

RESUMO DA AVENTURA

No covil das Caça-Magi é uma aventura para personagens de nível 4 ou 5 de **Old Dragon RPG**. A aventura se passa em Karvox, uma região do cenário **Impérios Despedaçados**, mas pode ser facilmente adaptada para outros cenários. O intuito da aventura é criar um perigo para os magos do grupo, mas também oferecer uma recompensa valiosa, caso sejam bem-sucedidos. No Covil das Caça-Magi também apresenta 2 novos monstros, para você usar em seus jogos.

RESUMO DA REGIÃO DE KARVOX

Com uma geografia única, e monstruosidades adaptadas a um dos piores climas do mundo, Karvox é uma região um tanto quanto única no universo dos **Impérios Despedaçados**. As perturbações mágicas, decorrente do uso de feitiços extremamente poderosos ao longo das Eras, moldaram a região para o que ela se tornou hoje: um cânion gigantesco, atormentado por chuvas escaldantes capazes de derreter a pele humana, e também pelos monstros que habitam o local.

Apesar da região ser assolada por essas perturbações, uma cidade surgiu no centro do cânion: a Cidadela Pálida. O nome é derivado da cor branca das construções lá presentes, erguidas inteiramente pelo Marfim-de-Karvox, minério de altíssimo valor na região. Além disso, a região também foi escolhida para abrigar as escolas de magia que estudam a Necromancia, porém, em Karvox, é tratada quase que como uma ciência, envolvendo ética e pesquisas. Futuramente, haverá um livro inteiro detalhando a região, mas para essa aventura, você poderá adaptar ao seu cenário da forma que achar conveniente.

COMEÇANDO A AVENTURA

A critério de contextualização, considere que a aventura começa ao amanhecer, quando as ruas de Karvox estão movimentadas, quase que exclusivamente, pelos mortos-vivos da região. Em Karvox, mortos-vivos são usados como mão-de-obra, e sua presença é comum, mas caso seu cenário não contemple algo assim, você é livre para dizer que as ruas estão, simplesmente, com pouco movimento ou até mesmo vazias.

DESCRIÇÃO DA CENA

Amanhece um dia quente e seco, a poeira se levanta a centímetros do chão devido ao vento morno vindo do norte. As cinco torres de marfim, colossais serpentes abocanhando os céus, de Karvox estão quase alcançando a nuvem negra que encobre a Cidadela Pálida. As últimas luzes da Fortaleza da Ponte-Alta e seus incontáveis baluartes estão se apagando, o dia nasce na capital de Karvox e apenas os mortos e vocês estão ali para contemplar esse espetáculo de magia e desolação.

Amanhece um dia quente e seco, a poeira se levanta a centímetros do chão devido ao vento morno vindo do norte. As cinco torres de marfim, colossais serpentes abocanhando os céus, de Karvox estão quase alcançando a nuvem negra que encobre a Cidadela Pálida. As últimas luzes da Fortaleza da Ponte-Alta e seus incontáveis baluartes estão se apagando, o dia nasce na capital de Karvox e apenas os mortos e vocês estão ali para contemplar esse espetáculo de magia e desolação.

A medida que o grupo anda pela cidade, estejam eles de passagem ou retornando de outra missão, são abordados por uma velha senhora, completamente desesperada. Em estado de choque, ela apoia os braços naquele que parecer ser o mais forte do grupo, e quase se ajoelha enquanto clama por ajuda em meio ao choro.

DELIA

“Por favor... por favor... eu suplico. Uharis é tudo que eu tenho em minha vida... por favor.”

Se houver personagens Ordeiros, eles dificilmente deixarão de ajudar a senhora, e ela se dispõe a explicar o caso.

DELIA

“Obrigada... muito obrigada. Meu filho, Uharis, está desaparecido. A última vez que o vi foi ontem, ele havia chegado de um trabalho, sem dinheiro, e estava com um semblante triste em seu rosto. Mas... durante a noite... ele simplesmente desapareceu, eu até ouvi alguns sons estranhos, mas não achei que fosse nada sério... Uharis nunca sairia sem me avisar... por favor... me ajudem.”

