

Vivos na Noite

**Coleção
Aventuras**

livro

7

nível: Desbravadores: 3º ao 4º nível
GURPS: 150 pontos
D&D: 5º nível





Coleção Aventuras

Livro



nível: Desbravadores: 3º ao 4º nível
GURPS: 150 pontos
D&D: 5º nível

Vivos na Noite

Escrito e revisado por: Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias"

Diagramado por: Alessandro Eleutério "Fininho"

Imagem da Capa: Kerembeyit

Arte Interna: Kerembeyit, Wert

Sistema de Jogo: Desbravadores RPG - GURPS e D&D

Baseado no filme: Lobisomem 2011



Livro de Aventuras é uma publicação de RPGBrasil.Org

Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.

A **RPGBrasil.ORG** detêm os direitos de uso sobre a mesma.

Steve Jackson Games detêm os direitos do sistema GURPS, **Wizards of the Coast** os direitos sobre D&D e

RPGBrasil.Org os direitos sobre Desbravadores RPG.

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

WWW.RPGBRASIL.ORG

Introdução:



A aventura (preferencialmente) deve iniciar-se na cidade de **Mercante**, onde encontra-se o grupo de aventureiros **VENTOS DO OESTE**. Mas isso não impede que o mestre escolha outra cidade para o início desta aventura.

O Início:

Os personagens estão passando pela cidade de Mercante quando avistam um homem, aparentemente um aventureiro, cercado por 6 outros homens que lembram trabalhadores dos portos, bastante fortes.

Os homens gritam contra o aventureiro:

“Você com seu sangue palaciano tenta se igualar a nós. Vá procurar a saia da sua mãe para se esconder seu fedelho”.

O aventureiro diz:

“Minha mãe já está morta a anos, se eu tivesse que me esconder de vocês em algum lugar, seria com na casa de vocês, na cama, com suas mulheres”.

Neste momento, espumando de raiva, os homens partem para atacar o aventureiro. Eles estão armados com porretes e facões.

Esperamos que os personagens ajudem aquele que está em desvantagem.

FICHA DOS TRABALHADORES DOS PORTOS

GURPS

15	10	10	10
ST	DX	IQ	HT

Velocidade: 5
Esquiva: 5
Armadura: nenhuma
Facão: NH: 10 / Dano: corte 1D+2 (dano máximo)
Porrete: NH: 10 / Dano: cont. 2D+2

Desbravadores RPG

15	10	10	10	9
Força	Destreza	Mental	Físico	Percepção
— Combate —				
5	0	4	4	10
Corpo a Corpo	Distância	Defesa	Ação	Vida

Armadura: nenhuma
Facão: Bônus de Ataque +2 / Dano: 1d6-2 + 3 força
Porrete: Bônus de Ataque +1 / Dano: 1d6-1 + 3 força

D&D

15	10	10	12	10
Força	Destreza	Inteligência	Sabedoria	Constituição

Pontos de Vida (PV): 10
Bônus de Ataque: +1
Classe de Armadura (CA): 10
Facão ou Porrete: 1D6 (crítico x2)
Fortitude: 1
Reflexos: 1
Vontade: 0

Após o término do combate o aventureiro irá se apresentar como **Antunes** e como gratidão irá oferecer um almoço aos personagens. Ele irá insistir muito para que os personagens aceitem almoçar com ele.

ALMOÇO: em alguma taverna local, Antunes e os personagens farão uma boa refeição. Ele dirá que aqueles homens queriam pega-lo como vingança por eles perderem algumas moedas a alguns dias em algumas apostas com Antunes.

Ele contará também que é membro da companhia de aventureiros **VENTOS DO OESTE** mas que estava de partida da cidade, pois recebeu uma mensagem da cunhada (Lady Adria) informando sobre o desaparecimento de seu irmão (Lorde Alberto).

Ele irá perguntar se os personagens não estariam dispostos a acompanhá-los, já que os aventureiros de “Ventos do Oeste” têm seus próprios negócios e ninguém estava disposto a ir a uma empreitada particular.

Ele não oferece nenhuma recompensa, mas dirá que os personagens serão uma boa companhia para ele e que o mesmo ficará satisfeito com esta companhia.

