

KidS& DragonS

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

UMA AVENTURA ESCRITA POR RAFAEL BELTRAME



O malvado Conde Neffasto é um vampiro que mora em uma grande mansão, protegida por esqueletos e seus queridos lobos de estimação. Cansado de passar os dias dormindo e as noites voando na forma de morcego, Neffasto resolveu capturar Lariel, a bela filha de Arandur, rei dos elfos do Reino da Floresta Encantada, e forçá-la a se casar com ele.



INTRODUÇÃO A ESTE MÓDULO

Créditos

Autor: Rafael Beltrame

Ilustradores: André Mousinho,
David Lucena e Diego Madia

Capista: David Lucena

Mapas: Carlo Sartori

Revisão: Igor Moreno

Diagramação: Igor Moreno



A Mansão do Conde Vampiro

O malvado Conde Neffasto é um vampiro que mora em uma grande mansão, protegida por esqueletos e seus queridos lobos de estimação. Cansado de passar os dias dormindo e as noites voando na forma de morcego, Neffasto resolveu capturar Lariel, a bela filha de Arandur, rei dos elfos do Reino da Floresta Encantada, e forçá-la a se casar com ele.

Arandur manda uma carta pedindo ajuda aos heróis, oferecendo 50 PO a cada um, para que resgatem Lariel e a tragam sã e salva, em tempo para o aniversário de casamento de seus pais (que ocorrerá em três dias!).

Para isso, junto à carta, o rei elfo mandou um apito que deve ser usado apenas no momento em que encontrarem Lariel. Com três assopradas fortes, a princesa (e somente ela) irá convocar um gênio dos ares que mandará voando rapidamente a todos, direto para a Floresta Encantada (Mestre, lembre os jogadores que o apito só funciona se usado por Lariel).

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

A Mansão Neffasto

O casarão de dois andares, feito em madeira velha e escura, fica no topo de um morro deserto. O local tem várias árvores secas e plantas murchas, e uivos podem ser escutados vindos de longe. As janelas e a porta estão sempre fechadas e pregadas por dentro, uma vez que o Conde Neffasto sai apenas em sua forma de morcego, e pela chaminé.

Assim que chegarem a casa, o Mestre joga 1d10: resultados de 1 a 5 indicam que um lobo de guarda se aproxima, rosnando como se os heróis tivessem roubado seu osso!

**LOBO (DV: 1 CA: 7 MOV: 6
Tesouro: 0 XP: 100)**

Habilidade Especial: a cada rodada, o lobo consegue chamar outro lobo caso obtenha um resultado de 1 ou 2 em 1d6. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por lobo, e o número total nunca será maior do que duas vezes o número de personagens em combate.

Armas: mordida (1d4)



Como as janelas estão no segundo andar, a porta da frente parece uma maneira mais provável de entrar na mansão. Todos que quiserem tentar quebrar a porta (a única maneira de abri-la) devem conseguir um resultado de 1 ou 2 em 1d6, ou ainda 1, 2 e 3 no caso de personagens guerreiros ou anões (Mestre, lembre que estas ações podem atrair monstros errantes, e que portas quebradas não podem ser trancadas novamente). Dentro da mansão, algumas poucas tochas iluminam fracamente o local, seguradas por luvas metálicas, presas na parede.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

Primeiro Andar

1) Entrada: O piso é coberto por um tapete vermelho que tem um cheiro esquisito, como o de um cachorro molhado. Assim que entram, um gigantesco quadro com a imagem do Conde Neffasto saúda o grupo:

“Ua-há-há! Bem vindos invasores de minha mansão. Deem meia volta e talvez eu não os transforme em esqueletos! A princesa será minha esposa, quer ela queira ou não, e vocês não podem fazer nada a respeito! Ua-há-há!”

O retrato é apenas um meio de comunicação previamente gravado pelo conde, com magia. Ele não responde perguntas e não alerta Neffasto da presença dos heróis. O Monstro Errante dentro da mansão é o esqueleto.

2) A armadura: Esta sala tem uma porta (para a sala 7), um corredor mais adiante e uma porta secreta. Ao lado da porta secreta, uma armadura completa, posta como enfeite, protege a passagem. As-

ESQUELETO (DV: 1 CA: 8 MOV: 3 Tesouro: 0 XP: 100)

Habilidade Especial: o esqueleto sofre apenas metade do dano causado por espadas, machados e flechas. O dano causado por maças e magias não é reduzido.

