

A ÁRVORE MORTA DOS KOBOLDS INFERNAIS



Os personagens são contratados pelo prefeito da cidade para investigar o desaparecimento de diversas crianças entre 1 e 4 anos da cidade de *Nottinghappens*.

Rumores

1. *Algumas crianças foram vistas sonambulando pela cidade (verdadeiro)*
2. *O velho Obed Marsh as sequestrou e as afogou no rio (falso)*
3. *É muito estranho, mas nas noites em que as crianças são vistas andando pela rua, nenhum pássaro canta (verdadeiro)*
4. *Essas crianças vagabundas fugiram para um forte que existe três milhas ao norte (falso)*
5. *Essas crianças vagabundas se escondem em uma árvore morta que existe nos arredores da cidade (verdadeiro)*

O que de fato está acontecendo: Khalathor, um meio kobold, meio demônio, está convocando as crianças da cidade através dos sonhos para sacrificá-las em um ritual em homenagem a Olog Tulhu, um deus antigo caótico. A entrada para o seu covil é através de uma árvore morta nos arredores da cidade.

Chegando na árvore

Caso os personagens se dirijam até a árvore durante o dia, nada de anormal acontece. A árvore morta é opressora e tem uma aparência levemente humanoide, com a fenda servindo como boca, galhos como braços e nós como olhos e nariz.

Caso os personagens cheguem à noite, eles verão um menino entrando na “boca” da árvore (que parece significativamente mais opressora do que durante o dia). Nenhum pássaro canta à noite, nenhum pio de coruja. Perto da árvore até o vento parece parar, deixando o ar abafado e quente.

Entrando na “boca”

