



Old
Dragon Day® 2012

Aventura Oficial

O TEMPLO DOS DESMORTOS



O TEMPLO DOS DESMORTOS

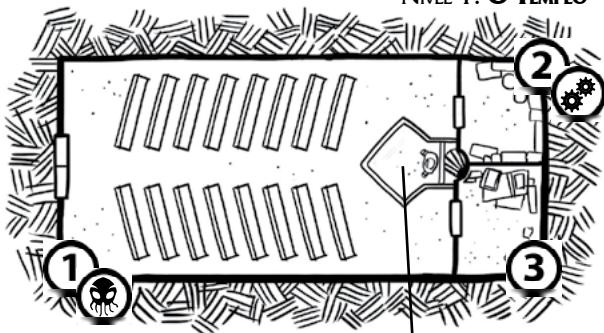


ÁREA COM MONSTRO



ÁREA COM ARMADILHA

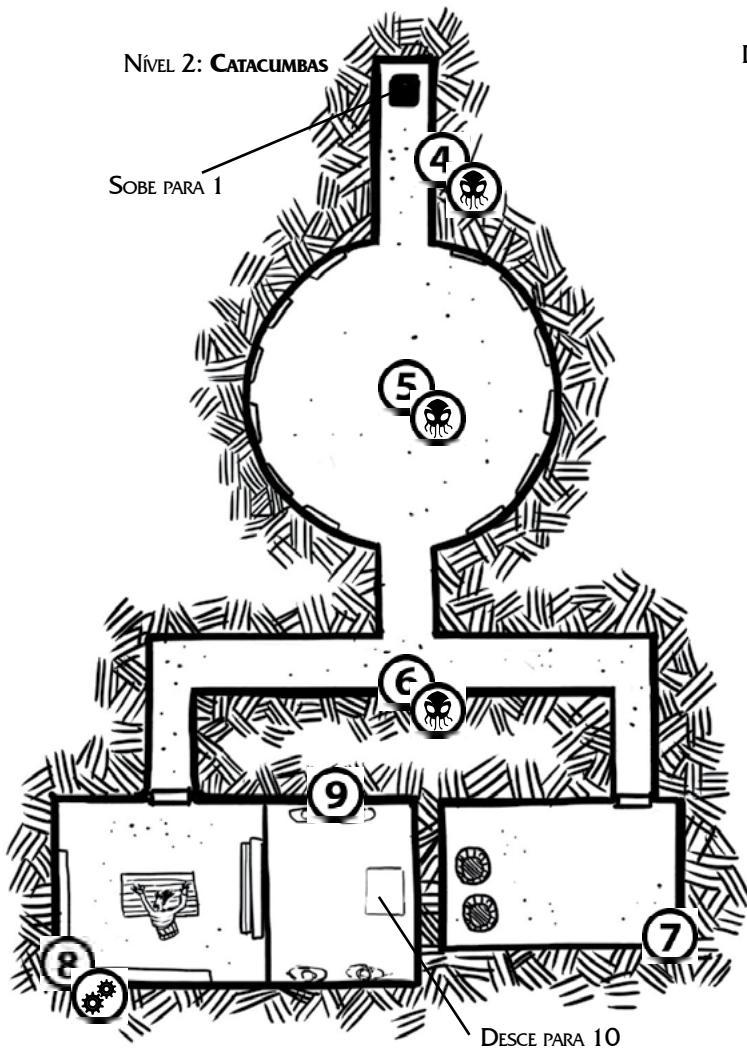
NÍVEL 1: O TEMPLO



NÍVEL 2: CATAUMBAS

SOBE PARA 1

DESCE PARA 4



NÍVEL 3: ANTIGOS TÚNEIS



Bem-vindo à aventura oficial do Old Dragon Day 2012! **Templo dos Desmortos** é uma aventura para 4 a 6 personagens de 3º nível.

História

Há algum tempo atrás, o clérigo de um remoto vilarejo afirmou receber um chamado divino para levar a fé a uma região bárbara, e deixou seu assistente em seu lugar. Pouco tempo depois do neófito se instalar, em uma noite tempestuosa, zumbis rastejaram para fora de suas tumbas e o mataram. Os aldeões interditaram a construção com muita dificuldade antes que os desmortos deixassem o templo. Então, reuniram suas moedas e o governante do vilarejo contratou aventureiros para limpar e purificar aquela igreja profanada.