A velha senhora, uma humana chamada Delia, engole o choro, ao ver que o grupo talvez a ajude a encontrar seu filho. Ela não oferece nada material, mas caso seja questionada sobre uma recompensa, ela diz que Uharis possui uma certa fama na cidade, e conhecimento arcano adquirido ao longo dos últimos anos. Haverá 3 locais que os jogadores poderão encontrar informações valiosas, mas o Mestre é livre para usar outras formas.

A qualquer momento, os jogadores poderão pedir por mais informações sobre Uharis, nesse caso, a senhora Delia irá descrevê-lo como um jovem mago, que costuma realizar missões para a Plenitude de Marfim, uma escola de magia local. Em seu cenário, diga que ele costuma trabalhar para uma guilda local, ou até para uma pessoa de renome.

A CASA DA SENHORA DELIA

Ao comentar dos sons estranhos durante a noite, alguns jogadores poderão querer investigar a casa da senhora, e ela prontamente concorda com a ideia. Em Karvox, a casa da senhora Delia não está dentro da Cidadela Pálida, mas sim nos casebres ao redor, uma vez que não é feita de Marfim - em seu cenário, você poderá dizer que está localizada em uma região mais pobre, onde a milícia está pouco presente.

Apesar de ser um casa simples, ela é relativamente grande, e os quartos são bem distantes uns aos outros. Os jogadores não precisarão ser verdadeiros gênios da investigação para descobrirem que alguém invadiu o local e, em seguida, capturou Uharis. As pistas são inúmeras, mas você é livre para torná-las mais difíceis de serem encontradas.

As pistas mais fáceis de serem encontradas são as que levam à conclusão de que o local foi arrombado: porta empenada e levemente danificada em um dos cantos, janela do quarto de Uharis forçada para dentro, e o trinco da porta do quarto do filho de Delia também está quebrado.

Caso o grupo opte por investigar ainda mais, poderão descobrir mais coisas: há uma poção de cura em uma das gavetas da escrivaninha do quarto (a senhora Delia daria a poção de bom grado ao grupo se prometerem encontrar seu filho). Além disso, há um papel dobrado no quarto de Uharis, nele, estão as informações do trabalho que ele havia feito.

Um papel dobrado é encontrado no pé da cama, ele está parcialmente danificado, mas ainda é possível ler seu conteúdo. O papel contém informações de um trabalho, que envolvia explorar uma mina de Marfim Karvoxiano, desativada há poucos meses. A recompensa é realmente tentadora, e a contratante é a Plenitude de Marfim, uma escola de magia da região.

Além disso, os jogadores poderão interrogar as pessoas das casas ao lado, você poderá rolar 1d20 + CAR, e se o valor for superior à 12, eles encontrarão alguém que sabe de algo. Forneça um bônus a eles se um jogador for particularmente criativo, ou carismático, na conversa, ou se houver claramente um mago no grupo. O detalhe das informações fica a critério do Mestre.

MORADOR

“Olha, eu acordo cedo todos os dias, e a única coisa fora do normal que vi, foi um grupo de mercenário, empunhando suas armas e equipados com armaduras bastante gastas”

Se os jogadores perguntarem, lembre-os que esta região não é frequentada por mercenários, não existem estalagens e nem tavernas. As casas são de baixa renda e abrigam apenas moradores matriculados nas academias, deixando evidente que o grupo é o maior suspeito pelo sequestro e está bem armado. Além disso, se questionarem Delia ela irá dizer:

“Lembro que Uharis havia se associado a uns tipos assim, eu avisei ele pra ficar longe desses estrangeiros mal encarados, vocês sabem, não falo de vocês, falo de gente que veio pra cá pra lutar contra Kastoy e quando a guerra acabou ficaram aqui pra se aproveitar da população.”

A PLENITUDE DE MARFIM

Os aventureiros poderão ir diretamente para a Plenitude de Marfim, escola de magia que a senhora Delia menciona. Ao chegarem lá, poderão questionar um dos alunos, Azmit, no local.