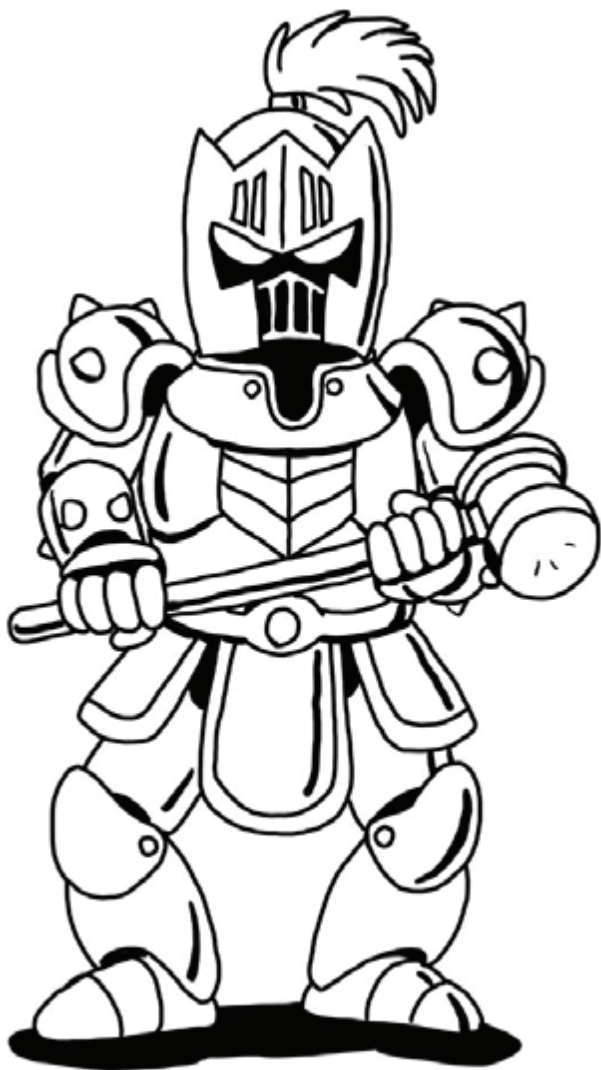
Armas: espada velha (1d4)

Obs.: Esqueletos podem ser expulsos por um clérigo, distanciando-se dos heróis a todo custo.

sim que algum herói encontrar a passagem secreta, a armadura irá atacar. Ela anda bem devagar, pois tem movimentos duros nas pernas e braços. Caso ela caia no chão, terá dificuldade em se levantar, e sua CA se torna 8 por 3 rodadas.

3) Cozinha: Apesar de vampiros não precisarem de comida, o Conde Neffasto espera eventualmente receber alguma visita, mesmo que isso nunca tenha acontecido. Assim, a cozinha está em ótimas condições, com lenha para o fogão empilhada em um canto, barris com água, sementes e farinha, dois aventais de cozinheiro, com direito a chapéu e tudo. Panelas, pratos e copos feitos de barro estão enfileirados em uma prateleira.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO



ARMADURA ENCANTADA
(DV: 2 CA: 2 MOV: 1 Tesouro:
0 XP: 200)

Habilidade Especial: a armadura de placas encantada é um objeto animado, não sendo afetada por qualquer ataque que atinja apenas seres vivos, como fumaça, xingamentos ou luz, por exemplo.

Armas: martelo (1d6)

ra, e mesmo um pouco empoeirados, estão novíssimos. Na mesa de preparo de alimentos existe uma caixa branca com uma cruz vermelha, com os dizeres “primeiros socorros” na tampa. Contudo, a caixa está vazia, pois um guaxinim roubou tudo que tinha lá dentro (ver mais sobre ele na sala 8).

4) Sala de jantar: Uma grande mesa, longa e arredondada, encontra-se bem no meio da sala. Cadeiras elegantes, bem trabalhadas e antigas fazem a volta na mesa, que apresenta vários pratos repletos de deliciosas comidas. Na realidade, a comida boa é uma ilusão que esconde a verdadeira comida (que já venceu a muito tempo). Suculentos pedaços de carne, pães e queijos são na verdade comidas estragadas que causarão dor de barriga para qualquer um que coma, recebendo uma penalidade de -1 em todo dano que causar em combate, até o fim da aventura (ou até que um clérigo use a magia “Curar Doenças”).