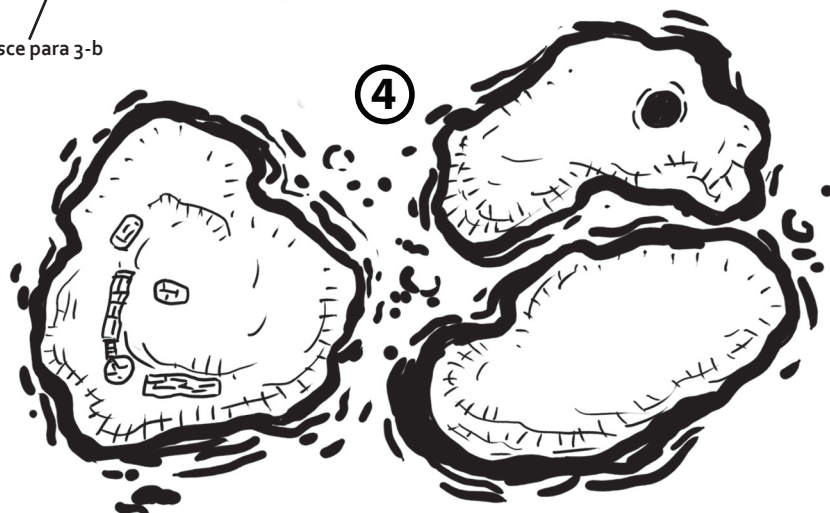
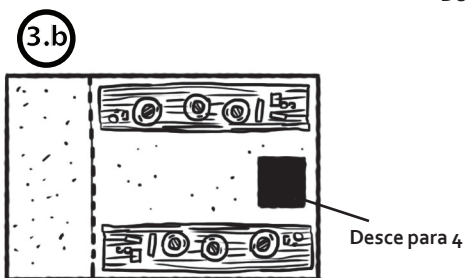
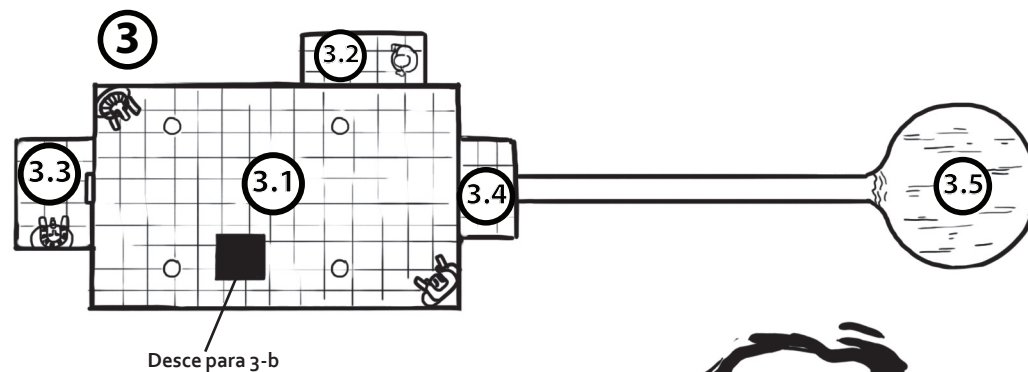
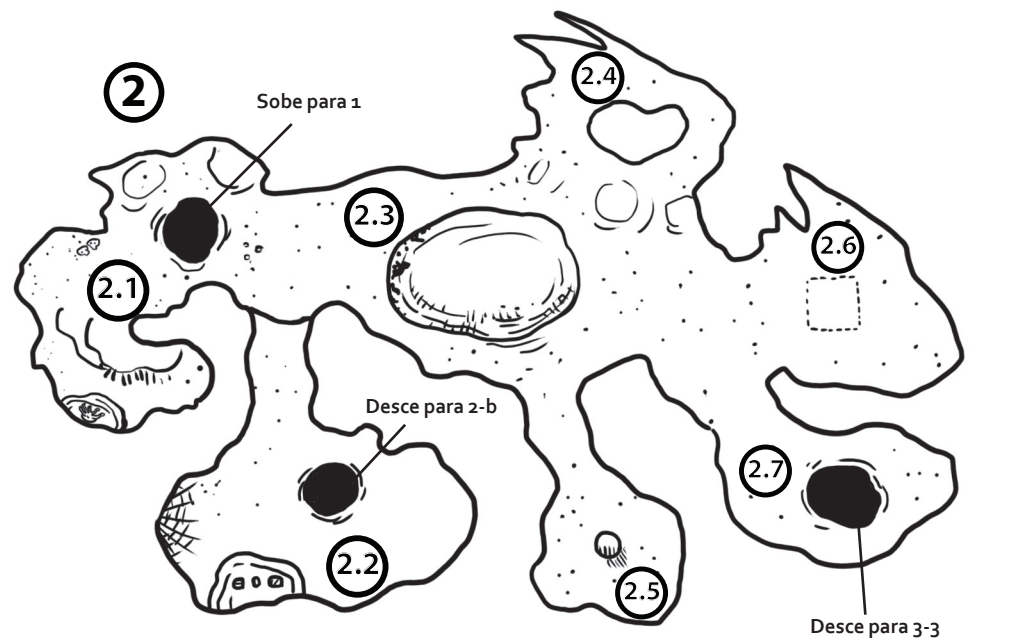
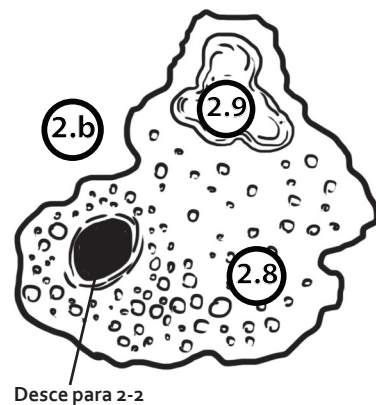
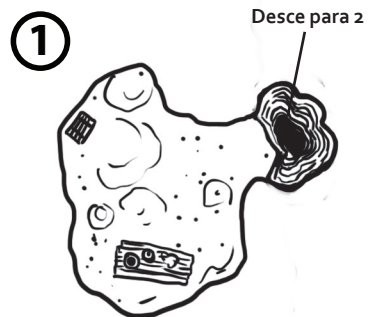
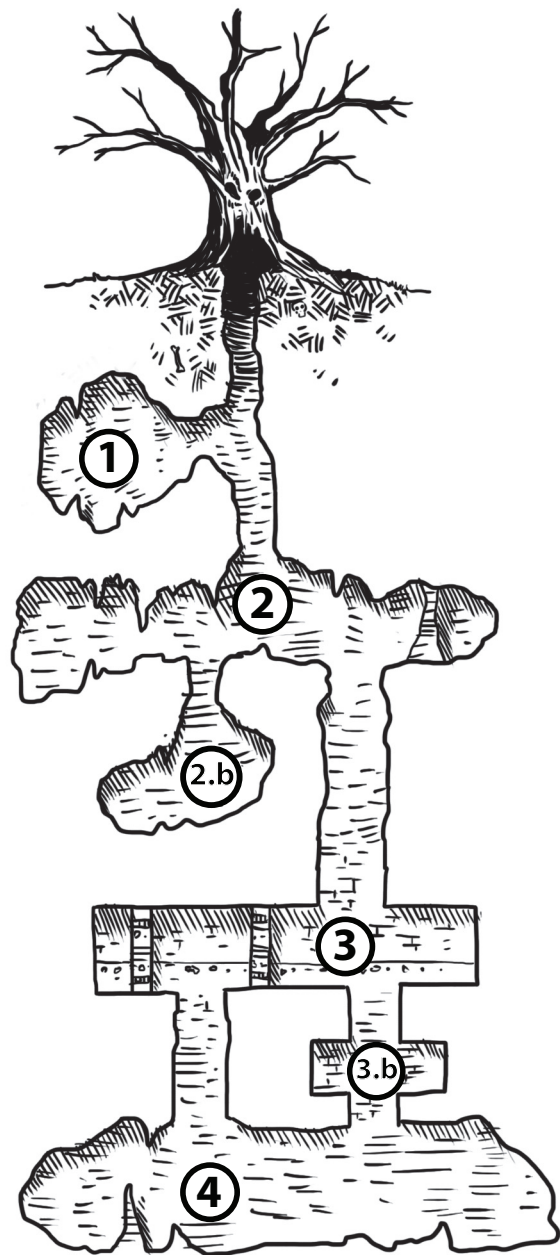
Ao entrar pela “boca” da árvore, os personagens podem ouvir um canto vindo dos níveis mais profundos, parecendo uma cantiga de ninar.

