

OLD  DRAGON
ROLE PLAYING GAME

PÂNTANOS E ALAGADIÇOS

SÉRGIO GOMES
O ALQUIMISTA

 CASA DO
ALQUIMISTA



PÂNTANOS ^E ALAGADIÇOS₃

SÉRGIO GOMES
O ALQUIMISTA



Publicado em 19/02/2018
www.guildadosmestres.com.br

UMA PALAVRA DO AUTOR

Agradecimentos especiais a Vanessa Calado, Franz Fernandes, Bruno Sakai, Marcia Kawashiro, Marcelo Hideto, Felipe Correia, Bruno Costa, Kallanar South, Junior Brizzola, Marcelo Telles e Felipe Pep.

Sérgio "O alquimsita" Gomes

UMA PALAVRA DO ZELADOR

Não poderia deixar de agradecer ao Sérgio por escolher a Guilda dos Mestres como casa para este suplemento. Esta escolha acabou atrasando o seu lançamento, mas eu não poderia apenas hospedar o projeto na GdM, sem participar de nada! Com isso, atrasei o lançamento para poder revisar, editar e diagramar tudo à maneira da casa, como você já conhece!

Pep, o Zelador de Amarelo

CRÉDITOS



Autor: Sérgio "O alquimista" Gomes

Editor: Felipe Pep

Revisor: Felipe Pep e Sérgio "O alquimista" Gomes

Diagramação: Felipe Pep

Como você perceberá, este e-book é todo inspirado no projeto gráfico do Old Dragon Aprimorado e todas as artes utilizadas foram selecionadas de sites da internet, por isso, o mínimo que poderíamos fazer é dar os devidos créditos aos artistas.

Projeto gráfico: Baseado no trabalho de Dan Ramos e Luisa Kühner em Old Dragon Aprimorado.

Arte da capa e contracapa: Navate
(<https://navate.deviantart.com/art/The-Witches-211968625>).

Artes internas: Jasinai, L.Lenz, Piotr Dura, Hawanja, Jorgito(Cururo), Ksenia Sharavina, Stephen Nickel.

SUMÁRIO



INTRODUÇÃO	6
2. REGRAS ALTERNATIVAS	9
1.1. Apodrecimento de provisões	10
1.2. Infecções	10
1.3. Medo	10
1.4. Influências Mágicas	10
2. OPÇÕES DE CLASSE	14
2.1. Druida do Pântano	14
2.2. Guardião do Pântano	14
2.3. Xamã da Serpente	16
2.4. Novos Domínios	17
3. PERIGOS E INIMIGOS	18
3.1. Turfeiras de Musgo Sphagnum	18
3.2. Solo Salgado	18
3.3. Rajah gigante	19
3.4. Novos Monstros	19
3.5. Encontros Aleatórios	26
4. AVENTURAS	27

INTRODUÇÃO



Pântanos são biomas caracterizados pela presença de água parada e pouco profunda assentada sobre um solo impermeável e bastante rico, com vegetação muito densa que satura a água com material decomposto. Costumam existir em quase todos os climas, com exceção aos mais frios, e são o lar de muitas formas de vida, sejam elas naturais ou fantásticas.

Lembro-me da primeira vez em que me aventurei em um pântano: era fétido e escuro, com barulhos estranhos e cheiro de animais em decomposição por toda a parte. Depois acabei descobrindo que muitas vezes o cheiro de animais em decomposição vem do próprio pântano, e não de animais propriamente dito.

Em minha ingenuidade inicial, imaginei que pântanos só eram formados em água doce, afinal, como aventureiro novato nunca havia explorado mais do que uns vinte quilômetros de minha vila, mas fui longe o bastante para conhecer um pântano.

Seu nome era Lago da Viúva e era evitado por muitos dos homens e mulheres mais ingênuos da cidade, e sempre foi fácil descobrir o porque: era escuro, tinha um cheiro estranho e os animais que ali viviam aprenderam a se esconder e adaptar.

Certa vez ouvi histórias sobre um tipo de goblin que amarrava uma grossa casca de árvore com musgo nas costas e cortava os dedos daqueles corajosos ou burros o suficiente para enfiar a mão na água, parece fantástico e na verdade era mesmo. O “vilão” da



fábula era na verdade uma espécie bem estranha de tartaruga, bastante violenta e com uma mordida forte o suficiente para arrancar sua mão, mas ainda sim, uma tartaruga.

