



**Old
Dragon Day[®] 2014**
Aventura Oficial

A FORTALEZA SOMBRIA



Bem-vindo a mais um **Old Dragon Day!** Esta é a aventura oficial do #Oddday2014. A Fortaleza Sombria é uma história para 4 a 6 personagens de 10º nível.

História

Rommllet é um pacato vilarejo localizado entre uma grande cidade e terrenos selvagens. Assim, desenvolveu-se como uma parada de caravanas comerciais e viajantes. Além da movimentada taverna, a vila possui um pequeno mercado e uma igreja.

Há alguns anos, esta paz foi perturbada por um culto adorador de demônios. No início parecia apenas um grupo de lunáticos se aproveitando da tolice de alguns camponeses. Mas a seita cresceu, e seus líderes começaram a convocar também orcs e ogros das montanhas, até que uma horda considerável foi criada. Com duas centenas de integrantes, o culto se apoderou de um velho silo de grãos nas cercanias da aldeia. O lugar então ficou conhecido como A Fortaleza Sombria.

Temendo o domínio total da seita, os conselheiros enviaram um pedido de socorro à Capital, que notando a ameaça iminente enviou tropas e até mesmo heróis à vila. Após três dias de cerco, o forte foi tomado e as forças profanas, aniquiladas.

Após anos de paz, contudo, algo estranho voltou à fortaleza. Fumaça e sons de martelos de forja vieram do lugar, e salteadores foram avistados nas redondezas. Quando o primeiro mercador viajante foi atacado, o conselho passou a ficar temeroso que o antigo mal estivesse retornando.

Introdução

A Capital não pode enviar ajuda, a Rommllet porque está ocupada em conter recentes invasões goblinóides às terras marginais. Assim, as esperanças da vila residem em um grupo já famoso e estabelecido de heróis, os personagens dos jogadores (prestes inclusive a conquistar seus próprios seguidores!).

Em Rommllet, o conselheiro-mor (um homem de cabelos longos grisalhos, presos com uma tira de couro) lhes conta a história. As esperanças estão depositadas nos aventureiros, que precisam investigar a provável nova ameaça da Fortaleza Sombria.

A Fortaleza

A fortificação jaz em um brejo a meia hora de caminhada de Rommllet, cercada por grama alta e pegajosa devido à umidade local. O local é opressor, como se algo maligno pairasse no ar. Sapos coacham incessan-



Sapos gigantes [Grande Neutro]
CA 13 JP 15 MV 8 M 6 P100XP
ATQ 1 mordida +2 (1d4+2)

