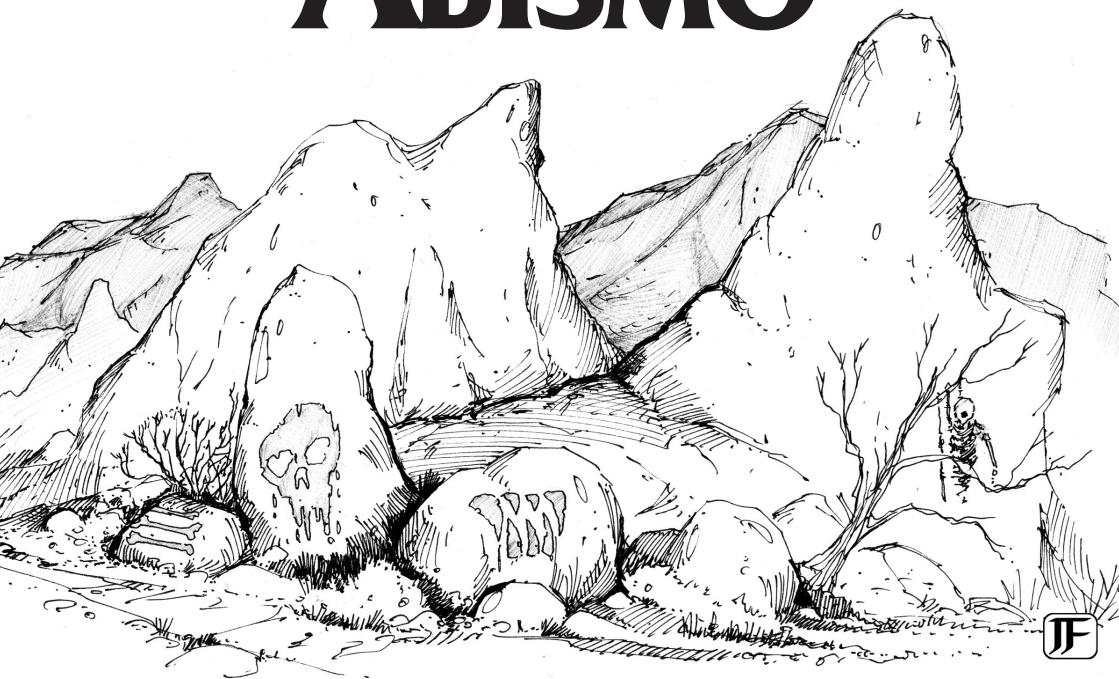




**Old
Dragon Day® 2013**
Aventura Oficial

A SEITA DO ABISMO



Bem-vindo à aventura oficial do Old Dragon Day 2013! Seita do Abismo é uma aventura para 4 a 6 personagens de 4º nível.

História

Um nobre menor senhor de um pequeno feudo está temeroso e preocupado com os recentes desaparecimentos acontecendo em seus domínios.

Os supostos raptos acontecem na calada da noite e os alvos não parecem seguir padrão algum – donzelas, idosos e até mesmo soldados somem sem deixar vestígios.

Boatos culpam Veldren, o antigo elfo conselheiro fugido das terras de seu senhor após acusações de práticas de magia negra, mas não sem antes jurar vingança de tudo e de todos por aquelas bandas. O nobre ordenou que todas as estradas fossem bloqueadas, de modo que ninguém entrará ou sairá de seus domínios enquanto o culpado – ou culpados – pelos desaparecimentos não forem capturados e punidos de forma exemplar.

O elfo atualmente reuniu um grupo de seguidores caóticos e realiza seus rituais profanos em um antigo posto avançado na base de um morro próximo à fronteira do feudo.

Ele chama sua seita de “Apóstolos do Abismo” e intitula a si mesmo “Arauto do Portal”, capaz de conjurar um buraco negro para o qual fazem sacrifícios – lançando-os no vórtice criado – como se fosse uma entidade poderosa.

Os sacrifícios oferecidos são devolvidos “purificados” de acordo com a seita, geralmente diferentes de sua forma original e com os mais diversos “poderes celestiais”.

Iniciando a aventura

Os PdJs estarão rumando pela estrada que passa pelos domínios do feudo onde os desaparecimentos têm acontecido, rumando para leste por volta da metade da manhã. Em um trecho no qual a estrada é ladeada por bosques haverá um bloqueio com cerca de vinte soldados, que não permitirão que ninguém passe.

