

ASSALTO AO FORTE VERMELHO

RESUMO DA AVENTURA

“Um Batedor da inquisição informou a Irmã Leliana sobre uma fortificação que estaria servindo de base para um grupo de Templários Vermelhos, seja qual for o intuito deles não deve ser nada bom... Um grupo de agentes deve fazer uma visitinha ao local e dismantelar o lugar.”

Aviso: Esta Aventura é nivelada para um grupo de quatro a cinco personagens de nível 8, esta aventura se passa durante o período de acontecimentos do jogo “Dragon age 3”.

ENVOLVENDO OS PERSONAGENS

Os personagens são todos agentes da inquisição, receberão ordens para invadir e dismantelar essa base de operações, o narrador pode explorar os motivos de cada jogador para ter entrado na inquisição.

*Aviso aos Jogadores:

A partir deste ponto da aventura, apenas o mestre deve ler, se você vai jogar esta aventura, pare de ler **AGORA!**

CAMINHO PELA COSTA

“Não me importa se o acesso é difícil, a inquisição dará um jeito...”

Fereldem é um cenário com muitas organizações famosas (assim como todo cenário), mas há espaço para organizações menores, assim Surgiram os Exércitos mercenários.

Porem neste ponto do cenário a organização mais influente e de destaque é a inquisição, Um grupo formado com o intuito de fechar uma brecha entre o mundo dos homens e o Vel.

Os personagens estarão em um barco da Inquisição, se preparando para desembarcar próximo a costa da tormenta, onde uma fortificação abandonada seria suspeita de ser a base avançada dos templários vermelhos na região.

A Costa da tempestade é um trecho escassamente povoado da costa ao longo do Mar. Há antigas ruínas abandonadas em vários pontos da costa, desde a Era Do Divino, os seus fortes de arquitetos esquecido há muito tempo estão espalhados por pontos da costa. A Costa da tempestade tornou-se o lar de um

grupo problemático de inspiração religiosa, os bandoleiros das Lâminas assassinas, também houve relatos de avistamentos das crias das trevas na área e, por algum motivo um número de barcos com as bandeiras templárias estão abandonados ao longo da costa aumentam a cada dia.

- O Barco vai desembarcar no ponto “G” e o grupo seguirá a pé pela costa até o ponto “A”

Costa da Tormenta



Aproximação do Forte.

Se os jogadores seguirem pela costa eles deverão fazer uma escolha, eles podem seguir pela costa e invadir a fortificação de frente com um ataque frontal direto ou podem ir sem chamar atenção seguindo pela caverna que dá acesso ao forte pela montanha.



Um ladino pode notar a caverna facilmente com um teste de Percepção, ela fica em um ponto de fácil acesso então o grupo poderá entrar, devido a geologia da costa as cavernas são na maioria passagens para outros pontos da costa, logo essa deve sair próximo ao alvo do grupo. Caso o grupo decida ir pela frente Pule este encontro exploratório e passe para o próximo. (A fortificação.)

=ENCONTRO EXPLORATÓRIO=

O grupo deve atravessar uma caverna na costa para ter acesso de forma discreta a uma fortificação que está bem próxima a costa.

CAVERNA DA ENCEADA

Características gerais: O cheiro de mar é forte na entrada, as paredes parece ser formações naturais de rocha com coral, mas é possível ver cristais de Lírio em alguns pontos da parede. O brilho do lírio gera uma penumbra em alguns pontos da parede mas não é possível se locomover muito fundo sem uma fonte de luz.

01 - Entrada da Caverna neste ponto não há ninguém, é possível ver um veio de Lírio que acompanha parte da parede, isso deixará o mago do grupo desconfortável, é um corredor de pedras que se encerra em uma curva.