Com o tempo descobri que os pântanos também existem no litoral, na maioria das vezes num braço de mar, quando um rio se encontra com o oceano. Possuem uma fauna bem característica, embora a flora das duas regiões seja basicamente constituída por plantas que resistem a bastante quantidade de água – enquanto outras simplesmente apodrecem devido à saturação – mas também resistem a solos pobres em nutrientes.

A fauna do pântano é bastante diversa e muito resistente. O local é bastante frequentado por répteis, em especial tartarugas, serpentes e crocodilos, mas você está severamente enganado se imagina que há pouca vida neste ambiente: muitas espécies de pássaros, peixes e até alguns mamíferos fazem dos pântanos seu lar. Embora acabem se adaptando e especializando demais, o que pode ser um problema para um comerciante de animais exóticos ou um mago que queira um familiar diferente para ostentar.

A fauna e flora fantástica do pântano são uma beleza à parte e muitas criaturas que conhecemos optam por viver aqui, mas se adaptam ao local e acabam se transformando, quase em outra espécie. Algumas tribos de goblinóides e trolls estão aqui a tanto tempo que suas peles assumiram um tom escuro, mescla de preto e marrom, que os deixa quase invisíveis na água e na vegetação próxima a ela. Dragões negros, tartarugas-dragão e medusas veem nos pântanos um local propício para seus covis, enquanto harpias fazem ninhos na copa das árvores mais altas.

Alguns humanos e halflings também fazem dos pântanos seu lar, em casas flutuantes ou estabelecidas em pequenas ilhotas no meio do rio ou das lagoas de água escura que se formam no pântano. Estes habitantes se chamam carinhosamente de cajuns, e possuem muitas tradições que podem ser bastante estranhas para



os habitantes de outras partes do reino. Alguns são adeptos de religiões misteriosas, como o voodoo e xamanismo.

O maior perigo do pântano é o próprio pântano. Suas condições diferenciadas fazem com que alimentos e roupas se degradem muito rápido. Alguns exploradores veem suas armaduras e armas serem devoradas pela ferrugem em apenas algumas semanas.

O terreno no pântano também é um problema. Embora seja bastante sólido, esta coberto por material orgânico, o que facilita os tombos e escorregões. As áreas alagadiças não deixam nada a dever às areias movediças do deserto.

Sua fauna também pode ser bastante perigosa. Predadores como crocodilos – e os gigantescos crocodilos de água salgada – serpentes, titanoboas e escorpiões são imprevisíveis e quase invisíveis em seu habitat, fazendo com que mesmo o mais experiente explorador tenha dificuldade de detectá-los.

A flora também pode ser complicar sua vida, pois muitas árvores possuem raízes aéreas capazes de empalar os descuidados, ou grandes campos de taboa trançadas que dão uma falsa sensação de estabilidade, mas que na verdade estão sobre grandes e perigosos bolsões de água.

Aqueles que desejam se aventurar nos pântanos, preparem-se para perigos muito maiores do que aqueles que encontramos nas masmorras, mas preparem-se para se deparar com um lugar mágico e desafiador.

*Das anotações de Marie Baptiste Jacques, da Casa Custaeou,
Exploradora Acadêmica da Universidade de Taliba.*

CAPÍTULO 1

REGRAS ALTERNATIVAS



Pântanos podem ser lugares bastante perigosos e cruzar sua extensão já é por si só um desafio aos aventureiros. Caso o mestre queira dar aquela ~~sacaneada~~ veracidade à uma aventura ou viagem pelo pântano, pode adotar algumas ou todas as regras alternativas que serão apresentadas neste capítulo.





1.1. APODRECIMENTO DE PROVISÕES

A umidade encontrada nos pântanos pode estragar provisões muito rapidamente. Considere que as provisões, que não estejam armazenadas adequadamente, duram metade do tempo normal.

1.2. INFECCÕES

Qualquer machucado pode infeccionar – e infeccionar feio – em ambientes pantanosos. Considere que qualquer machucado, proveniente de dano ou acidente, tem 3% de chance de infeccionar +3% por hora no pântano (realize testes a cada hora).

Um machucado infeccionado reduz a Constituição do personagem em 1 por hora dentro do pântano. Uma JP de Constituição pode negar os efeitos, mas não nega efeitos já ativos da infecção. A magia Curar ferimentos ou os devido socorro impede a infecção, mas não nega efeitos já ativos.