Presos nos lados da árvore, diversos colchetes de ferro enferrujados servem como degraus para uma escada rudimentar, que leva para os níveis inferiores. Preso em um dos degraus tem um balde cheio de crânios que serve como alarme, que pode ser derrubado pelos personagens fazendo um grande estardalhaço e alertando os vigias do 1º nível.

O túnel que leva para baixo tem aproximadamente 3 metros de diâmetro, com a escada em dois cantos diametralmente opostos. 1-10 de probabilidade de um dos colchetes se soltar enquanto um personagem desce pela escada.

Nível 1 - Posto de Vigia

Neste nível existem 6 kobolds que podem estar de guarda ou adormecidos (1-6 chance de estarem dormindo durante a noite, 2-6 chances de estarem dormindo durante o dia). Caso estejam dormindo, os kobolds despertarão com o barulho do alarme e atacam imediatamente utilizando arcos enquanto os personagens estiverem na escada e espadas curtas caso os personagens deixem a escada e invadam o posto. O posto de vigia compreende apenas uma sala, que possui uma mesa com restos apodrecidos de comida e um baú, com flechas e arcos. Caso revistem os restos de comida, os personagens descobrirão que os kobolds estavam se alimentando dos restos mortais de uma criança, pois encontram os restos de um pequeno braço, todo mastigado e já em estado avançado de decomposição.



Também na sala existem baldes de ferro, como o utilizado no alarme e diversos crânios de crianças. Detalhe: os dentes dos crânios foram todos arrancados.

Nível 2 - Base Kobold

Este nível é a base principal dos kobolds. Aqui ficam as suas habitações, suas salas de armas e também de tesouros. 2-6 chances de um encontro aleatório ocorrer a cada turno:

1- milícia kobold: 4 kobolds utilizando armaduras pesadas (+2 na C.A.) e espadas longas (5% de chance de uma delas ser +1).