02 - Acampamento de vigília, neste ponto há um pequeno pelotão de templários guardando um carregamento suspeito de pedras com um brilho avermelhado, não é possível notar eles de longe por que eles não expressam fazer barulho. Eles vão atacar o grupo assim que tiverem contato visual com eles. Por algum motivo parece que eles não tem dificuldade de ver os personagens no escuro.

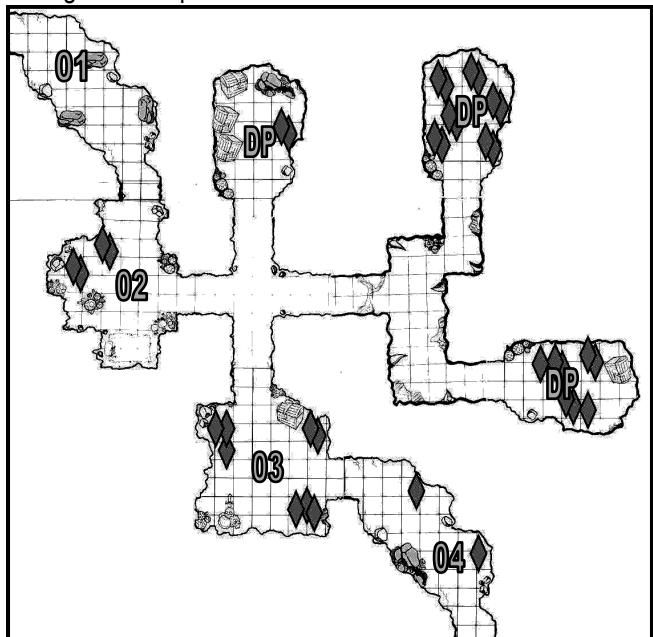
Há um alojamento improvisado com duas camas e sacos. As pedras são na verdade Lírio vermelho.

03 - Grande carregamento de Lírio, neste ponto há mais carregamentos de Lírio vermelho, um pelotão de templários vermelhos liderados por um templário grande e com pedras de lírio vermelho em sua armadura estão carregando caixas, quando avistarem o grupo eles irão atacar sem fazer sons, o Maior é um Templário vermelho corrompido. Nesta sala além do lírio é possível ver um baú com alguns uniformes de templários e cadáveres usando uniformes de templários. Algo está bem errado aqui....

04 - Caminho de saída da caverna, Amplo e parecido com o de entrada porém a diferença é que as veias de lírio não estão presentes, guardando a entrada há um grupo de quatro arqueiros templários. Quando o grupo se aproximar da saída eles vão atacar com seus arcos.

DP - Os pontos no mapa que tem a sigla "DP" são na verdade depósitos de Lírio Vermelho, nestas salas tem um templário vermelho que está guardando o depósito e baús para armazenamento do mesmo.

Atravessar a caverna leva o grupo para a parte de trás da fortificação, onde não tem vigias, de certo modo o grupo pode considerar que os arqueiros templários deveriam ser as vigias deste ponto.