SG1

SG2

SG3

SG4

SG5

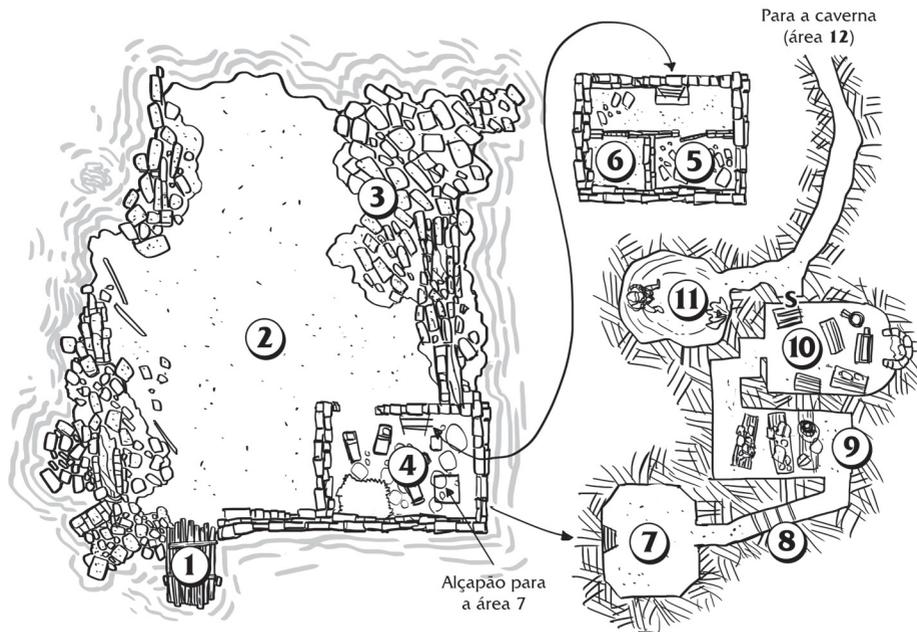
SG6

Visão na penumbra: 40 metros.

Língua: alvo atingido deve ter sucesso em jogada resistida de Força (o sapo tem 20) ou fica presa na língua do monstro, sem poder se movimentar ou realizar ações físicas.

Salto: 12m em linha reta ou 3m em altura.

Bestiário, página 172.



temente, e existe uma chance de 1 em 1d6 dos aventureiros encontrarem 1d4+2 sapos gigantes, nervosos com a movimentação local. Caso resolvam averiguar os arredores, esta chance aumenta para 3 em 1d6.

A fortaleza é protegida por um fosso coberto de água fétida, e está severamente danificada devido à batalha de anos atrás contra o mal. Escombros empilhados servem de muro em alguns pontos, e apenas a entrada e uma das torres permanecem incólumes.

1 Entrada

O portão da fortaleza jaz tombado há anos, servindo hoje de ponte. Ele esconde duas armadilhas, uma no início e outra no fim. São linhas praticamente invisíveis que servem para acionar um sistema de sino, alertando os salteadores.

2 Pátio

Espalhados em meio aos escombros, 8 (oito) sátiros vestindo capas cinzentas montam guarda de dia. À noite, duas aparições guardam o lugar. Os sátiros possuem uma estranha runa tatuada na nuca. Há uma chance de 10% cumulativa a cada rodada de combate que Lurgosh e os dois ogros (veja a área 4) se juntem aos sátiros.

3 Escombros

Os sátiros não misturam seus ganhos com Lurgosh e os ogros. Eles guardam seus pertences em um baú trancado embaixo de algumas pedras. Se arrombado ou levantado, um composto explode em luz vermelha e cega todos a até 6 metros dele. A cegueira - que impõe -4 na CA, ataques e testes físicos - dura por 10 minutos (metade com sucesso em JP Des).

11 Prisão secreta

Na parede nordeste há uma passagem secreta para uma prisão. Um som leve de correntes se agita quando o prisioneiro percebe a aproximação do grupo. Trata-se de um famoso ferreiro anão chamado Durgrim Martelo de Platina, capturado pelo mago e enfeitiçado para ensinar-lhe técnicas de manipulação do metal. Ele implora para que o grupo o liberte, quebrando o selo que o prende (as correntes). Se porventura o Simulacro ainda estiver vivo, tentará afastar o grupo da passagem secreta que leva à prisão.

Perto da cela há um robe com o símbolo da mão de 4 dedos. No bolso há um açoite (P, 1d4, iniciativa +3, 1 PO), que se mostra mágico com o uso de Detectar Magia. Uma vez empunhado, suas hastes se tornam pura energia que desferem (ao invés de 1d4) 2d8 de dano elétrico (sob todos os aspectos, conta como a magia Toque Chocante).

Durgrim diz que é preciso anular o selo com um amuleto que o mago deixou com seu outro prisioneiro, um dragão negro chamado Morkath, em uma caverna no pântano (a passagem entre a área 10 e a 11, no mapa). O anão ouviu o mago dizer certa vez que a criatura tem medo do açoite e assim ele passa por ela para buscar e deixar “certas coisas importantes”. Durgrim diz que os heróis terão a eterna gratidão (e uma gorda recompensa) dos anões caso o levem são e salvo para sua cidadela. Se houver um anão no grupo, o apelo é maior, já que Durgrim é *realmente* um ferreiro famoso e querido.