AZMIT

“Uharis, sim. O que aconteceu com ele? Saiu na noite anterior para uma mina abandonada, soube estão pagando bem para aqueles que ajudem na reativação dela.”

Azmit irá indicar o caminho, e fará um alerta sobre os perigos da região: titãs, escorpiões gigantes e resistentes capazes de paralisar as vítimas de seu ferrão; caça-magis, aranhas especializadas em caçar magos; e worgs, bestas quadrúpedes que andam em matilhas e atacam praticamente tudo que se move.

A TAVERNA FÊMUR CANSADO

Caso os jogadores queiram, eles poderão buscar mais informações, e provavelmente pensarão em uma taverna. Uma vez que decidirem isso, eles irão para a Taverna Fêmur Cansado, a mais movimentada por estrangeiros, andarilhos, mercenários da região.

A medida que andam pelas ruas, os jogadores escutam barulhos altos, vindo da taverna. O estranho é que ainda é cedo, mas o Fêmur Cansado está movimentado. As poucas pessoas que passam pela rua soltam murmurinhos de reclamação. Você também pode usar um NPC que acabou de sair da taverna, se queixando de um grupo de mercenários que expulsaram ele do Fêmur.

Ao entrar na Taverna, verão que há apenas uma mesa ocupada. Ao redor dela várias armas e escudos, e cerca de 8 pessoas bebendo, rindo, falando alto e até mesmo gritando.

MERCENÁRIOS

“E ele achou que poderia sair dessa? Hahahaha! Isso com certeza valeu a viagem de madrugada. TAVERNEIRO?! MAIS UMA RODADA PARA MEUS AMIGOS!”

O grupo ainda poderá interagir com os mercenários, mas é importante deixar evidente que eles estão mais bem armados, e em maior número. Um combate aqui resultaria em um provável massacre - mas você poderá usar como gancho para uma aventura futura. Se optarem por fazer perguntar, um deles irá dizer o que aconteceu, quase que se vangloriando.

MERCENÁRIOS

“Ninguém deve abandonar outros em combate, ele teve o que mereceu! Vai virar o prato principal do dia! Hahaha.”

Se o grupo ainda insistir, ele dirá em tom provocador.

MERCENÁRIOS

“Se quiserem compor o cardápio do dia, é melhor se apressarem, a mina não está tão distante assim, basta pegar a estrada Norte! Elas vão adorar vocês, haha!”

Em tom de deboche, os mercenários deixam claro onde a mina é. Lembre-se que, como Mestre, é preciso deixar claro que a missão de resgate envolve um recurso precioso: tempo. As recompensas da missão, ou o simples fracasso dela, dependerão do quão rápido os aventureiros serão para salvar Uharis de um trágico fim.

O CAMINHO ATÉ A MINA

Assim que o grupo descobrir o paradeiro de Uharis, eles poderão botar o pé na estrada para chegar à mina abandonada o quanto antes. Como Mestre, é importante que você apresente ao menos 2 caminhos para eles, sendo um deles um caminho curto e perigoso, um atalho por cima do Cânion, onde vários monstros espreitam. Por sua vez, o outro caminho é mais longo, e consiste em contornar o paredão, sendo bem mais seguro, porém, levando mais tempo. É importante enfatizar a questão do perigo, mas também o tempo gasto.

Se o grupo optar pelo caminho longo, você pode simplesmente considerar que a viagem foi tranquila. Mas como Mestre, há total liberdade de incluir combates fáceis ou até mesmo uma interação com viajantes (apesar de não haver muitos, uma vez que as estradas são quase que desertas), que podem conceder informações importantes dos monstros da região (já descritos em “A Plenitude de Marfim”).

Por outro lado, se o grupo optar pelo caminho curto, eles serão emboscados por um pequena matilha de Worgs. Como Mestre, sinta-se à vontade para também rolar dados para decidir a sorte do grupo e se o encontro irá, ou não, acontecer.

Worgs são bestas quadrúpedes, aparência semelhante à de lobos atroz, porém, muito mais bestial. Eles são considerados uma praga em Impérios Despedaçados, capazes de viver em qualquer ambiente, e estabelecendo matilhas enormes. Em combate, eles costumam atacar o mesmo alvo, e é comum que devorem o alvo antes mesmo do combate terminar por inteiro.

