

Uma Noite Alucinante

RESUMO

Um grupo de aventureiros se depara com uma cidade fantasma, cercada de macabros mistérios e a presença de criaturas nas sombras. Uma noite alucinante é uma aventura de terror e mistério planejada para 6 jogadores de 1º ao 2º nível.

AVISO: Esta Aventura de “*Dragon age RPG*”, pode ser usada como Continuação da aventura básica “*A Maldição Dos Vales*” Presente no livro do mestre de Dragon Age (Set 1).

RECRUTAMENTO

Nesta aventura eu deixei duas formas de recrutamento disponíveis ao narrador, desta forma se o mesmo quiser incorporar a aventura em sua campanha poderá escolher a que mais lhe agradar.

*O grupo de personagens esta viajando pela região da floresta Breciliana a caminho de uma cidade próxima a Capital, Chove há um bom tempo e a floresta se mostra mais e mais hostil, quando que por providência do criador eles acabam encontrando um vilarejo ao pé de uma encosta, talvez consigam abrigo por esta noite.

(O grupo esta viajando e acabou encontrando o vilarejo por acaso.)

* A dois dias um Guardiã cinzento chamado “Blackwall” abordou vários aventureiros dispostos a trabalhar com ele numa investigação, o grupo é composto justamente dos aventureiros que aceitaram se juntar ao Guardiã em sua investigação. Ele deve descobrir o que aconteceu com a Irmã Clara. Sacerdotisa de um vilarejo no coração da floresta que mandou relatos de atividade de Crias das trevas nas proximidades de sua vila, mas não mandou mais quais quer noticias a duas semanas.

(O Grupo foi contratado para investigar o vilarejo junto com o guardião cinzento.)

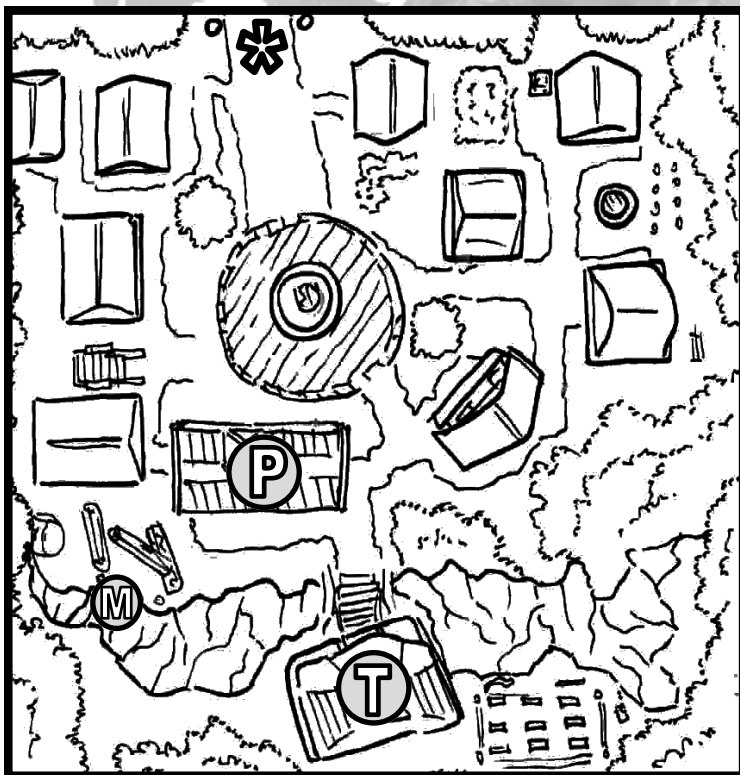
Escolha o que se adéqua melhor a sua proposta de aventura.

Conclave da
AVENTURA

<http://conclavedaaventura.blogspot.com.br/>

CENA 1 - CIDADE FANTASMA.

Independente do seu tipo de recrutamento o grupo vai chegar no vilarejo sobre Chuva, o que dificulta a visão, neste primeiro momento eles terão total liberdade para explorar o vilarejo enquanto a chuva começa a estiar, descreva as casa de madeira com detalhes para as condições do vilarejo, há algumas casas em especial que terão uma descrição diferente, mas na maioria elas estão com portas fechadas e janelas também, a madeira enegrecida do assoalhos e das varandas range quando aventureiros andam sobre elas, elas não tem quaisquer sinais de ocupação recente, o vilarejo circula uma praça de pedras batidas com o que parece ser um poço no centro, uma fina névoa entre as casas devido a chuva mantém a visão das casas limitada. Logo após chegarem é possível que o grupo explore as casas vazias de imediato, neste caso há algumas coisas que eles podem achar:



- * - Entrada Do vilarejo
- P** - Casa com luz de vela na janela.(Estalagem)
- T** - Igreja do Vilarejo.
- M** - Entrada para as minas.