O que ninguém sabe é que aquela igreja já foi, milênios atrás, o santuário onde uma ordem devotada protegia um tesouro secreto: um livro profano, guardado e protegido nas catacumbas do local. Guiado por sua divindade, um sacerdote maligno chamado Kadhras convocou os mortos das catacumbas para tomar o templo, ficando livre para procurar aquela relíquia encerrada em algum lugar nas profundezas.

Introdução

Faça um pequeno resumo dos fatos que não são secretos, permitindo a clérigos e magos desconfiarem da atuação de divindades da escuridão. O ideal para um jogo de evento é partir diretamente para o início da exploração.

O templo dos desmortos se encontra na parte externa e abandonada da vila. Quando os personagens dos jogadores chegarem à área, descreva quão abandonada está a pastagem, com ervas daninhas manchando a relva, corvos por todo lugar e um cheiro horrível de decomposição. 6 zumbis foram deixados por Kadhras para fazer a guarda do local, e os PdJs podem avistá-los perambulando na área a uma distância considerável.

	Zumbis [Médio Caótico]	MB	pág 150
CA 10	JP 17	MV 4	M 12
ATQ 1	pancada +2 (1d6+1)		P125XP
	1 mordida +1 (1d4+2+dreno)		

ZU1	<input type="checkbox"/>									
ZU2	<input type="checkbox"/>									
ZU3	<input type="checkbox"/>									
ZU4	<input type="checkbox"/>									
ZU5	<input type="checkbox"/>									
ZU6	<input type="checkbox"/>									

Dreno: uma criatura mordida por um zumbi deve ser bem sucedida em uma JP CON ou perder 1d6 pontos de CONSTITUIÇÃO.

Nível 1 - O Templo

A igreja é uma construção retangular antiga e modesta, com telhado de ardósia e paredes de pedra. As portas duplas de madeira da entrada estão trancadas e interditadas com tábuas e correntes. Além do barulho que os PdJs provavelmente farão para derrubar as portas, Kadhras lançou um *símbolo de proteção* na entrada, combinado com *clarividência*, para ficar ciente de intrusos que tenham coragem de passar por seus vigias. Descreva que os PdJs se sentem observados, especialmente magos e clérigos, que sentem claramente a magia e percebem que eles estão sendo esperados.

O interior do templo profanado é pura destruição e morte, com móveis e destroços misturados ao sangue do neófito, que fora devorado pelos zumbis. O fedor horrível de putrefação invade as narinas dos heróis, e eles possuem uma palpável certeza de que estão descendo ao inferno...

1 Salão

Esta é a nave da igreja, com velhos bancos levemente arrastados. No fundo da sala, uma estátua de pedra representa um

ancião de olhos vendados. A parede atrás da estátua do ancião esconde uma escadaria em espiral que desce até as catacumbas do templo.

Se não foram alertados (ou seja, se os PdJs entraram na igreja sem fazer barulho), 4 zumbis estarão espalhados aleatoriamente pelo salão. Se foram alertados, estarão batendo nas portas até os PdJs derrubá-las, quando atacarão - o que faz com que os heróis não estejam surpresos no início do combate.



Zumbis [Médio Caótico] MB pág 150
CA 10 JP 17 MV 4 M 12 P 125XP
ATQ 1 pancada +2 (1d6+1)
1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

ZU1



ZU2



ZU3



ZU4



Dreno: uma criatura mordida por um zumbi deve ser bem sucedida em uma JP CON ou perder 1d6 pontos de CONSTITUIÇÃO.

2 Sacristia

Este aposento é uma mistura de sacristia, cozinha e depósito. Vassouras, sacos de grão, réstias de alho, tigelas e panelas de ferro e barro, imagens de madeira, trapos sacerdotais e objetos litúrgicos jazem espalhados aqui. Caso mexam em algum dos sacos, serão atacados por um enxame de 4d4 ratos (CA 11, JP 19, 1pv, 1 mordida +1 (1d2 +doença). No meio do entulho há duas tochas prontas para uso e 1d4 frascos de água benta inteiros.

