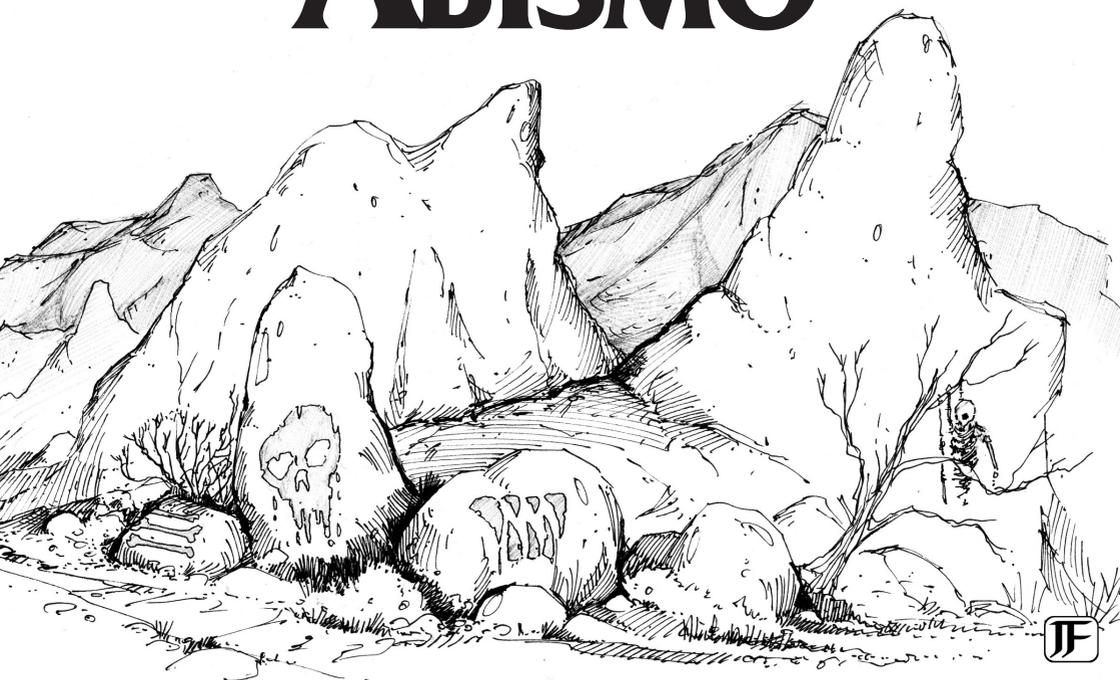




**Old
Dragon Day[®] 2013**

Aventura Oficial

A SEITA DO ABISMO



Em todo caso, os guardas indicarão um acampamento a algumas centenas de metros ao sul da estrada onde algumas caravanas estão acampadas, numa clareira aparentemente aberta entre as árvores para esse fim.

Neste acampamento haverá toda sorte de pessoas, desde mercadores a aventureiros, esperando o fim do bloqueio.

Um mercador (humano, 45 anos, neutro) que diz ter um compromisso importante numa cidade adiante oferece um pagamento de 15 peças de ouro para quem resolver esse problema do bloqueio.

Se os PdJs se propuserem a aceitar a missão, ele informará sobre o posto avançado, alegando que seu pai era um sargento em sua época e conheceu o local quando criança.

Assim, ele dá instruções básicas de como chegar ao local por uma antiga trilha. A seu critério, o mercador pode ter consigo equipamento de aventura para venda, oferecendo-os aos jogadores.

Uma vez que a missão seja aceita, alguns outros aventureiros ou aspirantes no local podem se oferecer para acompanhar o grupo. Considere a soma total do número máximo de seguidores fornecido pelo atributo Carisma dos personagens – este é o número de combatentes bucha de canhão que é possível recrutar no acampamento.

Opcionalmente é possível conseguir aventureiros com níveis em alguma classe na proporção de nível +1: um homem de armas de primeiro nível equivaleria a dois combatentes, e um clérigo de terceiro nível equivaleria a quatro. Não há aventureiros de nível superior a 4 no acampamento.