* A casa com uma tênue iluminação na janela na verdade esta com a janela semi aberta, dentro dela é possível ver um cômodo com uma porta que está repleto de marcas de destruição, além de marcas de sangue no chão. A vela faz parte de uma espécie de altar com uma cuia. (sim tem sangue na cuia....)

*A porta desta casa esta entreaberta, os móveis estão revirados como se tivesse havido uma luta, há marcas nas paredes e no chão mas não há sangue, é possível com um teste de **Percepção (NA 12)** encontrar roupas limpas e uma Adaga em um baú.

*Quando o grupo está examinando esta residência, vai notar pratos de comida com comida podre, um teste de **Astúcia (NA 10)** fará com que o personagem examinando a comida possa dizer a quantos dias ela está ali, e ela tem entre oito e nove dias. Com um teste de **Percepção (visão / NA 8)** o grupo encontrará um rastro seco de sangue que está próximo a uma janela dos fundos que foi arrebatada.

Durante a exploração os jogadores que tiverem personagens com Percepção mais alto deverão fazer um teste de NA 12, se passarem no teste vão se sentir observados, dependendo do número do dado do dragão eles perceberão coisas diferentes.

- **1,2 ou 3** : Um som estranho de passos está vindo do telhado de algumas casas, é leve mas deu para ouvir por estar muito perto.
- **4,5 ou 6**: Foi rápido mas um dos personagens viu um Vulto passa entre duas das casas próximas.



Próximo ao Fim do combate um som de apito fará as criaturas recuarem, as mortas vão se desfazer em poeira e as feridas vão pular para cima das casas e desaparecer na noite. Neste momento as nuvens de chuva desaparecem dando lugar a lua Cheia, só agora os personagens podem ver que no auto da encosta tem uma Igreja.

Dependendo do que o grupo faça nesta hora a cena pode ser mais ou menos aterradora, se eles estiverem em uma casa é diferente se eles estiverem ao ar livre, mas se estiverem fora Leia a descrição a seguir:

“A chuva estiou o que faz com que escuridão diminua, as sobras se movem e cada vez mais vocês se sentem observados, quando do alto de um dos telhados, com a luz de um relâmpago, é possível distinguir uma destas formas, Seus olhos são vermelhos como o fogo e suas orelhas pontudas lembram as de um cão selvagem, outras sobras se movem pelas casas ao redor do grupo se aproximando cada vez mas...”

Lembrando ainda que está escuro, e os personagens tem pouca visibilidade, descreva as criaturas sem dar muito detalhe nem compare muito com outras coisas para aumentar o suspense sobre eles, quando a tensão estiver bem alta, declare que as criaturas atacam. (6 Criaturas.)

Criaturas Demonios da ira

0	Astúcia
0	Comunicação
2	Constituição (Vigor)
2	Destreza
3	Força (Garras , Intimidação)
1	Magia
2	Percepção (Olfato)
1	Vontade

Valores de Combate

Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
20	14 m	12	2

Ataques

Arma	Ataque	Dano
Garras afiadas	+5	1d6+6

Poderes e Talentos

Façanhas Favoritas: Golpe poderoso (2p), Penetrar Armadura (2p) e Mordida brutal (3p).

Mordida Brutal: Ao acertar Um golpe é possível que a Criatura tente morder seu alvo com suas presas e dentes afiados, este ataque tem acerto +3 e causa **1d6+3** de dano. (A mordida Não gera façanhas)

