- O deus dos sonhos faz com que toda a sessão de jogo seja um sonho, mas no final alguma coisa revela que nem tudo foi sonho.
- 11 Um sonho revelador indescritível leva um personagem a mudar de alinhamento.

### Um suplemento para Old T

Encontro

- No sonho todo mundo tem a cara da mãe de um dos personagens. 16
- 17 O grupo se encontra rodeado de mulheres nuas e taradas.
- 18 Um dos jogadores possui o poder de Deus.

#

- 19 Uma chuva negra cai sobre um campo tenebroso e um grupo inimigos/vilões antigos se levantam como zumbis.
- 20 Uma floresta magica de cores exóticas envolve o grupo como num labirinto psicodélico de emoções fortes e sensações oníricas surpreendentes.
- 21 Uma cidade sinistra surge no horizonte com uma arquitetura de ângulos impossíveis, métrica obscena e proporções ciclópicas.
- Um homem de camisa listrada, rosto queimado e uma luva com garras metálicas assombra o grupo durante todas as noites, até matar algum deles.
- 23 Papai noel e suas renas estão aprisionados em jaulas mágicas enquanto Gremlins malignos roubam seus presentes.
- Quando desperto, o personagem percebe que elementos de seus sonhos estão aparecendo em seu caminho.
- Os sonhos horríveis acabam gerando uma fóbia grave no personagem. 25
- Os pesadelos são tão intensos e perturbadores que o personagem só consegue dormir durante o dia.
- No sonho, o grupo se encontra num mundo exótico idêntico ao nosso mundo real atual e precisam pegar o onibus de volta para seu mundo.
- Um grupo de homens encapuzados ataca o acampamento e sequestram os personagens para realizar um ritual macabro envolvendo violência e estupro de seus corpos.
- Um personagem acorda todo sujo de fezes devido ao pavor gerado por seu pesadelo.
- Um rei é atormentado por um mesmo sonho ao longo dos dias e oferece uma recompensa gorda a quem lhe disser o significado dos sonhos.
- Uma criança de pele roxa e olhos amarelos parece ser capaz de interpretar os sonhos das pessoas.
- Um mesmo animal/monstro/pessoa é visto em diversos sonhos de diversas pessoas diferentes, num mesmo espaço de tempo.
- Um sonho bizarro que mistura os elementos de 1d4 itens desta lista.
- Uma caixa vermelha guarda um livro chamado Velho Dragão, que revela que toda a existência do mundo e dos próprios personagens não passam de um jogo criado para a diversão de criaturas estranhamente criativas de outra dimensão alienígena.

#### 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 Con
- 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 copyrigh, 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 ablal 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.
- g. 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 v1.03, 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.

# © creative commons



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia