

# Abrorada de Sangue



Coleção  
Aventuras

01

Nível Aventura:

Gurps: 160 pontos

D&D: 8º Nível

Escrito por: Druida das Pradarias

*Druida das Pradarias*  
*Adaptação D&D: Anarko, o Bardo "Góblin"*

RPGBrasil.ORG  
www.rpgbrasil.org

# **Coleção Aventuras**

## **Livro 01**

### *Alvorada de Sangue*

*Escrito por:* Druida das Pradarias

*Material Adicional:* Gurps Magia, D&D livro do mestre, livro dos monstros e livro do jogador.

*Capa:* Imagem TSR

*Arte Interna:* Anna-Laura Herlevi, Jonathan Laborde, Christina L. Frazer, Zambroti's, Cláudio Pozas, Tobas, Kristijan Kauric, Claire Salvatori, Félix Lavallée, Alex Abdoulaev, Ciaran Slavin, Keith Parkinson e Giye  
*Siste do Jogo:* Gurps e D20 System

Gurps é marca registrada de Steve Jackson Games Incorporated.  
D&D é marca registrada de Wizzard of the Coast.



**Livro de Aventuras** é uma publicação de RPGBrasil.Org  
Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.

A RPGBrasil.ORG detem os direitos de uso sobre a mesma.

As imagens aqui apresentadas são apenas de divulgação e são propriedade de seus autores, todos os direitos reservados.

## Introdução:

Às vezes eu olho para o mar, longas horas de espera tentando vislumbrar o passado. O passado de uma cidade maldita, onde irmãos mataram irmão, onde o sangue foi derramado graças a traições e ambições. Mas por trás disso prevaleceu a fidelidade e o amor e estes venceram o medo e livraram a cidade da tirania de um lord que ficou conhecido como O Lord das Trevas.

E será esta a história que irei contar a vocês agora...

*Notas: Esta é uma aventura de suspense e terror. Tente dar um clima mais sombrio aos NPC's encontrados e aos acontecimentos relatados.*

## Cidade de Dortw:

A Aventura se passa em **Dortw** (pronuncia-se Dortou), uma cidade portuária rica em especiarias vindas do além mar, mas que se tornou perigosa a alguns anos.

Dortw é cercada por uma grande muralha com doze metros de altura por cinco de largura e todos que entram por seus portões são rapidamente identificados e registrados. Os navios que chegam em seus portos devem ter licença para permanecer ancorados e devem pagar impostos referente as mercadorias que trazem em seu interior. Isso faz com que mercadores utilizem de fundos falsos em seus

navios esconder parte da mercadoria e sonegarem impostos, mas esta prática tem se tornando cada vez mais perigosa. O novo Lord que rege a cidade decretou a lei da morte lenta para aqueles que forem pegos com mercadorias escondidas.

A pena consiste em prender o culpado em uma pequena gaiola e pendura-la sobre uma

grande pedra próximo à costa. Ali eles demoram dias para morrer num sofrimento constante de sede, fome, frio e impossibilidade de dormir, pois são presos em pé. Após a sua morte seus corpos ficam apodrecendo como sinal para os mercadores que se aproximam de Dortw.

A cidade tornou-se cada dia mais perigosa. O novo Lord decretou a seus moradores um toque de recolher e ninguém pode sair a rua após o horário predeterminado. Aqueles que saem jamais são vistos novamente.

A guarda antiga da cidade foi dispensada e uma nova foi selecionada pelo novo Lord. Eles são cruéis e não exitam em matar aqueles que não os obedecem.

Os impostos devem ser pagos nas datas corretas, o atraso dos impostos no mês consiste a perda de um membro da família que é levado ao castelo e jamais visto novamente. Geralmente as jovens donzelas ou as crianças da casa.

A guarda da noite é cruel e severa, são chamados de *Filhos da Noite* pois suas armaduras são negras e cobrem lhes o corpo todo. Os moradores da cidade são proibidos de sairem da mesma sem a autorização do lorde, existem algumas tentativas de fuga, mas nenhuma teve sucesso até hoje.

Dortw tornou-se perigosa, não por ser uma cidade de ladrões, pelo contrário, os ladrões que ali existiam ou foram mortos ou pararam de agir, temendo os atos do novo lord. Mas perigosa por causa de seu atual regente, um verdadeiro tirano temido por todos que habitam a cidade.

## Iniciando a Aventura:

Os personagens devem chegar a Dortw de preferência ao cair da noite.

Quando estão se aproximando do portão ouvem um Uivo não tão distante que faz gelar a espinha. É aterrador olhar para os lados e não ver um palmo devido a noite sem lua.

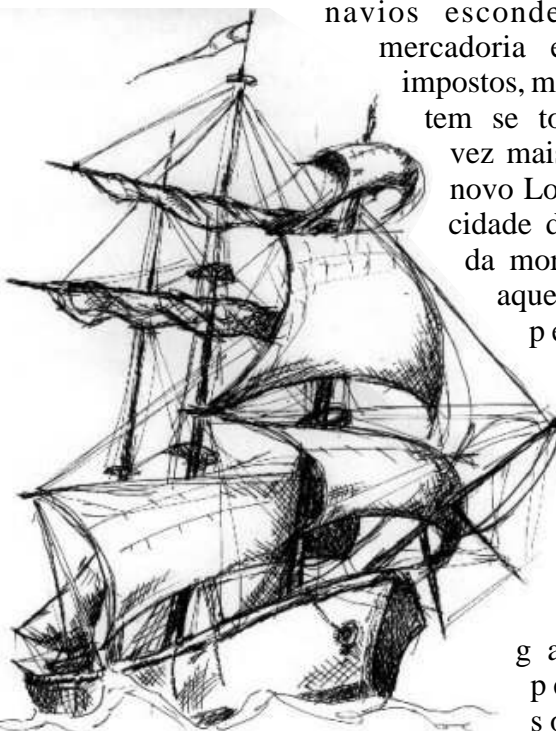
Ao chegarem no portão uma pequena portinhola se abre e os olhos de um guarda aparecem para observa-los:

- *Quem são vocês e o que querem em Dortw?* - Pergunta o guarda nada amistoso.

Neste momento ouve-se o Uivo novamente, agora bem mais próximo que antes. Os olhos do guarda se arregalam, ele fecha a portinhola e pode-se ouvir ele abrir o ferrolho da porta de acesso a cidade. Assim que a pequena porta no grande portão é aberta o homem diz:

- *Vamos, entrem ... rápido. Não é aconselhável ficar ai fora nos dias atuais.*

Assim que adentram os personagem percebem uma figura negra aproximar atrás do guarda que os permitiu entrar.



Os dois vigias do portão parecem paralisados de medo e se colocam em posição de sentido em seguida.

O homem mede quase dois metros de altura e usa uma armadura completa de um metal negro, seu elmo tem a forma do rosto de uma gárgula e pequenos espinhos saem de suas ombreiras, luvas e joelheiras. Seu rosto está completamente escondido atrás do elmo. Então sua voz grave se faz ouvir:

- *Quem são os forasteiros que entram pelo portão sem serem interrogados pelos meus guardas?* Pergunta o homem olhando fixamente cada um dos personagens por trás de seu elmo.

Ele não fará muito mais perguntas além dessa e não está disposto a responder nenhuma pergunta dos personagens.

Assim que os personagens se afastam eles sentem a sensação de estarem sendo seguidos por olhares atentos, é como um peso sobre suas costas. A cidade inteira parece os observar.

Ao dirigirem para a pousada indicada por um dos guardas do portão eles passam ao lado de um templo com uma alta torre. Um teste de **visão -1 (observar DC 12)** deve ser feito. Aqueles que passarem verão de relance um vulto no alto da torre com capa tremulante ao vento. Mas ao observar novamente percebem que não há mais nada lá.

## **Taverna Noite de Sangue:**

A primeira Taverna/Pousada que eles encontram é **Noite de Sangue**. Pode-se ver nitidamente que a placa foi riscada, mudando o nome original e colocando este novo e estranho nome.

Ao entrarem percebem que a taverna não está muito cheia, apenas alguns aventureiros em uma das mesas, já bastante tontos para discutir alguma coisa. Um camponês que parece apressado em terminar sua cerveja e ir embora e um bebum já adormecido sobre uma das mesas da Taverna.

Assim que eles se acomodam em uma das mesas percebem uma cena bastante incomum e um pouco hilária.

Um Halfling trazendo uma bandeja e sobre ela um gnomo de no máximo 30 cm de altura tentando se equilibrar. Ambos vêm na direção dos

personagens e ao se aproximarem o Gnomo diz:

- *Bem vindo a Noite de Sangue, eu sou Gwindion o dono do estabelecimento. Posso oferecer-lhes algo?*

**Nota: Todos que servem na taverna são Halfling.**

Se os personagens perguntarem algo sobre a nítida mudança de nome da placa, o Gnomo se mostrará inquieto, olha para os lados como se procurasse alguém que tivesse ouvido tal pergunta então salta sobre a mesa dos personagens e diz baixinho:

- *São ordens do regente local, como muitas outras ordens.* Ao dizer isso ele aponta para um grande pergaminho pregado no quadro de avisos da taverna.

Há dois pergaminhos pregados no quadro, o primeiro diz:



### **Quadro de Avisos:**

Ordens destinadas a população de Dortw pelo Lord Vectorus seu atual regente.

- Todos os moradores e visitantes de Dortw devem se recolher antes das 10 horas da noite para sua própria proteção.

- É proibido receber estranhos em suas casas após tal horário.

- Todos estabelecimentos locais devem mudar seu nome para algo relacionado com sangue.

- O imposto será aumentado até a morte da criatura que ronda Dortw. Tal dinheiro será empregado na segurança da cidade e na contratação de mercenários dispostos a eliminar a criatura.