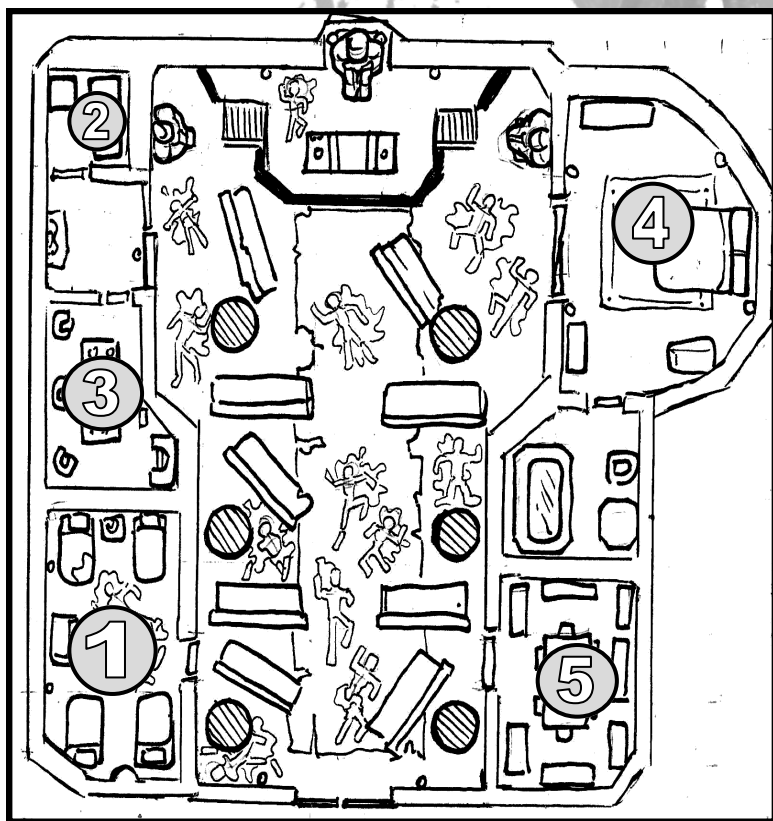
Poder: Visão no escuro, A criatura tem olhos vermelhos que enxergam até 25 metros no escuro.

CENA 2 - IGREJA ABANDONADA

A igreja de Andraste pode ser acessada por uma escadaria esculpida nas rochas do barranco, a entrada esta trancada por dentro mas um teste de Força (NA 12) pode arrombar, ao abrirem as portas os jogadores poderão ver um salão banhado em sangue, há inúmeros cadáveres dilacerados no salão revirado e um cadáver empalado logo acima do altar central. As cadeiras e os bancos estão revirados, se algum membro do grupo olhar para cima verá buracos no teto.

Há salas na igreja com portas fechadas, caso o grupo não queira explorar a igreja, mencione um barulho vindo de uma destas portas. (Caso use um sobrevivente moribundo como chamariz, garanta que ele diga algo sobre as informações da aventura sem entregar muito.)

Antes que ele possa ser tratado por um clérigo e sobreviva, o grupo vai perceber que ele olha assustado para os buracos no teto da igreja antes de desmaiar.



1- Quarto dos viajantes

Um cômodo planejado para acomodar peregrinos em direção ao refúgio selesse que fica nas montanhas, tem quatro camas que estão reviradas, alguns pertences sem valor espalhados pelo chão e dois cadáveres. (tem 1d6 coroas de prata em um deles.)

2 - Depósito de mantimentos.

Nesta sala eram guardados todos os mantimentos ofertados a Igreja, tem barris de vinho e caixas com frutas, ainda conservados.

3 - Cozinha

A comida era preparada nesta sala, há uma mesa com facas e panelas reviradas, algumas cadeiras e um fogão a lenha, as facas da cozinha estão em bom estado e podem ser usadas como armas.

(3 Adagas)

4 - Acomodações

neste cômodo está o quarto da sacerdote desta igreja, há uma cama e algumas comodidades de roupas. Se vasculharem o quarto com um teste de percepção (NA 13) os personagens podem encontrar em uma das gavetas uma caixa com as finanças da igreja (30 Coroas de prata.) e uma carta destinada a sacerdote desta igreja.

Na carta a madre superiora informa a sacerdote que há uma infestação de mortos vivos na região, que os guardiões cinzentos desconfiam de que sejam remanescentes da última ruína, por isto um guardião deverá visitar o vilarejo em breve, ela também fala de uma passagem segura de fuga caso o ministério seja atacado, há um caminho para as minas de cobre na encosta do barranco onde foi construída a igreja.

Na carta a madre superiora informa a sacerdote que há uma infestação de mortos vivos na região, que os guardiões cinzentos desconfiam de que sejam remanescentes da ultima ruína, por isto um guardião deverá visitar o vilarejo em breve, ela também fala de uma passagem segura de fuga caso o ministério seja atacado, há uma caminho para as minas de cobre na encosta do barrando onde foi construída a igreja.