Ele diz que é filho de um Senador-Sênior (Lorde Willian) dono de terras próximo a capital da LUZ e por ele ser um palaciano e ter decidido seguir a vida de aventureiro, ele e seu pai não se dão muito bem.

Porém ele e o irmão são grandes amigos e por isso está retornando as terras de seu pai para verificar o que pode ter ocorrido com o seu irmão.

Nota: se os personagens aceitarem acompanhá-lo a aventura se inicia. Antunes pretende partir ainda hoje, já que a jornada até as terras de seu pai devem levar um bom tempo.

A VIAGEM: a estrada principal é um tanto longa. E seria necessário viajar até Dortw e de lá seguir pelo reino Drow até a cidade de Fronteira e então subir em direção a capital até a cidade do pai de Antunes.

A segunda forma seria viajar até a Cidade da Ponte, pegar um navio até o Forte e de lá descer em direção a cidade.

Porém Antunes irá fazer uma viagem que vai à MONTANHA CINZENTA seguindo uma trilha sinuosa e perigosa, porém muito utilizada por viajantes – trilha esta que segue pela borda da floresta de Niteril entre as Colinas Cintilantes, seguindo entre os Picos dos Grifos e chegando até a Fronteira.

Isso reduz muito a viagem e dá margem a mestre para inserir pequenas aventuras paralelas, já que é uma jornada perigosa e repleta de assaltantes.

Povoado Sombra de Negra:

É um povoado as margens da floresta negra.

Um grande casarão, quase um pequeno castelo, fica meio que no interior da floresta e todo o povoado fica espalhado aos arredores do castelo e da floresta.

Um povoado simples e tipicamente lenhador.

MUSICA INDICADA PARA A CENA:

Midnight Syndicate - Graveyard

Link: http://www.youtube.com/watch?v=CC_SKcMBpjc

CHEGANDO AO POVOADO: quando o grupo chega ao povoado, num primeiro momento algumas pessoas correrão e se afastarão, mas logo alguém reconhece Antunes aproxima-se e diz:

“Lorde Antunes, que bom que o senhor retornou. As terras de seu pai estavam necessitando de seu regresso, meu senhor”.

Então ele vira-se e grita as pessoas que apenas observam escondidas em suas casas:

“É o Lorde Antunes, Lorde Antunes retornou”.

(trilha marcada em pontilhado branco).





Eles caminham pelo povoado e algumas mulheres aproximam-se de Antunes solicitando auxílio, avisando que sua família passa fome, entre outras – os personagens terão a impressão de que a vila está abandonada a própria sorte.

Dois soldados aproximam-se e escoltam o senhor Antunes e os personagens até o palacete de seu pai, o senador-sênior do local, Lord Willian.

O palacete fica em um pequeno monte não muito íngreme. Seguindo uma trilha de pedra que leva ao muro que cerca o grande palacete.

Têm-se a impressão que, assim como o restante da vila, está abandonada, suja, com muito mato crescendo e também faltando manutenções básicas. Na porta do Palacete um senhor, vestindo roupas finas que todos devem reconhecer como o pai de Antunes e ao seu lado uma belíssima senhora vestindo um longo vestido roxo.

Os guardas levam o grupo até as pessoas que os aguardam na porta, abaixam a cabeça, viram-se militarmente e se afastam.

O homem mais velho olha para o grupo e diz:

“Quando soube que viria, pensei que voltaria para herdar seu lugar. Mas vejo que trouxe com você a sua corja e que não se livrou destes fantasmas que assolam sua alma”.

Ele vira-se sem dar qualquer atenção e entra no casarão.

A bela mulher desce os degraus e abraça Antunes.

Ela diz:

“Que bom que retornou. Queira desculpar seu pai, ele tem sofrido muito nestes últimos dias. A sua vila está sendo assolada pela fome e para piorar a população está com medo. Alguma coisa tem rondado a vila e dois camponeses foram encontrados mortos.”

Antunes pergunta:

“E meu irmão?”

Ela abaixa a cabeça, afasta-se um pouco e diz:

“Ele foi encontrado hoje. Seu corpo está na casa de Almiere o açougueiro, vocês devem lembrar-se dele. Iremos fazer os ritos funerais amanhã pela manhã”.