12 Caverna no pântano

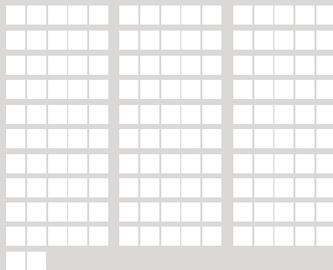
Não é difícil acessar a caverna fétida e abafada, habitada por mosquitos, cobras e um dragão. A presença de Morkath deixa o local ainda mais apodrecido e a água ligeiramente ácida (não chega a causar dano, mas corrói lentamente materiais como couro). Escondido nas águas fêti-





Morkath [Grande Caótico]
CA 23 JP 12 MV 9/22V M 10 P7.100XP
ATQ 1 mordida +21 (2d6+7)
2 garras +14 (1d8+9)
1 cauda +9 (1d6+6)
Baforada 14d4 a cada 2d4 turnos

MO



Baforada: linha de ácido de 30m de comprimento, atinge todas as criaturas na reta. Veja a página 65 do Old Dragon Módulo Básico para regras de dano ácido.

Magia: Morkath pode lançar magias como um mago de 1º nível (1/dia, escolha duas magias arcanas de 1º círculo conhecidas).

Imunidade: Morkath é imune a todos os efeitos de ácido.

Bestiário, página 74.

das, o dragão negro é impossibilitado de deixar o local por conta de uma runa impressa em sua nuca. Isto (e os maltratos do mago) o deixam extremamente violento, e ele tenta atacar qualquer um que entre na área.

A violência do mago para dobrar Morkath o deixou terrivelmente debilitado. Ele está com Constituição 13, menos PVs e penalidades em ataques. Estas alterações já estão computadas na ficha (bem como a redução do XP recebido por superar o desafio).

O personagem que empunhar o chicote não é atacado fisicamente por Morkath (o dragão tem medo da arma). O dragão luta até a morte - além de sua natureza caótica, ele foi maltratado e humilhado demais. Se

o mestre desejar, ele pode “ouvir a razão” e barganhar com o grupo sua libertação em troca de dizer-lhes a localização de seu covil e tesouro (mas ele conta onde fica o covil de sua rival, a dragoa vermelha Flama).

Em um pequeno nicho, poucos metros atrás da piscina onde o dragão negro descansava, há um baú de obsidiana (no valor de 200 PO) onde o mago guarda seu tesouro. A arca contém 3.200 PO em moedas e joias (especialmente gemas, amuletos e anéis).

O baú pode conter também itens mágicos, a cargo do mestre (eles importam apenas se a aventura for jogada como parte de uma campanha, ou os jogadores forem ávidos por detalhes), mas no geral o mago deixaria nesta arca itens que não usa com regularidade, incluindo pergaminhos e itens variados de metal (como braceletes e medalhões). O mestre pode incluir no tesouro algumas poções de cura, já que os personagens dos jogadores devem estar com sérios ferimentos após o combate com o dragão negro.

O importante é que eles agora retornarão a Rommlet com a missão cumprida, embora com muitas perguntas sem respostas. Quem é o mago ferreiro? Onde fica “O Templo”? Quem é Hagni? Aguardem...



criação e desenvolvimento **RAFAEL BELTRAME E DAN RAMOS** | PROJETO GRÁFICO E CARTOGRAFIA **DAN RAMOS** | CAPA **CLAYTON BARBOSA** | ILUSTRAÇÕES INTERNAS **DAN RAMOS E DUSAN KOSTIC** | REVISÃO **IGOR MORENO**

Old Dragon® é uma produção da **RedBox Editora**, idealizado e escrito por Antonio Sá Neto e Fabiano Neme. Todos os direitos reservados.

REDBOX
EDITORA