Personagens que se revelarem abertamente como magos serão tratados com desconfiança e até ameaçados de prisão e julgamento. Se indagados, os guardas entregarão um rolo de pergaminho com o retrato pintado de um elfo de cabelos longos e negros com olhos malignos de nome Veldren.

O cartaz o acusa de prática de magia proibida e anuncia uma recompensa de 100 moedas de ouro por sua cabeça. Nenhuma informação adicional pode ser obtida dos soldados ou do pergaminho.

As ordens dos soldados são de apenas impedir a passagem pela estrada, entrando em combate apenas se atacados deliberadamente, e mesmo assim em número reduzido e com intenção apenas de expulsar os atacantes.



Soldados [Médio Neutro]

CA 13 **JP** 16 **MV** 6 **M** 8 **P25XP**

ATQ 1 espada curta +2 (1d6+)

1 arco curto +3 (1d6)

SO1

SO2

SO3

SO4

SO5

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

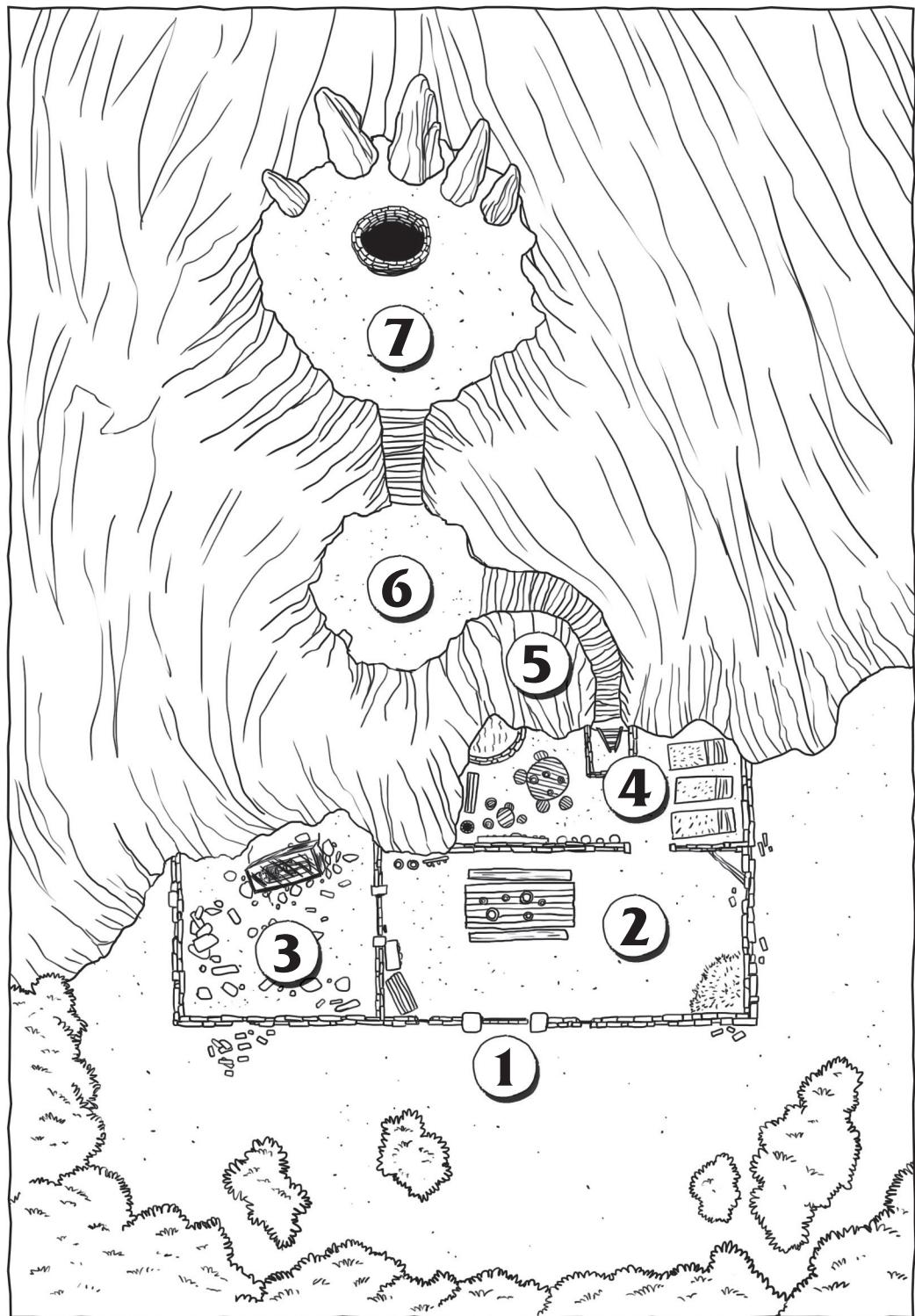
Chegar ao início da trilha envolve cruzar novamente a estrada, provavelmente deixando os guardas cientes da expedição ao norte. Eles não tentarão impedir o grupo, e enviarão um destacamento de 5 homens na mesma direção algumas horas após a passagem dos aventureiros.