O segundo pergaminho:

O Lord avisa a população da cidade que se afastem dos locais próximos a saída da cidade e ao porto ao cair da noite. A criatura logo será capturada.

Aventureiros interessados em caçar a criatura que ronda a cidade, procurar a guarda local durante o dia.

A Guarda de Dortw.

Gwindion não dirá muito mais coisa a não ser:

*- Dizem que um grande lobo ronda a cidade durante a noite. Algumas casas próximas ao portão foram arrombadas e famílias inteiras desapareceram. O Lord aumentou os impostos - então diminui o volume da voz e diz - mas isso não adiantou nada a três meses a criatura continua a rondar impunemente a cidade.*

*- O homem que você viram no portão? Bem ele é o braço direito do Lord. Muitas vezes ele é visto vagando pelas ruas à noite com a espada em punho, como se caçasse algo invisível.*

*- O toque de recolher? Bem, a história tem início quando: O Lord Vectorus subiu ao poder a apenas alguns meses, logo após a morte de seu irmão. A partir daí coisas estranhas começaram a acontecer. Pessoas começaram a sumir na cidade e uma criatura grande como um lobo assassino passou a rondar a muralha. Por isso foi criado o toque de recolher.*

*- Alguns dizem que a criatura é o irmão do Lord que se tornou um Lobsomem, mas não é verdade, pois o túmulo onde ele foi enterrado se tornou assombrado e poucos tem coragem de ir ao cemitério nos dias atuais.*

O Gnomo não dirá mais nada útil aos personagens. Haverá muitos quartos disponíveis, sendo o mais econômico um contendo 5 camas. Os preços estão um pouco salgados, pois o Gnomo teve de aumentar devido aos impostos cobrados sobre tudo.

## Na Guarda Local:

Se os personagens forem na guarda no dia seguinte serão recebidos com desprezo, como se a guarda não desejasse que o suposto Lobo fosse realmente capturado. Mas é bom que os personagens não digam nada disso enquanto estiverem lá.

A recompensa é de 50 peças de ouro (em Gurps - 5.000 Pc) ou 2000Po (em D&D) pela cabeça do lobsomem. Eles dizem que a criatura ronda as muralhas da cidade a noite e de alguma forma consegue adentra-la e quase sempre faz uma vítima.

## Cemitério Local:

O Cemitério não fica na parte interna da cidade. Ele se encontra a uns 100 metros de distância da muralha norte.

De dia, os personagens podem fazer um teste de **visão-3 (observar DC 18)** ou **Rastrear (DC 15)** para ver marcas de pegadas de animal no local.

As pegadas lembram as de um Urso Grande que passou por ali.

Os túmulos são altos e ornamentados com estátuas de diversas divindades ou representando cenas de guerra ou mesmo guerreiros vestidos em poderosas armaduras. Parece ser um costume da cidade gastar um grande dinheiro com o túmulo dos parentes, ou aquele cemitério é feito apenas para a nobreza, pois todos os túmulos são ricamente ornamentados.

A alguns metros adiante há túmulos mais altos feitos em mármore e no meio deles há uma enorme cripta de mármore negro. No alto há a inscrição em prata:

*“Descanse em paz Lord ..., Dortw sentirá sua falta”*

O nome do Lord parece ter sido arrancado, talvez por ladrões de túmulo, mas fica a pergunta no ar: Porque não removeram todo o nome uma vez que o texto é de prata? Ou seria o nome escrito em ouro e os ladrões não estavam dispostos a permanecer ali por mais tempo retirando a prata, bem menos valiosa? A pergunta fica no ar...



Os portões da Cripta estão trancados por um imenso cadeado. Caso os personagens consigam arrombar (**Arrombamento -5 ou Abrir Fechadura DC 20**) eles verão uma escada que leva a um pequeno cômodo onde se encontra um sarcófago de mármore. Se arrombarem a tampa do sarcófago verão que há um corpo em decomposição vestindo trajes nobres e restos de um longo cabelo loiro saem de seu crânio, o que deve significar que realmente o irmão do atual regente morreu e foi enterrado ali. A não ser que tudo aquilo seja uma farsa e o corpo ali presente não seja o dele. Lembre-se o cheiro no local é horrível pois o corpo está em decomposição, se desejar peça um teste de **HT-5 ou Fortitude DC 20** para não ficarem atordoado e enjoado com o cheiro do local.

### Se forem à noite no cemitério:

Primeiro devem permanecer do lado de fora da cidade, pois devido ao toque de recolher não podem sair da cidade após as seis horas e não podem mover pela cidade depois das dez horas.

Ao chegarem no cemitério a noite verão uma névoa de quase um metro de altura, dando uma aparência espectral ao local repleto de estátuas. Ao andarem um pouco mais ouvirão alguém falando. Uma voz grave e poderosa que lembra um pouco a voz do cavaleiro de armadura negra que encontraram quando entraram na cidade.

- *Os túneis foram revestidos com prata. O maldito está cobrando da população o dispêndio que ele está tendo para barrar minha entrada.* - diz a voz grave.

- *Não podemos desanimar Ulisses, esse tirano deve cair ou Dortw será a porta para uma invasão.* - diz outra voz mais suave e espectral, repleta de ecos ao fundo.

- *Eu sei meu Lord, eu sei.* - Termina a voz grave.

Neste momento reina um silêncio profundo. Se os personagens se aproximarem verão um Lobsomem de quase 3 metros e meio falando com uma forma espectral de um homem vestindo uma roupa branca e longos cabelos loiros soltos até os ombros (se invadiram a cripta verão que há uma leve semelhança com o corpo dentro do sarcófago). Neste

exato momento o fantasma vira-se para os intrusos e some no ar. O lobsomem olha para eles e solta em rosnado e diz numa espécie de uivo:

- *Malditos espíões, morram!*

### Possibilidades:

Neste momento surgem duas possibilidades.

A primeira é: Os personagens enfrentarem a criatura e mata-la. Se isso ocorrer veja **Finalizando 2** mais a frente.

A segunda é: Os personagens convencerem o lobsomem de que não estão ali para espioná-lo e mostrar lealdade a ele. Mas antes disso algumas gotas de sangue podem jorrar.

- *Então não estão do Lado do Lord Vectorus?* - Dirá o lobsomem ao ser convencido. - *O que fazem aqui a esta hora então?*

Se convencido por completo o lobsomem contará a eles a história do que realmente aconteceu.

- *Lord Menius era o verdadeiro Lord local. Vectorus seu irmão o invejava por isso e me odiava por ser o braço direito de Menius e por esse me amar como um irmão. Com a guerra ao norte eu descobri que Vectorus se aliou secretamente a Tukemon e disse a este que se o tornasse Lord da cidade ela estaria aberta para receber uma invasão quando este desejasse. Acredito que Tukemon tenha aceitado e transformado Vectorus em um de seus lacaios, um vampiro.*

*Desconfiado, precavi Menius de chamar a Maga do reino para que esta pudesse lançar um feitiço de proteção contra a tentativa de um suposto assassinato. Ele me ouviu como sempre. Mas a maldita bruxa nos traiu, ao invés de resistir a morte Menius se tornou um espectro preso ao local onde seu corpo foi enterrado e Vectorus mandou assassinar todos aqueles que pudessem se levantar contra seu poder. Eu fugi.*

*Ele sabe de minha licantria e tem medo que eu volte para mata-lo, então armou todos seu guardas com adagas e armas revestidas de prata e*

---

1 - Uma Guerra iniciou ao norte. O reino da Morte iniciou uma investida contra seu vizinho, o reino anão. Os demais reinos ainda permanecem neutros nesse combate. Tukemon é rei dos reinos dos mortos e pretende com toda a sua força invadir os demais reinos e expandir seu território e seu poder. Mas isso é uma outra história para uma outra aventura.

*e todas as entradas secretas do castelo foram revestidas com prata para impedir minha entrada. Ele atíça a população contra mim, diz que os desaparecimentos são minha culpa, sendo que na verdade é ele e seus lacaios que utilizam os camponeses como forma de alimento.*

Ulisses, o Lobsomem, ainda acredita que Vectorus transformou em Vampiro apenas os seus mais próximos. E deve ter alguém de confiança para guardar seus caixões enquanto dormem durante o dia.

Ele levará os personagens até próximo a cripta de Menius e este aparecerá. Apesar da forma espectral, é fácil notar seus traços de nobreza e ao mesmo tempo de um bravo e valoroso guerreiro. Ele olha para os personagens com seus olhos brancos, parece perfura-los com eles e observar a alma de cada um, então dirá:

*- Eu e Ulisses precisamos de ajuda. Eu preciso saber como me libertar dessa maldição e Ulisses pretende matar Vectorus e vingar minha morte. Para isso precisamos de alguém capaz de utilizar as passagens secretas do castelo e conseguir uma forma de Ulisses adentrar no mesmo.*

Se os personagens aceitarem ajuda-los, eles se sentirão honrados e juram que quando a cidade estiver livre eles serão recompensados, mas agora eles não tem nada para lhes oferecer.

Ulisses de dia assume a forma humana e vive em uma casa na parte pobre da cidade, próxima a muralha. Ele entra por um túnel secreto existente na muralha que seria utilizado pelo regente e sua família para a fuga no caso de um cerco. Mas tal túnel só era de conhecimento do Regente e de seu mais fiel súdito, ou seja, Menius e Ulisses. Vectorus ainda não sabe da existência de tal túnel.

Ulisses diz aos personagens que devem ter cuidado quando atacar os guardas da cidade tentando não mata-los, pois muitos na verdade não amam Vectorus, o servem por medo e por este ser o atual regente.