A Trilha

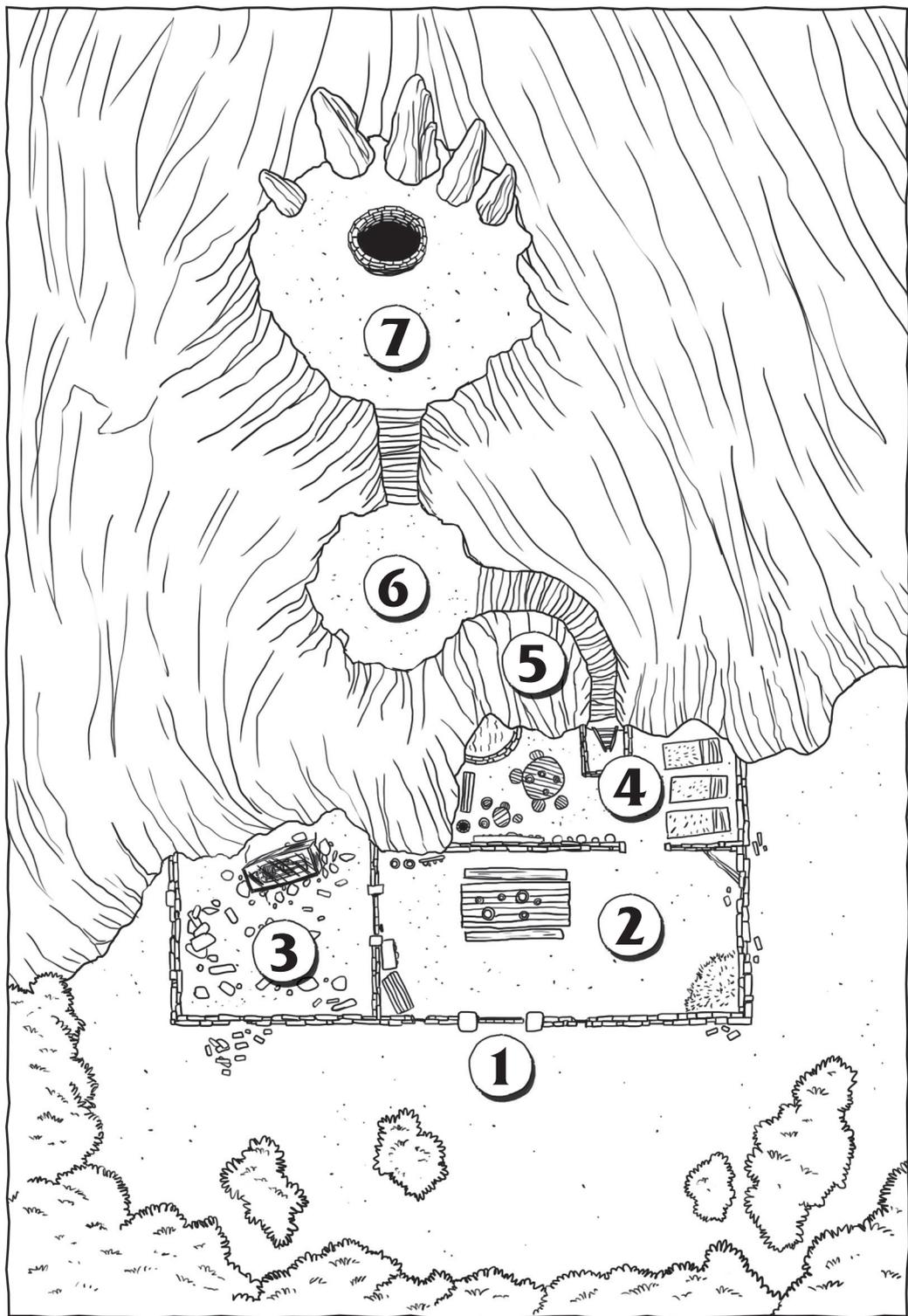
Chegar ao início da trilha envolve cruzar novamente a estrada, provavelmente deixando os guardas cientes da expedição ao norte. Eles não tentarão impedir o grupo, e enviarão um destacamento de 5 homens na mesma direção algumas horas após a passagem dos aventureiros.