1.3. MEDO

Personagens não nativos que permaneçam no pântano por muito tempo podem sofrer complicações mentais, podendo apresentar paranoia e medo. Considere que ele recebe -1 em seus testes devido a condição mental após um total de horas no pântano igual a metade da Sabedoria.

Uma JP de Sabedoria pode negar os efeitos. Outras incursões diminuem o medo, dobrando o tempo de permanência possível sem riscos à sanidade.

1.4. INFLUÊNCIAS MÁGICAS

Pântanos são famosos por sua atmosfera carregada de mistério. Um mestre realmente interessado em dificultar a vida dos personagens pode considerar que magias de cura ou que envolvam energia positiva tenham uma chance de 10% de não funcionar. Já as magias necromânticas ou que envolvam energias negativas teriam uma chance de 10% de serem utilizadas sem consumir as magias diárias do conjurador.



Clérigos afastam mortos-vivos como se possuíssem 1 nível a menos e clérigos malignos controlam mortos-vivos como se possuíssem um nível a mais.

Caso você utilize as regras alternativas de Magia Elemental e Linhas de Ley, considere que os pântanos são nodos de magia de trevas e mecas de magia de luz.

CONSIDERAÇÕES

Água: Embora não seja poluída, a água dos pântanos é saturada. Sem o devido tratamento pode causar doenças nos personagens (diarria é o mais provável).

Ferimentos: Os personagens tem 5% de chance de se ferir nas plantas, árvores e no solo dos pântanos (tombos, escorregões...). Isso pode gerar infecções.

Perigos: Os animias comuns configuram verdadeiras e inesperadas armadilhas do terreno. Uma serpente confundida com um cipó ou um jacaré com um tronco podem ser letais.

Terreno difícil: O pântano pode parecer bastante simples de se viajar, uma vez que não há grandes elevados, mas seu terreno é bastante escorregadio, com poças grudentas de material decomposto e grades charcos que escondem bolsões de água abaixo da superfície. Um personagem que caia em um bolsão, por exemplo, pode ter dificuldades de sair e morrer afogado, enquanto inimigos podem se aproveitar de grupos inteiros presos em campos alagadiços.





Capítulo 2

OPÇÕES DE CLASSE



Se você quiser pode tornar os pântanos em um mundo a parte dentro do seu cenário de campanha. Neste capítulo veremos algumas especializações novas para personagens totalmente baseadas na vida e mistérios que reservados pelos pântanos.

2.1. DRUIDA DO PÂNTANO (CLÉRIGO)

O Pântano é vivo. O Pântano é vida. Alguns clérigos não adorar uma divindade específica, pois a vida que flui do pântano é o que há de mais divino. Druidas do pântano são solitários em sua contemplação da natureza dos pântanos e evitam deixar seu território ao máximo.

No 5º no personagem recebe o domínio divino “Pântano”. No 8º nível conquista o poder de se metamorfosear, 3 vezes por dia, em um animal típico do pântano, com até 8 dados de vida. Quando atinge o 16º nível o personagem se torna capaz virar um ser monstruoso com 3 metros de altura, cujo corpo humanóide é inteiramente constituído por extratos vegetais. Nesta forma recebe +1 na CA, Movimentação extra de 3 metros por rodada e regeneração de 1d4 pontos de vida por rodada. Esta transformação pode ser usada 3 vezes ao dia e sua duração é de 1 hora no máximo.

2.2. GUARDIÃO DO PÂNTANO (HOMEM DE ARMAS)

Guardiões do pântano são guerreiros que dedicam suas vida à proteção do bioma em que vivem. Outros receberam do pântano habilidades especiais para singrar o mundo, levando a vida e a



voz do pântano onde quer que vão. É comum que levem consigo sementes de plantas nativas para plantio em regiões pantanosas destruídas ou em estado precário.

A partir do 5º nível, o guardião escolhe um totem protetor que lhe garante uma habilidade extra. Uma vez escolhido o totem ele não pode ser trocado. O totem do Crocodilo concede Ataque de Mordida (dano 1d4+ Mod. de Força); o do Treant cobre a sua pele com uma casca grossa (Redução de dano 2); o da Onça oferece o talento ladino da Furtividade (30%) e o da a Tartaruga melhora a defesa por conta de seu casco (CA+2).