5 - Biblioteca

Este cômodo pode ou não ter sido vasculhado, é uma sala com livros em estantes e uma mesa de estudos no centro, aberto no centro da mesa está uma diário que pertencia a Sacerdote da igreja, nomeada Irmã Patrícia. Leia a pagina que esta aberta para o grupo.

“A névoa nos encurralou, ao amanhecer ela deve sumir, resei ao criador para que chovesse, assim talvez a névoa fosse dissipada para que pudéssemos fugir, trancamos as entradas para que aquelas coisas não pudessem entrar, quem tenta escapar pela floresta acaba morrendo, não sei o que é a névoa mas sei que não é natural, em ultimo caso podemos usar a passagem para as minas, a entrada da mina esta a quase um quilometro do vilarejo, deve ser seguro sair por lá. Alguns fieis estão em pânico, muitos não vão esquecer desta noite, mas tenho fé de que sairemos vivos ao amanhecer.”

Não há mais nada útil no diário, um arco de armação branca esta atrás de uma estante, ele é um arco composto do refúgio celeste, com algumas flechas.

Criaturas Demonios da ira

0	Astúcia
0	Comunicação
2	Constituição (Vigor)
2	Destreza
3	Força (Garras , Intimidação)
1	Magia
2	Percepção (Olfato)
1	Vontade

Valores de Combate

Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
20	14 m	12	2

Ataques

Arma	Ataque	Dano
Garras afiadas	+5	1d6+6

Poderes e Talentos

Faças Favoritas: Golpe poderoso (2p), Penetrar Armadura (2p) e Mordida brutal (3p).

Mordida Brutal: Ao acertar Um golpe é possível que a Criatura tente morder seu alvo com suas presas e dentes afiados, este ataque tem acerto +3 e causa 1d6+3 de dano. (A mordida Não gera faças)

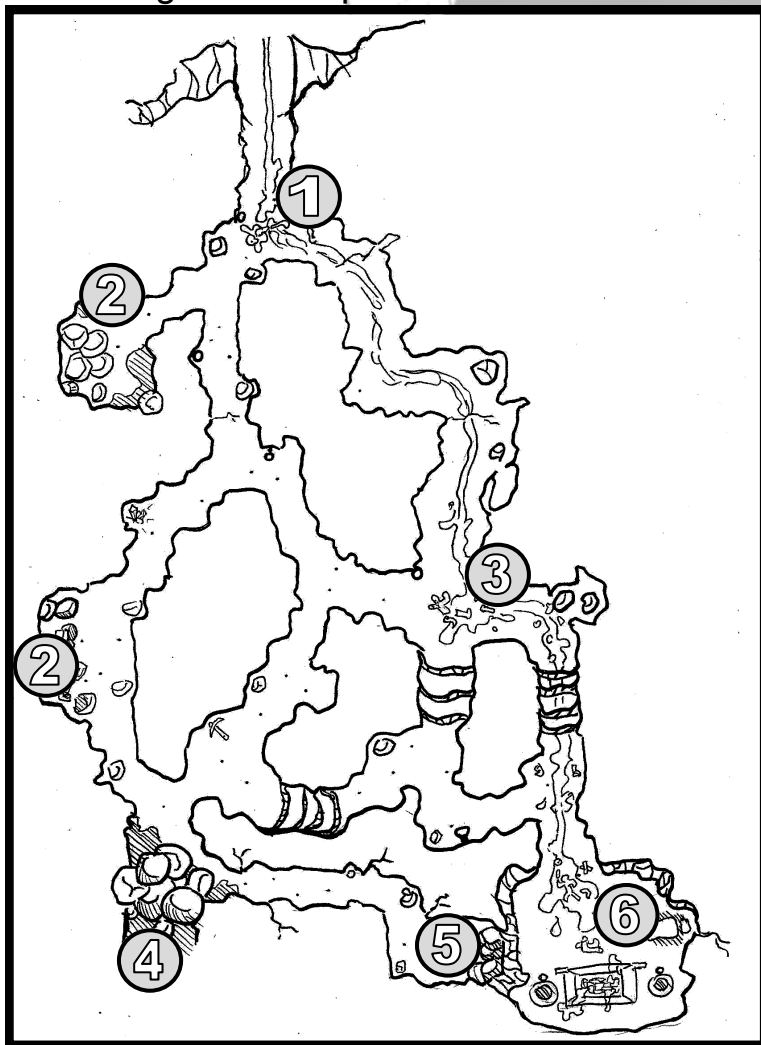
Poder: Visão no escuro, A criatura tem olhos vermelhos que enxergam até 25 metros no escuro.

