

Resumo da aventura

“O morados de uma das casas da cidade esta na taverna fugido de casa por medo de Insetos Grandes... Ele ate paga 10 peças de ouro para Dedetizarem sua casa!”

Recrutamento

O grupo esta descansando no bar local. Em um momento da noite o Taverneiro vai pedir que algum membro do grupo vá a uma mesa falar com **Trevor**, um aldeão que esta dormindo no bar a dois dias com medo de ir para casa, por causa de insetos. Se o grupo o convencer a ir para casa vai ganhar uma rodada de cerveja por conta da casa. Falar com **Trevor** ajuda a perceber seu medo e ele chega a oferecer tudo que tem no bolso (10 Po) para que matem os insetos que estão na sua casa. Insetos grandes do tamanho de Cachorros.

Vilarejo na Madrugada

Em sua estadia pela cidade o grupo conhece poucos lugares e pessoas, sendo assim nenhum estabelecimento estará aberto, logo não é possível consultar o ferreiro ou qualquer artesão, caso o grupo precise de algo terá de esperar ate o dia seguinte. A casa de **Trevor** fica no final do vilarejo quase encostado a cerca que separa a vila da floresta. Qualquer um sabe indicar a direção da casa se perguntado.

Cabana de Trevor

A cabana esta trancada, Trevor deu a chave aos heróis, quando for destrancada algum dos personagens vai ouvir barulho fraco de passos (Percepção Passiva 16 ou mais), entrando pela porta da frente, todos se deparam com a sala.

1 - Sala de estar e Cozinha

Um cômodo, duplo que apresenta uma lareira e algumas poltronas, também há uma estante com alguns livros, o grupo não vai desconfiar muito mas se der mais do que alguns passos para dentro vai perceber que no teto há teias de aranha, muitas delas... Um teste de Percepção (CD 13) vai colocar o grupo em alerta para a presença de **4 aranhas gigantes**, se ninguém passar no teste elas ganham vantagem em iniciativa e em seus ataques no primeiro turno.

(Uma aranha em cada sofá uma escondida atrás da estante da cozinha e uma em baixo da mesa!)

2- Quarto de Casal

Este quarto com uma cama de casal e um guarda roupas maior era usado quando a esposa de Trevor era viva, agora serve de ninho para duas aranhas gigantes. Neste quarto estão escondidos em baixo da cama **ovos de aranha gigante. (2 Aranhas gigantes)**

3 - Quarto vago

Este cômodo com uma cama de solteiro era ocupado por uma criança, tem brinquedos enrolados em teias de aranhas e uma enorme abertura debaixo da cama, protegendo este buraco tem mais uma aranha gigante. O túnel é frágil e leva ate um ponto depois da cerca já adentrando alguns metros de floresta.



Floresta aos Arredores.

Teias de aranha estão nos arredores da saída do túnel, parece que foi por este caminho que entraram na casa de Trevor, é possível com um teste de **"Força" (CD 14)** derrubar o túnel quebrando sua sustentação, mas isso não afasta o perigo de mais aranhas da região cavarem novamente uma entrada. Teste de **Natureza (CD 14)** e **História (CD16)** ajudam o grupo a perceber que deve haver um ninho próximo, de onde as aranhas estavam migrando para a casa.

Alguns Testes de **Sobrevivência (CD 12)** vão guiar todos a o ninho suspenso entre duas árvores próximo a entrada do túnel.

Este ninho tem **4 Aranhas** gigantes e alguns casulos com ovos. Talvez as ultimas remanescentes das que cavaram o túnel. (Destruir o ninho vai revelar uma cadáver seco com uma bolsa de couro contendo **50 PO**, um mapa e duas garrafas de vinho.)

Retorno ao Vilarejo

Ao derrotarem as criaturas e destruir seu ninho na floresta o grupo pode reportar os resultados de sua missão ao Trevor recebendo prontamente **10 PO** pelo serviço e a noite sua rodada de cerveja, porem devido ao alerta do perigo a cidade, outros moradores vão pagar a estadia do grupo e mais algumas rodadas de cerveja.

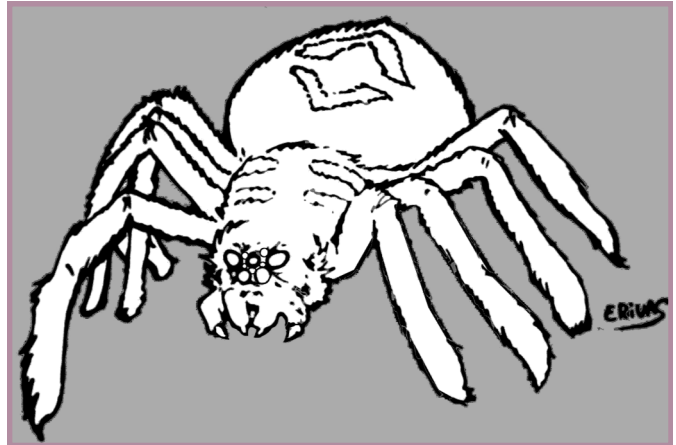
FIM

Ajuste de Aventura.

Caso o grupo não parta para a missão por achar irrelevante, a estalagem da cidade será atacada a noite por um grupo de **10 Aranhas gigantes**.

Cabendo agora ao grupo investigar de onde elas vieram.

Monstro da Aventura



Aranha Gigante

Besta grande, sem tendência

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Perícias Furtividade +7

Sentidos Sentido cego 3 m, visão no escuro 18 m.

Percepção passiva 10

Idiomas ---

Desafio 1 (200 XP)

Patas de Aranha.

A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo de ponta cabeça em tetos, sem precisar fazer um teste de atributo para isso.

Sentido de Teia.

Enquanto em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de quaisquer outras criaturas em contato com a mesma teia.

Caminha na Teia.

A aranha ignora as restrições causadas por teias de qualquer tipo.

Ações

Mordida. Ataque com Arma Corpo a Corpo: **+5** para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto: **7** (1d8 + 3) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de **Constituição CD 11**, tomando 9 (2d8) de dano de veneno se falhar, ou metade do dano se obter sucesso. Se o veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo fica estável, mas está envenenado por 1 hora, e paralisado enquanto estiver envenenado desta forma.

Teia (Recarregar 5-6). Ataque com Arma a Distância: **+5** para acertar, distância 9 m/18 m, uma criatura.

Acerto: O alvo fica impedido pela teia. Como uma ação, um alvo impedido pode fazer um teste de **Força CD 12**, arrebatando a teia com um sucesso. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10, PV 5; vulnerável a dano de fogo; imune a concussão, **veneno** e **dano psíquico**).