3 Aposentos do clérigo

O sacerdote do vilarejo dormia neste aposento, que está completamente revirado. Há uma pilha de móveis amontoados, incluindo uma cama, um baú com roupas rasgadas, um odre de vinho fechado e uma

estatueta de madeira da divindade local jogada no chão. Ossos roídos, trapos e um símbolo sagrado de madeira quebrada completam a paisagem. Uma pedra solta embaixo da cama esconde uma alcova com uma pequena sacola contendo 3d4+5 moedas de ouro.

Nível 2 - Catacumbas

As criptas do templo são um anexo subterrâneo modesto, imerso em escuridão e com tochas apagadas em suportes nas paredes, mas secas (para acendê-las, os PdJs precisam embeber a ponta em óleo).

4 Corredor

Este amplo corredor, frio e úmido, reserva uma surpresa terrível para os PJs. Três monstros amorfos convocados por Kadhras foram postos para espreitar embaixo da escadaria em espiral, e atacam de surpresa qualquer personagem que não verificar perigos nos degraus.



Bolhas Verdes [Pequeno Neutro]

CA 10 JP 19 MV 4 M 8 P 37XP
ATQ 1 toque +0 (envolver)

BV1



BV2



BV3



Envolver: alvo faz JP DES -1 para evitar, ou teste de FOR para retirar a gosma de si. Após uma quantidade de turnos igual à metade do seu valor de CON, morre sufocado automaticamente

5 Cripta

Esta sala circular tem as paredes preenchidas com alcovas fechadas com tampas de barro, protegidas por símbolos de proteção. Se os PdJs violarem os túmulos, existe uma chance de 1 em 6 (cumulativa, ou seja, no segundo túmulo é de 2 em 6, e assim por diante) de um inumano, selado magicamente em um dos túmulos, ser despertado.



Inumano [Médio Caótico] MB pág 140
CA 14 **JP 15** **MV 9** **M9** **P 320XP**
ATQ 1 pancada +5 (1d4+2)
1 mordida +4 (1d8+1 + paralização)

IN1	
IN2	
IN3	
IN4	

Paralização: uma criatura mordida por um inumano deve ser bem sucedida em uma JP CON ou ficará paralisada por 2d4 turnos.

6

Bifurcação

Se os heróis fizerem barulho na cripta (área 5) ou nesta área, os dois zumbis ogros que perambulam entre o depósito (área 7) e sala de vigília (área 8) ouvem e se encaminham para atacar os heróis. Como são muito lentos (Mv 3), dificilmente os alcançarão enquanto lutam com o inumano.



Zumbi Ogro [Grande Neutro] MB pág 150
CA 13 **JP 15** **MV3** **M12** **P 320XP**
ATQ 1 pancada +4 (1d6+3)
1 mordida +2 (1d4+3 + dreno)

ZO1	
ZO2	

Dreno: uma criatura mordida por um zumbi deve ser bem sucedida em uma JP CON ou perder 1d6 pontos de CONSTITUIÇÃO.

7

Depósito

Assim que adentram este aposento, os heróis sentem um forte cheiro de materiais utilizados para preservar corpos. Dois barris fechados com um líquido malcheiroso guardam órgãos internos humanos. Se os PJs ainda não exploraram a sala de vigília (área 8), há 50% de chance de encontro com cada zumbi ogro aqui. Se já exploraram, qualquer ogro restante está neste aposento.

8

Sala de vigília

Esta sala possui alguns móveis simples e antigos, como uma prateleira, uma mesa pequena e três cadeiras. Há um homem sentado em uma das cadeiras e debruçado na mesa, morto. Seu corpo está repleto de um fungo, que solta esporos venenosos no ar caso alguém mexa no corpo (qualquer criatura nas proximidades precisa ser bem sucedida em uma JP CON ou morrerá automaticamente). O fungo também é altamente inflamável, e qualquer fogo que se aproxime do cadáver fará com que ele entre em combustão (dano igual a uma *bola de fogo* de um mago de nível 5).

Atrás do armário na parede oeste há uma porta escondida. Se os PJs ainda não exploraram o depósito (área 7), há 50% de chance de encontro com cada zumbi ogro aqui. Se já exploraram, qualquer ogro restante está neste aposento.