### **Na casa de Ulisses:**

O lobsomem convida os PC's a irem até sua casa para terem tempo suficiente para bolar um plano antes de iniciar a investida contra o Lord Vampiro.

Ele parte antes do amanhecer, aproximando-se da parte sul da muralha, uma parte de difícil acesso protegida por inúmeras rochas próximas ao mar. Ali há uma pedra que aciona o mecanismo de abertura de uma porta na rocha, coisa feita pelos anões em eras imemoráveis. A porta é coberta por uma era que cresce na muralha e pende como uma cortina sobre a porta. O túnel tem 5 metros de comprimento a largura exata da muralha e sua

saída se encontra atrás de um estábulo onde os fenos são guardados ocultando assim a saída no interior da cidade. O mecanismo é quase totalmente silencioso, algo que só os anões antigos seriam capazes de construir.

Sua casa fica próxima a esta entrada, cerca de duas ruas a frente.

É uma casa simples, com apenas um andar composto de uma pequena sala, cozinha e um único quarto. A cozinha se tornou uma espécie de laboratório alquímico, ele explica que estudou alquimia, mas não é muito bom nisso e conseguir os ingredientes se tornou cada vez mais difícil nos dias atuais. Mesmo assim ele tem **2 poções de cura (3D6 de cura)** para oferecer, **uma lança de madeira, dez fechas de caça (ponta feita em madeira) e 3 estacas.**

Ele explica que os vampiros devem ser mortos com uma estaca no coração e depois degolados.

As entradas que levam ao castelo são vigiadas por muitos guardas.

*- Eu não posso ajuda-los lá dentro enquanto não abrirem uma das portas de acesso que também são revestidas de prata. Mas impedirei que outros guardas entrem no castelo para ajudar o lord.-* diz Ulisses aos Personagens.

### **Castelo:**

Após criarem um plano de combate o próximo passo será invadir o castelo. Este se encontra no centro da cidade cercado por uma muralha externa vigiada por arqueiros com flechas com pontas de prata. Se Ulisses





ficar bem próximo ao portão de entrada os arqueiros não conseguem atingi-lo, devido a um pequeno parapeito existente na muralha, um erro de cálculo na construção da muralha que foi levado muito a sério. O parapeito impede a tentativa de escaladas, mas ao mesmo tempo tornava qualquer pessoa próxima a muralha fora de alcance dos arqueiros.

A entrada secreta que dá acesso ao castelo se encontra em um beco pouco habitado da cidade.

Dois soldados disfarçados montam guarda no local. Ulisses os levará até a entrada e ali eles terão de enfrentar os dois guardas.

O som de espadas chama a atenção da população e em menos de 15 minutos a guarda da cidade terá sido alertada. Ulisses diz que a passagem pode ser lacrada se uma espada for colocada no sistema de roldanas que faz a passagem abrir, impedindo assim que ela seja aberta por fora. Então se dirige para o portão de acesso ao castelo a única forma que os soldados terão para correr em auxílio a seu mestre.

A entrada é um alçapão aberto por uma alavanca camuflada na parede do beco. Uma pequena escada termina em um longo e escuro corredor.

Pelo lado interno pode-se ver o sistema de roldanas que faz a passagem se abrir. Assim que ela for fechada se uma espada for colocada entre as roldanas o mecanismo não funcionará, impedindo que alguém a abra pelo lado de fora. E não há como forçar a entrada, já que ela é no chão e não há frestas para apoio.

*(Veja Mapa no final do livro)*

1- Esses primeiros degraus são inteiramente de prata, assim como a parede e o teto. No alto da escada há dois soldados se for noite ou quatro se for dia. Eles usam armaduras completamente negras. *Vejas suas descrições mais adiante.*

2 - Este cômodo contém quatro camas, dois barris de vinho e um pouco de comida. Há dois guardas dormindo aqui (se for noite). Eles saem com espadas em punho ao ouvirem o combate na escada, mas virão sem armadura.

3 - Este local parece ser um antigo depósito. Há restos de móveis e muitos ratos.

4 - Neste local há dois caixotes, se forem abertos verão dois corpos em decomposição que parecem ter sido colocados ainda vivos dentro desses caixões improvisados. Isso pode ser constatado pela posição dos corpos e pela marca de unhas na tampa do caixão. Pode-se encontrar nos dedos, pulso e pescoço dos esqueletos jóias no valor total de 3d6x10 Peças de ouro.

*Futuramente eles descobrirão que tais corpos pertencem a parentes próximos de Vectorus e Menius que foram torturados e "enterrados" vivos por se opor a Vectorus*

5 - O corredor termina num espelho-porta que dá acesso a uma sala de troféus. Há muitos animais empalhados no local. Na parede sul há dois ursos de 2,50 de altura que começam a mover assim que os personagens entram na sala. São golens de carne e estão visivelmente empalhados. Pelo lado de dentro a porta é na verdade um espelho, impossível de distinguir uma verdadeira porta ali.

Assim que o combate com os Golens começa, da porta na parede sul surgem dois guardas.

As cortinas que cobrem as janelas são grossas e roxas e as janelas foram pregadas com madeira. Velas iluminam o recinto protegido de qualquer tipo de luz externa.

6 - Aqui se encontravam os guardas que entraram na sala. Neste local ouve-se o som de um piano sendo tocado.

7 - Nesta sala se encontra um enorme piano e sentado nele há uma jovem. Ela para de tocar assim que os personagens abrem a porta. Ela vira-se para eles e sorri. É extremamente bela e ao mesmo tempo pálida, não deve ter mais que 18 anos de idade.

Ela não é vampira, mas uma carníçal e não fará nada aos personagens, apenas responderá suas perguntas com resposta vagas e evasivas.

8 - Neste local há uma sala com algumas mesas e bebidas, um bar cheio de garrafas de bebidas e dois servos tentando esconder-se. Se aproximarem deles, estes atacam com adagas tentando atingir locais vitais dos personagens.

9 - Este salão redondo é extremamente grande, há inúmeras armaduras colocadas na parede. Armaduras vindas de todas as partes do mundo, anãs, bárbaras feitas de pele de animais, armaduras completas de guerra de diversos tipos. No meio do salão há uma escada em espiral subindo e sumindo no teto acima.

10 - Estes locais são pequenas torres de vigília próximas ao solo. Foram os únicos locais onde as janelas não foram lacradas. Há dois guardas em



cada uma delas. Estes levam consigo bestas já preparadas e as usarão antes de sacar suas espadas.

11 - Este local parece ter servido de quarto para a criadagem. Em cada um dos aposentos há 12 camas, mas a maioria está em estado deplorável e com manchas de sangue nos lençóis.

12 - Este parece ser uma grande aposento dispensa. Há móveis, estátuas e pequenos objetos sem valor. Se os personagens entrarem uma das estátuas de pedra começa a se mover para ataca-los.

13 - O som dos combates vindo do andar inferior parece ter alertado as pessoas do andar de cima, mesmo porque Ulisses nesse momento luta contra os guardas que tentam entrar na casa/palácio do regente.

A escada em espiral atravessa esta sala e continua a subir até o andar superior, mas a subida dos personagens será interrompida por um raio de **3D-3 de dano (ou 2d10+2 em D&D)** no primeiro que apontar a escada. É tudo muito rápido, assim que o raio atinge uma bela mulher dá uma gargalhada e foge subindo as escadas da sala enquanto dois golens de aço vigiam a passagem.

14 - Este é um grande salão de jantar. Há uma imensa mesa no recinto, mas os talheres e pratos estão quebrados e espalhados pelo chão, a mesa está suja de sangue.

15 - Este deve ser o quarto da bruxa, pois se parece mais com um laboratório que com um quarto. Há apenas uma cama de palha em um dos cantos, repleta de ratos. No quarto há armários repletos de vidros com conteúdos estranhos e duvidosos. Mas pode-se achar **2 poções da força, 1 de cura (2D6 de cura ou 3d8+5 em D&D) e 1 de hibernação**. Deve-se fazer um teste de Alquimia para identificar as poções, já que estas não estão rotuladas.

16 - Neste quarto há dois garotos acorrentados choramingando. Parecem estar em transe. Há um berço e nele um bebê, há marcas de mordidas nele, está quase morto.

17 - Este é um luxuoso quarto feminino. Está perfumado e muito bem cuidado. Se os personagens entrarem a porta do quarto bate e uma névoa entra por baixo da porta se materializando numa jovem mulher pálida. Ela sorri e faz sinal de silêncio com o dedo sobre o lábio.

- *Shiiii. Eu sei que vieram matar meu tio. E quero ajuda-los com isso, pois pretendo ter minha vida de volta. Há alguém aqui no castelo que o odeia tanto quanto eu, era o antigo clérigo de meu pai. Não sei como liberta-lo, mas ele saberá como enfrentar Vectorus (ela sussurra o nome e olha para os lados), tenho que ir, as paredes nesse castelo tem olhos e*

*ouvidos*. - Então ela volta a virar névoa e sai do quarto da mesma forma que entrou. No local, sobre a cama, há um caixão com terra dentro.

18 - Este parece ser o quarto de um guerreiro. Há um local para colocar armadura e um pequeno armorial com duas espadas curtas de prata. Sobre a cama também há um caixão com terra dentro.

19 - Este é mais um quarto luxuoso da residência. Mas está repleto de teia e parece ter sido abandonado a algum tempo. Há um quadro na parede rasgado por garras afiadas, mas se olharem com atenção verão que é o retrato do antigo Lord da cidade, Menius.

Há um grande baú no local que parece nunca ter sido tocado, se aberto verão embrulhado em seda uma **espada feita de um metal esbranquiçado**. Todos os personagens maus sentam uma repulsa ao ver a espada

Quem toca-la sentirá uma sensação de bem estar.