5) Quarto de hóspedes “A”: Este quarto grande tem uma cama macia, um guarda roupas mal cui-

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

dado e com a porta torta, além de um baú usado para guardar os objetos pessoais dos visitantes. Um som abafado pode ser escutado vindo de dentro do guarda-roupas, como se alguém estivesse chamando lá de dentro. Na verdade, o móvel é um Mimico velho e acabado, mas pronto para atacar!

MÍMICO VELHO (DV: 2 CA: 7 MOV: 1 Tesouro: 9d10 XP: 200)

Habilidade Especial: o mímico consegue se fazer passar por um baú, porta, alçapão e outros objetos que precisem ser abertos. Um herói que toque em um mímico sem querer sofrerá um ataque automático se não passar em um Teste de Resistência.

Armas: mordida (1d6-1)



Dentro do Mímico tem alguns sacos de diversos tamanhos, e um pergaminho parece ter caído do bolso de um deles. É um pergaminho mágico de Curar Ferimentos Leves.

6) Quarto de hóspedes “B”:

Este quarto é igual ao quarto de hóspedes “A”, porém o guarda-roupas não é um mímico. Em seu lugar, dentro do móvel, dois esqueletos esperam de pé até que alguém abra a porta, e atacam imediatamente enquanto gritam “HAAAIÁ!”.

ESQUELETO (DV: 1 CA: 8 MOV: 3 Tesouro: 0 XP: 100)

Habilidade Especial: o esqueleto sofre apenas metade do dano causado por espadas, machados e flechas. O dano causado por maças e magias não é reduzido.

Armas: espada japonesa (1d6)

Obs.: Esqueletos podem ser expulsos por um clérigo, distanciando-se dos heróis a todo custo.

Estes esqueletos usam uma roupa preta de ninja, e suas espadas japonesas são muito bonitas, apesar de um pouco mal cuidadas.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

Se o grupo levar as espadas até um ferreiro, ele pode arruma-las para que voltem a ser tão afiadas quanto antes, e passarão a causar 1d6+1 (são tratadas com as mesmas regras para Espadas Mágicas).

7) Corredor da aranha gigante:

O corredor tem uma parte coberta por teias, mas a aranha não está mais por perto. Na verdade, a aranha foi comida pela família de guaxinins que mora na sala 8. Personagens que não conseguirem passar em um TDR terão o movimento reduzido à metade e ficarão com teia presa no cabelo por um dia inteiro, mesmo que tomem banho. Desta forma, objetos como capacetes, chapéus e folhas de árvore ficarão presos até que a teia se dissolva. No fim do corredor existe uma escada que leva até segundo andar.

8) Depósito: A porta está trancada. Dentro da sala existe um depósito de materiais da mansão, como velas, cordas, uma escada, tochas, vassouras, etc. Aqui é o lar de uma família de guaxinins famintos. Caso alguém do grupo dê comida a eles, os bichinhos irão embora satisfeitos; caso contrário,

irão fugir por um buraco escondido no chão, levando um saco cheio de seus pertences roubados. O saco tem alguns materiais de primeiros socorros, uma poção de cura e 10 PO, que serão deixados para os aventureiros caso alimentem os guaxinins.

9) Sala secreta: Existe um papiro branco preso na porta, escrito “**AFASTE-SE, NÃO ENTRE!**”. A maçaneta tem uma armadilha de choque, que causa 1d4 pontos de dano até que seja desarmada. Se o grupo não tiver um personagem Pequenino com eles, terá que descobrir outra maneira de abrir a porta sem tocar na maçaneta. Dentro da sala existem vários pratos de louça, toalhas de mesa e talheres de prata, tudo feito pelos elfos. Estes itens foram roubados pelo Conde Neffasto para serem usados no dia do seu casamento.

Os elfos da Floresta Encantada podem dar uma boa recompensa caso os heróis levem estes itens de volta (sem quebrar nada, claro). O aviso da porta foi escrito atrás de um pergaminho de Misseis Mágicos, que ainda pode ser utilizado.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

Segundo Andar

10) Corredor: logo que os heróis chegam ao segundo andar, escutam um som leve e agudo, como se um cão estivesse pedindo por comida. As paredes são mais frias, e é possível sentir um aroma agradável de frutas.

11) Canil: Aqui é onde os lobos do Conde Neffasto dormem. Eles não têm cama, água ou comida, e ficam sozinhos no escuro (não há luz nenhuma na sala).

