

Guardião

de

Coleção
Aventuras
02

Nível Aventura:

Gurps: 100 pontos

D&D: 1º a 3º

Nível



Zentlar

Escrito por: Druida das Pradarias

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

RPGBrasil.ORG
www.rpgbrasil.org

Coleção Aventuras

Livro 02

O Guardião de Zentar

Escrito por: Edson "Druida das Pradarias" Júnior
Material Adicional: Gurps Módulo básico, livros básicos de D&D 3.5
Capa: Alfredo Lopez Jr
Arte Interna: Daniel Williamson e TSR
Sistema de Jogo: Gurps & D20

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

Quando eu vejo a maldade humana, eu me lembro do dia em que enfrentei o cavaleiro Zentar. Uma criatura que todos diriam ter sido enviada pelo demônio, mas o único demônio que poderia enviá-la eram homens sedentos por riquezas.

Nota do Autor: Aventura baseada no filme A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça de Tim Burton.

Nota ao Mestre: esta aventura pode ser encaixada no meio de qualquer campanha, ou pode ser o início de uma campanha. Já que a cidade não tem referência com nenhum mundo pré criado.

Encontro na estrada

A aventura começa quando os personagens estão seguindo viagem em uma estrada que contorna o borda de uma floresta. Numa curva próximo a uma pequena trilha que leva em direção a floresta eles verão uma garota aparentando uns 20 anos, com roupas de nobresa toda esfarrapadas, aparência de mendigo. A garota vem da pequena trilha e corre olhando pra trás esbarrando em um dos personagens e caindo de costas ao chão em prantos.



Ela olha assustada para os personagens por uns instante parecendo analisá-los e antes que eles digam alguma coisa ela salta no pescoço daquele que esbarrou e diz:

“- Por favor ... me ajudem. - ela diz - A dias o Cavaleiro Zentar matou meu pai e minha mãe. Todos se afastaram de mim pois me julgam amaldiçoada e ninguém na minha cidade quis me ajudar. Então tento ir pedir ajuda na próxima cidade. Não tenho como pagar... tenham piedade!”

A garota está claramente desesperada. Ela soluça e mal consegue falar aos personagens o que está acontecendo.

Ela mora em uma pequena vila florestal a 2 dias de viagem dali. E conta que um cavaleiro sem a cabeça, usando uma armadura negra invadiu sua casa matando seus pais sem piedade. Ela se escondeu e fugiu do massacre, mas ninguém na cidade deu abrigo a garota. Acreditando que o cavaleiro viria buscá-la também.

Se os personagens decidirem ajudar a garota os guiará até sua vila.

A Vila

A trilha até a vila segue alguns quilômetros pela borda da floresta e se encontra numa clareira a margem da mesma.

Situada numa clareira, a vila vive da exploração de madeira e é extremamente pequeno e pobre.

Quando os personagens chegarem no local acompanhado da moça, verão poucas pessoas na rua, as que estiverem deixam tudo que estão fazendo e correm para suas casas, as janelas e portas são fechadas a medida que eles passam.

Locais importantes da Vila

Biblioteca

Próximo a praça central da cidade existe uma imensa biblioteca. Coisa rara nas cidades medievais, principalmente em vilarejos onde poucos sabem ler. Mas FLAVIUS o dono dos livros resolveu expor sua coleção a quem quisesse lê-la.

Flavius esconde um grande segredo.

Quase todas as noites ele sai de sua casa escondido e segue uma trilha na mata. Ele leva com ele um saco com um pequeno animal que servirá de sacrifício ao deus da morte. Divindade proibida que ele adora.

Ele negará até o último instante tal adoração caso seja interrogado.

No porão de sua casa pode-se achar um pequeno templo macabro com um altar feito de ossos e um cálice feito de crânio de lagarto. A entrada para o porão é uma passagem secreta atrás de uma estante na biblioteca particular, que seria uma pequena sala proibida a visita onde ele guarda os livros que não empresta a população.

Ele não é maligno, apenas adora um deus proibido e usa animais para oferenda.

Taverna

Se por acaso os personagens forem a Taverna, eles perceberão que ela está vazia e falta vários tipos de alimentos (não tem queijo, nem vinho, nem carne).