A medida que o grupo avança pelo atalho, eles passam a ser observados por um pequeno grupo de 1d4+1 Worgs. Os Worgs se escondem atrás de pedras, e aguardam os jogadores para que entrem em meio à matilha. Os jogadores poderão rolar 1d20 + SAB para perceber a emboscada (Dificuldade 15), e como Mestre, você pode garantir bônus ou até mesmo a percepção total da emboscada, dependendo do quão atento os Personagens estiverem. Se o grupo não perceber a emboscada a tempo, faça uma Jogada de Surpresa.

WORGs



Movimento	12 metros
Moral	11
CA	15
JP	16
DV	4 (32/44)
Ataques	1 mordida +6 (2d6+2) 2 garras +8/+3 (1d4+2)

FOR 15 | DES 11 | CON 17 | INT 02 | SAB 03 | CAR 01

Após o combate, o grupo perceberá que a entrada da mina fica no alto do paredão, e que se tivessem escolhido o caminho mais longo, teriam que escalar o que sobrou dos andaimes e escadas apodrecidos pelo tempo.

NA MINA ABANDONADA

Cavernas são relativamente comuns em Karvox, e apesar de quase tudo ao redor do grupo ser pedra, uma terra escura, e uma vegetação pequena e cinzenta, ainda assim essa caverna se destoa de todo o resto. A entrada, do que um dia foi uma mina de Marfim Karvoxiano, é imensa. Degraus feitos de uma madeira velha e escura levam para seu interior. A mina, já abandonada há anos, ainda possui o apoio usado para sustentar tochas no passado, placas levemente cobertas por ferrugem, pequenos artrópodes saindo dos mais escondidos buracos e teias de aranha por todos os lados. Caso o grupo dê uma atenção maior às teias, perceberão que não se tratam de aranhas de tamanho comum.

Apesar de recentemente abandonada, os diversos túneis estão, de alguma forma, bloqueados: seja por placas de madeiras ou até mesmo por um amontoado de vagões de ferro. O grupo chega a conclusão de que há apenas 2 passagens pelas quais um humano conseguiria passar. A primeira delas é um pouco mais estreita, e no final do túnel, os personagens irão encontrar um par de ovos, de cerca de 15 cm cada - se não forem residentes ou locais, ou nunca tiverem ouvido falar das caça-magi, eles não saberão do que se trata. O outro túnel, por sua vez, leva diretamente para o ninho das caça-magi, que também é o local onde Uharis está.

Independente do caminho tomado, deixe claro aos jogadores que o calor e a umidade fazem com que os personagens que utilizam armaduras metálicas comecem a sofrer de tontura. Peça uma Jogada de Proteção (CON) para a primeira vez que entrarem em um túnel, os personagens poderão recuar para o tontura passar, mas relembre-os da importância do tempo. O personagem que estiver tonto terá uma penalidade de -2 no acerto, na CA e nas JPs.

A túnel maior começa a se abrir à medida que os jogadores entram, até um momento que ele se abre em um grande salão abandonado. A luz é praticamente inexistente aqui, e os personagens que não enxergam no escuro estarão cegos, a não ser que estejam carregando uma fonte de luz. Na entrada do salão os personagens tropeçam em um cajado mágico, um Cetro Mágico capaz de lançar Curar ferimentos leves 1d10 vezes.

Durante a investigação, um grupo de caça-magi irá atacar o grupo. Caça-Magi são aranhas gigantes, que se alimentam, principalmente, de humanóides. Elas conseguem se mover por entre os planos, se materializando junto de suas teias, ao redor das presas. O grupo é atacado por 1d4 caça-magi machos, e 1 caça-magi fêmea.