Quando o grupo tiver vasculhado boa parte da igreja, os aventureiros vão ouvir sons de passos no telhado, todos devem fazer testes de **percepção (NA 10)** se passarem poderão prever em qual buraco as criaturas vão usar para entrar. Uma delas irá atacar o sobrevivente e leva-lo consigo, deixando um rastro. (3 Criaturas)

Este modo de ataque se mostra parecido com o que matou as pessoas dentro da igreja, revelando que o local não é propicio para um pernoite.

CENA 3 - MINA ABANDONADA

O grupo pode ter decidido fugir pelas minas ou investigou os rastros de uma das criaturas que fugiu com o sobrevivente. Estes caminhos são úmidos e mau iluminados, logo no começo se dividem em dois, um tem rastros das criaturas e o outro não tem rastro nenhum. Se o grupo entrou na mina para fugir da cidade eles devem seguir o caminho sem rastros, porem se estão na mina caçando o ninho das criaturas vão seguir justamente o caminho com rastros. Os tuneis são parecidos mas há pontos diferentes que divergem em especial.



1- Entrada

Neste ponto os rastros se dividem, há duas tochas apagadas nas paredes, junto as pedras há um lampião ainda funcional com um pouco de óleo mas precisa ser

procurado com um teste de **Percepção "Visão" (NA 9)**.

2- Ponto de mineração

Esta câmara escavada na pedra tem ferramentas envelhecidas espalhadas pelo chão, com sorte uma ou duas picaretas ainda estão em boas condições de uso, há pedras de tamanhos variados espalhadas na câmara, não há criaturas nesta camara.

3 - Desova de Cadáveres

Neste ponto vários pedaços de cadáveres estão espalhados, eles seguem o rastro de sangue. O cheiro de carniça é forte, quem não passar em um teste de **Constituição (NA 8)** Vai vomitar.

4- Passagem bloqueada

Um desmoronamento de pedras bloqueou o corredor desta passagem, o grupo pode começar a cavar para tentar desobstruir mas o barulho deles cavando e tirando as pedras pode chamar a atenção das criaturas dentro das minas. Há um corredor lateral do desmoronamento que pode ser um caminho alternativo.

5- Esconderijo

O grupo vai chegar a uma queda com algumas pedras, de lá é possível ver uma câmara bem mais baixa. (A sala 6.) Quem estiver dentro da sala não vai notar a presença do grupo de imediato. Neste ponto arqueiros atiram com um benefício de **"Defesa +2"** devido a cobertura das pedras.



6 - Salão de Sacrificios.

Neste salão esculpido na pedra a iluminação é melhor que nos corredores da mina, tem duas tochas em tilares de pedra que iluminam um altar, quase todas as paredes estão manchadas de sangue com desenhos de rúnas, no altar ao centro da câmara um homem com uma mascara de osso termina de costurar uma espécie de cabeça animalesca no pescoço de um cadáver, alheio a presença do grupo ele começa a recitar palavras antigas e estranhas, ao final destas o cadáver é tomado por um espírito do véu e se levanta. Se virando para a frente da porta agora ele fala encarando o grupo.

- "Bem vindos! Os preparativos para sua chegada estão terminados, agora podemos ter um sacrifício humano descente! Há! ha! ha! ha! ha! Não me levem a mau, mas este vilarejo não tinha sangue o suficiente para abrir o portal, mas agora tenho vocês para oferecer a Galatok, e abrir o portal para o Véu!

Quatro criaturas vão sair da escuridão e atacar o grupo junto ao mago, em certo ponto do combate se chegar a metade de seus pontos de vida ele vai se tornar uma abominação.

Caso o grupo esteja fugindo e encontre a câmara de sacrifícios vai ouvir um discurso diferente.

- " Agora os preparativos estão prontos! Minhas fieis criaturas! Encontrem os Forasteiros, tragam seus cadáveres para mim! Com o sangue deles poderei abrir o portal para o mestre atravessar o véu, vão! Procurem por seu cheiro!"