O taverneiro VALIUS parece desanimado em atendê-los.

Se perguntarem sobre o movimento local, ou a falta de mantimentos ele dirá:

“- A várias semanas a taverna não tem tido movimento. O povo não tem dinheiro para se divertir graças ao prefeito que cobra altos impostos para proteger a cidade contra o cavaleiro. E as matas não são mais seguras, poucos lenhadores se atrevem a ir cortar árvore.”

O taverneiro teme falar mais, ele olha pela janela e diz que conversar sobre os cavaleiros atrai a besta. Mas dirá que a população está ficando sem dinheiro e que os mercenários contratados pelo prefeito para proteção da cidade sumiram a 2 semanas.

O taverneiro acredita que os PCs são novos mercenários contratados. Mas se souber que estão ali por livre e espontânea vontade, rapidamente cortará o assunto com eles perguntando se desejam mais alguma coisa, pois tem várias tarefas a realizar.

Ourives

Na cidade há um Ourives. Ele, um velho

gordo de aparência assustadora, é o único que sabe o segredo que o prefeito mantém sobre o cavaleiro.

Ele anda assustado com os ocorridos e não sabe o que fazer. Se for pressionado pelos personagens será capaz de contar o que sabe:

Ele conhece tudo que o prefeito esconde sobre o cavaleiro: Veja no final. Seu nome é TAMIRIS.

Prefeito

O prefeito é um homem magro de aparência sinistra, ele é extremamente sínico. Ele controla o cavaleiro através de um crânio que guarda em um cômodo secreto em sua casa. Ele coloca algo da vítima a ser morta junto ao crânio e o cavaleiro sai de sua cova para buscar a vítima clamada. Seu nome é TÁLOS.

Casarão

Afastado da cidade, num pequeno monte pode ser visto um grande casarão (Página 07).

Intrigas e Acontecimentos

Na noite de chegada dos personagens, faça com que eles peguem uma forte chuva e cheguem a noite. Eles verão um homem encapuzado ao longe que correrá em direção a floresta desaparecendo na escuridão da noite. É o bibliotecário fazendo o ritual. Não há necessidade de jogar teste, ele não deverá ser encontrado agora. Se os jogadores forem muito ligados a regras, finja jogar os dados.

2º Dia: Os personagens provavelmente irão buscar pistas e provas.

A casa onde a garota morava foi incendiada. Ninguém sabe o motivo. Alguém colocou fogo no meio da noite.

Neste mesmo dia, se os personagens não falaram com o prefeito, ele irá recebê-los como forma de boas vindas. Ele dirá que está feliz com a presença de aventureiros na cidade (mas em nenhum momento dirá o motivo). Se for interrogado sobre o cavaleiro, ele ficará sem graça e dirá:

“- Vejo que a lenda e os costumes locais já se instalaram em nossos visitantes. O cavaleiro é apenas uma farça, criada por algum bandido vin-

gativo que deseja o fim de nossa vila. Mas em breve estaremos enforcando esse cretino e provando a todos que ele é tão humano quanto eu e você.”

3º Dia: O dia amanhece com correria e gritarias. Quando os Pc's saírem para ver o que houve, verão uma mulher morta na frente da taverna. É a ama de companhia da mulher do prefeito. Ela foi morta por um golpe de espada, sua cabeça foi levada, mesmo assim não há sangue no local. Seus passos parecem vir da floresta, como se ela tivesse saído correndo de lá para pedir auxílio na taverna.

Nota do Mestre: Nos 3 dias que os Pc's estão na cidade, diga que a noite uma intensa névoa cobre a região, devido a umidade da floresta. E quase toda noite uma pancada de chuva ocorre durando quase sempre a noite inteira.

Se os Pc's ficarem vigiando e estiverem na frente da taverna no momento do acontecimento. Narre a cena da mulher correndo pedindo ajuda e atrás dela um cavalo negro com um cavaleiro em cima, com sua capa esfarrapada voando ao vento. Ele se aproxima da mulher antes dos Pc's e corta sua cabeça num único golpe, então vira-se e parte para a floresta tão rápido quando chegou.

