

# A PONTE SOBRE O ABISMO



A Ponte sobre o abismo é um gancho de aventura desenvolvido para campanhas que utilizem Old Dragon como sistema base, mas que pode facilmente ser adaptado a qualquer sistema.

Ela é um desafio para personagens de nível baixo (3º – 5º) e pode ser inserida a qualquer momento em uma campanha já em andamento ou como iniciador de campanha.

### Inserindo os personagens

A Região alpina conhecida como Montes Alvos é uma área tranquila e de caça farta, bastante conhecida por sua hospitalidade e festivais de inverno. Muitos aventureiros aposentados fazem deste lugar seu descanso. Aqui também temos a Ponte Imperial, uma estrutura colossal que liga duas partes do reino, separadas por um enorme abismo.

A algumas semanas, porém, o contato com a região foi perdido, mensageiros não voltam e comerciantes tem que pagar pesadas taxas para entrar na região.

Os relatos contam sobre áreas abandonadas na cidade, mulheres e crianças famintas, e soldados rondando as ruas dia e noite.

O grupo pode ser envolvido de várias formas nessa aventura, alguns exemplos:

Uma caravana mercante desapa-

receu no local e uma guilda de comerciantes contrata os personagens para investigar;

O grupo pode ser contratado como escolta de uma companhia mercante;

Um aliado ou familiar de um dos membros do grupo pode viver nesta região;

O grupo pode estar em busca de um aventureiro aposentado que vive na região;

Uma pequena comunidade anā vive perto de Monte Alvo, mas nāo há contato com eles a alguns meses. Caso haja um anāo no grupo ele pode ser convocado para investigar;

Em última hipótese, o grupo pode estar de passagem pela região e ser alvo do grupo de mercenários que assola a região.

# Afinal... O que esta acontecendo?

A região é extremamente rica em um minério conhecido como *vera* prata uma substância que até pouco tempo era ignorada ou utilizada como material de joalheria barata, mas que se mostrou um valioso condutor mágico, e hoje pode chegar a milhares de peças de ouro o quilo que é explorada pela comunidade anã da região.

Recentemente um grupo mercenário tomou as minas anãs e escravizou os habitantes da região. A fortificação na ponte sobre o abismo foi tomada pela companhia mercenária. Qualquer pessoa que passe pela região é perseguida e atacada. Se sobreviver ao ataque, será escravizada.

#### A Ponte e a Mina

Qualquer habitante da cidade informará ao grupo onde os mercenários estão. A viagem até lá é curta, mas um grupo de 1d4 soldados atacarão o grupo.

A ponte é uma estrutura imensa, com 8m de largura e 60m de comprimento, sobre um abismo de 630m de altura, sustentadas por quatro grandes pilares e centenas de metros de cordas grossas como um escudo.

O local é fortemente protegido, com soldados (2d8+1 para cada PJ) e balestras instaladas nas quatro grandes colunas de sustentação. No fim da ponte um pequeno forte, usado pelos mercenários como base.

A cerca de 100m do forte uma mina bastante movimentada, mas pouco protegida. Ao que parece a companhia mercenária protegeu o caminho e a ponte, mas não a mina. Aqui cerca de 2d4+1 soldados, acompanham os escravizados em seu trabalho, supervisionados por uma guerreira de armadura feita com um metal azulado. Seu nome é Lunariat e ela lutará com ferocidade, mas não até a morte.

#### Finalizando

Lunariat fugirá – quando estiver com 1/3 de seus pontos de vida convocará 1d4 soldados para lutar em seu lugar – e pode ser uma pedra no sapato dos personagens em jogos futuros.

Os cativos são muitos – cerca de 3d20+5 pessoas – que estão fracos e cansados, mas que podem ser conclamados a lutar. Neste caso, pelo menos 2d4 deles perecerão na batalha.

Os personagens serão bem tratados e receberão acomodações, comida e recompensas monetárias (a região é pequena, mas rica) além do convite de se estabelecer no local – afinal, os habitantes da cidade ainda estão feridos e fracos.