Ao atingir o 8º nível, o totem concede novas habilidades especiais. O totem do Crocodilo aumenta o dano da mordida para 2d4. e concede +1 na CA; o do Treant troca a necessidade de se alimentar, pela ingestão de 3 litros de água e uma hora de sol; o da Onça garante movimentação de Escalada de 7,5m por rodada e o da Tartaruga permite que prenda a respiração debaixo da água por horas (Mod. Constituição).



MR 09

Por fim, no 16º nível, o guardião se torna uno com seu totem. Uma vez por dia, durante uma hora, ele pode se tornar uma criatura híbrida. A forma híbrida do totem do Crocodilo concede +2 na Força e +1 na CA; a do Treant aumenta a Constituição em 2 e garante um ataque extra por rodada; a da Onça adiciona 2 pontos a Destreza e garras que causam 1d6 de dano. A forma do totem da Tartaruga garante



+2 de bônus na Constituição e também na CA, além de 2 pontos de Redução de dano.

2.3. XAMÃ DA SERPENTE (CLÉRIGO)

Serpentes guardam grande conhecimento e poder. Elas são vistas como guardiãs de sabedoria ancestral e de conhecimentos que apenas as criaturas mais antigas da existência podem se recordar. Ao mesmo tempo, são belas, traiçoeiras e perigosas, devorando inimigos derrotados e aliados indignos.

A começar do 5º nível, o personagem se torna um Xamã da Serpente, recebendo o domínio "Répteis". No 8º nível, o Xamã pode adotar o aspecto da serpente até 3 vezes por dia, recebendo um dos seguintes benefícios: Presas que causam 1d4 de dano e reduzem a Constituição do alvo em 1d2 por conta de Veneno (JP para resistir ao veneno); Escamas reptilianas que consedem CA +2; movimentação especial de escalada ou natação (7,5m por rodada) ou um faro apurado de 30 metros de alcance.

Ao atingir o 16º nível, uma vez ao dia, o Xamã Serpente pode entrar em transe e se conectar com o grande espírito das





serpentes. Ele tem direito a realizar uma pergunta que será respondida prontamente e de forma assertiva e verdadeira. O Xamã pode ainda escolher utilizar esta habilidade apenas uma vez ao mês, num ritual que leva 1d6 dias de preparação para lançar a magia desejo, ou qualquer outra magia contra um alvo.

2.4. Novos Domínios

Quatro novos domínios inspirados nos mistérios dos pântanos estão ao alcance dos personagens dos jogadores.

Almas: Você pode falar livremente com espíritos e o toque da sua mão permitir que uma arma cause dano a um ser insubstancial. O efeito dura um total de rodadas igual a metade do seu nível de personagem e pode ser utilizado um número de vezes por dia igual ao Mod. Sabedoria.

Canibalismo. Ao realizar um ataque corpo-a-corpo bem sucedido você pode morder a vítima e arrancar um naco de carne. Ingerindo o pedaço da vítima você recebe um bônus de +1 em ataques mágicos realizados contra criaturas daquele tipo. O efeito dura um número de rodadas igual a metade do seu nível.

Pântano: Você se torna imune aos efeitos nocivos do pântano. Além disso, você nunca se perde em regiões pantanosas e alagadiças.

Repteis: Você pode falar livremente com reptéis, podendo controlar um montante de criaturas que não somem mais dados de vida que o seu nível de personagem. Os animais permanecem sob seu poder até serem mortos, liberados ou até o fim do combate. Este poder pode ser invocado um número de vezes por dia igual ao Mod. Sabedoria.

PERIGOS E INIMIGOS



Muitos são os perigos naturais dos pântanos, fora seus moradores. Neste capítulo você encontrará algumas opções de armadilhas que a natureza preparou para os aventureiros e novos monstros para desafiar seus jogadores.

3.1. TURFEIRAS DE MUSGO SPHAGNUM

Este musgo pode se tornar uma armadilha letal, pois se prolifera rápido sobre lagos e charcos, podendo cobrir o corpo de água e dar a impressão de que ali é um lugar sólido e seguro .

Classificação: 2

Gatilho: Esta “armadilha” é ativada quando alguém a pisa.

Efeito:O alvo é “sugado” para baixo do musgo caso não seja bem sucedido em uma JP de Destreza. A cada rodada deve rolar novamente JP para se libertar e uma JP de Constituição, para evitar afogamento, caso não se liberte.

Contramedida: Um bastão de apoio pode evitar uma turfeira de musgo sphagnum.