9

Anexo

Este pequeno anexo já teve muitos usos, incluindo guardar tesouros de sacerdotes ambiciosos. A entrada para o segundo nível das catacumbas, onde o tesouro secreto está enterrado, foi selada por monges há séculos atrás, e Kadhras descobriu e reabriu a abertura no chão, que leva a uma escadaria de degraus desgastados. Há cinco cadáveres encostados nas paredes, antigos guardiões das catacumbas que foram reservados pelo

sacerdote maligno para transformar em zumbis caso ele precisasse. O fedor de carne podre preenche o local.

Nível 3 - Antigos túneis

Estas cavernas escuras carregam o ar viciado de séculos de encerramento. Os heróis sentem uma energia maligna sobre seus ombros, emanada pelo livro. Kadhras está preparado para os PdJs, com um zumbi ogro como guarda-costas na sua biblioteca (área 16), caso eles consigam passar pelos desafios no caminho.

10 Entrada

Logo após as velhas escadarias há uma tocha queimando na parede. A fraca iluminação mostra que as paredes foram depredadas recentemente, de modo que os antigos desenhos agora pareçam apenas rabiscos disformes. Um clérigo Ordeiro ou mago Caótico conseguirá decifrar os glifos apenas para entender sua intenção: um de proteção, um de aprisionamento e um de cancelamento. Kadhras cancelou a magia de todos os símbolos com *dissipar magia* e os destruiu a golpes de maça. Caso não estejam fazendo muito barulho, os PdJs ouvem um murmúrio e um som de ferro raspando, vindo do corredor (área 11).

11 Corredor

O som que os heróis estavam ouvindo vem de um zumbi ogro, que parece perdido, seguindo para o sul (de costas para o grupo). Caso não o perturbem, ele seguirá até a antesala (área 15). Se entrarem em contato ou se deixem notar por ele, os zumbis da trifurcação (área 12) se encaminham para atacar os PdJs - como eles se movimentam devagar (Mv 4), devem demorar a chegar.

12 Trifurcação

Estes corredores são guardados por três estranhos zumbis de cada lado.

Eles vestem cotas de malhas em frangalhos por baixo de seus mantos esfarrapados, e picaretas foram amarradas a seus braços com arame farpado. Kadhras cobriu a malha de pólvora trazida de regiões distantes, de forma que um ataque vindo de uma arma de ferro (ou que de alguma forma possa causar faíscas) causará uma pequena explosão de 2d6 pontos de dano em todas as criaturas num raio de 3m incluindo zumbis. Todos na área, devem ser bem sucedidos em JP DES ou ficarão cegos por 1 rodada (-10 em jogadas, incluindo ataques).



Zumbis Pólvora [Médio Caótico] MBpág 150

CA 14 JP 17 MV 4 M 12 P125XP

ATQ 1 pancada +2 (1d6+1)

1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

ZP1	<input type="checkbox"/>										
ZP2	<input type="checkbox"/>										
ZP3	<input type="checkbox"/>										
ZP4	<input type="checkbox"/>										
ZP5	<input type="checkbox"/>										
ZP6	<input type="checkbox"/>										

Dreno: uma criatura mordida por um zumbi deve ser bem sucedida em uma JP CON ou perder 1d6 pontos de CONSTITUIÇÃO.

13 Sala dos ossos

Esta longa sala está repleta de esqueletos caídos no chão, encostados nas paredes. Um caminho reto pelo meio da sala, medindo 50cm de largura, parece ser a única forma de atravessar a sala sem pisar em ossos. Os esqueletos vestem roupas simples de camponês, e portam espadas curtas de péssima qualidade (-1 no ataque e dano, quebrando em um acerto ou em falha crítica). Eles não são mortos-vivos, mas deixe os jogadores tensos fazendo ossos se mexerem (seja pela inércia, seja por alguém tocando um osso por acidente).