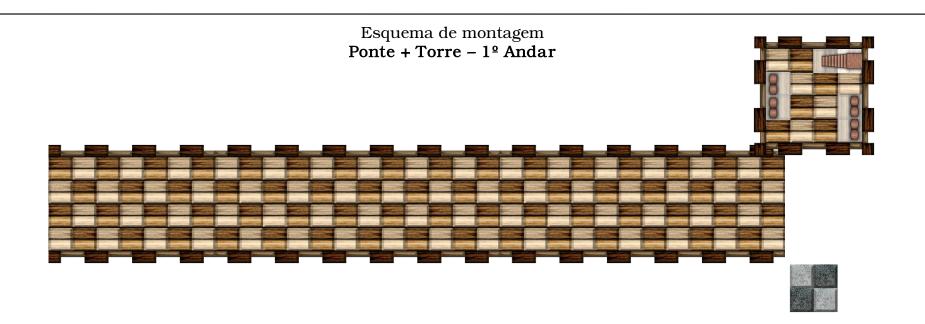
#### Continuando a Aventura

Algumas perguntas permanecerão sem resposta: Onde estão os aventureiros veteranos que residiam na cidade? Quem é esta companhia mercenária e de onde vieram?

Lunariat é uma guerreira teimosa e orgulhosa, e perseguirá os personagens abordando-os no futuro.

Outra opção é defender a mina de futuros invasores.

Sérgio "O Alquimista" Gomes **Mapas:** Sérgio Gomes **Miniaturas:** Fábrica de Heróis **Props:** Venatus Map RedeRPG



Torre – 2º Andar



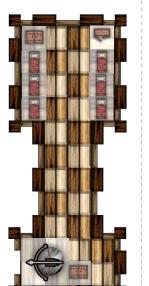




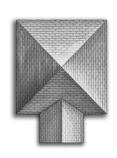
Torre – 3º Andar + Balestras sobre a ponte