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 rolado 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 logno 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 decrépita, 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

1 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

2 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

3 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,

um ar extremamente frio sairá de dentro do objeto (JP Con para não receber penalidade de -1 em rolagens por 3 turnos), os olhos do esqueleto brilharão e ele levantarão para atacar a todos.

O esqueleto projeta raios vermelhos dos olhos e é extremamente resistente a armas cortantes e perfurantes. Ao chegar a 0 PV seu corpo explodirá (2d6 de dano em uma área de 3m², JP Des para evitar), sobrando apenas sua cabeça ainda funcionando.

Caso seja examinada por um jogador o crânio emitirá um raio de suas cavidades oculares em direção aos olhos do personagem, deixando-o cego.

Em 3d10 minutos a visão retornará, e o personagem passará a enxergar no escuro a até 30 metros além de ver estranhos símbolos e números aparecerem em seu campo de visão quando olhar para determinados objetos.

	Esqueleto de Metal [Médio Caótico]
CA 15	JP 12
MV9	M 12
P400XP	
ATQ 1 pancada +8 (1d8+4)	
1 raio dos olhos +4 (1d6)	
EM	
RD 2/magia	

4 Depósito e acesso

Uma escada de madeira leva à parte de cima da edificação e à escada de pedra na encosta.

Diversos sacos estão empilhados a uma das paredes, nos quais é possível encontrar todo tipo de bugigangas conhecidas e desconhecidas. Entre elas 3 poções de cura

(1d8 cada), em anel caótico de telecinesia, uma espada longa que emite um brilho e calor intensos de sua lâmina (+1d6 de dano por queimadura, ultrapassa RD) e 20 peças de prata.

5 Escadas

5 Escadas Esculpidas na pedra, têm apenas 1,5m de largura e são bem íngremes, de modo que um personagem desloca-se apenas 1/3 do normal ao subir ou descer por elas.

Qualquer personagem que tente correr ou fazer movimentos bruscos em um degrau deve fazer um teste de Destreza com o perigo de rolar escada abaixo ou cair do próprio morro.

Cravada no paredão existe uma corrente de apoio à escalada, mas se usada reduz o deslocamento para apenas 1/4 do normal.

6 Patamar

6 Patamar Ao chegar aqui os acólitos no topo do morro ativarão uma armadilha contra o grupo, caso tenham alertado sua presença.

Diversos pedregulhos rolarão escada abaixo, pedindo uma JP (Des) para sair do caminho ou sofrer 2d6 pontos de dano.

Um resultado muito baixo pode fazer com que um personagem caia do patamar (provavelmente matando-o) ou tenha um membro quebrado pelo impacto.

Após caírem os pedregulhos se revelarão como uma espécie de crustáceo com casco de pedra muito resistente.

Haverá ao todo 8 deles, e atacarão os personagens ao redor, mas não os perseguirão.



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



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 recarregase 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.

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.

Ao ver que seus asseclas estão em desvantagem, Veldren interromperá seu transe e ordenará que um deles se sacrifique, ordem que qualquer um dos acólitos acatará cegamente. Caso um deles consiga se lançar no buraco, voltará como um esqueleto de metal similar ao encontrado anteriormente.