Antunes nem entra em sua casa, ele se despede da sua cunhada e diz que voltará para a vila.

Ele pede desculpas aos personagens e diz que seu pai não aceita o fato dele ter tornado-se um aventureiro.

Um pouco envergonhado ele oferece hospedagem em uma boa estalagem que existe na vila e que os personagens podem ficar ali por sua conta o tempo que desejarem.

Ele pede novamente mil desculpas e descerá para ver o corpo do seu irmão.

CORPO DO IRMÃO DE ANTUNES: se os personagens decidirem acompanhar Antunes, eles descerão até uma casa de pedra onde há algumas carnes secas penduradas a venda. Um senhor de meia idade sairá de traz de um balcão para atendê-lo, ao aproximar-se ele irá franzir a testa e dirá:

“Lorde Antunes? É o senhor?”

“Sim Almiere, disseram que meu irmão está aqui!”

“Sim senhor, mas acho melhor não ver o corpo do amado Alberto. Ele não é mais como era em vida”.

“Eu preciso vê-lo”.

O homem leva o grupo a uma escada em uma espécie de porão frio e úmido. Há mesas com cutelos e restos de carne sobre as mesmas. O cheiro de putrefação é muito forte ali.

Sobre uma das mesas há um corpo coberto por um pano branco. Quando descoberto, verão o que sobrou de um homem – quase nada, um corpo quase sem carne, um corpo desfigurado.

Se alguém tiver um conhecimento em:

GURPS: fisiologia, medicina ou primeiros socorros –4

DESBRAVADORES RPG: primeiros socorros.

D&D: Cura DC 12

Irão perceberem que há marcas de garras e mordidas de alguma criatura no corpo de Alberto, parece uma criatura grande, como um Urso.

Almiere ainda aproximará de Antunes e entregará para ele um pequeno pacote, um embrulho em couro curtido e dirá: *“São as coisas de seu irmão, achei que gostaria de ficar com elas”.*

ESTALAGEM: construída em pedra e madeira, esta pequena estalagem chega a ser reconfortante um pouco escura, iluminada por uma pequena lareira acesa, é fim de tarde, há algumas pessoas ali bebendo e conversando.

Um homem diz em alto e bom tom:

“Isto tudo é culpa daqueles ciganos. Aquele druida e seu urso causaram estas mortes e agora o filho do Lorde está morto. Está na hora de fazermos algo contra estes ciganos”.

A conversa prolonga-se. A população culpa os ciganos pelos últimos acontecimentos e pelo estado da vila. Eles dizem que os ataques começaram com a chegada dos ciganos.

Entre as coisas do irmão de Antunes há uma faca de prata, uma moeda cigana, além de objetos pessoais.

MÚSICA INDICADA PARA A CENA:

Midnight Syndicate - Forgotten Path

Link: http://www.youtube.com/watch?v=_vgSzJGIP24

OS CIGANOS: talvez o primeiro passo para uma investigação seja visitar o vilarejo cigano. Antunes não os acompanhará, pois precisa voltar para casa, ver como sua cunhada e pai estão. Mas ele ficará muito grato se os personagens forem falar com os ciganos e deixará com eles a moeda e até a faca de prata que foram encontrados com seu irmão.

Os ciganos encontram-se a menos de 20 minutos de caminhada adentro na floresta, com seu acampamento em uma pequena clareira.

O vilarejo é cercado pelas próprias carroças dos ciganos. Quando os personagens aproximam-se do acampamento, um dos ciganos aproxima-se deles e diz:

“O que desejam aqui forasteiros”.

O homem não é o líder do acampamento, porém se mostrarem a moeda a ele o mesmo dirá que é uma das moedas de proteção de Maleva uma velha ancião do acampamento.

Se perguntarem sobre o druida e seu urso ele dirá:

“O urso de Maleque não faz mal a ninguém, se vieram aqui para culpá-lo, peço-lhes que partam. Não há provas contra Maleque”.