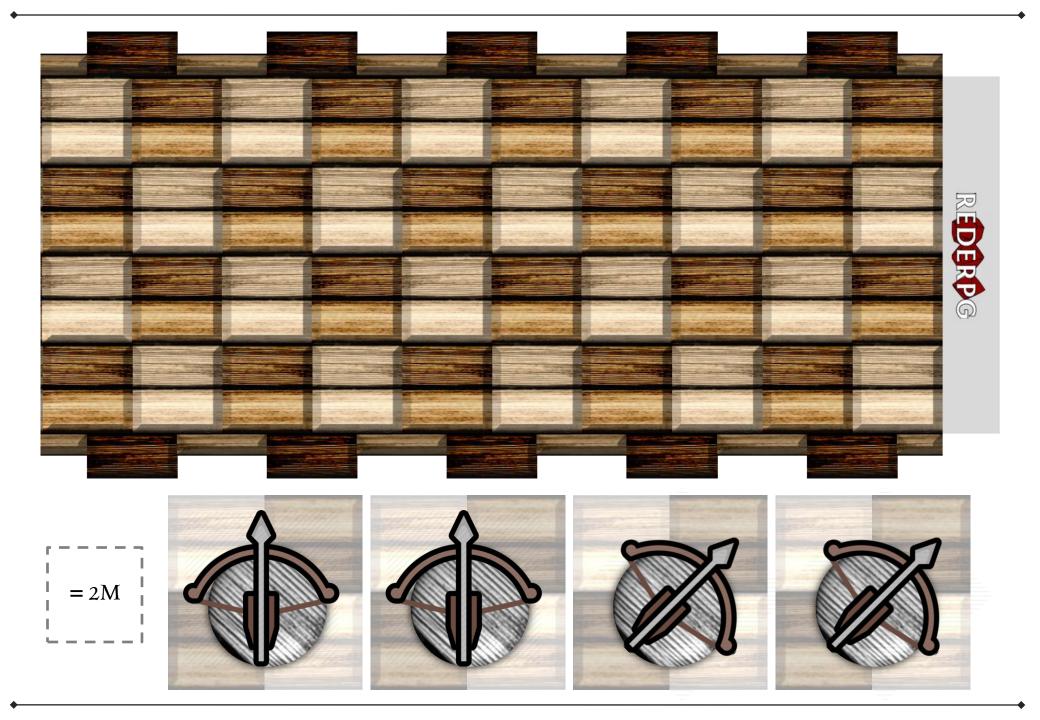


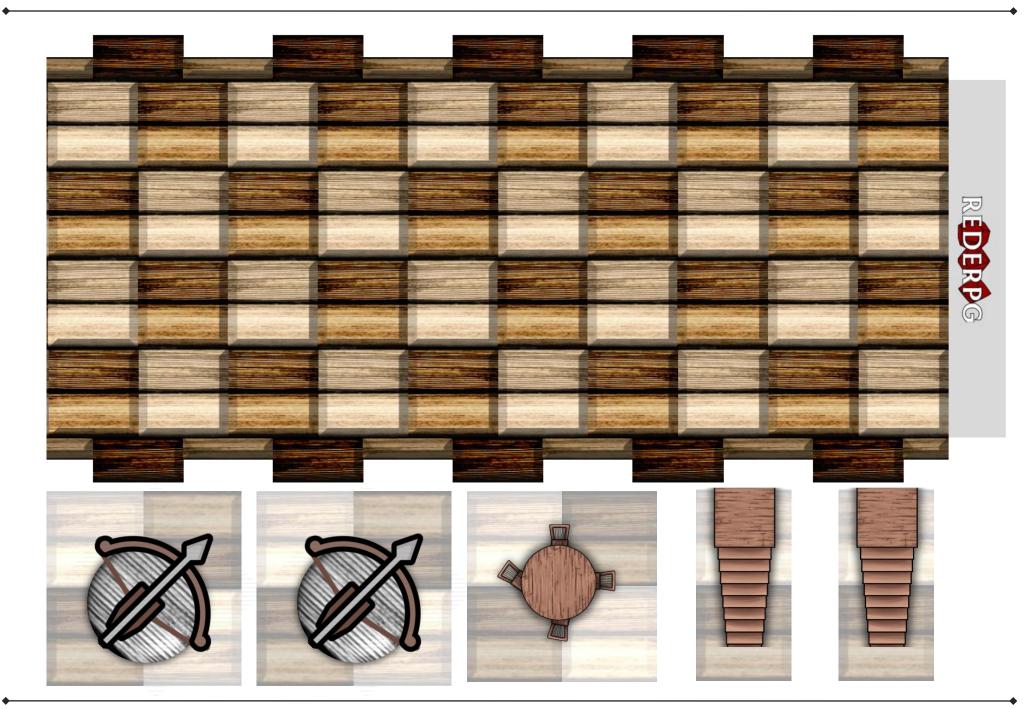


Telhado

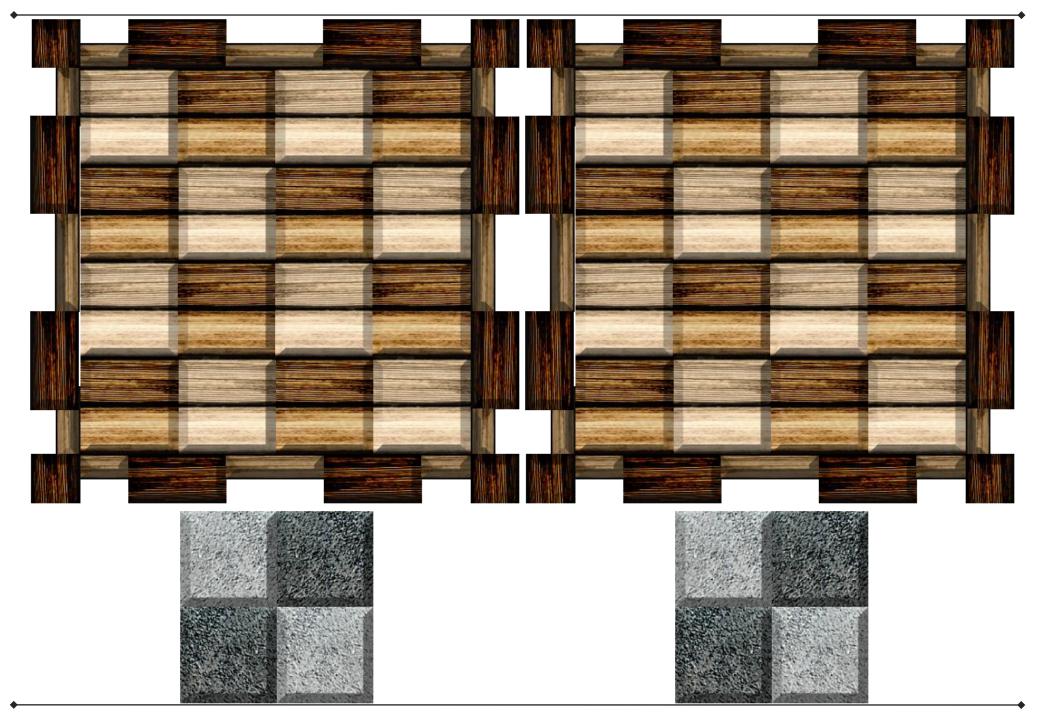
















Mulher de Armas (Guerreira) 6, Ordeira

 FOR
 16
 CON
 13
 DES
 10

 INT
 12
 SAB
 12
 CAR
 10

**Espada Longa** +10 - Dano 1d10+4 **Sæx** +9 - Dano 1d4+3\*

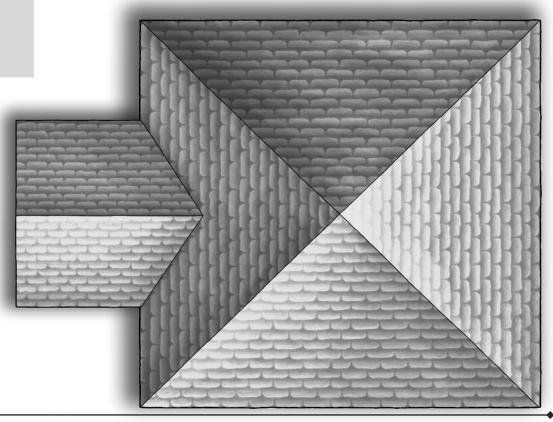
**PV:** 17 **CA:** 16 **JP:** 15 **D.:** 7m **XP:** 175