Se os Pc's o enfrentarem ele apenas atacará para tirá-los do caminho.

Seguí-lo na mata é quase impossível, pois ele cavalga como se ali fosse uma planície e a névoa parece se tornar mais densa em torno do mesmo. Não haverá rastros para seguir, como se o cavalo não tocasse o solo realmente.

O Enterro

No enterro o ourives se aproximará dos personagens e dirá:

“- Eu sei quem é o verdadeiro...” - mas antes que ele termine o prefeito se aproxima e diz:

“- Tamiris, preciso de seus serviços urgente!” - Enquanto ele fala isso seu olhar se

torna sério e se fixa por alguns segundos no ouvires. Depois ele abre um sorriso para os personagens e se afasta.

O ourives sua muito e está nitidamente nervoso, ele diz num sussurro:

“- Hoje a noite, depois das nove me encontrem em minha casa. Tenho algo a lhes contar...” - ele então sai atrás do prefeito que o aguarda a alguns metros a frente.

A Noite na Casa de Tamiris

Quando os heróis se aproximarem da casa do ourives, eles ouvem um grito. Ao entrarem verão o Cavaleiro saindo pela porta dos fundos com a cabeça de Tamiris na mão.

Ele caminha calmamente em direção a seu cavalo negro. Ele não pretende matar mais ninguém, a não ser que entrem em seu caminho (veja sua ficha mais a frente).

Se o seguirem (seu cavalo move a 16 na floresta), eles entram na floresta. Uma névoa começa a envolver o local e o cavaleiro desaparece sem deixar marcas.

Outro Enterro

O povo da cidade comenta que o cavaleiro tem estado mais agressivo após a chegada dos personagens.

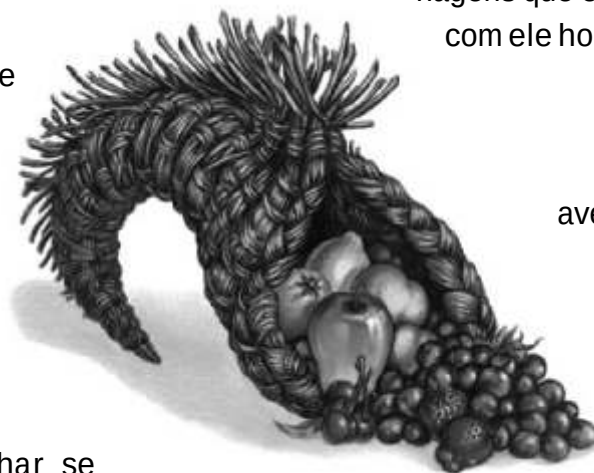
Muitos lançam olhares de desprezo aos personagens. O taverneiro começa a se preocupar com a sua segurança e de sua taverna, mas ainda não dirá nada.

O prefeito não compareceu ao enterro, mas mandou um pequeno garoto dizer aos personagens que eles são convidados a jantar com ele hoje às cinco horas.

O Jantar

Aqui ocorre o ápice da aventura.

O prefeito espera os personagens num grande salão de jantar de sua casa. Uma empregada traz várias tijelas de sopa e serve



cada um dos personagens.

Os personagens podem fazer um teste de (IQ + Percepção em Gurps / Senso de Motivação DC 15 em D&D) para perceber que a mulher treme ao colocar o prato de sopa para os Pc's. Você mestre deve fazer os testes em segredo para evitar que os jogadores percebam alguma coisa. Se possível pode fazer os testes no começo da aventura e anotar os resultados para utilizar neste momento.

A sopa servida está envenenada. Inclusive a do prefeito, mas ele não toma nenhum gole por conversa muito com os Pc's.

Quando alguém beber um gole, faça um teste de HT -5 em Gurps ou Fortitude DC 20 em D&D. Se falhar o personagem começa a tossir como se engasgado e cai ao chão espumando pela boca morrendo em 2d6 minutos.

Apenas magia ou um teste de medicina podem neutralizar o veneno.

O prefeito rapidamente manda prender a mulher e a chicotiará em praça pública até a morte. A cena é horrível, a mulher grita na rua vazia que é inocente até a morte.