3.2. SOLO SALGADO

Algumas partes do pântano possuem um teor de sal maior do que outros, criando o solo salgado ou, comumente conhecido, pântano movediço. Ao contrário das lendas, é quase impossível ser “engolido” pelo solo salgado, mas ficar preso nele pode atrasar ou atrapalhar um grupo, e alguns goblins e salteadores são



especialistas em utilizar rotas para estes locais.

Classificação: 1

Gatilho: Esta “armadilha” é ativada quando alguém a pisa.

Efeito: Fica preso no solo. A cada rodada ele deve realizar uma JP de Destreza para se libertar. Uma falha no teste indica que o alvo afundou mais.

Contramedida: Um bastão de apoio pode evitar solo salgado.

3.3. RAJAH GIGANTE

Com uma forma circular de 2m de raio, e um líquido límpido e inodoro em seu interior, muitos aventureiros inexperientes costumam confundi-la com uma bem-vinda fonte de água fresca em meio ao lodo, mas na verdade ela é uma planta carnívora de solo, que secreta um líquido entorpecente e ácido.

Classificação: 1

Gatilho: Esta “armadilha” esta sempre ativa, mas suas vítimas devem beber de seu interior para que possam cair nela.

Efeito: Beber o líquido do interior da planta exige uma JP de Constituição. Uma falha faz com que o alvo entre em torpor e caia dentro da planta. 1d4 horas depois, os personagens que beberam a água (mesmo aqueles que passam no teste) devem realizar a jogada de proteção. Uma falha resulta em diarreia e -1 na Constituição por 1d4 horas.

Contramedida: Ao observar o interior da planta é possível ver o esqueleto de pequenos animais.

3.4. NOVOS MONSTROS

Os pântanos ainda escondem perigos antigos e misteriosos. A seguir serão apresentados três novos monstros para aventuras em pântanos.





BRUXA DO PÂNTANO

Médio e Caótica | Pântano

Básico	Encontros	1 ou coven (3 bruxas)			
	Prêmios	20%			
	XP	1.225			
	Movimento	9m N 9m			
	Moral	12			
Força	19	Constituição	12	Sabedoria	13
Destreza	12	Inteligência	15	Carisma	14

Combate	CA	19
	JP	13
	DV	8 (48/72)
	RM	35%
	+	2 garras +13 (1d6+4)



As Bruxas do Pântano nascem das dríades pantaneiras cujo coração foi totalmente tomado por amargura e ira.

HABILIDADES ESPECIAIS

Visão no Escuro 36m;

Magia: Pode lançar magias como um mago de nível 4

Mau Olhado: Desorienta seus inimigos (total de 7 DV) com o olhar. Os alvos fazem JP de Sabedoria a cada rodada para se orientarem direito. Sucesso anula a habilidade por 1 dia.

Anfíbia: Respiração aquática.

Mímica: Pode se transformar em animais ou belos jovens.

Toque do pântano: Suas garras drenam 1 de Força ou Constituição. caso o alvo falhe em uma JP de Constituição.

ECOLOGIA

Difícilmente se afastam de seu covil. São territorialistas e solitárias, exceto as que possuem seguidoras.

SINERGIA

Crocodilo, fera do pântano e goblin e Seguidora.



APARÊNCIA DO MAL

Bruxas do pântano medem entre 1,8 e 2 metros, e chegam a pesar 80 quilos. Sua pele varia em tons ocres e esverdeados. Verrugas cobrem seus corpos esqueléticos e seus olhos emanam o mal. Vestem-se com trapos e se enfeitam com ossos de suas vítimas.

DIETA SINISTRA

Como inimigas de tudo o que é belo, se alimentam da vitalidade e carne de jovens de notável beleza. Se valendo de sua capacidade de transformação, seduzem rapazes e donzelas, em especial os que sejam nobres de espírito e puros de coração.

O PRAZER NA DESGRAÇA ALHEIA

Podem permanecer transformadas por décadas, tecendo teias intrincadas de loucura e manipulação. O resultado geralmente é um escândalo gigante, seguido da ruína da vida da vítima. Para elas um coração pode ser delicioso, mas um coração apaixonado é a mais deliciosa das iguarias que existem.

LAR DOCE LAR

Deixam seu lar em apenas duas ocasiões: Na reunião de seu coven e quando sai à caça de uma pessoa de coração puro. O Coven não tem agenda, as bruxas apenas sentem quando e onde será a reunião, já a caçada pode resultar em décadas de afastamento. Seguindo uma compulsão da raça, voltam a seus covis de tempos em tempos, conforme um padrão único pessoal.