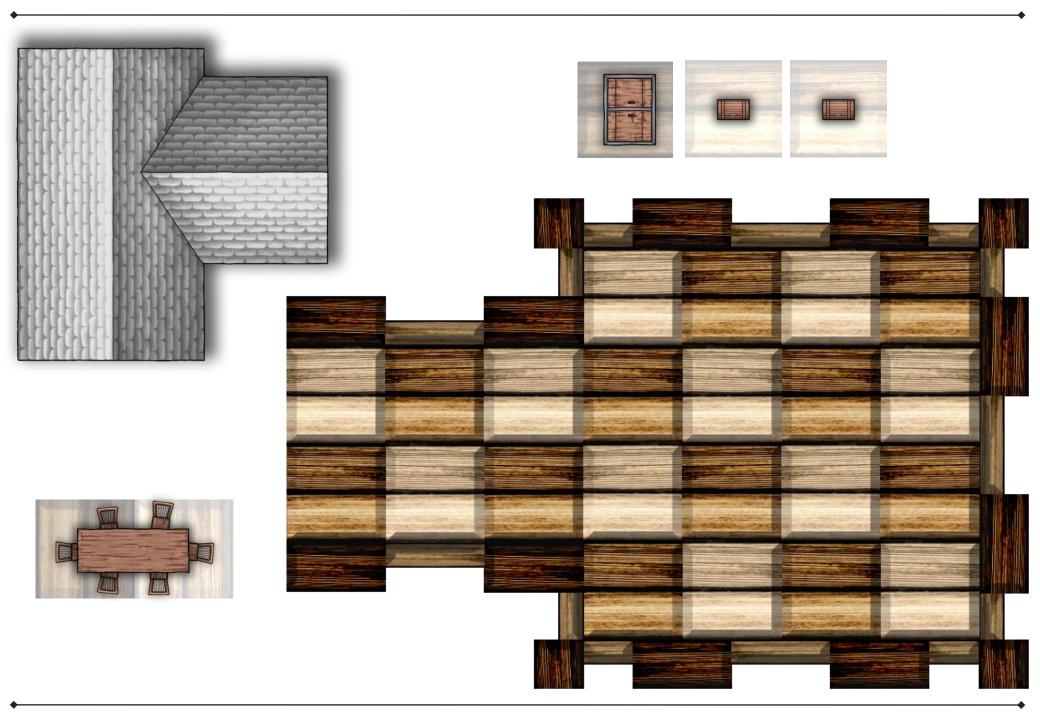
## Especial

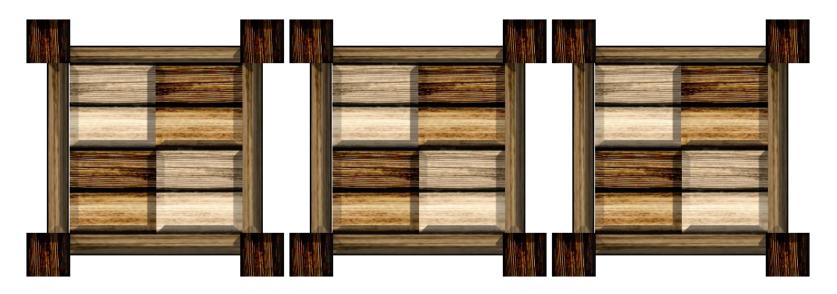
Ataque Poderoso. Caso o Capitão obtenha resultados 20 no dado em um ataque, ele pode realizar um segundo ataque.

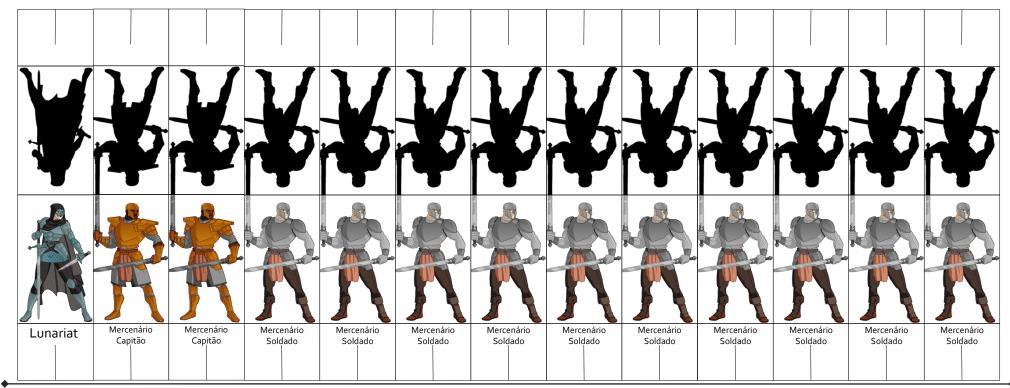
Grito de Guerra. Uma vez ao dia Lunariat pode escolher até 3 criaturas num raio de 18m, os alvos recebem +1 no ataque por 1d3 rodadas.

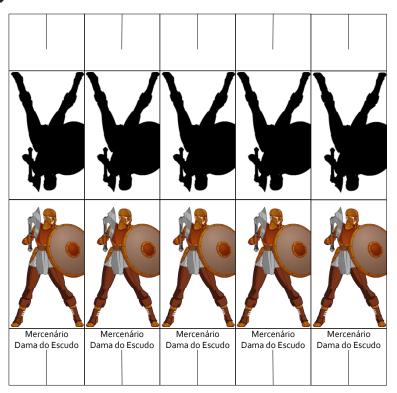


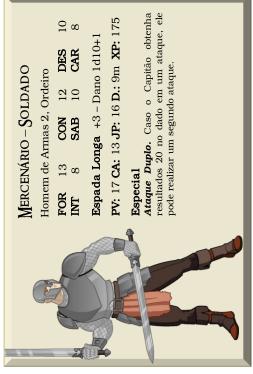


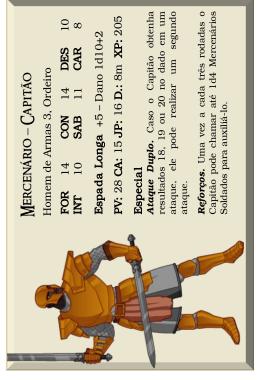
















# MERCENÁRIO – DAMA DO ESCUDO Mulher de Armas 4, Ordeira FOR 15 CON 12 DES 12 INT 10 SAB 13 CAR 8

**Machado** +6 – Dano 1d6+2 **Escudo** +6 – Dano 1d6+2

**PV:** 29 **CA:** 15 **JP:** 15 **D.:** 8m **XP:** 320

# Especial

ApoiodeIrmãs.DamasdoEscudorecebem+2 em suas jogadas de ataque edefesaquando lutamao lado de outrasDamas do Escudo.