14 Prisão

No fim do corredor, uma gaiola de ferro abriga um ogro alto e forte, com o corpo repleto de runas queimadas na sua pele. Kadhras estava preparando a criatura para transformar em um zumbi mais poderoso, mas os PdJs chegaram antes que ele terminasse. Ele perdeu a sanidade devido aos maus tratos, mas o grupo pode tentar convencê-lo a se juntar a eles (intimidando ou tratando seus ferimentos). Caso o intimidem, ele os atacará na primeira oportunidade que tiver, quando o grupo estiver fraco ou desatento. No segundo caso, fugirá quando ver uma oportunidade. O ogro usará qualquer arma que os PdJs lhe entreguem, com bônus de +5 no ataque e dano.



Ogro [Grande Neutro] MB pág 143
CA 9 JP 14 MV 5 M 6 P 240XP
ATQ 1 soco +6 (1d4+5)



15 Antesala

Esta área só pode ser descoberta caso os PdJs procurem por passagens secretas. Este local tem várias tochas ao longo das paredes, e três mesas rústicas mal montadas chamam a atenção.

Uma delas está repleta de potes e ungüentos fedorentos (dois dos frascos contam como poção de cura, apesar do sabor horrível). Em outra, o enorme torso cortado de um ogro (caso o ogro da sala 14 esteja com os PdJs, ficará furioso e sua Moral sobe para 10). A terceira está vazia e manchada de sangue.

Quatro zumbis encostados nas paredes vigiam a sala, cobertos de óleos. Suas ordens são acender o corpo com tochas e atacar ao menor sinal de intrusos.

Zumbis [Médio Caótico] MB pág 150
CA 10 JP 17 MV 4 M 12 P 125XP
ATQ 1 pancada +2 (1d6+1)
1 mordida +1 (1d4+2+dreno)



Dreno: uma criatura mordida por um zumbi deve ser bem sucedida em uma JP CON ou perder 1d6 pontos de CONSTITUIÇÃO.

Eles sofrem 1d4 pontos de dano por turno, assim como qualquer personagem que entre em contato físico com eles.

Aqueles que estiverem lutando à distância de corpo a corpo (adaga, espada curta, clava, etc.) sofrem -1 no ataque devido à proximidade com o fogo, que impede golpes precisos e força a visão.

16 Biblioteca

Uma pedra solta na parede dá acesso a uma biblioteca improvisada, onde o maligno sacerdote Kadhras estuda diversos pergaminhos profanos.

Ele preparou aqui a sua última resistência, lançando um *símbolo de proteção* na porta (6d4 pontos de dano na primeira vítima que aparecer).

Zumbi Ogro [Grande Neutro] MB pág 150
CA 13 JP 15 MV3 M12 P 320XP
ATQ 1 pancada +4 (1d6+3)
1 mordida +2 (1d4+3 +dreno)



Dreno: uma criatura mordida por um zumbi deve ser bem sucedida em uma JP CON ou perder 1d6 pontos de CONSTITUIÇÃO.

Logo após a porta, a magia *wyvern vigia* tentará paralisar o primeiro que entrar. Kadhras está esperando o grupo, e enquanto seu zumbi ogro guarda-costas luta com os PdJs, lança *imobilizar pessoas* e *luz* contra seus oponentes. Quando não tiver mais chances de lançar magias, irá se juntar ao combate.



Kadhras [Clérigo 6, humano, Caótico]
CA 16 JP 14 MV 9 M 18 P 1015XP
ATQ 1 maça +3 (1d6+1)
1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

KA



Magias (4/3/2)

1º *luz*, *comando*, *arma abençoada*, *curar/causar ferimentos leves*

2º *wyvern vigia*, *imobilizar pessoa*, *criar chamas*

3º *símbolo de proteção*, *convocar insetos*

Itens: trajes de sacerdote, maça de mitral, braceletes de prata (25 PO), colar de ouro (300 PO), medalhão de controlar mortos vivos* (Caótico, utilizável apenas por Cultistas), adaga ritualística (550 PO), pergaminho de curar ferimentos leves.

* Este medalhão faz com que o controle dos mortos vivos do cultista funcione como se ele tivesse dois níveis a mais do que seu nível real.



Kadhras

Tábuas em cima de pedras altas fazem o papel de mesa, servindo de apoio para livros, pergaminhos e material para escrita (pergaminhos em branco, penas e tinta).