No dia Seguinte

Quando os heróis saírem na rua, eles verão a mulher do prefeito correr na direção deles apavorada.

Ela grita: "Ele quer me matar, me ajudem". Nesse momento uma flecha vinda de trás atinge as costas da mulher. O assassino tentará fugir, subirá em casas, etc.

Se for pego, ele confessará sob tortura que recebeu 8 Peças de Ouro (em Gurps) 3000 po (em D&D) do prefeito para fazer isso. A mulher leva uma Chave. Exatamente a chave do quarto onde o prefeito guarda o crânio.

Nesse ponto já está mais que evidente para os personagens quem é o verdadeiro assassino. Agora basta eles irem na casa do prefeito para pegar as provas evidentes.

Casa do prefeito

(Veja mapa a seguir)

1 - Esta é a sala principal. Ali há uma mesa central, algumas poltronas e estantes com livros.

2 - Esta é a grande sala de jantar. Há uma imensa mesa de mármore no centro. Ao fundo há duas armaduras completas montadas, uma delas é comum, a outra tem uma gema amarela cravada no peito e é mágica. Contém a magia: Cura superficial (NH 13) para Gurps, em D&D o usuário da





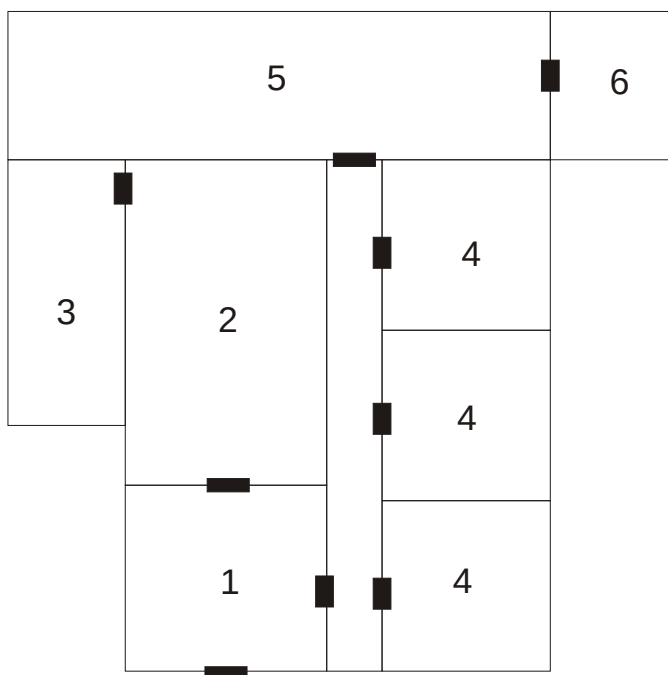
a r m a d u r a
pode curar até um
máximo de 16 pon-
tos de vida de si
mesmo por dia.

3 - Cozinha. Nada de
especial aqui.

4 - Quartos das
duas crianças e um de
casal.

5 - A biblioteca é imen-
sa. Se alguém procurar muito
bem (10% de chance) pode achar um
grimoire com 1d6+5 magias ao acaso.

6 - A porta para este cômodo é
escondida entre duas estantes. Ela está tranca-
da. Nesse cômodo que se encontra o Crânio do
cavaleiro.



Logo após a morte da Mulher do prefeito

Se os heróis vieram atrás do prefeito depo-
is da morte de sua esposa. Ele terá arrombado a
porta que fica na biblioteca e guardará o crânio
dentro de uma sacola.

Ele mandará o cavaleiro vir atrás dele para
que ele não seja culpado pelos ocorridos.

É claro que antes que aconteça algo, ele irá
parar o cavaleiro.

Seu plano é fugir enquanto os heróis lutem
contra o cavaleiro para protege-lo. A maneira de

para o cavaleiro é entregando o Crânio de volta a
ele. Este colocará o Crânio na cabeça que entrará
em chamas e então ele empina o cavalo e parte
em direção a floresta.

O Casarão

O casarão foi deixado propositalmente
para o final pois necessita de grande explicação,
pois será o local onde os personagens farão gran-
des descobertas.

No alto de um monte próximo a vila há um
casarão que todos dizem ser mal assombrado.