2- mago kobold: 1 kobold que lança magias arcanas (3 mísseis mágicos, 1 teia e 1 sono - 5% de chance de ter um pergaminho de dissipar magia) e 2 kobolds padrão

3- Teebo: 1 kobold civil desarmado. Caso o grupo o aborde de forma amistosa, Teebo dará as seguintes informações: tem um kobold estranho nos níveis inferiores da dungeon que está sequestrando as crianças. Ele acha que ele as devora. Não sabe mais nada. Caso o grupo o aborde de forma hostil, gritará por socorro e uma milícia kobold aparecerá (este encontro só acontece uma vez. Caso seja rolado novamente, deverá ser considerado como milícia kobold).

4- Dartok e seus capangas: Dartok é um kobold valentão e agressivo (+2 nos ataques e no dano) e está acompanhado de sua gangue. Tentará roubar o grupo. Caso veja que está em desvantagem, Dartok fugirá e organizará um novo grupo.

Área 2-1

Nesta área existe um altar dedicado a Olog Tulhu. Trata-se de um candelabro com 10 velas apagadas viradas para baixo

(misteriosamente, caso acendam essas velas, as chamas apontarão para baixo). Se as velas forem acesas por um personagem caótico, cada uma curará 1 P.V.; caso sejam acesas por um personagem ordeiro, cada uma causará 1 ponto de dano.

Área 2-2

Para se chegar nesta área, é necessário passar por uma porta secreta, que é encoberta por uma ilusão idêntica à rocha das paredes (pode ser descoberta durante o combate, com uma flecha errante indo em sua direção e desaparecendo, por exemplo). Nesta área existe um pequeno altar com os seguintes itens: um rubi em forma de coração, uma safira em forma de olho e um diamante em forma de nariz. No meio da área existe um fosso levando para o nível 2-B, com uma corrente presa no teto, levando até o fundo do fosso.

Área 2-3

Esta é a principal área deste nível, mais ampla e mais movimentada por kobolds, com um enorme bloco de rocha em seu centro. Nesse bloco existem inscrições pintadas com sangue seco: Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Apenas um explorador ou um mago são capazes de traduzir essa inscrição, que significa "Em seu lar em R'lyeh, o morto Cthulhu aguarda sonhando".

Área 2-4

Esta área possui um eco um tanto estranho. Tudo o que é dito é repetido quase que instantaneamente, porém no idioma dos kobolds.

Área 2-5

Esta área é bastante empoeirada, como se há muito ninguém entrasse nela. Em seu centro existe um ovo gigante flutuando, com diversas runas ao seu redor. Caso um personagem toque no ovo, subirá de nível imediatamente, e o ovo se quebrará.

Área 2-6

Nesta área existe uma armadilha no chão. Trata-se de um ladrilho que, caso pressionado, fará com que a área seja preenchida por um gás amarelado, que ficará se revoltando e se movendo como se fosse vivo, e irá rapidamente em direção do grupo, para envolvê-lo em seu miasma ácido (1d6 de dano ácido por turno dentro da nuvem).

Área 2-7

Esta área é totalmente vazia, a não ser pelo fosso que leva para o nível 3, com uma corrente presa no teto, levando até o seu fundo.

Nível 2-B

Floresta dos fungos: de todos os níveis sob a árvore, este é o mais estranho de todos. Ao descer pela corrente da área 2-2 do Nível 2, os personagens notarão que a gravidade se inverteu, pois eles estão caminhando pelo teto e, ao pular, vão em direção ao chão. O nível inteiro é coberto de cogumelos, líquens e fungos gigantes, que brotam do teto e vão em direção ao chão.

Área 2-8

Esta grande área é infestada dos mais diversos tipos de fungos: fungos vermelhos: se comidos, conferem ao personagem a capacidade de absorver 30 pontos de dano causados pelo fogo. Fungos verdes: estes fungos se alimentam de energia arcana. Caso um mago passe próximo a ele, deverá ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou esquecerá de uma magia do nível mais alto que memorizou. Fungo preto: cura completa. Fungo dourado: possui uma camada aderente que o cobre. Caso um personagem venha a tocá-lo, o fungo ficará grudado. Quanto mais o personagem tentar se livrar, mais o fungo se prenderá a ele.

Área 2-9

Esta é a área estranha dentro do subnível estranho. No teto desta área (que originalmente seria o chão, se não fosse pela gravidade invertida) existe uma piscina cristalina, que reflete perfeitamente o grupo olhando para ela, revelando também 8 esqueletos ao seu redor, que atacam imediatamente.