A Fortificação

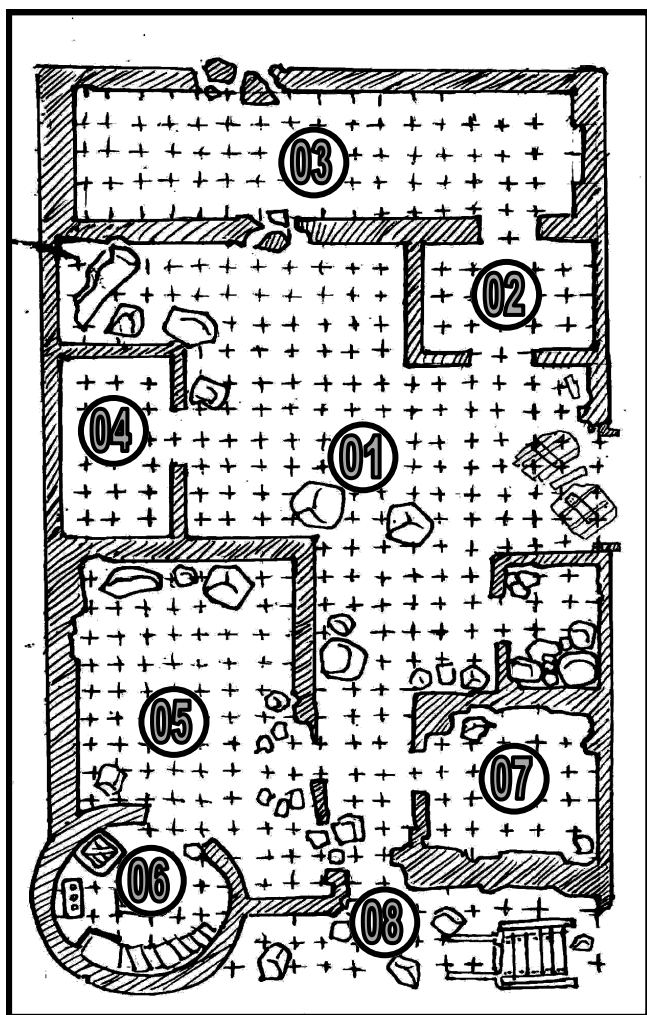
Se os jogadores seguirem para a fortificação de frente vão achar um pequeno forte com as paredes reforçadas com toras de madeira, há uma patrulha na frente da porta de toras de madeira improvisada com as bandeiras dos templários, porém ela está diferente da que se via nos navios, esta bandeira tinha um círculo vermelho. Indicando que não se trata da ordem original mas de sua vertente fanática que decidiu erradicar todos os magos de Thedas, os Templários Vermelhos....

Se o grupo atravessou a caverna ele vai entrar pelo lado desprotegido do forte (ponto 08) mas se seguiu o caminho direto entrará pela porta frente tendo acesso ao pátio.

=Encontro de Combate=

Com um ataque frontal o grupo deve derrotar e eliminar todos os templários que esteja na fortificação. Além de descobrir e dismantelar quais quer planos contra a **inquisição** que existam no local.

No portão principal tem **2 arqueiros** defendendo o acesso ao Pátio central, quando o grupo entrar no pátio eles vão tocar um alarme convocando outros templários próximos a se juntarem a defesa do portão. Mais **4 templários** vão se juntar ao combate no turno a seguir, da área mais próxima outros **2 arqueiros** e um **templário grande** vão se juntar ao combate. (Templário corrompido) após o combate o grupo poderá aparentemente explorar o forte sem mais inimigos. Porém se o grupo entrou nas cavernas os arqueiros não vão ver sua chegada, eles poderão explorar as salas sem que iniciem um combate. Mas ao serem vistos um combate com os inimigos da sala e os outros de outras partes vai começar, siga a ordem de adesão de combate anterior. (agregando os templários e arqueiros de outras Árias.)



01 - Pátio, esta área é vigiada por dois arqueiros, é um espaço que dá acesso a todas as outras Árias.

02 - Posto de armamento do alojamento, nesta ante sala ficam penduradas espadas e escudos dos templários.

03 - Alojamentos, aqui tem uma mesa para refeições e camas precariamente improvisadas para os templários que vigiam a fortificação, todos estão de armaduras porém desarmados dentro do alojamento. (quatro templários acordados e um aparentemente dormindo.)

04 - Estribaria, neste ponto há espaços para os cavalos usados para transporte pelos templários, curiosamente só tem 3 cavalos no coche.

05 - Nesta sala que dá acesso a torre está uma espécie de depósito com matérias de forja e lírio Vermelho, algumas armaduras de templários com pedras de Lírio vermelho afixadas e um arco de ferro com muitas pedras de lírio.