As pessoas contam que os moradores do
casarão foram mortos violentamente por um
cavaleiro viajante que eles cederam abrigo da
chuva. A casa pertencia a poderosos nobres.

Dizem mais, que a filha do casal viu tudo o
que aconteceu com seus pais naquela noite e
entrou em choque morrendo 3 horas depois.
Agora o espírito da criança vaga pelo casarão a
procura de seus pais.

Quando alguém entra no casarão pode ouvir
o som de uma criança dizendo: *“Papai? Mamãe?
... são vocês que estão aí? Vocês voltaram?”*

Geralmente ela aparece de costas, sentada
na sala ou no fim do corredor. Assim parece um
menina linda num vestido branco com os cabelos
dourados, mas um frio repentino envolve quem a
vê.

Quando se aproximam dela, ela vira-se e
seu rosto é apenas pele e osso, no lugar dos olhos
há apenas dois grandes buracos negros... A visão
é aterradora exigindo um teste de Verificação
de Pânico em Gurps e Vontade em D&D (neste
caso se falhar o PC fica atordoado por 1d3 tur-
nos).

A garota é um espectro e só pode ser atin-
gida por armas mágicas ou abençoadas. Ele ataca
com toque Nh 18 ou Ataque +10. Se tocar o alvo
ela absorve 1 ponto de HT permanente e causa
um envelhecimento de 1d6 anos (em Gurps) ou a
perda de 1 ponto de constituição permanente e
envelhecimento de 1d6 anos (em D&D).

Ela não pode ser morta, se sofrer a perda de 20 pontos de vida (gurps) ou 30 PV em D&D tendo uma CA igual a 12, ela desaparece mas voltará horas depois. Ela só sumirá quando o cavaleiro, agora liberto for parado.

1º Andar:

1- Esta é a sala central do casarão. Há um grande tapete vermelho ornando a sala. Se for retirado verá abaixo dele um alçapão que leva ao porão.

Na sala ainda há alguns banquinhos, uma lareira, algumas poltronas e bonecas envelhecidas caídas ao chão.

Há velhas marcas de sangue no tapete.

2- Neste local há uma sala de estar, os móveis estão carcomidos por caruncho. Dente uma das estantes é possível encontrar um castiçal de ouro valendo umas 10po (Gurps) ou 1.000po (em D&D).

3- Neste local encontra-se os quartos. Há roupas podres dentro dos armários. Em um deles há bonecas velhas e apodrecidas espalhadas pelo chão.

4- Pequena biblioteca, os livros estão podres e destruídos.

5- Uma antiga sala de jantar. A única coisa inteira na sala é a mesa de mármore repleta de manchas de sangue.

6- Neste local está a cozinha. Apenas panelas enferrujadas, um caldeirão vazio e uma lareira.

No caldeirão há um aliança de ouro. Do lado interno está escrito: "Ao verdadeiro amor, Stefany e Prothus".

2º Andar:

7- Esta é uma sala de leitura e meditação. Está tudo podre e empoeirado.