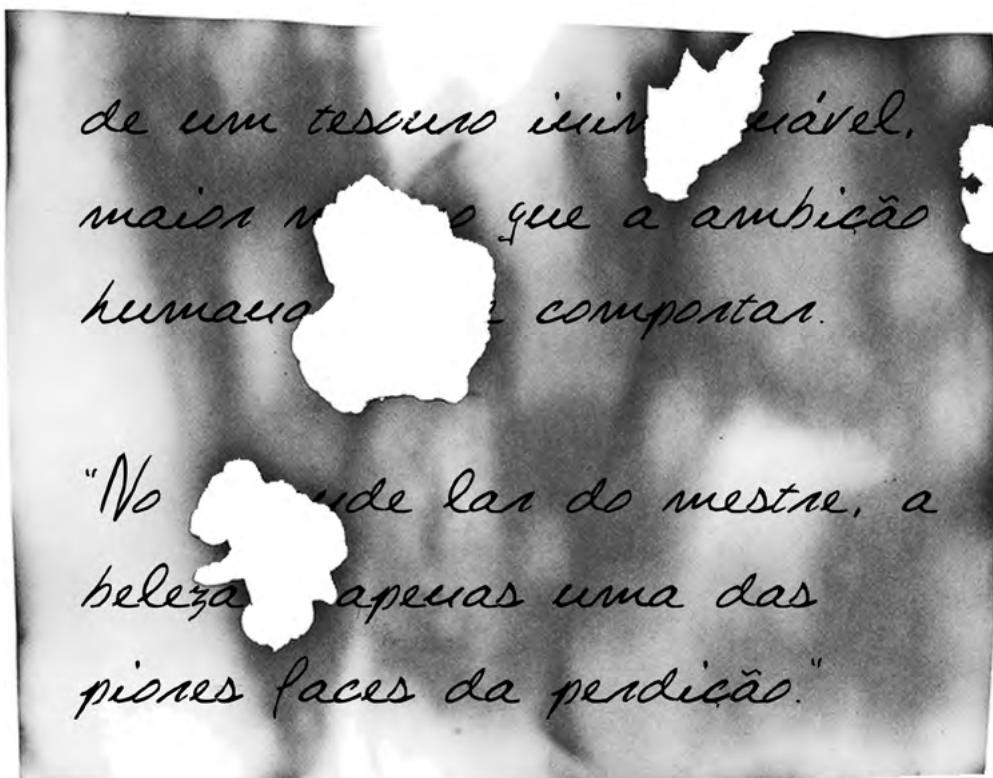
Os livros tratam de anatomia humana, de ogros e outros monstros humanóides. Kadhras também escreveu vários pergaminhos sobre o assunto. Este conhecimento pode servir de base caso algum mago no grupo pense em criar um golem, mas não são uma fórmula pronta.

Um tubo longo de 50cm, feito do fêmur de algum animal de grande porte, abriga um estranho mapa.

Este mapa indica a localização da cripta do poderoso mago Evad X'agyg, “aquele que subjugou a morte”.

Próximo ao tubo do mapa, está um pequeno livro, completamente queimado, ainda quente e exalando fumaça, jaz sobre os restos de uma fogueira simples no chão.

Examinando o livro, os personagens reparam que apenas um pequeno pedaço da última página do livro salvou-se da fogueira. Entre cinzas e buracos feitos pelo fogo, duas frases isoladas e desconexas, podem ser lidas numa caligrafia simples, porém fácil de entender:



Desenvolvimento: **Rafael Beltrame e Daniel Ramos** 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
EDITORIA

AGORA QUE VOCÊ CONHECE A VERDADE...



...NÃO FUJA À LUTA!

Agora que você e seu grupo derrotaram Kadhras e possuem o mapa para a temível e secreta Cripta do grande EvadX'agyg, não perca tempo. Leve seus jogadores e personagens ao encontro da mais terrível e desafiadora aventura de todos os tempos!

Faça a reserva do seu exemplar de "A Cripta do Terror", o mais novo lançamento da Redbox Editora para a linha Old Dragon, e receba antes de todo mundo a oportunidade de garantir a sua aventura com um brinde exclusivo! Um encarte-painel especial com mapas, fichas de monstros e uma matriz de combate riscável e apagável para deixar a sua vida de mestre ainda mais fácil!

ou visite: <http://redboxeditora.com.br/loja/shop/a-cripta-do-terror/>