O caminho é de subida leve com certa dificuldade (-2 no movimento). Entretanto há uma chance de 20% de perder-se devido ao péssimo estado de conservação da trilha, caso em que opcionalmente pode ser rolando um encontro aleatório da tabela TA-3 do Bestiário do Old Dragon. Um ranger (ou ladrão almejando a especialização) pode detectar que a estrada foi usada recentemente em ambos os sentidos.

Ao longo da trilha haverá duas armadilhas para eventuais intrusos. A primeira consiste num fosso de 3 metros de profundidade com estacas no fundo camuflado com folhas (JP Des, 2d10 de dano, morte automática em falha crítica – anões detectam com 1 ou 2 em 1d6). A segunda armadilha é um vespeiro no meio da estrada camuflado com a magia Invisibilidade – ladrões podem ouvir barulhos para identificar que o zumbido dos insetos vem do meio do caminho, e se tocarem no vespeiro um enxame atacará o grupo (1d4 de dano por rodada, sem JP) até ser exterminado de alguma forma. Esta última armadilha encontra-se próxima ao posto avançado e provavelmente alertará os vigias da chegada dos aventureiros.

O covil da seita

Situado na encosta de um morro, o antigo posto avançado é uma construção de pedra de um único andar (cerca de 5 metros) já decrepita, com trepadeiras em sua fachada



exterior e diversos tijolos soltos. Tem uma porta de madeira aparentemente forte com uma seteira de cada lado, permitindo que disparem flechas de dentro da construção.

De seu topo, uma escada de pedra esculpida no paredão atrás leva até o topo do morro, de onde é possível avistar a estrada e as cidades ao longe. Um descampado de cerca de 10 metros separa o final da trilha da entrada do local. Árvores rodeiam todo o covil, e é possível ver luzes dentro do local (se chegarem lá a noite).

1 Cães de guarda

Há três cachorros magros guardando a porta, que está fechada. Há 50% de chance de latirem ao avistar alguém, caso em que os acólitos na sala 2 bloquearão a porta com uma viga e começarão a disparar raios pelas seteiras em 1d4 turnos.

Realize uma jogada de reação para quem se aproximar com os animais para determinar se eles ladram ou não (oferecer comida aumenta as chances de sucesso). Caso sejam ameaçados, os cães atacarão.



Cães de Guarda [Pequeno Neutro]
CA 15 JP 18 MV 10 M 10 P25XP
ATQ 1 mordida +1 (1d4+1)

CC1

CC2

CC3

2 Sala comunal

Aqui haverá 3 acólitos. Todos eles trajam robes de tonalidade cinza com um símbolo de uma estrela negra pintada no peito. Dois deles portam cajados de

metal com cristais na ponta, com os quais disparam raios, e outro usa manoplas de cota de malha nas mãos que emitem faíscas quando aproximadas, e que podem projetar um relâmpago.

Os dois acólitos com cajados lutarão até a morte, mas o outro tentará fugir pelo depósito se estiver em desvantagem. Se o combate fizer muito barulho, em 1 rodada o esqueleto metálico na sala 3 destruirá a porta e atacará a todos no recinto.



Acólitos [Médio Caótico]
CA 10 JP 16 MV 9 M 11 P50XP
ATQ 1 raio do Cajado +4 (1d6)

AC1

AC2

AC3

Cajado disparador: pode ser usado por qualquer classe, e dispara um raio (ataque a distância) contra o alvo.

Manoplas elétricas: apenas magos conseguem usá-las corretamente, 1d6 cargas restantes. A Manopla também é capaz de disparar um relâmpago a cada 4 rodadas, como a magia "relâmpago", de nível 1.

3 Sala trancada

A porta está trancada por um cadeado pesado de ferro (-10% em abrir fechaduras). Dentro há entulho e escombros por toda a parte, com um curioso objeto se destacando dos arredores.

Um caixão todo feito em metal polido com a tampa de vidro, dentro da qual é possível ver um esqueleto em formato humano feito também de metal com duas pedras vermelhas no lugar dos olhos. Se aberto,



Crustáceo de Pedra [Médio Neutro]
CA 15 JP 17 MV 2 M 12 P50XP
ATQ 1 garra +2 (1d4+1)

CP1

CP2

CP3

CP4

CP5

CP6

7 Observatório

Nesta área plana do morro pouco há além de rochas monolíticas formando um semicírculo ao entorno de um poço de alvenaria, dando a impressão de serem os dedos de uma criatura gigantesca.