**Veja espada de Menius mais a frente.**

20 - Este é mais um quarto luxuoso do castelo, mas ao mesmo tempo muito macabro. Tudo é negro, vermelho e roxo. As janelas foram tapadas com pedra (não apenas madeira). Sobre a cama há um luxuoso caixão com terra dentro. Na parede há um quadro terminando de ser quebrado e rasgado pelo guerreiro de quase dois metros de altura que eles já encontraram na entrada da cidade.

Ele virá-se para os personagens e diz:

- *Você acham que iriam libertar aquele maldito padre? O Lord ouve tudo que se passa em seu castelo e logo a vadia traidora terá o que merece, mas primeiro irei cuidar de vocês.*

Tal cena só ocorrerá se eles falaram com a sobrinha do regente. Mesmo assim, o Guerreiro estará vigiando este quarto.

**Veja descrição do guerreiro mais a frente.**

21 - Este local parece ser a torre central do castelo. A escada ainda continua a subir. Aqui está o Lord Vectorus, ele usa uma longa capa negra, é meio calvo, baixo e magro. Ele gargalha ao ver os personagens apontarem pela escada. Protegendo seu corpo há 12 crianças variando de 8 a 16 anos, todos sob seu comando.

Ele diz: - *O que fazem aqui em minha casa? Poderiam ganhar mais se viesse como hóspedes e não como invasores.*

Neste momento as crianças saltam sobre os personagens para ataca-los enquanto que o Lord ataca apenas pelas costas, nunca se aproximando demais





para receber um golpe. Ao se ver em apuros ele irá assumir a forma de névoa e fugir escada acima.

22 - São quartos com camas precárias e correntes, onde as crianças estavam aprisionadas.

23 - Aqui termina a torre, há uma porta que dá para a varanda. Se a bruxa fugiu ela estará aqui no parapeito e grita ao mesmo tempo que salta da torre: - *Vocês nunca libertarão Menius.*

Quando ela estiver caindo assumirá a forma de um corvo e voará ao longe. Pode ser flechada por alguém, mas terá um redutor de -6 se for a noite devido a escuridão e ao tamanho do objeto em movimento.

O Lord não subirá até aqui se for de dia, mas caso seja noite, ele tentará fugir da mesma forma de a bruxa, assumindo a forma de morcego e voando no céu noturno.

### **Finalizando 01:**

Se matarem o Lord Vectorus e a bruxa fugiu a jovem que os ajudou deixará de ser vampira e manda retirar toda a prata que cerca o castelo, abrir as janelas e apreciará o nascer do sol.

Ela também converterá a prata em bens para o povo da cidade e abaixará os impostos que seu tio aumentou. Dará uma festa a toda a população no pátio da castelo, pois ela se tornará a regente já que não há mais ninguém da família para fazê-lo.

Alguns soldados deixarão de lutar, pois eram oprimidos pelo Lord, por isso o obedeciam e agora juram obediência a nova Regente.

### **Finalizando 02:**

Se matarem o Lobsomem no cemitério e entregarem-no a guarda, eles receberão o pagamento combinado pelo serviço e não devem permanecer na cidade por mais de dois dias ou serão atacados por guardas de Vectorus e o guerreiro de 2 metros enquanto dormem na taverna. O gnomo será obrigado a deixá-los entrar.

### **Finalizando 03:**

Se conseguirem interrogar a bruxa, ela dirá que a única forma de libertar Menius é matando o Lobsomem. E para libertar o clérigo que está preso num quadro é matando Vectorus e derramando seu sangue sobre o quadro, mas o quadro tem de estar intacto.

Ulisses pedirá que alguém o mate para que Menius seja libertado. Mas Menius dirá que não deseja a morte de seu amigo. Fica por conta dos PC's decidirem o que fazer, isso se a bruxa disse realmente a verdade (que fica a cargo do GM tal veracidade).

### **Finalizando 04:**

Se Vectorus conseguiu fugir, a jovem, filha de Menius, continuará a ser vampira e decidirá deixar a cidade sob os cuidados de Ulisses, sumindo na noite seguinte e este acabará por ser aclamado Regente da cidade.

***OBS:*** Se a Jovem se tornar a regente, Ulisses se tornará a chefe da guarda da cidade e os personagens são convidados a se tornarem importantes representantes de Dortw, de acordo com suas perícias. O mesmo ocorrerá se Ulisses se tornar o regente, eles serão convidados por ele a se tornarem representantes importantes em Dortw, resta saber se aceitarão ou não.

***OBS2:*** mesmo que os personagens abram a porta para Ulisses, este decidirá permanecer do lado de fora impedindo que os soldados entrem enquanto os PC's tem tempo para achar Vectorius e matá-lo.



# LISTA DE ITENS E NPC'S ENCONTRADOS NA AVENTURA GURPS

## FICHA BÁSICA DE ULISSES

<b>Forma Lobsomen</b>	<b>Forma Humana</b>	Ulisses não sofre Licantropia e sim é da raça dos Lobsomens, Veja a seguir. Desta forma ele recupera 1HT por minuto perdida. Um homem sério e de pouca conversa prefere agir a esperar e é totalmente fiel a Menius mesmo após a morte. <b>Algumas das Vantagens e Desvantagens:</b> Lobsomen (veja a frente), reflexo em combate, mau humor, Senso de Dever (menius). <b>Algumas Perécias:</b> Espada (todas) Nh 18 / Alquimia Nh 12 / Furtividade Nh 15 / Conhecimento de Terreno (Dortow) Nh 20, entre outras.
<b>ST = 36</b>	<b>ST = 18</b>	
<b>DX = 16</b>	<b>DX = 13</b>	
<b>IQ = 12</b>	<b>IQ = 12</b>	
<b>HT = 12/30</b>	<b>HT = 12</b>	
<b>RD = 4</b>		
<b>Velocidade: 7</b>	<b>Velocidade: 6,25</b>	
<b>Esquiva: 7</b>	<b>Esquiva: 6</b>	

## FICHA BÁSICA DE VECTORIUS

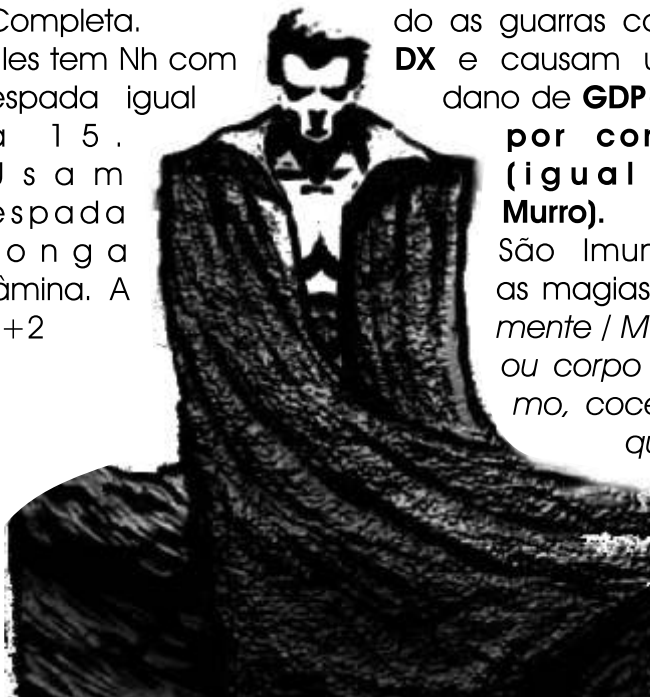
<b>Vampiro</b>	Vectorius sempre foi um ser mesquinho e covarde. Sempre almejou o trono de seu irmão não se importando o que fazer para alcançá-lo. Sempre usará pessoas como escudo para suas ações. Seu maior medo é ser morto, uma ironia já que Tukemon o transformou num sangue suga morto vivo. <b>Algumas das Vantagens e Desvantagens:</b> Ser Vampiro (Veja a Seguir), Covardia, Cobiça. <b>Algumas Perécias:</b> Alquimia Nh10 / Diplomacia Nh 15 / Trato Social Nh 16 / Lábria Nh 12, entre outras.
<b>ST = 22</b>	
<b>DX = 13</b>	
<b>IQ = 15</b>	
<b>HT = 17</b>	
<b>RD = 2</b>	
<b>Velocidade: 7,5</b>	
<b>Esquiva: 7</b>	

## SOLDADOS DE VECTORIUS

<b>Humanos</b>	Estes soldados usam armaduras completas feitas de um metal enegrecido e macabro (a RD é da armadura) - Armadura Completa. Eles tem Nh com espada igual a 15. Usa m espada longa com liga de prata na lâmina. A espada causa GDP +1 Bal +2
<b>ST = 13-15</b>	
<b>DX = 12-15</b>	
<b>IQ = 10-12</b>	
<b>HT = 13-15</b>	
<b>RD = 7</b>	
<b>DP = 4</b>	
<b>Velocidade: 6,25 - 7,5</b>	
<b>Esquiva: 6 - 7</b>	

## GOLENS DE CARNE (URSO)

<b>Ursos de 2,50 de altura, animados magicamente para defenderem um determinado local. Atacam usando as guarras com DX e causam um dano de GDP+2 por corte (igual a Murro).</b>	<b>Ursos Animados Magicamente</b>
	<b>ST = 25</b>
	<b>DX = 10</b>
	<b>IQ = 3</b>
	<b>HT = 35</b>
	<b>RD = 3</b>
	<b>DP = 1</b>
	<b>Velocidade: 5</b>
	<b>Esquiva: 6</b>
	São Imunes as magias de: <i>Magias que afetam a mente / Magias que afetem músculos ou corpo diretamente (como espasmo, coceira, etc...) / Imune a qualquer magia resistível.</i>



## FICHA DA BRUXA

### Humano

**ST = 10**

**DX = 7**

**IQ = 13**

**HT = 15**

**RD = 1**

**Velocidade: 5,5**

**Esquiva: 5**

Bruxa leva consigo uma Vara mágica com a **magia Raio**, Nh 15. Leva também no pescoço um cordão com uma joia em forma de um corvo com a magia **Metamorfose** (ao usá-la será transformada em corvo) - Consome 4 e demora 2 Seg para transformar, pois Nh da magia é 22.