Neste caso serão seis criaturas que irão sair pelos corredores das minas atrás do

grupo seguindo o cheiro delas, o mago estará sozinho do salão, pelo menos nas primeiras 4 rodadas se um combate iniciar com uma ataque surpresa dos personagens, caso eles continuem fugindo, vão enfrentar os Monstros nos corredores da mina e em seguida uma nova leva de Criaturas se levantará, para proteger o mago.(Duas criaturas) Evitar um combate contra o mago novamente dará tempo de mais seis criaturas serem conjuradas. (Aumentando a chance do grupo morrer contra as criaturas...)

Com a morte da Abominação, as criaturas ainda vivas vão colapsar e explodir, Deixando uma mancha mau cheirosa de sangue no chão. Há um saco de dormir com uma adaga ornamentada e uma bolsa com 20 Coroas de prata e 3 de Ouro.

MAGO MALEFICAR

4	Astúcia (Com. Arcano)		
3	Comunicação (Persuasão)		
1	Constituição		
2	Destreza		
3	Força		
3	Magia		
4	Percepção		
2	Vontade (Disciplina)		
Valores de Combate			
Saúde	Velocidade	Defesa	Armadura
30	20 m	15 /14	0
Ataques e Armas			
Lança arcana		+3	1d6+3
Feitiços			
Rajada de Fogo (3 Mana) , Atordoar (2 Mana)			
Garra invernal (3Mana)			
Façanha favorita: Feitiço poderoso (2p)			
Abominação:			
Armadura natural 5 /+1 Defesa			

DESFECHO DA AVENTURA

Ao saírem das minas o dia estará amanhecendo, As criaturas que estavam do lado de fora explodiram deixando as manchas no chão e a névoa não estará mais na floresta, possibilitando ao grupo ir embora.



DICAS PARA O MESTRE.

**Caso o Grupo queira fugir pela floresta?*

Ao passar a chuva uma névoa avermelhada toma conta da floresta, quem entrar na névoa passa mau, podendo começar a perder os sentidos, se o personagem não passar em um teste de Constituição (NA 12 / Vigor) vai ficar zozinho e começar a perder os sentidos, voltar ao vilarejo ajuda a passar o efeito mas ficar na floresta por muito tempo fará o grupo desmaiar. Quem desmaiar só vai acordar quando estiver fora da névoa. Se o grupo todo cair, vão acordar na mina abandonada, desarmados e amarrados de frente ao altar. O mago não estará lá ainda, mas quatro criaturas estarão vigiando os prisioneiros.

**Caso o grupo queira Se esconder em alguma câs para Dormir?*

Caso o grupo tente deixar uma casa ou um cômodo da igreja fechado para dormir e recuperar pontos de saúde, considere que eles tiveram um descanso de duas horas e recuperam assim "1d6 PVs/ PMs", porem ao final destas duas horas um novo ataque com quatro criaturas vai acontecer,

duas delas vão atacar pelo telhado em um tuno supresa, quem estiver dormindo/descansando. Uma nova tentativa de se esconder terá o mesmo resultado.

(E não, não vai amanhecer, por algum motivo o vilarejo estará permanentemente de noite.)

PALAVRAS DO AUTOR.

Eu não sei se devo dizer isto mas a cerca de três meses estou tentando terminar esta aventura, fiquei sem criatividade em janeiro e agora que terminei a versão escrita a mão não tive coragem de digitar a versão de revisão, agora que estou na reta final da aventura vejo que não posso simplesmente ficar dizendo "depois eu faço", juntei a coragem e digitei o texto puro, por ser uma versão texto puro para uma aventura de Dragon age, acho que logo vou passar a aventura para outros sistemas, Old Dragon é o favorito para receber uma cópia desta aventura, mas o 13º Era também está na Fila, Dungeons e Dragons 5e tem uma biblioteca de aventuras que precisa ser Atualizada. Tantos sistemas, tão pouco tempo..... Eu sei que o esta aventura se baseia muito em mistério e investigação, mas a proposta inicial dela era ser uma aventura de segundo nível para quem jogou a caçada ao lobisomem, ela usa mais o clima sombrio de Fereldem a noite, para envolver os jogadores em uma exploração com combates desafiadores.

(Para primeiro nível seriam mortais.)
Aproveitem sua Noite alucinante.

Erivaldo Fernandes.

Conclave da
AVENTURA

Uma Noite Alucinante