Esqueleto de Metal [Médio Caótico]

CA 15 **JP 12** **MV9** **M 12** **P400XP**
ATQ 1 pancada +8 (1d8+4)
1 raio dos olhos +4 (1d6)

EM



RD: 2/magia

Veldren se lançará no buraco negro se for encurrulado, causando inicialmente uma enorme descarga de energia em forma de tentáculos gigantescos saindo do poço, destruindo tudo ao seu redor.

Todos devem fazer uma JP (Des) ou receber 1d8 pontos de dano elétrico (+1d6 para quem estiver usando armaduras metálicas).

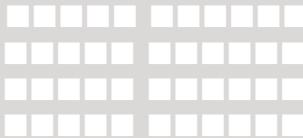
Os tentáculos se dissiparão logo após, e Veldren emergirá como um monstro incorpóreo, formado por energia pura. A aberração é imune a quaisquer ataques físicos e eletricidade.



Monstro de Energia [Grande Neutro]

CA 14 **JP 10** **MV12** **M 12** **P450XP**
ATQ 1 pancada +8 (1d8+4)

ME



OBS: Imune a ataques físicos. Ataques efetuados contra a criatura com armas de metal causam 1d6+2 pontos de dano no atacante se ultrapassarem a CA do monstro por conta de um choque elétrico.

Ao ser derrotada a criatura se dissipará em meio a rajadas elétricas.

O amuleto não é visível no corpo da criatura, e na verdade será expelido pelo buraco negro quando Veldren for morto, fechando-se no processo.

O objeto tem uma corrente e uma moldura ao redor da joia no meio totalmente feitas em ouro (valor estimado de 150 PO). Se deixado parado sobre uma superfície, o amuleto se moverá lentamente para nordeste, como se atraído por magnetismo em direção a uma montanha ao longe.

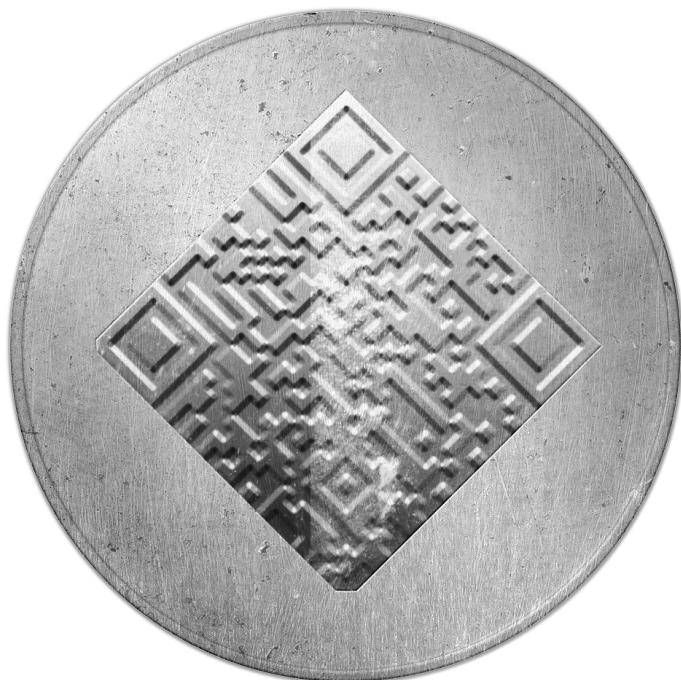
Trata-se de um item mágico caótico, e seu efeito é mostrar visões do passado ou futuro como se o usuário tivesse conjurado a magia divina “Clarividência” (50% de chance de chance de mostrar o passado e 50% de mostrar o futuro).

Assim que um personagem tocar no objeto ele terá flashes de visões de uma enorme bola de fogo vinda dos céus, de uma aranha-demônio envolta em chamas destruindo um vilarejo, de uma caverna toda feita de metal e de uma grande batalha sobre a montanha, da qual todos do grupo participam.

Ele deverá fazer uma JP (Sab) para não ficar completamente obcecado pelas visões, buscando saber o que significam como se afetado pela magia “Sugestão”.

Mas o mais curioso é um pequeno objeto redondo do tamanho de uma moeda que aparecerá misteriosamente na outra mão do personagem, como se posto ali por milagre. De material leve e desconhecido, ele apresenta estranhas runas angulares que parecem ser algum tipo de mapa ou código.

Se ao menos ele pudesse ser decifrado...!



Continua em:

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