Descreveremos aqui algumas de suas magias (veja Gurps Magia) - para simplificar, ela tem todas as magias com Nh 17: *Todas as Magias de Corpo / Magias de Fogo até Bola de Fogo explosiva / Todas as Magias de Luz e Trevas / Ela também tem algumas magias de encantamento e conhece muito de Alquimia, nh em torno de 25.*

## GUERREIRO VAMPIRO

### Vampiro

**ST = 28**

**DX = 16**

**IQ = 14**

**HT = 20**

**RD = 7 + 2 = 9**

**DP = 4**

**Velocidade: 9**

**Esquiva: 9 + Armad.**

Guerreiro também é um Vampiro. Com quase dois metros de altura em sua armadura inteiramente negra. Extremamente fiel a Vectorius, como Ulisses a Menius.

Apenas armas mágicas, abençoadas e de madeira causam dano nele e para piorar ele tem um poder de regeneração que restaura 3HT por round (a não ser que o dano tenha sido causado por madeira, este não regenera).

Usa um espadão de alta qualidade GDP+5 Bal+5, pode usá-la todo round devido a sua força. O que o torna uma verdadeira máquina de matar.

Veja as vantagens e desvantagens de um vampiro. Ele jamais fugirá usando corpo em ar.

## GOLEM ESTÁTUA DO APOSENTO

### Estátua

**ST = 30**

**DX = 8**

**IQ = 3**

**HT = 30**

**RD = 10**

**DP = 4**

**Velocidade: 5**

**Esquiva: 5**

A estátua do aposento 12 é uma estátua animada mágicamente. Ataca usando os punhos com murros. O que causa um dano de GDP-2 por contusão.

É imune a todas as magias que afetam corpo, mente e as magias resistentes.



## GOLENS DE PEDRA (BRUXA)

*Golens*

**ST = 40**

**DX = 7**

**IQ = 3**

**HT = 40**

**RD = 12**

**DP = 4**

**Velocidade: 4**

**Esquiva: 8**

Criaturas sob o comando da Bruxa. Caso ela morra os Golens atacam qualquer pessoa, aliado ou não que entre na sala. A esquiva alta não se deve a sua velocidade e sim a seu copo liso fácil de arma bater e desviar; Imune a todas as magias da mente que afetam o corpo e resistentes.

# LISTA DE ITENS E NPC'S ENCONTRADOS NA AVENTURA D&D

## FICHA BÁSICA DE ULISSES

### Ficha de Ulisses (forma humana)

**Lobisomem, Rgr 7º ; ND 10; Tamanho médio (Metamorfo)**

**HP** 7D10 (46) - **Iniciativa:** +5 **Velocidade:** 9m **AC** 11 (Toque: 11, Flanqueado 10)

**Ataque** +12/+7 (1D8+4 Bastarda Obra Prima)

**Qualidades especiais:** Rastrear, Inimigos naturais, Magias

**Tendência:** Neutro

Fortitude +5; Reflexo +3; Vontade +2

**STR** 17; **DEX** 12; **COM** 11, **INT** 11; **WIS** 11; **CHAR** 10

### Perícias e Talentos:

Alquimia 3, Mover em Silêncio 11, Obter Informação 3, Conhecimento História Local 5, Sobrevivência 10, Esconder 2, Procurar 4, Observar 4 e Ouvir 4

Foco em Arma (Bastarda), Iniciativa Aprimorada, Foco em perícia (Conhecimento História local).

### Qualidades:

**Rastrear:** Ele ganha de bônus o talento Rastrear. Ver LdJ.

**Inimigos Naturais:** +2 contra Mortos Vivos, +1 contra Objetos Animados.

**Magias:** Pode soltar 1 magia/dia da lista de Ranges DC 11

### Ficha de Ulisses (Forma Lobisomem)

**Lobisomem, Rgr 7º ; ND 10; Tamanho médio (Metamorfo)**

**HP** 7D10+14 (60) **Iniciativa:** +7 **Velocidade:** 15m **AC** 17 (Toque: 13, Flanqueado 14)

**Ataque** +11/+6 (1D6+4 Mordida) ou +13/+8 (1D8+6 Bastarda Obra prima)

### Qualidades especiais:

Rastrear, Inimigos naturais, Magias, Empatia de Licantropo, Maldição de Licantropo, Alterar Forma, Redução de Dano.

**Tendência:** Neutro

Fortitude +7; Reflexo +5; Vontade +2

**STR** 19; **DEX** 16; **COM** 15, **INT** 11; **WIS** 11; **CHAR** 10

### Perícias e Talentos:

Alquimia 3, Mover em Silêncio 13, Obter Informação 3, Conhecimento História Local) 5, Sobrevivência 10, Esconder 4, Procurar 8, Observar 11, Ouvir 13

Foco em Arma (Bastarda), Iniciativa Aprimorada, Foco em perícia (Conhecimento História local), Lutar no escuro e Acuide com Arma (mordida)

### Qualidades:

**Rastrear:** Ele ganha de bônus o talento Rastrear. Ver LdJ.

**Inimigos Naturais:** +2 contra Mortos Vivos, +1 contra Objetos Animados.

**Magias:** Pode soltar 1 magia/dia da lista de Ranges DC 11

**Empatia de Licantropo:** Pode se comunicar com Lobos, Ganha +4 no cheque para influenciar essa reação

**Maldição de Licantropo:** Qualquer Humanoide mordido por ele deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (DC 15) ou pega Licantropia.

**Alterar forma:** Pode alterar sua forma para Humano, Híbrida (Lobisomem) ou Lobo.

**Redução Dano:** 15/Prata

**Perícia:** Ganha +4 no Rastrear (Sobrevivência) quando rastreia pelo cheiro.

### Ficha de Ulisses (Forma Lobo)

**Lobisomem, Rgr 7º ; ND 10; Tamanho médio (Metamorfo)**

**HP** 7D10+14 (60) **Iniciativa:** +7 **Velocidade:** 15m **AC** 17 (Toque: 13, Flanqueado 14)  
**Ataque** +11/+6 (1D6+4 Mordida) ou +13/+8 (1D8+6 Bastarda Obra prima)  
**Qualidades especiais:** Rastrear, Inimigos naturais, Magias, Empatia de Licantropo, Maldição de Licantropo, Alterar Forma, Redução de Dano.  
**Tendência :** Neutro  
Fortitude +7; Reflexo +5; Vontade +2  
**STR** 19; **DEX** 16; **COM** 15, **INT** 11; **WIS** 11; **CHAR** 10

#### **Perícias e Talentos:**

Foco em Arma ( Bastarda), Iniciativa Aprimorada, Foco em perícia ( Conhecimento Historia local), Lutar no escuro, Acuide com Arma ( mordida)

#### **Qualidades:**

**Rastrear:** Ele ganha de bônus o talento Rastrear. Ver LdJ.

**Inimigos Naturais:** +2 contra Mortos Vivos, +1 contra Objetos Animados.

**Empatia de Licantropo:** Pode se comunicar com Lobos, Ganha +4 no cheque para influenciar essa reação

**Maldição de Licantropo:** Qualquer Humanoide mordido por ele deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (DC 15) ou pega Licantropia.

**Alterar forma:** Pode alterar sua forma para Humano, Híbrida (Lobisomem) ou Lobo.

**Redução Dano:** 15/Prata

**Perícia:** Ganha +4 no Rastrear (Sobrevivência) quando rastreia pelo cheiro.

## FICHA BÁSICA DE VECTORIUS

### **Vampiro, Art 6º ; ND 5; Tamanho médio (Morto vivo)**

**HP** 6D12 (38) **Iniciativa:** +5 **Velocidade:** 9m **AC** 17 (Toque: 11, Flanqueado 16)

**Ataque** +9 (1D6+5 + Dreno de Energia, Tapa)

**Qualidades especiais:** Dominação, Dreno de Energia, Dreno de Sangue, Criança da noite, Criar Spawn, Redução de Dano, Resistência a Expulsão, Resistência a frio e eletricidade, Forma Gasosa, patas de Aranha, Alternar Forma, Cura Rápida e Fraquezas Vampíricas.

**Tendência :** Caótico e Mau

Fortitude +4; Reflexo +7; Vontade +6

**STR** 20; **DEX** 12; **COM** 0, **INT** 14; **WIS** 13; **CHAR** 16

#### **Perícias e Talentos:**

Alquimia 7 Diplomacia 14, conhecimento Nobreza 11, Blefar 24, Disfarce 12, Obter Informação 12, Ler Lábios 14, Esconder 9, Ouvir 11, Mover em silêncio 5, Procurar 10, Sentir motivação 9, Observar 11 Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Correr, Grande Fortitude, Foco em perícia (Diplomacia e Blefar)

#### **Qualidades Especiais:**

**Dominação** Como de vampiro DC 16

**Dreno de Energia** Como de Vampiro DC 16

Dreno de Sangue, Criança da noite, Criar Spawn , Forma gasosa, Patas de aranha, alterar-se Como de Vampiro

**Redução de Dano:** 15/+1

Resistência a Frio e Eletricidade +20

**Resistência a expulsão** +4

**Cura Rápida** 5

Fraquezas Vampíricas - como vampiro.