CRENDICE POPULAR

A superstição atribui o sumiço de crianças e os pesadelos dos bebês ao apetite foraz das bruxas que rodeiam o lugar.

REDEÇÃO

Dizem que se alguém amar verdadeiramente uma bruxa, vendo a fada que existiu um dia, anulará a maldição e a transformara numa bela mulher. Ela viverá para sempre com a culpa de seus atos, mas terá a chance de uma nova vida.

DISIP

Médio e Caótica | Pântano, Qualquer

Básico	Encontros	1 ou coven (5 bruxas)			
	Prêmios	10%			
	XP	320			
	Movimento	9m N 9m			
	Moral	9			
Força	10	Constituição	10	Sabedoria	12

Destreza 15 Inteligência 14 Carisma 18

Combate	CA	14
	JP	13
	DV	3 (9/12)
	+	1 adaga +1 (1d4)



Disip é o termo usado para designar as belas, exóticas e rancorosas donzelas que escolheram servir às Bruxas do Pântano em troca de algum treinamento mágico.

HABILIDADES ESPECIAIS

Visão no Escuro 18m;

Magia: Pode conjurar 1 vez ao dia até 3 magias da seguinte lista: Aterrorizar, Enfeitiçar Pessoas, Ilusão, Raio de enfraquecimento, Sono.

Ladinagem: Pode utilizar os talentos de ladrão como um se

fosse um personagem ladrão de 3º nível.

ECOLOGIA

Não se afastam mais que um ou dois quilômetro do covil de suas mestras. Celebram rituais profanos com outras Disip e em ocasiões especiais, uma Disip é levada para um ritual do qual nunca mais retorna. Boatos sugerem canibalismo, mas as esperançosas creem no “parto do pântano”.

SINERGIA

Goblins e fera do pântano.



CADÁVER NEGRO

Médio e Caótica | Pântano, Qualquer

Básico	Encontros	1 ou bando (3-4)			
	Prêmios	-			
	XP	360			
	Movimento	6m			
	Moral	9			
Força	14	Constituição	14	Sabedoria	16

Destreza 15 Inteligência 5 Carisma 3

Combate	CA	17
	JP	14
	DV	5 (35/50)
	+	1 espada +6 (1d8+2)
		1 garra +6 (1d4+2)



Estes mortos-vivos possuem a pele escura como o abismo e ossos retorcidos despontam por todo corpo. Cobertos com crostas de sujeira e lodo surpreendem suas vítimas.

HABILIDADES ESPECIAIS

Visão no Escuro 18m;

Aura profana: Existe 35% de chance de um Cadáver Negro surgir quando um inimigo é abatido. Esta chance aumenta em 10% a cada inimigo caído.

Imunidades: Sono, fogo, frio, medo, venenos, Magias de

enfeitiçar e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

ECOLOGIA

Nascem da queda de grandes guerreiros, que indignados com a própria morte retornam em busca de redenção. Se derrotar um inimigo valoroso, converte-se em um cadáver comum e segundo as lendas reencarnam como caçadores de bruxas.

UTILIDADE

A crosta que cobre seu corpo pode ser usada na produção de venenos.

3.5. ENCONTROS ALEATÓRIOS

CRIATURAS

1d20 ENCONTRO

- 1 1D4 ZUMBIS
- 2 1D4 GOBLINS
- 3 1 CADÁVER NEGRO
- 4 1 LESMA-MANGUAL
- 5 1 BRUXA DO PÂNTANO
- 6 1 HIDRA
- 7 2 CROCODILOS
- 8 1D6 SERPENTES CONSTRITORAS
- 9 1D3 HOMENS LAGARTO
- 10 1D6 BRUXAS APRENDIZES
- 11 1 SAPO GIGANTE
- 12 1 DRAGÃO DA ESCURIDÃO JOVEM
- 13 1 ABUTRE GIGANTE
- 14 3D4 FUNGOS PIGMEUS
- 15 COVEN DE BRUXAS DO PÂNTANO
- 16 1D2 ARANHAS GIGANTES
- 17 2 SIBILANTES
- 18 1D6 TROGLODITAS
- 19 1 TIRANOSSAURO
- 20 DRAGÃO NEGRO ADULTO