Personagens elfos, clérigos ou que tenham alguma ligação com a natureza (como guardas da floresta, lenhadores, etc) perceberão que os lobos possivelmente são brabos por passarem fome e maus cuidados.

Caso os heróis ofereçam comida, água, ou demonstrarem bondade com os lobos, eles não atacam. Na verdade, um deles, um lobo azulado, irá se juntar ao grupo, defendendo-os sempre que possível (ele tem o máximo de Pontos de Vida possível).

**LOBO (DV: 1 CA: 7 MOV: 6
Tesouro: 0 XP: 100)**

Habilidade Especial: a cada rodada, o lobo consegue chamar outro lobo caso obtenha um resultado de 1 ou 2 em 1d6. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por lobo, e o número total nunca será maior do que duas vezes o número de personagens em combate.

Armas: mordida (1d4)

12) Ração: Esta sala é onde a ração é guardada. O Conde Neffasto pão duro, e economiza na ração, dando aos lobos uma pequena dose. Isso os deixa brabos, mas como o conde é o único que lhes alimenta, continuam seguindo suas ordens. A porta está trancada.

13) O Jardim Misterioso: Dentro da mansão existe um jardim muito grande, e é daqui que o aroma de flores e frutas vem. Antes de se tornar um vampiro, o Conde Neffasto se chamava “Nefasto”, e trabalhava como jardineiro.

Sua paixão por plantas permanece, mesmo sendo aparentemente a única coisa com o que ele real-

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

mente se importa. A entrada é um arco bem trabalhado, em madeira branca élfica.

Área A: As plantas aqui são mágicas, e imunes a fogo ou a cortes. Quando os heróis passam neste corredor, as plantas fecham o caminho, e uma flor roxa brota do meio do muro vivo, perguntando:

“Alto lá! Quem quiser passar, terá de responder ao meu enigma! Pois bem, aí vai: O que entra na boca de todo mundo, mas ninguém come?”

Resposta: colher, garfo, escova de dente, etc.

Assim que responderem, a flor faz um **“Hmpf!”** e abre caminho.

Área B: Diversas flores de cor azul claro estão espalhadas pelo local. Se o grupo comentar que está investigando, irão encontrar 2 ratinhos e dois morcegos dormindo ao lado de algumas flores. Elas são soníferas, e fazem com que quem as cheirar durma por 2 horas. Aqueles que caírem na armadilha terão 1d4 moedas roubadas pelas plantas.

Área C: No meio do caminho existe um cogumelo falante, medindo 30 cm de altura. Ele fala com o grupo apenas se eles falarem algo perto dele, ou ainda, que falem em uma distância o suficiente para que ele possa ouvir. Ele se chama Cogu, e sempre quis ter um chapéu novo (ele detesta seu “chapéu cogumelo” natural). Se os aventureiros derem um chapéu para ele (existe um na cozinha, sala 3), ele responderá qualquer coisa que o grupo queira saber. Contudo, ele responde apenas uma questão por chapéu, ou seja, é melhor que o grupo tenha apenas um pergunta (ou vários chapéus). Ele pode indicar a passagem secreta que leva até a sala 14, caso o grupo não pense em nada.

14) Sala secreta: a sala leva até uma espécie de tobogã, usado pelo Conde para trocar de andar e dar suas voltas em forma de morcego. Subir o tobogã é mais difícil, e é preciso que se tire 1,2 ou 3 em 1d6, e este teste deve ser feito toda vez que se tenta subir um andar. Falhar significa que o personagem escorregou de volta por até o a caverna subterrânea onde dorme o Conde.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

15) Senhor das árvores: Este tronco baixo e velho é um ancião das árvores. , uma planta velha e muito sábia. Ele não entende a pressa que as pessoas tem nesta vida, e responderá tudo que lhe for perguntado de forma calma e lenta. Ele pode curar o grupo, caso tragam algumas flores do sono para ele (claro, os personagens não podem respirar próximo das flores, ou dormirão!), pois as acha muito saborosas. Alguns ratinhos costumavam trazê-las ao ancião, mas eles não o visitam há muito tempo. Seu poder de cura, um sopro com aroma de hortelã, é limitado a 1d6+1 por pessoa, uma única vez.

16) Passagem secreta: Esta passagem não pode ser encontrada automaticamente, ou mesmo com testes. Os jogadores devem dizer ao Mestre que estão procurando por alguma porta escondida, e só então, o Mestre dirá que no fim do corredor de folhas é possível verificar que algumas folhas são mais jovens, como se recém-plantadas no local. Elas na verdade escondem a passagem secreta.