## SOLDADOS DE VECTORIUS

### **Humano, Guerreiro 5º ; ND 4; Tamanho médio (Humanoide)**

**HP** 4D10+4 (21) **Iniciativa:** +5 **Velocidade:** 6m **AC** 19 (Toque: 11, Flanqueado 18)

**Ataque** +7 (1D8+3 Espada Longa com as duas mãos)

**Tendência :** Neutro

Fortitude +5; Reflexo +2; Vontade +1  
**STR** 14; **DEX** 13; **COM** 13, **INT** 10; **WIS** 10; **CHAR** 10

**Perícias e Talentos:**

Escalar 5, Saltar 9, Cavalgar 8.

Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma ( espada Longa), Especialização em Arma ( Espada Longa), Sacar Rápido, Ataque poderoso, Trespasar.

## Golems de Carne (Ursos) - Grande Objeto Animado

**DV:** 10D10 ( 57 PV ) **Iniciativa:** -1 ( Dex ) **Movimentação:** 9m (Não pode correr ) **AC:** 18 (-1 Tamanho, -1 Dex +10 Natural)

**Ataques:** 2 garras +13

**Dano:** 2D8+6

Face/Alcance 1,5m / 3m / 3m

**Habilidades Especiais:** Objeto Animado, Imunidade a Magia, Redução de dano 15/+1.

**Resistência:** Fortitude +3, Reflexo +3, Vontade 1

**Atributos:** For 23, Dex 9, Com 0, Int. 0, Sab 3. Car 1.

**Clima/Terreno:** Qualquer Subterrâneo

**Organização:** Solitário, Par ou Grupo ( 2-4)

**Nível Desafio:** 10

**Tesouro:** Nenhum

**Alinhamento:** Sempre Neutro

**Evolução:** 11-20 (Grande) 21-30 (Imenso)

**Fúria:** O mesmo que a do Golem de carne - LdMonstros.

**Imune a magia:** O mesmo que a do Golem - LdMonstros.

## FICHA DA BRUXA

**Mulher, Feiticeira 12º; ND 12; Tamanho médio ( Humanoide)**

**HP** 12D4+24 (58) **Iniciativa:** -2 **Velocidade:** 9m **AC** 8 (Toque: 08, Flanqueado 08)

**Ataque** +6 (magia de toque )

**Tendência :** Neutro e Mau

Fortitude +6; Reflexo +2; Vontade +11

**STR** 09; **DEX** 07; **INT** 12; **WIS** 16; **CHAR** 18

**Itens:** Varinha com 30 cartas da magia relâmapgo, Medalhão com magia idêntica a Poliformar

**Perícias e Talentos:**

Alquimia 18, Concentração 16, Conhecimento Arcano 16, Espionar 13, Identificar Magia 11.

Foco em perícia (Alquimia), Foco em magia ( Alteração, Invocação ), Grande Foco em magia ( Alteração, Invocação) e Magia em combate.

**Magias Conhecidas :** 9,5,5,4,3,2,1

**0º Nível:** Brilho, Luz, Mãos Mágicas, Concertar, Abrir/Fechar, Marca Arcana, Detectar Magia, Prestidigitação e Ler Magia.

**1º Nível:** Mãos Flamejantes, Aumentar, Encolher, Cair como pena e Patas de aranha

**2º Nível:** Escuridão, Luz do Dia, Esfera Flamenjante, Alterar-se e Pirotecnia.

**3º Nível:** Bola de Fogo, Voar, Forma Gasosa e Sugestão

**4º Nível:** Polimorfar, confusão e Emoção

**5º Nível:** Teleporte e Dominar pessoas

## GUERREIRO VAMPIRO

**Vampiro Homem - Guerreiro 8º ; ND 10; Tamanho médio ( Morto vivo)**

**HP** 8D12 (40) **Iniciativa:** +6 **Velocidade:** 9m **AC** 25 (Toque: 11, Flanqueado 24)

**Ataque** +19/+14 (2d6+12, Espada Larga )

**Tendência :** Leal e Mau

Fortitude +8; Reflexo +6; Vontade +2

**STR 25; DEX 14; INT 12; WIS 10; CHAR 18.**

**PERICIAS E TALENTOS:**

Cavalgar 11, Adestrar animais 13, Blegar 13, Esconder 10, Ouvir 10, Mover em silencio 10, Procurar 8, Sentir Motivações 8 e Observar 10.

Prontidão, Reflexo em combate, Esquiva, Iniciativa aprimorada, Reflexos rápidos, Foco em arma (Espada Larga) Especialização ( Espada Larga ), Critico Aprimorado ( Espada Larga), Ataque poderoso, Trespasar e Trespasar aprimorado.

**Poderes:** Todos de vampiros, Ver Livro dos Monstros.

**ESTÁTUA DO APOSENTO E GOLENS DE PEDRA (BRUXA)**

identicos aos do livro do monstro. Estátua do aposento igual ao Protetor (Construction) do LdMonstro.





## LISTA DE ITENS



**Espada de Menius:** Esta espada, feita de um metal muito branco, mais claro que a mais pura prata, concede a qualquer usuário de tendência boa que a toque o poder de:

- GDP +3 contra criaturas de tendência neutra ou boa - GDP+8 contra criaturas más.
- Bal +3 contra criaturas de tendência neutra ou boa - Bal+9 contra criaturas más.

Dá ao usuário que a leve consigo e apenas ele, a cura de 1 Pv a cada 10 minutos. Todos que estiverem ao lado de quem luta com a espada e tenham tendências boas recebem +1 de bônus em todas as suas ações. Os inimigos que enfremem do portador da espada recebem -1 em todas as ações que realizarem.

**Para D&D:** Espada longa +2, com poder: Anti-Criatura maligna (ver LdMestre) e Cura 1/Dia - INT 11 CHA 11 WIS 05

**Poção da Força:** Poção de aparência duvidosa, parecida com um barro viscoso dentro de um vidro. Ao ser tomada deve-se fazer um teste de HT (fortitude DC 12) para não cuspi-la fora, devido ao horrível sabor de peixe podre, ou algo parecido. Aquele que bebe a poção tem sua força acrescentada em 1D3 pontos (D6/2), durante 3 horas.

**Efeitos colaterais:** A cada hora incluindo após beber a poção faça um teste de HT+3 (fortitude DC 8), um falha significa que o personagens sentirá náuseas fortes durante 1d3 minutos. O teste deve ser feito a cada hora diminuindo -1 no bônus para cada hora passada. Ex: Primeiro teste é HT+3, na Segunda hora HT+2 (Fortitude DC 9) e na terceira hora HT+1 (Fortitude DC 10).

**Para D&D,** o mesmo efeito que Poção força de Touro (LdMestre).

**Poção de Hibernação:** Esta é uma das mais poderosas poções já criadas. Ela é marrom e tem um horrível cheiro de podridão. Para bebê-la exige um teste de HT - 3 (**Fortitude DC 18**). Assim que é consumida, faz com que a pessoa entre em um estado de hibernação. Ela morrerá, endurecerá e até apodrecerá durante 10 dias. Quando este período de tempo passar ele voltará a vida. Como uma renegeração Trol, independente se foi cremado, esquartejado, seu corpo voltará a vida do maior pedaço que tiver sobrado. Mas quando menor o pedaço mais tempo levará para se recompor, nada além de 24 horas.

**Grande Problema:** Se você foi dado como morto, enterrado ou lançado ao mar, seu copo voltará a vida nestes locais o que será um grande risco, pois de nada adiantará voltar a vida e se ver enterrado em um caixão a sete palmos abaixo da terra. Por isso tal poção deve ser usado com cuidado em locais específicos. Um mestre sádico pode se divertir muito com ela.



Não se sabe ao certo de onde surgiram os vampiros, mas acredita-se que tenham chegado em ERA junto com os primeiros humanos que pisaram neste continente.

Para muitos, o vampirismo é uma maldição, para outros uma doença. O interessante é que apenas os humanos podem tornar-se vampiros, qualquer outra raça morre se passarem pelo ritual do vampirismo.

Desta forma ser um vampiro não é exatamente ser uma raça e sim ganhar propriedades especiais.

Para tornar-se um vampiro, primeiro você deve ser mordido por um vampiro e ter seu sangue tragado até seu coração parar de bater, em seguida este mesmo vampiro deve dar de seu próprio sangue para que você beba. Feito isso você se tornará um vampiro.

Qualquer pessoa que seja vampirizada tem uma chance de voltar a vida normal, desde que seu mestre (aquele que a tornou vampiro) seja morto num período de até dois anos. Após isso você está condenado a tornar-se um sangue suga para sempre.

Vampiros, com o passar dos anos perde grande parte de sua humanidade, perdendo sua sexualidade e sua compaixão.

Por incrível que pareça a concentração de vampiros espalhados pelo continente é muito maior que no reino dos Mortos, isso se deve a quantidade de "caça" disponível.

O vampiro mantém a idade de quando ele foi vampirizado.

Onde eles vivem: Em toda ERA.

SER UM VAMPIRO CUSTA:

85 Pontos

Aparência: São homens ou mulheres de diversas idades, pálidos. Alguns chegam a ganhar formas grotescas que lembram morcegos. Mas a maioria mantém a forma humana.

Apenas humanos podem tornar-se vampiros.

Classificação: Morto vivo

Vantagens e Desvantagens a serem compradas:

- ST ampliada + 10 (50 pontos) - Esta é a ST mínima de um vampiro, mas ele pode ter valores maiores de ST pagando mais pontos por isso.

Veja Supers pág 39.

- HT + 5 (60 pontos)
- Resistência a Dano 2 (6 pontos)
- Visão Noturna (10 pontos)
- Estigma Social (-15 pontos) - todos temem vampiros e fugirão de você se descobrir que você é um.