EVENTOS

1d8 EVENTO

- 1 CHUVA TORRENCIAL
- 2 ENXAME DE MOSQUITOS
- 3 CHEIA ABRUPTA DO RIO
- 4 QUEDA DE ÁRVORE
- 5 AUMENTO DE TEMPERATURA
- 6 CORPO NO RIO
- 7 UM RITUAL DE BRUXAS.
- 8 NÉVOA FÉTIDA E ESPESSA

LOCAÇÃO

1D20 LOCAL

- 1 A TOCA DE UMA TRIBO GOBLIN
- 2 FOSSO DE ÁGUAS ESCURAS, MAS EXTREMAMENTE REFLEXIVA
- 3 ÁRVORE DECORADA COM FITAS
- 4 UM NAVIO ENCALHADO EM PERFEITAS CONDIÇÕES
- 5 UM IMENSO NINHO DE SABE-SE LÁ DO QUE...
- 6 UM CÍRCULO DRUÍDICO
- 7 CENTENAS DE BONECOS VOODOO
- 8 A CARÇA DE UM BARCO
- 9 UMA ENORME CASA NA ÁRVORE
- 10 ZARATAN
- 11 LAGOA DE MUSGO SPHAGNUM
- 12 A CHOÇA DE UMA BRUXA
- 13 AS RUÍNAS DE UM POSTO DE GUARDA COMPLETAMENTE TOMADA POR MUSGO SPHAGNUM
- 14 O NASCEDOURO DE ARBUSTOS RASTEJANTES
- 15 UMA ÁRVORE CONVERTIDA EM UM ENORME NINHO DE VESPAS GIGANTES
- 16 A TUMBA DE UM CADÁVER NEGRO
- 17 OS RESTOS MORTAIS DE UMA CARAVANA CIGANA
- 18 UMA CAVERNA QUE EMANA UMA AURA DE CORRUPÇÃO
- 19 UM LAGO DE NINFAS DO PÂNTANO
- 20 TOCA DE UM DRAGÃO NEGRO

Capítulo 4

AVENTURAS



Qualquer uma das 12 idéias abaixo pode ser utilizada como gancho de aventuras em andamento ou como um iniciador de campanhas. Você pode utilizá-las de forma aleatória (rolando 1d12) ou em uma seqüência lógica que preferir.





1. Crianças começam a desaparecer e a suspeita cai sobre uma nobre e sobre algumas mulheres de um prostíbulo local.
2. Um crocodilo colossais foi visto pela região. Um druida do pântano pede ajuda para proteger este espírito da natureza da milícia local.
3. Um cadáver negro foi visto portando uma arma identificada como a ancestral espada de um herói;
4. Uma mulher se identifica como a aprendiz foragida de uma bruxa do pântano e pede a proteção dos personagens jogadores;
5. Recentemente luzes começaram a flutuar sobre o pântano (“procissão das estrelas”). Eram luzes inofensivas até que algumas pessoas apareceram com queimaduras;
6. Goblins estão atacando caravanas em busca de algo que chamam de “brilhante e quente”. Sua tribo fica no pântano.
7. Eventos malignos fazem a igreja desconfiar da ação de bruxas. A inquisição inicia suas investigações, mas será que existe uma bruxa mesmo? Será que gente inocente vai morrer na fogueira?
8. Serpentes vêm atacando comunidades ribeirinhas sob o comando de um xamã renegado.
9. Uma árvore ancestral está morrendo e a única capaz de salvá-la é uma ninfa do pântano de nome Dália. O problema é que ela se transformou em uma bruxa do pântano;
10. Uma NPC aliada do grupo pensa que é Disip de uma bruxa, mas será apenas devorada na missa negra do coven.
11. O grupo se perde no pântano. Eles que se virem para sair;
12. Um personagem é transformado em sapo e só voltará ao normal quando for beijado por uma linda donzela.

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.

Cavando mais...até o fundo!

Conheça o pântano e seus perigos.

Neste e-book exploraremos o pântano e os problemas que ele pode trazer a um grupo de aventureiros de Old Dragon, ou outros jogos de fantasia d20.

Neste e-book você encontrará:

- Regras alternativas ;
- 4 novos domínios;
- 3 novas especializações;
- 3 novos monstros;
- 3 Tabelas de encontros aleatórios
- 12 idéias para aventuras!

Divirta-se explorando pântanos ou então use-os para desafiar seus jogadores!