O Subsolo

É no subsolo que dorme o Conde Neffasto, em seu caixão de madeira. Aqui também fica sua prisão, onde trancafia as pessoas que o contraria (e no caso, a Princesa Lariel. Todo o local é escuro, sem uma única tocha.

1) Salão dos esqueletos: Este é o lugar onde os esqueletos são montados. Existem diversas caixas repletas de ossos, separados por tipo: uma caixa com braços, outra com pernas, etc. Contudo, alguns deles já foram montados, e atacarão o grupo assim que tentarem sair desta sala (existem dois esqueletos para cada herói). Dentro da segunda caixa que o grupo olhar (caso decidam examinar as caixas), encontrarão vários dentes de ouro, no valor total de 60 PO.

2) Sala secreta do tesouro: Aqui o Conde Neffasto guarda suas economias, que pretende nunca gastar. A pequena sala é forrada com um papel de parede muito feio, e tem duas prateleiras com três baús de madeira, todos trancados.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

O primeiro tem 500 PO, o segundo tem 3 pergaminhos mágicos que permitem que o herói se mova livremente por teias, sem penalidade alguma, e 2 Anéis de Proteção mágicos e uma garrafa encantada, que filtra qualquer tipo de líquido (eliminando venenos ou coisas do tipo).

O terceiro baú tem uma armadilha perigosa: ao retirar os objetos de dentro, uma fumaça verde é borrifada no rosto de quem abriu, transformando-o em um orc caso não passem em um Teste de Resistência. Caso passe, a transformação dura apenas duas semanas. Todos os XPs e características do personagem se mantém, mas ele terá a aparência (e falará da mesma forma) feiosa de um orc, que pode causar medo em camponeses, tornando o comércio muito difícil para o herói. Dentro da arca existe uma Espada e um Escudo Mágicos, acomodados normalmente dentro do espaço interno do baú. Na verdade, o baú pode carregar 5 vezes mais itens do que um baú normal, e ele pode esticar como um elástico para que objetos grandes possam passar.

3) Prisão: Dois orcs discutem furiosamente na frente da cela, acusando um ao outro de ter roubado no jogo de cartas. Além da chave, eles possuem uma laranja encantada cada, capaz de recuperar 3 pontos de vida ao ser comida. Eles usam espadas e são tratados como “orcs furiosos”.

ORC (DV: 1 CA: 6 MOV: 3 Tesouro: 3d10 XP: 100)

Habilidade Especial: um orc furioso será encontrado em uma rolagem de 1 no d4. Este orc é capaz de realizar dois ataques por turno com sua arma. Um orc líder será sempre furioso.

Armas: espada (1d6) ou lança (1d8)



A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

A cela só pode ser aberta pela chave que está com os guardas. Lá dentro, a Princesa Lariel está dormindo em uma cama de palha, exausta de tanto chorar. Ela será muito grata aos heróis, e diz que no futuro, quando estiverem de passagem pela Floresta Encantada, ela pode lhes dar algum presente ou favor que desejem.

4) Quarto do Conde Neffasto: Este é o quarto do Conde. Ele é repleto de teias de aranha, o que pode reduzir o movimento do grupo (ver a magia Teia). No alto, como se estivesse flutuando (mas na verdade preso nas teias) está o caixão do Conde. Se o grupo decidir que após resgatar a princesa eles irão embora, sem enfrentar o conde, ele acordará no dia seguinte e ficará muito zangado, jurando que não deixará barato! Caso tenham vindo nessa sala antes, verão que o caixão do conde é cheio de pedras preciosas do lado de fora (500 PO em pedras preciosas). Assim que o grupo todo entrar na sala, a porta se fechará, e um alarme soará, dizendo com uma voz engraçada:

“Oh-oh, estranhos! Oh-oh, estranhos!”

O caixão de abre, e o Conde atacará! (Neffasto usa um anel que tem o mesmo efeito dos pergaminhos da sala 2).



A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

CONDE NEFFASTO, O VAMPIRO (DV: 4 CA: 5 MOV: 3 **Tesouro: 12d10 XP: 400**)

Habilidade Especial: todo o dano causado pelo vampiro com sua mordida é absorvido por ele, curando seus próprios ferimentos. O vampiro também pode usar as seguintes magias: Metamorfose (morcego), Invisibilidade e Enfeitiçar Monstro.