8- Aqui foi um quarto luxuoso. Restos de

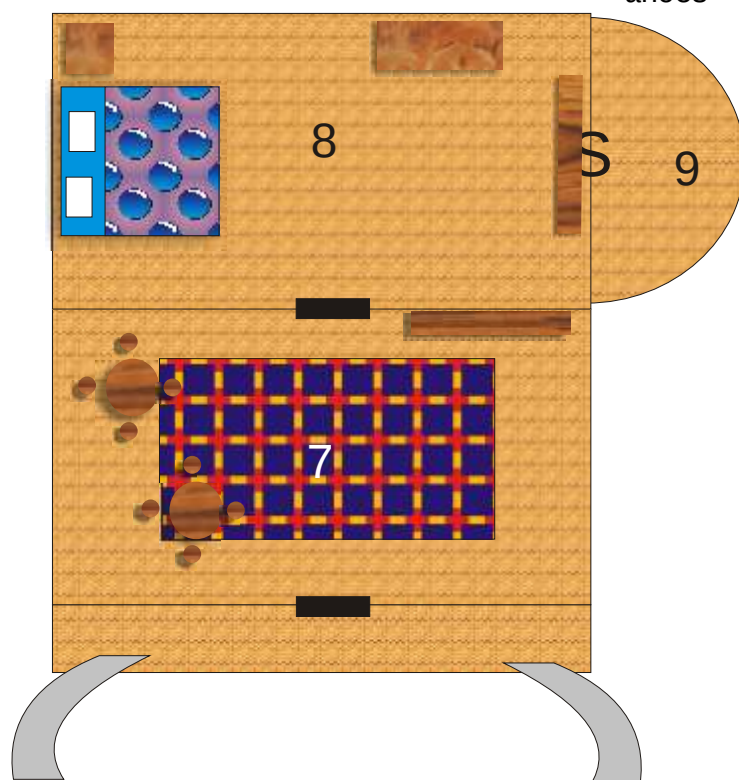
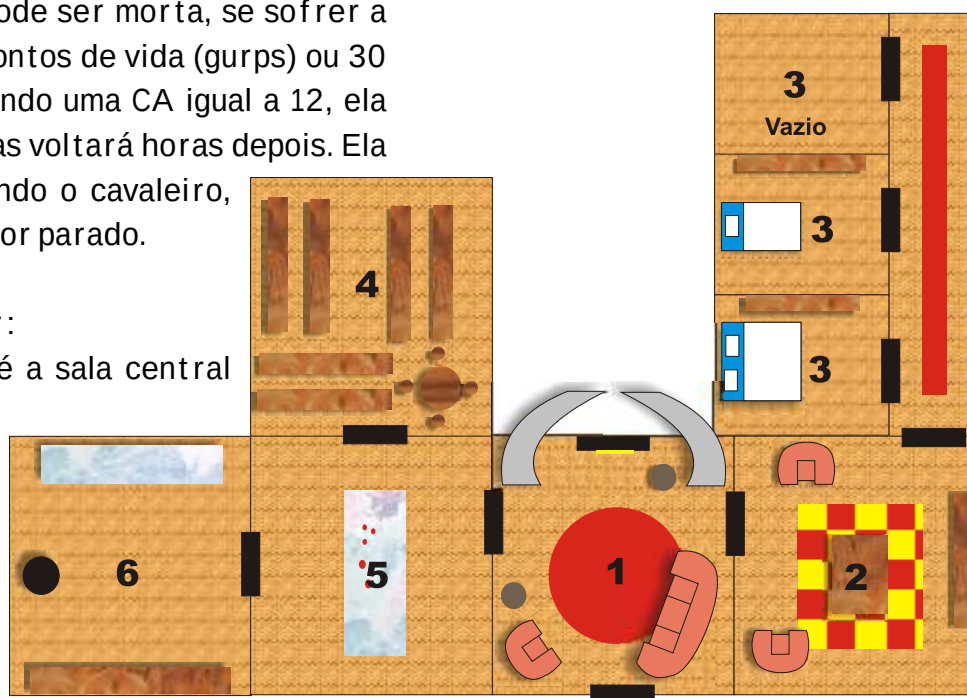
cortinas comida por traças cobrem as janelas. A cama sem um pé ainda mostra sua luxuosidade. Restos do que um dia foi um armário e uma penteadeira. Um teste de Arquitetura+2 (em Gurps) ou Procurar DC 12 (em D&D) mostra uma passagem oculta na

parede atrás do armário.

9- Neste Sala arredondada, há ao fundo uma espada curta com uma lâmina negra (feita de um metal desconhecido), ao lado nas mãos de um manequim de pedra, há um machado de duas mãos com lâmina dupla e no lado esquerdo preso a cabeça de um busto há uma tiara de ouro.

Espada: ele é amaldiçoada. Concede -1 em todos os atributos e o usuário irá querer sempre usá-la e nunca desfazer-se dela.

Machado: É um machado talhado pelos anões



da montanha de altíssima qualidade.

Tiara: Concede ao usuário a capacidade de enxergar no escuro (só que vê em preto e branco).

Subterrâneo:

O alçapão sob o tapete da sala leva a uma escada de pedra que termina num cômodo sinistro, repleto de teia de aranha.