Nível 3 - Templo Esquecido

Este nível, diferentemente dos anteriores, não é escavado na rocha. Ele possui paredes perfeitamente construídas, com hieróglifos intocados e pintados perfeitamente. O ar neste nível é inexplicavelmente diferente. Não há como explicar, ele simplesmente parece... errado. Enquanto o grupo estiver neste nível, serão perseguidos o tempo inteiro por um olho flutuante, que apenas os observará. Caso seja atacado ou algum personagem se aproxime dele, o olho desaparecerá.

Área 3-1

Nesta vasta área existem duas estátuas, cada uma em cantos diagonais opostos. Uma das estátuas é um humanoide com cabeça de cachorro com o focinho fino (Seth), com a boca aberta, como se estivesse gritando. A outra estátua é também de um humanoide, mas com cabeça de falcão (Horus), também com o bico aberto. Olhar para dentro da boca de Seth faz com que um ooze avermelhado salte no rosto do observador (JP + DES para evitar), causando 1d8 pontos de dano de ácido. Olhar para dentro da boca de Horus faz com que um ooze azulado salte no rosto do observador (JP + DES para evitar), causando 1d8 pontos de dano de ácido.

Área 3-2

Nesta área existe uma estátua de um anão obeso, com as pernas tortas e uma expressão cruel (Bés), com a boca aberta,



como se estivesse gritando. Ao aproximar o rosto, pode-se sentir um ar perfumado saindo da sua boca, que cura 1d6 P.V. Na parede oposta, existe um armorial com uma espada longa caótica +2 (em um acerto crítico paralisa o alvo por um turno, em uma falha crítica, o portador é paralisado por um turno).

Área 3-3

Nesta área existe uma estátua de um homem negro e careca. Ao ser tocada, ganhará vida e atacará o grupo (considerar como um golem de pedra). Na parede oposta à da estátua existem 3 alavancas: uma delas abrirá a porta que dá passagem para a área 3-4; a outra inundará a sala com água e trancará a porta (a sala ficará totalmente inundada em 3 turnos; a última ativa ímans poderosos no teto, atraindo para si todos os personagens com armaduras de metal.

Área 3-4

esta área é totalmente vazia, a não ser por um ladrilho no chão, que se pisado faz com que o piso da sala se incline para baixo, fazendo os personagens escorregarem até a área 3-5.

Área 3-5

Esta área é um lago infestado de piranhas. Cada personagem sofrerá 1d8 pontos de dano por turno por causa das piranhas. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano à metade. A C.A. do cardume de piranhas é 10 e possui 20 P.V. No fundo do lago existe uma máscara cravejada de joias, que cura 2 P.V. por minuto, enquanto estiver sendo usada.


Nível 3-B

Laboratório dos horrores e prisão: neste subnível existe uma grande jaula com 5 crianças aprisionadas. Ao verem os aventureiros, gritarão por ajuda. À frente da jaula, existem duas grandes mesas com

3 jarros com shoggoths dentro em cada uma, junto com diversos aparatos de tortura e experiências. Ao libertarem as crianças, elas fugirão correndo e cada uma delas tem 1-4 chance de bater em uma das mesas e derrubar um dos jarros na fuga.

Nível 4 - Inferno

Este é o covil de Khalathor, o meio kobold, meio demônio. Trata-se de um grande mar de lava, com três ilhas de pedra. No meio da lava, existem oozes incandescentes, que tentarão agarrar os personagens e jogá-los no fogo (JP+DES evita o agarrão e exige uma jogada oposta de Força para não ser arrastado para a lava - um ooze tem Força 10).

		Khalathor [médio e Caótico]																																																															
CA14	JP15	MV9	DV4	M12																																																													
ATQ 1 Garra +6 (1d8+3)																																																																	
K1																																																																	
35pvs		<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>																																																															
Magias: Escudo arcano, sono, toque chocante, mísseis mágicos de 1d4+1 (3x), névoa fétida.																																																																	
Imunidades: fogo																																																																	

Criação e Desenvolvimento

Fabiano Neme

Cartografia e Arte

Daniel Ramos

Diagramação

Antonio Sá Neto

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

REDBOX
EDITORA