Se examinado de perto o poço aparenta não ter fim, e uma estranha força suga para dentro dele qualquer coisa ou pessoa que se aproximar demais de sua abertura (teste resistido contra Força 16).

Se sugado, um personagem é regurgitado pelo buraco negro como um shoggoth com os mesmos DV que tinha antes da transformação, reversível apenas com a magia “Desejo”.

O mago Veldren estará posicionado do lado oposto do poço, aparentemente em transe, com os olhos completamente brancos e cabelos esvoaçantes.

Ele usa um medalhão com um cristal roxo, que emite um brilho forte e levita no ar à sua frente.

Há três acólitos no topo, seja de costas para o grupo entoando palavras estranhas ou prontos para o combate caso tenham ativado a armadilha anterior.

Dois deles atacam com os cajados de raios, um arremessa objetos redondos de metal que explodem causando 1d8 pontos de dano em uma área de 4m² (JP Des para evitar) e outro porta uma espécie de besta de metal que faz um barulho alto e lança flechas invisíveis.



Acólitos [Médio Caótico]
CA 10 JP 16 MV 9 M 11 P50XP
ATQ 1 raio do Cajado +4 (1d6)
 1 bola explosiva +3 (1d8)
 1 besta flechas invisíveis +3 (1d10)

AC1

AC2

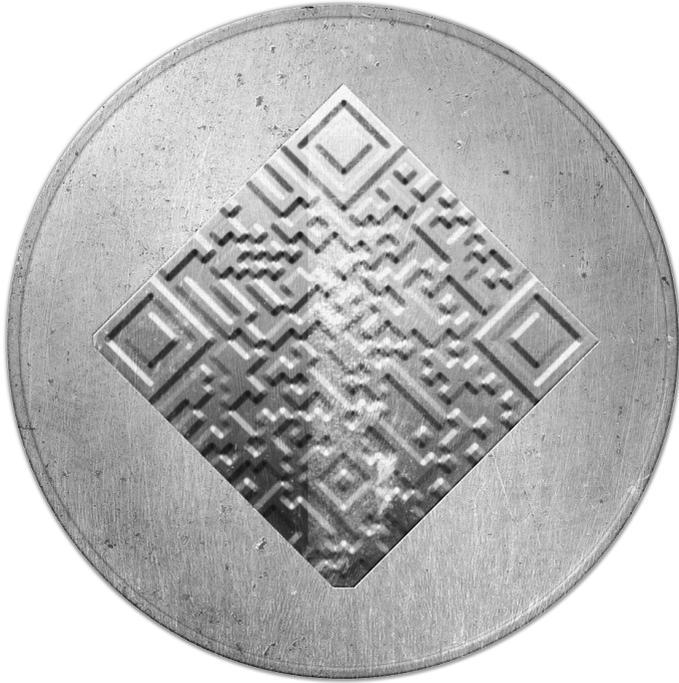
AC3

Cajado disparador: pode ser usado por qualquer classe, e dispara um raio (ataque a distância) contra o alvo.

Manoplas elétricas: apenas magos conseguem usá-las corretamente, 1d6 cargas restantes. A Manopla também é capaz de disparar um relâmpago a cada 4 rodadas, como a magia “relâmpago”, de nível 1.

Bola Explosiva (4 usos): Causa 1d8 de dano numa área de 3 m de raio com um ataque de arremesso, explodindo no impacto.

Besta de Flechas Invisíveis: Ignora metade do bônus de armadura de uma CA. É um item pesado, tem um gatilho de ativação e recarrega-se magicamente. Confere uma penalidade de -4 inicial em seu uso, que regride em 1 a cada ataque bem-sucedido efetuado com a arma. Restam 3d6 flechas invisíveis para serem disparadas.



Continua em:

<http://redboxeditora.com.br/loja/br/71-expedicao-ao-pico-do-abismo.html>