No meio do salão há uma tumba, em forma de caixa, toda feita de pedra negra. Nela há 4 espadas ficadas em cada extremidade com encaixes perfeitos para elas que se tornam travas para a tampa da tumba que agora se encontra no chão. No fundo, atrás do tumba, há um grande pendulo negro com o desenho de um crânio. Ao lado da tumba, há dois tapetes vermelhos.

A Tumba foi violada e ali se encontra um esqueleto faltando o crânio. Se olharem bem, entre as costelas do esqueleto há um pergaminho onde diz:

“Cavaleiro assassino que destruiu famílias e desfes tratados, ao inferno eu lhe mando, em nome da bondade, ao inferno tu irá.

Seu túmulo será lacrado com as espadas dos quatro paladinos e a sua alma aprisionada estará. Fique e morra para nunca mais voltar.”

O Cavaleiro (Gurps)

ST 17

DX 15

IQ 13

HT Danos não o afetam.

RD 8

Esquiva / Velocidade = 10 / 8

(D&D)

Força 18 / Destreza 16 /

Inteligência 13 / Sabedoria 12 /

Constituição 16 / Carisma 15 (olhar para ele é aterrador)

Usa espada Longa +2 e tem +8 para acertar. Dano 1d8 + 6.

Não é afetado por magias e não sofre danos físicos. Podem atingí-lo mas parecer ter atingido algo inanimado. Caso destruam seu corpo de alguma forma, ele vira pó e retorna dias depois.

Tem cerca de 1,80 altura, usa uma capa esfarrapada e uma armadura negra envelhecida. Usa uma espada com o cabo negro e quando mata cauteriza a ferida, como se estivesse em brasa. A espada é uma montante e causa GDP + 5 e Bal + 5, seu NH com ela é 16.

Seu cavalo negro não pode ser montado por mais ninguém. Alguém que o faça sofre um dano de queimadura 1d3 (GURPS) e 1d6 (em D&D). O cavalo é quente como brasa.

Finalizando:

O prefeito descobriu o alçapão na casa mal assombrada e libertou o cavaleiro, passando a controlá-lo por possuir seu crânio.

Com tal poder na mão, ele passou a usá-lo para aumentar sua reputação que estava em decadência na cidade, mas o fato não acabou dando muito certo.

Primeiro ele enviou o cavaleiro para matar alguns lenhadores na borda da floresta aterrorizando a cidade. Dessa forma ele aumentou os impostos para por fim no cavaleiro.

Desconfiado, o chefe da Família Husber começou a atirar a população contra o prefeito, o que resultou na morte de sua família inteira, com exceção da garota que os Pc's encontram no começo da aventura.

O ourives, amigo e confidente do prefeito sabe de seus atos, mas jura guardar segredo, até que os atos do prefeito provam sua insanidade. Assustado ele tenta contar para os Pc's mas é morto antes.

O prefeito manda matar a companhia da sua esposa pois ele tenta seduzí-la e ela recusa. Temendo que ela conte a sua esposa, ele a manda pegar lenha ao entardecer, fazendo o cavaleiro matá-la em seu lugar.

A esposa do prefeito é outra que descobre

a sala com o Crânio, e acaba ligando os fatos, mas também é morta antes que conte o descobrimento a alguém.

O homem da biblioteca é suspeito, mas não faz mal a uma mosca, apesar de esconder o fato de adorar um deus proibido. Isso pode acabar por levar as investigações até ele.

Ele é o único que não teme o cavaleiro e sai a noite para a floresta até um altar oculto onde realiza sacrifícios de animais a seu deus.

Após livrar a cidade dos problemas ocorridos, um novo prefeito assumirá e devolverá o dinheiro dos impostos roubados para a população, dando parte desse dinheiro aos personagens como gratidão. O valor varia em torno de 1d6x10 Po (em Gurps) ou 1d6x500po (em D&D).



Alvorada de Sangue é a primeira aventura da série: Coleção de Aventuras. Onde os PCs encontram uma cidade sob o domínio da traição, governada por um lord Vampiro.

Aventura para D&D e Gurps, com 19 páginas, detalhes de itens e poções encontradas e novas classes e raças. Aventura de 160 pontos ou 8º nível. Por apenas 5 reais.