Independente do que ocorra, façam-nos entrarem no acampamento. Se falarem com Maleva (ela está dentro de uma tenda no meio do acampamento) ela dirá que deu o medalhão e a adaga a Alberto (irmão morto de Antunes) pois ele mesmo veio procura-la pedindo proteção. A casa de sua família está amaldiçoada, ela diz ainda que sente muito pela morte de Alberto.

Neste momento os personagens ouvem um alvoroço lá fora. Ao saírem para ver, verão alguns aldeões armados e com tochas. Eles dizem que vieram buscar o Urso de Maleque. *“A criatura deve ser morta para pagar pelos crimes que cometeu”* – Alguém diz. Os ciganos tentam argumentar que a criatura não faz mal a ninguém.

SOM INDICADO PARA A CENA: uivo lobo.mp3

Em anexo a esta aventura.

MÚSICA INDICADA PARA A CENA:

Midnight Syndicate - The 13th Hour

Link: <http://www.youtube.com/watch?v=y8bFRw9oxTg>

Ação: neste momento ouve-se um uivo vindo da floresta e logo um vulto corre em torno do acampamento. Não dá para ver muito, está escuro. Alguém grita... o pessoal da vila que veio até ali entra em desespero e começa a correr. Tochas se apagam e a escuridão fica mais densa.

Um vulto grande corre fazendo círculo em torno do acampamento cigano o Urso de Maleque fica nervoso e assustado, os cavalos empinam e relinham tentando livrar-se das selas.

Um massacre tem início. Coloque medo nos personagens para que eles não enfrentem a criatura agora, despreparados como estão eles podem morrer.

Se a criatura for ferida de alguma forma, ela irá fugir para o interior da floresta.



by Kerembeyit

LOBISOMEM

GURPS

20	12	13	15
ST	DX	IQ	HT

Velocidade: 12
 Esquiva: 12
 Armadura natural: RD: 1+3 (4)
 Recuperação rápida: recupera 1 de dano por minuto
 Mordida: GDP: 2D-1
 Garra: BAL: 3D+2
 Ele utiliza um anel mágico que dá RD 3 – quando transformando o anel corta a sua carne e cicatriza quase que junto ao osso de sua mão.

D&D

20	12	13	13	15
Força	Destreza	Inteligência	Sabedoria	Constituição

Pontos de Vida (PV): 35
 Bônus de Ataque: +1
 Classe de Armadura (CA): 17 / resistência 5 ou prata/mágico
 Mordida: 2D10 / Garra: 3D8
 Pode dar 2 ataques

Carisma
 Ele utiliza um anel mágico que dá CA 5 – quando transformando o anel corta a sua carne e cicatriza quase que junto ao osso de sua mão.

Desbravadores RPG

20	12	13	15	20
Força	Destreza	Mental	Físico	Percepção

Combate

7	0	4	5	15
Corpo a Corpo	Distância	Defesa	Ação	Vida

Armadura: Bônus defesa: nenhuma / dureza natural =1
 Mordida: 2D-1 / Garra: 3D+2
 Ele utiliza um anel mágico que dá +1 de Bônus da Defesa e +3 de Dureza – quando transformando o anel corta a sua carne e cicatriza quase que junto ao osso de sua mão.

Após os ataques, as pessoas voltarão para a cidade levando seus mortos. E são muitos...

Quando os personagens voltarem a cidade, a belíssima cunhada de Antunes, Lady Adria virá ao encontro deles, ela está assustada e diz que Antunes não está em casa, ela foi chama-lo em seu quarto e não o encontrou na sua cama, ela teme também por ele.

Os personagens poderão sair para investigar agora a noite, o que não será aconselhável, ou esperar o dia amanhecer. Se eles saírem a noite, eles perceberão que algo os acompanha, coloque medo neles e de forma que eles voltem para o vilarejo.

SOM INDICADO PARA A CENA: Sons da noite.mp3
 Em anexo a esta aventura.

Os guardas da residência do Senador Sênior não permitirão que os personagens entrem na mesma agora a noite. Porém se de alguma forma eles conseguirem isso, verão que não há ninguém na residência.

Se por algum motivo os personagens matarem ou desacordarem os guardas da residência, verão que as espadas dos mesmos foram banhadas com prata.