CAÇA-MAGI



Movimento	12 metros / 12 metros (escalada)
Moral	8
CA	13
JP	13
DV	4 (20/32)
Ataques	1 mordida +5 (1d6+3)

FOR 12 | DES 17 | CON 09 | INT 04 | SAB 07 | CAR 04

Habilidades especiais

Tecelã Astral: As caça-magi começam a tecer suas teias no plano Astral, e assim que o alvo utilizar qualquer tipo de magia, as teias se materializarão ao seu redor, exigindo uma JP+DES para não ficar preso nas teias. Uma vez imobilizado, o alvo deverá fazer um teste de força dificuldade 10, como ação de movimento, para se soltar.

Caçadora de Magos: As caça-magi fêmeas liberam seus pelos em uma área de 3 metros ao seu redor, qualquer criatura que tente conjurar alguma magia naquela área terá de ser bem sucedido em uma JP+CON, ou falhará. Já os machos, uma vez que acertam seu ataque, aplicam o veneno por suas presas, e o alvo deverá fazer uma JP+CON; caso falhe, ficará impossibilitado de conjurar magias por 1d4 turnos.

Salto Dimensional: As caça-magi podem, utilizando todo o seu turno, alternar entre os planos materiais e astrais. Fêmeas levam o dobro do tempo.

Não se esqueça de que as caça-magis caçam para se alimentar e, portanto, fugiram do combate caso a derrota seja iminente, voltando para o plano astral. Além disso, elas são caçadoras de magos, então tendem a neutralizá-los primeiro em combate, uma vez que elas sabem quem pode, e quem não pode, conjurar magias.

DESFECHO E RECOMPENSAS

Uma vez que o grupo de aventureiros derrotar as caça-magi, eles irão procurar por Uharis. As recompensas dessa missão variam conforme o tempo que o grupo demorou, levando em conta aspectos como: tempo gasto na cidade, qual caminho escolheram até a caverna, se perderam tempo explorando a caverna, dentre outros. Como Mestre, é seu papel julgar se eles foram rápidos o suficiente, ou não.

O GRUPO FOI MUITO RÁPIDO

Se o grupo foi muito rápido, eles conseguem encontrar Uharis em meio às teias das Caça-Magi. O jovem mago ainda está vivo, apesar de desacordado. Quando ele voltar à consciência, irá agradecer-lhes pela ajuda, se dispondo a ensinar 2 das seguintes magias: Detectar alinhamento, Esfera Flamejante, Névoa Fétida e Teia. O grupo também será bem recebido sempre que precisar na casa do mago, e da senhora Delia. Além disso, receberão 15.000 de EXP, dividido entre os aventureiros.

O GRUPO CHEGOU BEM A TEMPO

Devido a um breve desvio, o grupo consegue chegar bem a tempo. Uharis ainda está vivo, porém, gravemente ferido e com alguns ovos colocados no interior de sua perna. O grupo deverá levá-lo para algum curandeiro especializado, que irá cobrar 50 peças de ouro pelo serviço, o qual Uharis não pode pagar. Se o grupo decidir pagar pelo tratamento, o mago se dispõe a ensinar 2 das seguintes magias: Detectar alinhamento, Esfera Flamejante, Névoa Fétida e Teia. Caso o grupo não queira pagar pelo tratamento, ele irá apenas ensinar 1 magia como forma de recompensa. Além disso, receberão 13.000 de EXP, dividido entre os aventureiros.

O GRUPO NÃO CHEGOU A TEMPO

O grupo fracassou com Uharis e a senhora Delia, chegando tarde demais na caverna. Uharis já está morto, e de seu corpo eclodem alguns filhotes de caça-magi, que não oferecem perigo ao grupo. A senhora Delia ficará muito triste, mas entenderá a situação. O grupo receberá 11.000 de EXP, dividido entre os aventureiros.

CONTINUANDO A AVENTURA

Após o ocorrido, o grupo poderá liderar o processo de reativação na mina, matando ou monstros que tomaram conta do local, e sendo muitíssimos bem recompensados pela Plenitude do Marfim, uma escola de magia da região.

Outra possibilidade é que o grupo queira vingança contra os mercenários que largaram Uharis para a morte. Nesse caso, considere que eles são uma organização de 2d4+6 membros, com os níveis variando entre 3 e 6, que ainda tem interesse no trabalho da mina.