



**Old
Dragon Day[®] 2012**

Aventura Oficial

O TEMPLO DOS DESMORTOS



O TEMPLO DOS DESMORTOS

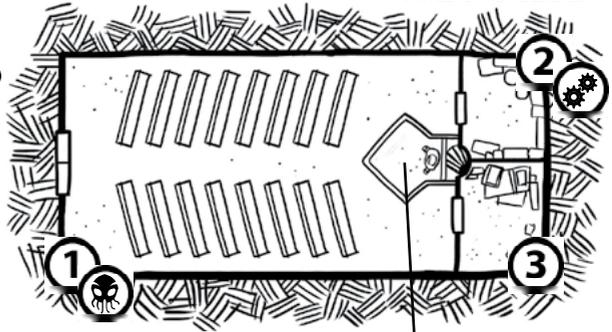


ÁREA COM MONSTRO



ÁREA COM ARMADILHA

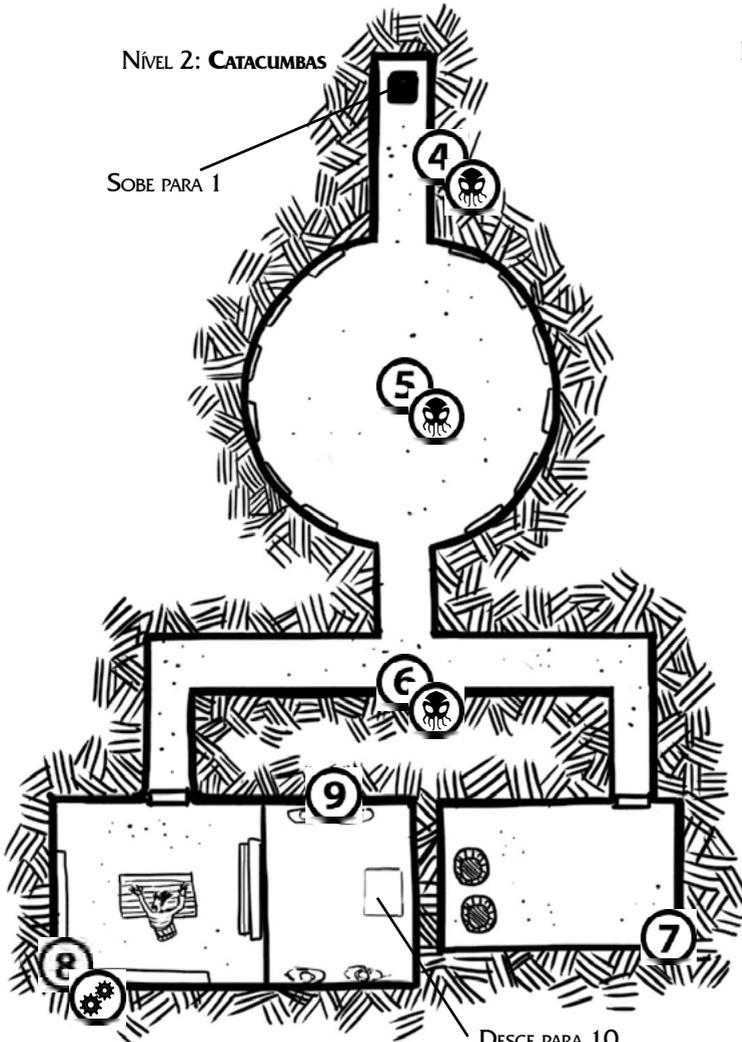
NÍVEL 1: O TEMPLO



DESCE PARA 4

NÍVEL 2: CATACUMBAS

SOBE PARA 1



DESCE PARA 10

NÍVEL 3: ANTIGOS TÚNEIS



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 P125XP ATQ 1 pancada +2 (1d6+1) 1 mordida +1 (1d4+2+dreno)
ZU1	<input type="checkbox"/>
ZU2	<input type="checkbox"/>
ZU3	<input type="checkbox"/>
ZU4	<input type="checkbox"/>

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	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
BV2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
BV3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.

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 jogadads, incluindo ataques).



Zumbis Pólvora[MédioCaótico] MBpág150
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).

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).

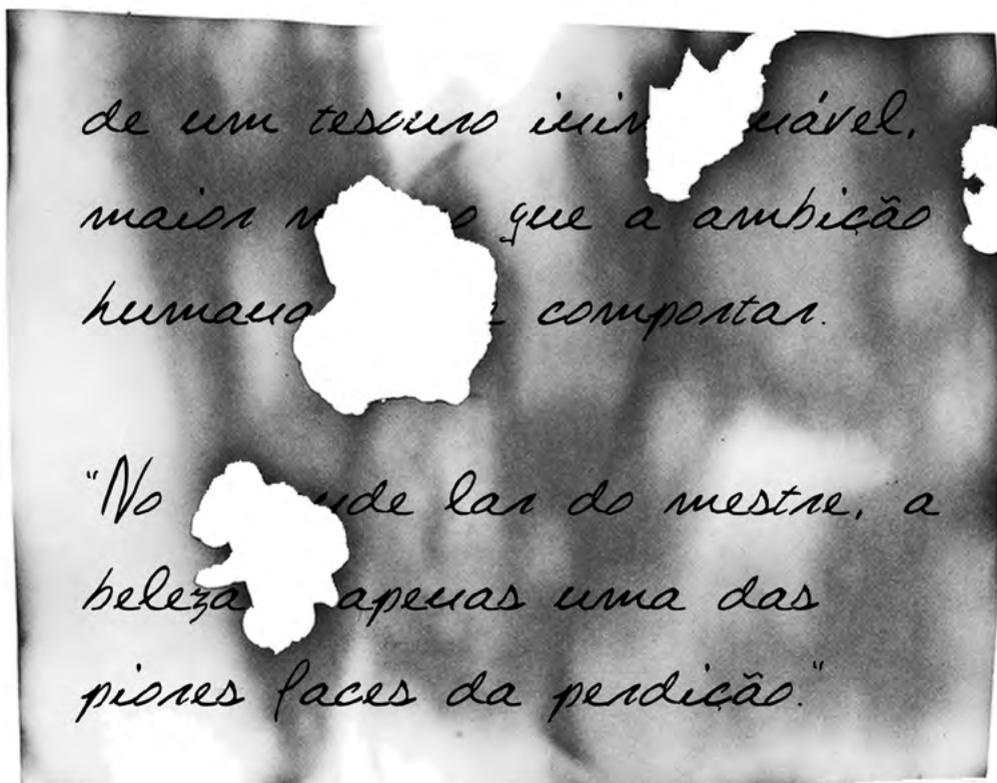
Os livros tratam de anatomia humana, de ogros e outros monstros humanoides. Kadhras também escreveu vários pergaminhos sobre o assunto. Este conhecimento pode servir de base caso algum mago no grupo pense em criar um golem, mas não são uma fórmula pronta.

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'agy, "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 repararam 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
EDITORA

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 Evad X'aggy, 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/>