MANHÃ DO DIA SEGUINTE: assim que o dia amanhece, os personagens acordam com um alvoroço na cidade. É lorde Antunes, ele foi encontrado na floresta e está sendo trazido quase morto.

Há uma grande ferida em seu tórax na forma de garras. Antunes será levado para a casa de seu pai e este (Lorde Willian) o aguarda na porta da casa. Os guardas não permitirão que os aventureiros entrem na propriedade.

O funeral de Alberto está sendo preparado na propriedade do Lorde e será realizado no meio da manhã. Lady Adria será a única da família a comparecer. Logo após os ritos funerários uma criança cigana aproximará dos personagens e dirá: *“Maleva me mandou procura-los, ela disse que o coração de vocês está repleto de boas intenções e que podem nos ajudar. Ela pediu para eu leva-los a um local na floresta”*.

Se os jogadores acompanharem o jovem, o mesmo os levará a uma espécie de cripta. Há um grande sarcófago de pedra, esculpido sobre o mesmo há uma estátua de pedra de uma bela mulher.

Há sangue fresco no chão de pedra do local e marcas de mão com sangue sobre o sarcófago de pedra.

Se os personagens procuraram por passagem secreta ali.

GURPS: teste de Arquitetura

DESBRAVADORES RPG: Procurar passagens ocultas

D&D: procurar DC 12

Encontrarão um alçapão no chão escondido sob uma pedra do piso. O alçapão dá acesso há uma escada que termina em um corredor natural. Uma caverna que segue por alguns metros e termina em uma espécie de Cella construída com a própria natureza da caverna. Há velas ali dentro, ainda acesas como se alguém tivesse visitado o local recentemente, uma grande cadeira de madeira muito resistente e tiras de amarras para prender braços, tórax, cabeça, pernas, pés e mãos. Há marcas de arranhados na cadeira e pêlos por todo o chão e na própria cadeira.

Na parede em frente a cadeira há um grande quadro com a pintura de uma belíssima mulher, a mesma do sarcófago.

O QUE ESTÁ ACONTECENDO:

Lorde Willian está no estágio final da doença Lincantropia (que adquiriu durante uma caçada na floresta negra) e perdeu parte de sua sanidade. No começo, ele se prendia todas as noites na sela da cripta com a ajuda de seu filho Alberto, porém a medida que a doença evoluía e as prisões consumiam sua sanidade, Willian decidiu não se prender mais e nas noites que ele perdia o controle ocorreram mortes. Após a segunda morte, seu filho foi contesta-lo e acabou sendo morto pela besta interior de seu pai.

Hoje, ele vive mais pela besta do que pela sua própria humanidade. A vila que ele deveria proteger está abandonada e tornou-se um matadouro para ele.

A evolução da lincantropia está em seu último estágio e sua transformação ocorre a cada 6 dias (*confirmam mais informações em: <http://rpgbrasil.forumeiro.org/t32-lobisomem>*).

William terá os personagens como um empecilho e os atacará na forma de lobisomem na próxima noite.

No meio da tarde do dia do funeral, Antunes aparecerá totalmente curado. Haverá um murmúrio na vila (isso se não tiver nenhum mago no grupo que já o tenha curado).

Ao anoitecer, William na forma de lobisomem atacará os personagens. Se a dificuldade do desafio estiver alta para os jogadores, Antunes também aparecerá na forma de lobisomem para ajuda-los e voltará ao normal após o término do combate.

FINALIZANDO:

Se o mestre achar interessante, faça com que William cause algum ferimento em um dos personagens. Isso fará com que ele contraia lincantropia. Livrar-se dela pode ser um outra aventura, um gancho ao mestre.

Antunes tornou-se um lobisomem, como seu pai e pedirá que os personagens o matem pois ele não deseja tornar-se aquilo que seu pai tornou-se.

Fica a critério dos jogadores a decisão a ser tomada. Se morto, Lady Adria assumirá o controle da vila e pagará aos personagens uma pequena fortuna de 10 Obsídios (consulte sistema monetário no livro Reino dos Magos) para que eles levem uma mensagem para o grande conselho na cidade da Luz informando o ocorrido.