06 - A Torre, parece ser um escritório para o capitão deste grupo de templários, entre os documentos há um plano para forja uma espécie de coleira que domina pensamentos de animais com lírio vermelho. Nesta sala também se pode ver uma carta de um tal "comandante", ele pergunta se o novo trunfo contra a inquisição já estava pronto. Mas isso não faz sentido pois a carta não fala nada sobre a natureza da arma, apenas que ela se chama Behemot.

07 - Prisão de contenção, esta sala tem uma porta nova de ferro e parece ter sido reforçada varias vezes, o cadeado que protege esta sala é bem complicado, seria preciso um teste de *Destreza NA 18* para abrir. Porém se o grupo não tiver iniciado o combate com o forte, agitar o cadeado fará barulho e todos os Templários vão aparecer para iniciar o combate. Ao fim do combate se entrarem nesta sala vão encontrar a arma secreta que o "Comandante" se referia nas cartas. Algemados nas paredes tem três templários muito corrompidos pelo lírio Vermelho, ao verem o grupo eles vão enlouquecer, e arrebentar as correntes, neste momento o pior vai acontecer, eles vão inchar e se tornar os tais **Behemots Vermelhos**. Grandes monstros de lírio vermelho!

=COMBATE=

O grupo deve derrotar os três monstros para garantir que não sejam replicados pelos templários. Pondo fim a este experimento macabro.

08 - Entrada lateral do forte. Se o grupo veio das cavernas vai chegar neste ponto da fortificação sem levantar qualquer suspeita, eles vão poder explorar o forte sem ser vistos de imediato, pelos vigias.

Fim da Aventura

Destruindo os **Behemots**, o plano dos templários será dismantelado, agora basta voltar com as informações para irmã Leliana, mais uma vez os agentes da inquisição derrotaram um inimigo de Thedas.

Aventura de Erivaldo Fernandes.(ERIVAS)

BESTIARIO DA AVENTURA

Embora sejam inimigos da inquisição muito comuns os templários vermelhos fazem parte de um ponto da história de **Fereldem** onde os templários normais já não estão mais atuando com a igreja, o Coro selestial foi atacado e a divina morreu em um encontro de paz que reunia Templários e magos em um lugar neutro, esta vertente dos templários usa um lírio que tem coloração vermelha e **corrompe** o usuário com o tempo. Usuários iniciais ficam desorientados e incapazes de sentir emoções, com o tempo usuários vão ficando maiores e pedaços de cristal nascem de sua pele.

TEMPLÁRIO VERMELHO Soldado

Habilidades (Focos)

0	Astúcia (Com. Religioso)
0	Comunicação (Investigação)
3	Constituição
1	Destreza
4	Força (Machados, Lâminas Pesadas)
3	Magia
0	Percepção
2	Vontade (Fé)

Valores de Combate

Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
18	13 m	13	8

Ataques e Armas

Espada Longa	+6	2d6+4
--------------	----	-------

Talentos

Faças favoritas: golpe purificador (2 PF) e desarmar.
Golpe purificador: o templário pode dissipar magia como uma façanha especial que custa 2 PF. Todos os feitiços atualmente afetando o alvo e feitiços que o alvo estiver lançando são terminados imediatamente.
Matador de magos: quando o templário causa dano em um mago ou outra criatura com pontos de mana, o alvo perde 1d6+3 PM.
Lírio Vermelho: O Templário recebe +3 contra Feitiços.

TEMPLÁRIO VERMELHO Arqueiro

Habilidades (Focos)

0	Astúcia (Com. Religioso)
0	Comunicação (Investigação)
2	Constituição
4	Destreza (Arcos)
2	Força (salto)
3	Magia
3	Percepção
2	Vontade (Fé)

Valores de Combate

Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
15	15 m	14	8

Ataques e Armas

Arco longo	+6	1d6+6
------------	----	-------

Talentos

Faças favoritas: golpe Poderoso (2 PF) e derrubar.
Flechas de Lírio: o templário usa flechas que tem lírio vermelho na ponta. Ao atingir um alvo mago, ele sofre os mesmos efeitos do **Matador de magos** feito com ataques físicos.
Matador de magos: quando o templário causa dano em um mago ou outra criatura com pontos de mana, o alvo perde 1d6+3 PM.
Lírio Vermelho: O Templário recebe +3 contra Feitiços.