Armas: mordida (1d6) ou garras (1d4)

Obs.: Como Neffasto foi transformado em vampiro por uma velha bruxa, ele não pode ser afastado por clérigos como os outros vampiros.

Na primeira ocasião que ele sentir que poderá ser derrotado, irá se transformar em morcego e fugir rapidamente, ou ainda, ficar invisível e fugir.



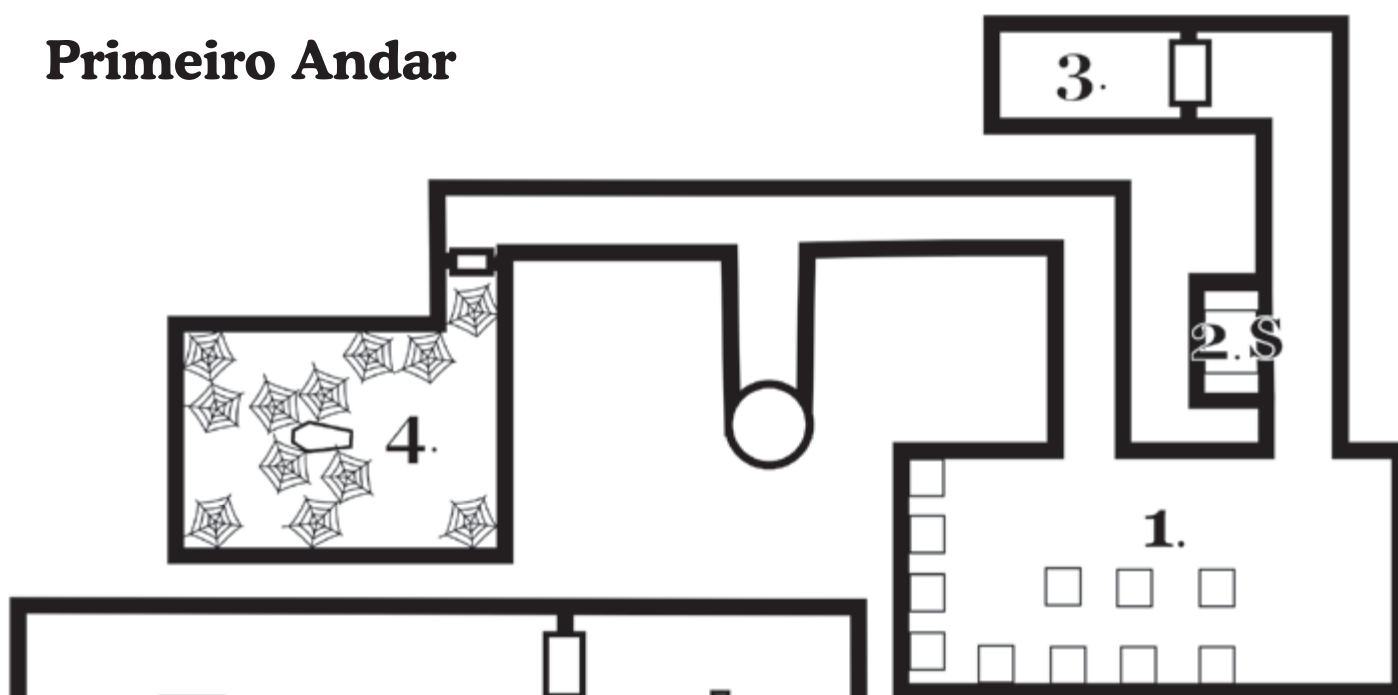
Conclusão

Os planos do Conde Neffasto foram por água abaixo, e ele não deixará barato. Planos para se vingar dos heróis serão feitos assim que o conde pensar em como fortalecer as defesas da casa dele, para que nenhum visitantes espertinho volte. O Rei Arandur ficará muito grato, e pode até mesmo sugerir que a princesa se case com um dos heróis. Claro, isso pode querer dizer o fim da vida como um aventureiro por algum tempo, e não ser a melhor opção de todas!