- Vulnerabilidade Luz Solar 3 nível (-45 pontos) - vampiros sofrem 3D de dano por turno que ficarem expostos a luz solar direta.

- Sensível a luz (-5 pontos) - Luz solar indireta incomoda vampiros. Se estiverem em um cômodo com luz solar indireta, ele devem fazer um teste de IQ se falar ficam atordoados (-4 em todas as ações) até se retirarem dali.

- Dependência Diária (-30 pontos) - Passar

as horas do dia dentro de um caixão com terra originária de sua terra natal. Sofre 1 de dano por dia que não passar dentro do caixão.

- Vulnerabilidade a água benta 2 níveis (-10 pontos) - Sofre 2D de dano se jogarem água benta sobre ele.

- Atordoamento mental antes do anoitecer (-10 pontos) - se um caixão de um vampiro for aberto antes do anoitecer, ele fica mentalmente atordoado (-4 em todas as ações) até ser bem sucedido num teste de I Q-4.

- Fobia água corrente (-10 pontos) - Vampiros não podem atravessar águas correntes a céu aberto.

- Precisa ser convidado (-10 pontos) - Um vampiro não pode entrar dentro de uma residência que não seja dele se não for convidado.

- Respiração desnecessária (20 pontos)

- Comida e bebida desnecessária (10 pontos)

- Vulnerabilidade a estacas (-20 pontos) - um vampiro fica paralisado se receber uma estaca ou qualquer lasca de madeira no coração, até a mesma ser removida.

- Dependência de Sangue (-20 pontos): Precisa de beber pelo menos 5 litros de sangue uma vez por semana. Se ficar mais que este período passa a perder 1 ponto de HT a cada 6 horas que não beber sangue. Porém se sua HT chegar a zero ele não morre, mas entra em um estado de hibernação que será despertado por uma simples gota de sangue em sua boca, voltando seu a HT para 1 e tendo mais seis horas para conseguir beber sangue.

- Imortalidade (140 pontos) - vampiros são quase imortais. Eles não envelhecem, não podem ser envenenados, não ficam doentes, e não são afetados por armas comuns. Qualquer dano causado nele por armas não mágicas ou não abençoadas são regenerados instantaneamente.

- Vulnerabilidade a armas mágicas ou abençoadas (-10 pontos) - Vampiros sofrem dano normal por armas mágicas ou abençoadas, podendo ser mortos por elas.

- Ponto fraco (-10 pontos) - qualquer vampiro pode ser destruído se receber uma estaca no coração e depois for decapitado. Esta é a única forma de se matar um vampiro.

- Vulnerabilidade a fogo (-15 pontos) - fogo também é capaz de causar dano normal a um vampiro.

- Não reflete em superfície reflexiva (-1 ponto)

Poderes extras de um vampiro

Com o passar dos anos vampiros podem tornar-se muito poderosos. Abaixo segue uma lista de poderes que podem ser comprados a parte por um vampiro.

- ST ampliada (Variável) - Vampiros podem ter forças extremas. A média de um vampiro é ter força 25, mas há vampiros que podem chegar a ter força como 50 ou mais.

- Padrão alterado do tempo (100 pontos por nível) - vampiros podem mover-se muito mais rápido que os humanos. Para cada nível adquirido você consegue fazer 1 ação extra por round. Supers página 35.

- Corpo Etéreo (50 pontos) - vampiros podem assumir a forma etérea (tornam-se névoa). Eles não podem carregar nada com eles quando assumem tal forma. Supers página 36.

- Aderência (25 pontos) - alguns vampiros podem mover-se pela parede da mesma forma que se movem no chão.

- Visão Umbrosa (25 pontos) - substitui visão noturna. Você pode enxergar na escuridão total, mas em preto e branco.

- Equilíbrio perfeito (15 pontos)

- Ver o invisível (15 pontos)

- Super salto (10 pontos / nível)

- Super audição (5 pontos)

- Garra (15 pontos) - Dá um bônus de +2 no dano: Soco ou chute.

- Transformação em Morcego (20 pontos) - pode assumir a forma de um grande morcego. Por mais 20 pontos pode assumir a forma de um híbrido, meio homem meio morcego.

Morcego:

ST 1-2 / DX 16 / HT 4 / mantem o I Q  
Velocidade vô: 20 / peso: 100g / tamanho 60cm / Mordida 1D-4



Os lobsomens de ERA são criaturas bem peculiares. São licantropos capazes de assumir a forma humanóide, híbrida e animal.

Muitos acreditam que os licantropos surgiram através de aberrações no momento da criação, aberrações formadas entre animais e humanóides.

Independente disso, os lobsomens são criaturas distintas em ERA e hoje encontrados apenas na Grande Floresta Negra.

Vivem em clãs, ou matilhas matriarcais. Geralmente a fêmea é maior e mais forte que os machos. Muitos deles conhecem magia e até a utilização de armas, mas preferem lugar apenas com suas armas naturais.

São criaturas poderosas com força fora do comum e propriedades mágicas que impediram os mesmos de serem extintos como tantos outros licantropos que viviam ao sul do continente.

As fêmeas dão a luz a apenas filhote a cada 5 anos, o que torna a reprodução destes animais lentas.

Lobsomens vivem cerca de 80 a 120 anos, come-

çando a envelhecer a partir dos 50. Um filhote torna-se adulto aos 15 anos, mas continua seguindo a matilha por muitos anos, muitas vezes a vida inteira. Outros partem para formar sua própria matilha.

As fêmeas algumas vezes utilizam magias da natureza, aprendidas com druidas. São guardiões da floresta.

Um licantropo quando ataque um humanóide transmite licantropia, uma doença ou maldição que apenas tais criaturas conseguem transmitir. É involuntário, se você for arranhado por um lobsomem deve ser bem sucedido num teste de HT - dano que sofreu, se falhar está contaminado com licantropia (veja mais adiante).

Onde eles vivem: Grande floresta negra.

SER UM LOBSOMEM CUSTA:

**350 Pontos**

Aparência: São homens lobos medindo em torno de 2,30 machos a 2,80 fêmeas de altura. As cores do pêlo variam do cinza, branco, negro e malhado.

Classificação: Licantropo

Vantagens e Desvantagens a serem compradas:

- ST ampliada + 20 (110 pontos) - Esta é a ST mínima de um lobsomem, mas ele pode ter valores maiores de ST pagando mais pontos por isso. Veja Supers pág 39.

- 1 unidade (10 pontos)
- Longevidade (5 pontos)
- Estigma Social (-15 pontos)

- Primitivismo NT 2 (-5 pontos) - esta desvantagem é opcional. Como a maioria dos licantropos detesta as cidades e vivem em florestas eles tem este nível de primitivismo. O valor já foi reduzido do total de pontos acima.

- DX +2 (20 pontos)
- Pontos de vida extra +5 (25 pontos)
- Audição parabólica 3º nível (12 pontos)

- Recuperação instantânea (100 pontos) - Quando ferido com arma normal você é capaz de recuperar 1 ponto de HT por turno.

- Resistência a Dano 1 (3 pontos)
- Super salto x2 (20 pontos)
- Super corrida x1 (20 pontos)
- Olfato discriminatório (15 pontos)
- Vulnerabilidade a prata 5 níveis (-25 pontos) - qualquer dano causado com prata, causa um dano extra em você de 5D. O simples toque a prata lhe causa arrepios.

- Transformação (20 pontos) - Um lobsomem pode assumir uma forma humanóide (humano, elfo, orc) ou a forma de um grande lobo. A transformação para cada forma demora 2 turno.

- Afugentar animais (-5 pontos) - animais fogem de lobsomens. Gatos, cães e cavalos farão de tudo para fugir de um lobsomem, mesmo na forma humanóide.

- Garra (40 pontos) - Dá +2 bônus no ataque corpo a corpo: Chute ou soco. Permite usar seu atributo GPD (perfuração) ou Bal (corte).

Qualquer humanoide ferido por um Lobsomem adquire a doença Licantropia, tornando-se um Licantropo Lobsomem.

## Licantropo Lobsomem

SER UM LOBSOMEM CUSTA:

**38 Pontos**

Aparência: São humanos ou humanóides feridos por um Lobsomem e contraíram a Licantropia. Na maioria das vezes assume a forma normal, mas pode transformar-se na forma homem lobo de acordo com a sua vontade.

O problema é que toda lua cheia o lobsomem perde o controle sobre seus atos e transmite a doença a outros seres, e quanto mais o tempo passa piores torna-se estes ataques.

Quando assumem a forma homem lobo eles ganham 106kg a mais e 80cm de altura a mais.

Classificação: Amaldiçoados com licantropia

Vantagens e Desvantagens a serem compradas:

- ST ampliada + 10 (45 pontos) - Na forma homem Lobo, o Lobsomem têm um crescimento enorme em sua força. Limitação: apenas na forma Lupina.

- Resistência a Dano 1 (2 pontos) - Limitação: Apenas na forma lupina.

- Super salto x2 (18 pontos) - Limitação: Apenas na forma lupina.

- Super corrida x1 (18 pontos) - Limitação: apenas na forma lupina.

- Olfato discriminatório (14 pontos) - Limitação: apenas na forma lupina.

- Vulnerabilidade a prata 5 níveis (-25 pontos) - qualquer dano causado com prata, causa um dano extra em você de 5D. O simples toque a prata lhe causa arrepios.

- Transformação (10 pontos) - A qualquer momento pode assumir a forma lupina ou voltar a forma original. A transformação demora 2 turno.

- Afugentar animais (-5 pontos) - animais fogem de lobsomens. Gatos, cães e cavalos farão de tudo para fugir de um lobsomem, mesmo na forma humanóide.

- Garra (36 pontos) - Dá +2 bônus no ataque corpo a corpo: Chute ou soco. Permite usar seu atributo GPD (perfuração) ou Bal (corte). Limitação: Apenas na forma lupina.