TEMPLÁRIO VERMELHO

Corrompido

Habilidades (Focos)

0	Astúcia (Com. Religioso)
0	Comunicação (Investigação)
4	Constituição
1	Destreza
4	Força (Garras)
3	Magia
0	Percepção
1	Vontade (Fé)

Valores de Combate

Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
20	10 m	13	9

Ataques e Armas

Garras de Lirio	+6	2d6+4
-----------------	----	-------

Talentos

Façonhas favoritas: golpe poderoso (2 PF)

Metamorfose :o templário se deformou com o lírio, em sua mão cresceu uma garra e em seu corpo uma dura carapaça de lírio vermelho. Deixando o mesmo bestial e violento. (As garras causam 2d6 e a carapaça armadura +1.)

Matador de magos Superior: quando o templário causa dano em um mago ou outra criatura com pontos de mana, o alvo perde 2d6+3 PM.

Lirio Vermelho: O Templário recebe +3 contra Feitiços.



BEHEMOT VERMELHO

Corrompido

Habilidades (Focos)

0	Astúcia (Com. Religioso)
0	Comunicação (Investigação)
5	Constituição
2	Destreza
5	Força (Garras)
3	Magia
1	Percepção
1	Vontade (Fé)

Valores de Combate

Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
40	9 m	14	10

Ataques e Armas

Grande Garra de Lirio Vermelho	+7	3d6+5
--------------------------------	----	-------

Talentos

Façonhas favoritas: golpe poderoso (2 PF)

Metamorfose Avançada: o templário se deformou com o lírio, em sua mão cresceu uma garra e em seu corpo uma dura carapaça de lírio vermelho. Deixando o mesmo bestial e violento. (As garras causam 3d6 e a carapaça armadura +2.)

Matador de magos Superior: quando o templário causa dano em um mago ou outra criatura com pontos de mana, o alvo perde 2d6+3 PM.

Lirio Vermelho: O Templário recebe +4 contra Feitiços.



LÍRIO VERMELHO (ADAPTAÇÃO ESPECIAL.)

"Quando olhei para a pedra vermelha em suas mãos, era como se cantasse, me chamava e sussurrou aos meus ouvidos uma melodia, de morte e agonia... Era tão lindo que eu queria ouvir mais... e mais..." - Sir. Golton

O Lírío é um mineral com várias propriedades mágicas, uma delas é de depois de refinado devolver a força mística de um mago, outra é de deixar quem o consome com certa frequência imune a magia ou efeitos mágicos, mas em Kirkwall um grupo liderado pelo campeão da cidade acabou encontrando uma pedra deste minério diferente ela era completamente Vermelha.

Dizem as informações mais recentes que demônios estariam corrompendo o lírio para que se tornasse vermelho, isso explicaria

seus efeitos colaterais, usar lírio vermelho em "armas" ou em "armaduras" acaba afetando a mente do usuário, ele se torna com o tempo agressivo e violento magos se sentem um pouco sufocados perto de pedras deste lírio vermelho.

Bater em cristais faz parte do mineral se desprender como névoa, alguns minutos dentro dela pode drenar a energia de um mago completamente, *em regras toda magia do mago consome o dobro do mana ate ele sair da "ária afetada"*. No combate dentro da caverna o narrador pode considerar que qualquer tentativa de quebrar os cristais de lírio, geram a nevoa vermelha em toda ária do combate. (Durando 2d6 turnos.) para tentar levar consigo **pedaços** exige um teste de **vontade** para não ser dominado. (NA18 para cada uma hora com ele.)