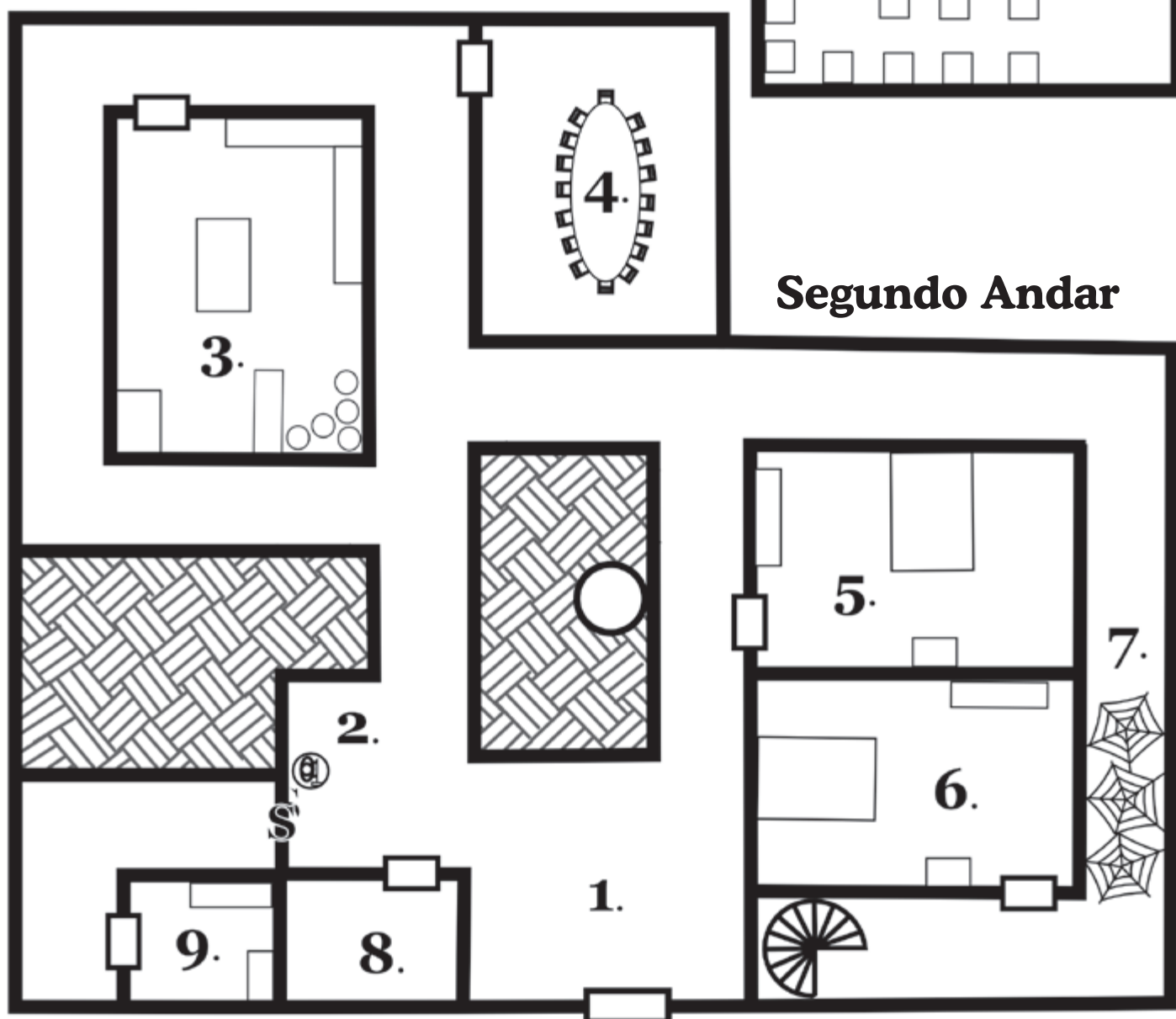
De uma forma ou de outra, o grupo será recebido com uma bela festa, repleta de comida, música e dança.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO

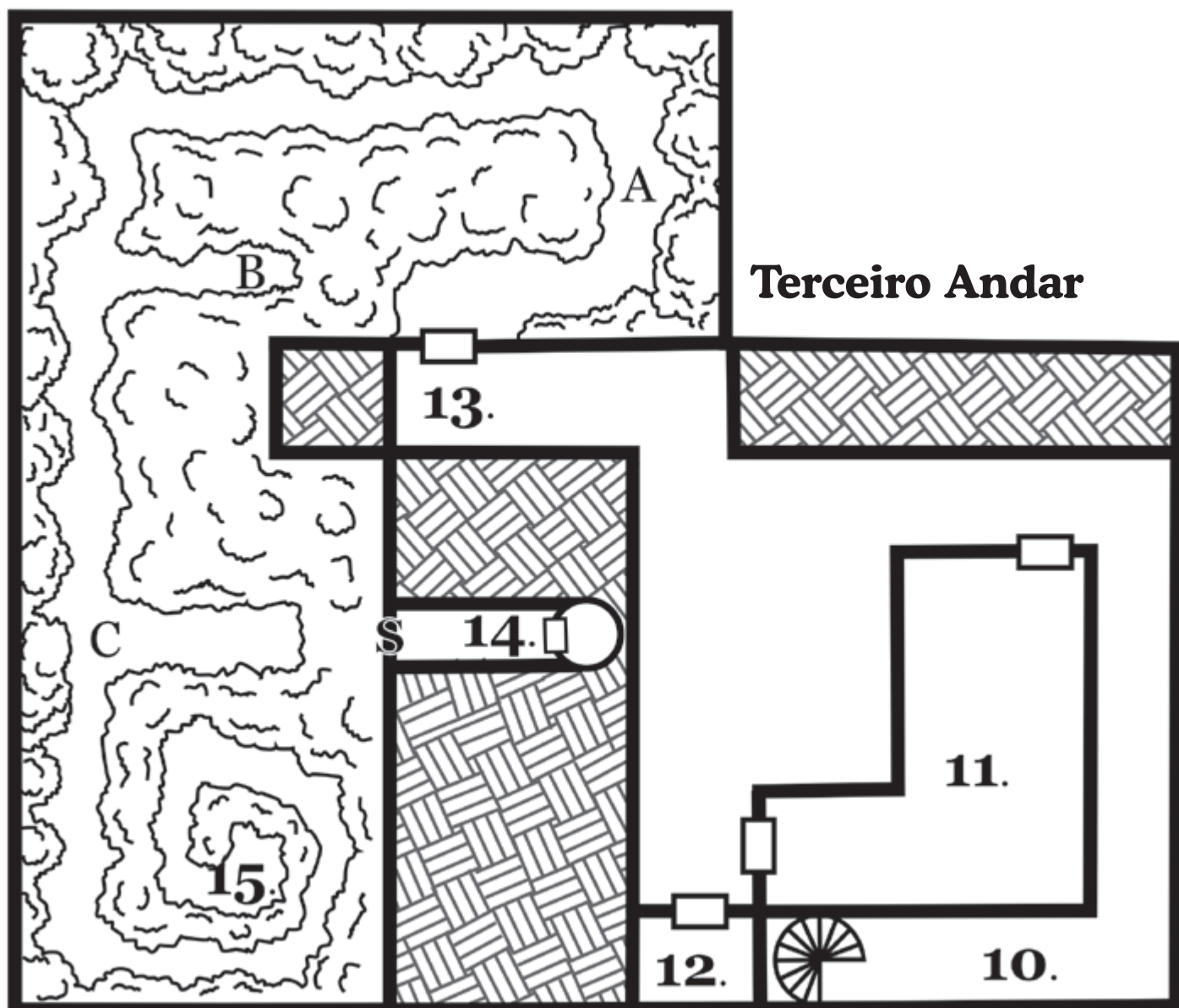
Primeiro Andar



Segundo Andar



A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO



Itens Mágicos da Aventura

Pergaminhos



Curar Ferimentos Leves (x1)

Mísseis Mágicos (x1)

Mover-se por Teias (x3)

Este pergaminho faz com que o personagem consiga andar sem problema por teias de aranha.

A MANSÃO DO CONDE VAMPIRO



Aneis

Anel de Proteção (x2)

Este anel reduz a CA de um personagem em 1 ponto, além de conferir um bônus de +1 em TDR.

Mover-se por Teias (x1)

Este anel do Conde Neffasto faz com que o personagem consiga andar sem problema por teias de aranha.



Garrafa Encantada (x1)

Esta garrafa redonda e com uma rolha em cima consegue filtrar qualquer líquido dentro dela. Assim é possível remover qualquer veneno ou impureza, e até transformar água do mar em água doce!



Espada Japonesa (x2)

Estas espadas decoradas (porém malcuidadas) conferem um bônus de +1 no ataque e no dano do personagem que as utilizar. Mas para isso é necessário levá-las a um ferreiro que consiga consertá-las.



Espada e Escudo Mágicos (x1 cada)

A espada confere um bônus de +1 no ataque e no dano do personagem que utilizá-la, e o escudo reduz a CA em 1 ponto. Ele estão dentro de um baú que consegue carregar 5 vezes mais do que o normal.