- Amaldiçoado (-75 pontos) - Um licantropo é uma criatura amaldiçoada que tende a se tornar uma besta incontrolável a medida que o tempo passa.

Inicialmente, alguém com a maldição da licantropia perde o controle sobre a sua besta interior em média uma vez por mês (cada 50 dias), ao cair da noite e retoma o controle ao amanhecer.

Apenas o mestre sabe o dia exato da perda de controle, ou seja, o personagem pode perder o controle hoje, e novamente perder o controle daqui 10 dias e ficar até 90 dias sem perder o controle novamente.

Para que o mestre calcule a perda de controle do lobsomem faça a seguinte conta.

Jogue primeiramente 1D100 dividido por 2

(arredondado para cima). Este valor corresponde exatamente a primeira vez que o personagem irá perder o controle ao adquirir a licantropia.

Suponhamos que tenha saído o valor 63 nos dados ( $63 / 2 = 32$ ).

Daqui 32 dias o licantropo irá perder o controle e a besta estará liberta. Ele não reconhecerá amigo ou inimigo e atacará qualquer coisa que entre em sua frente para saciar sua sede por carne fresca.

Como o ciclo de 50 dias não se completou, ficou sobrando um total de 18 dia.

Desta forma jogue novamente o D100 dividido por dois e acrescente 18 dias ao valor tirado.

Suponhamos que você tenha tirado 85 ( $85 / 2 = 43$  dias), 43 dias mais 18 dias temos um total de 61 dias. Isso significa que o lobsomem irá perder o controle novamente somente daqui 61 dias.

Como o valor foi acima de 50 em 11 pontos, na próxima jogada de dados subtraia 11 pontos, tendo como mínimo o valor 1.

Este controle pode ser um pouco complexo, mas dará um realismo ao personagem que nunca saberá quando será sua próxima transformação.



Controle o número de vezes que o personagem perdeu o controle, ao completar 13, as transformações pioram e passam a ocorrer a cada 20 dias. Jogue 1D100, divida por 5 e faça o mesmo cálculo que acima.

A diferença de valores abaixo de 20 é somado na próxima jogada, acima de 20 é subtraído na próxima jogada de dados. Sendo o mínimo sempre 1.

Novamente controle o número de transformações, ao atingirem 20 transformações descontroladas o personagem entrou no último estágio da licantropia e começa a perder o controle a cada 6 dias. Jogue 1D6. A diferença para mais ou para menos (do valor 6) deve ser somada ou subtraída na próxima jogada.

Ao completar 30 transformações desta forma (uma média de 4 meses) o personagem não tem mais cura da maldição e perderá o controle todas as noites.

Muitas vezes, alguém que chega a este nível se isola e passa a viver como besta para sempre.

#### Como curar a Licantropia

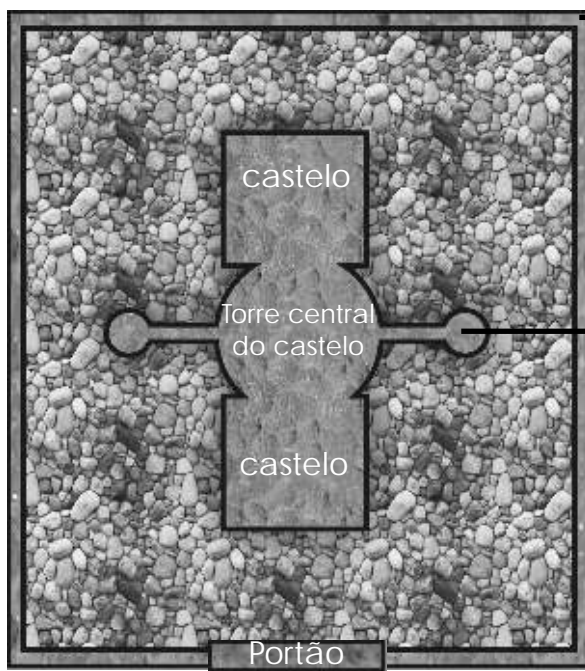
A licantropia pode ser curada com um remover maldição. Mas é necessário que ela seja curada antes do personagem completar o último estágio. Depois disso não há mais cura.

#### Como pegar a Licantropia

Qualquer Lobsomem, seja ele raça ou amaldiçoado causa a licantropia. Qualquer personagem ferido por garra ou mordida de um lobsomem, mesmo que seja apenas 1 de dano está contaminado com a licantropia e se tornará um licantropo lobsomem.

# MAPA CASTELO

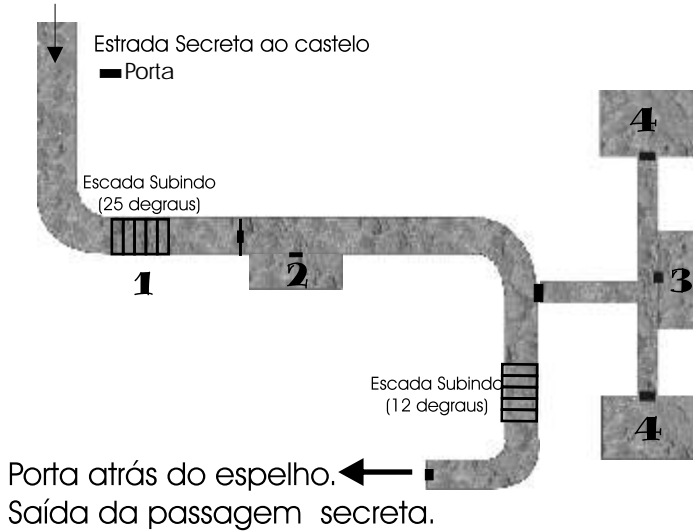
## PARTE EXTERNA



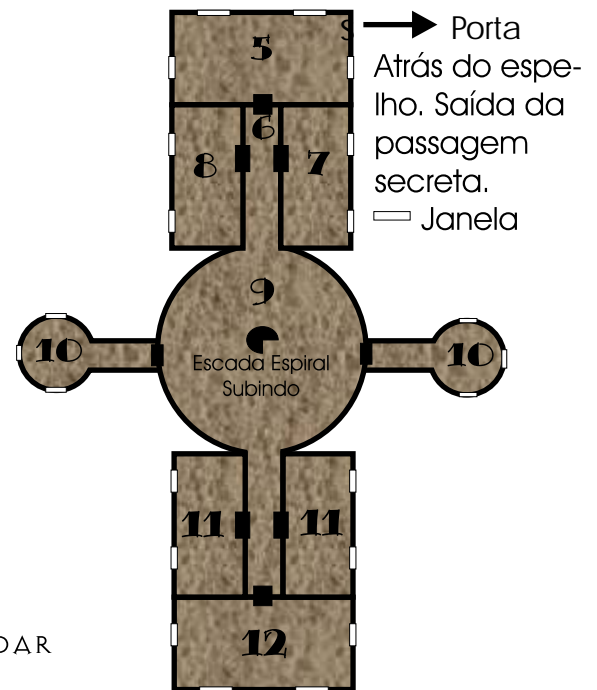
Muralha de Aproximadamente 4,5 metros. Há arqueiros se movendo sobre ela.

Torres de Vigia. Dá para ser por cima da muralha.

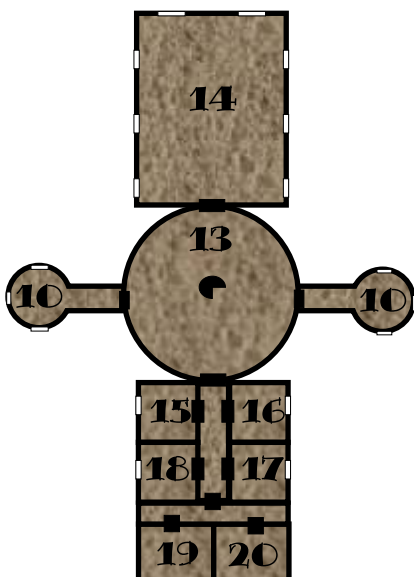
## PARTE INTERNA



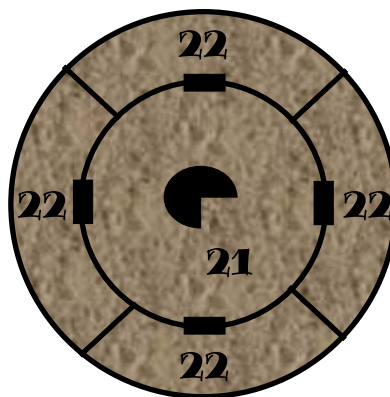
## PARTE INTERNA - 1º ANDAR



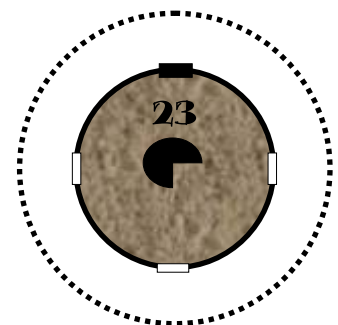
## PARTE INTERNA - 2º ANDAR



## TORRE - 1º ANDAR



## TORRE - 2º ANDAR



# Próximo Lançamento

## O Guardião de Zentar



Ao atender um pedido de socorro os personagens acabam chegando em um pequeno vilarejo onde estranhas mortes tem ocorrido.

Cada pessoa do vilarejo torna-se um suspeito enquanto o assassino misterioso faz suas vítimas dia após dia. Resta aos personagens descobrirem o motivo das mortes e as ligações entre elas, para então chegarem no assassino.

Uma aventura investigativa, com um enredo rico em detalhes e um desfecho impressionante.

Aguarde o lançamento da segunda edição de **COLEÇÃO AVENTURAS**.