

A Torre

de

Y

O

N

A

T



Coção
Aventuras

03

Nível Aventura:

Gurps: 120 pontos

D&D: 3º Nível

Escrito por: Druida das Pradarias

Druida das Pradarias

RPGBrasil.ORG

www.rpgbrasil.org

Coleção Aventuras

Livro 03

A Torre de Yonat

Escrito por: Edson "Druida das Pradarias" Júnior

Material Adicional: Gurps Módulo básico, livros básicos de D&D 3.5

Capa: TSR

Arte Interna: 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

No ano de 326 do calendário de ERA existia uma cidade cujo regente era um poderoso mago que vivia em uma grande torre, ele era conhecido como Yonat.

A cidade crescia em torno de sua enorme torre, enquanto gárgulas comandados por ele protegiam a cidade contra intrusos e faziam a justiça sob suas ordens.

Yonat cobrava impostos dos moradores, que pagavam de bom grado, já que os gárgulas eram realmente uma proteção eficiente.

Yonat jamais deixava sua torre, protegido em sua fortaleza mágica, ele realiza experimentos mágicos enquanto seus gárgulas trabalhavam para ele.

Em sua clausura, Yonat começou a enlouquecer e a acreditar que ladrões poderiam vir a roubar o tesouro, que ele havia acumulando durante anos. Lançando magias de proteção ele transformou a torre um lugar intransponível para ladrões, porém ele mesmo acabou tornando-se um.

Além de aumentar os impostos ele passou a enviar seus gárgulas para capturarem bem preciosos dos moradores locais, que ela havia jurado proteger.

Logo a vila tornou-se um caos, as pessoas começaram a partir, porém Yonat enviava seus gárgulas para impedir a fuga.

Os anos passaram e a loucura de Yonat resultou na destruição da cidade. Aqueles que não conseguiram fugir foram mortos pelos gárgulas do mago e a cidade tornou-se deserta.

As estradas que levavam viajantes até a cidade foram esquecidas e a natureza encarregou-se de apaga-las. As casas não resistiram ao passar dos anos e no final apenas a grande torre negra permaneceu de pé.

Nota do Autor: Baseado numa História do Thundercats



Nota ao Mestre: esta aventura pode ser encaixada no meio de qualquer campanha, ou pode ser o início de uma campanha.

Sugerimos porém o uso do cenário de ERA para a utilização desta aventura. Porém nada impede que ela seja utilizada em outros cenários.

O Roubo

Sob um céu nublado com relâmpagos a distância, os personagens viajam por uma estrada vazia em busca de uma cidade que possam lhes oferecer aventura e dinheiro, porém antes de chegar na cidade esperada, após uma curva da estrada eles encontram-se com um velho caído ao lado de um burrico. O velho está vivo e com apenas alguns arranhões. Se os PC's se aproximarem para ajuda-lo ele dirá:

- *Estou bem senhores, muito obrigado por se preocuparem com um velho sem muito a lhes oferecer.*

- *Eu fui roubado, mas não por humanos, foram os malditos gárgulas de Yonat. Dizem que Yonat é um velho ladrão que controla estas estradas, ele acha-se dono destas terras. Dizem que ele tem um pequeno exército de Gárgulas. Ninguém tem coragem de enfrenta-lo e com isso pobres viajantes como eu são roubados por suas criaturas nojentas. – O velho está bastante nervoso, ele dirá que mora em uma pequena vila agrícola e que está indo a cidade comparecer ao casamento de sua única filha. Por causa de Yonat ele chegará de mãos vazias, pois o único presente que ele tinha, juntando dinheiro a quase um ano, foi levado.*

Se os PC's se oferecerem a ajudar ele dirá que o presente era um bracelete de ouro, porém tudo que ele tem a oferecer é um convite aos PC's a participarem do casamento de suas filha e das festividades. Ele então monta seu burrico, indica o caminho que o Gárgula seguiu e segue pela estrada.

O Caminho para a Torre

Não há estradas ou trilhas que levem à torre alguma. Porém após alguns minutos caminhando na direção indicada pelo velho, os PC's podem ver os restos de uma velha estrada, ainda com alguns calçamentos em pedra. Uma velha estátua de pedra quebrada e muito desgastada.

Após aproximadamente 30 minutos de caminhada no meio do mato alto os PC's avistam um grande torre negra, repleta de limo e trepadeiras.

A aparência da torre mostra que a anos ela não é visitada. Porém ao aproximarem do local verão uma grande porta de madeira intacta e fechada (para uma torre tão velha isso é estranho, já que a porta nem deveria existir



mais e a mesma deveria ter tornado-se morada para criaturas, porém isso mostra que alguém ainda vive ali).

Se alguém olhar para cima verá no alto da torre vários gárgulas imóveis, como enfeite do parapeito da mesma.

A Porta:

A porta da torre é de madeira nobre reforçada com tiras de ferro. Ela está trançada. Porém o que ninguém sabe é que a porta é mágica. Foi encantada por Yonat e um espírito reside na porta que irá dizer assim que os personagens se aproximem:

“O que desejam as portas da residência de Yonat, vocês não são bem vindos aqui!”

Com certeza os PC's levarão um susto com isso. Porém a porta é muito egocêntrica e sentimental e impedirá a passagem de qualquer um que a insulte ou tente lhe atacar. Ao mesmo tempo ela dará passagem aquele que for gentil e elogia-la.

1º Andar



Esta é uma grande sala, com formação de semi círculo.

O local está empoeirado e sujo, há um tapete vermelho no chão e quatro machados na parede, dois a esquerda e dois a direita posicionados um sobre o outro na forma de X.

No chão ainda se encontra dois esqueletos usando velhas armaduras

enferrujadas com marcas claras de machadada.

Assim que os PC's entram no cômodo, os machados se desprendem da parede e começa a atacá-los, como se fantasmas o empunhassem. Para pará-los é preciso atingi-los até causar um dano de 20 pontos, só assim o machado cairá imóvel no chão.

Gurps

Machados - NH 15 - Dano 2D+2 (Corte) - RD 2 - Esquiva 12 - Velocidade 8. - PV 20.

D&D

Machado - Base Ataque +5 - Dano 1d8+2 - Critico x3 - C.A. 18 - Movimento 12 - PV 20.

Ao fundo há uma porta que leva a uma segunda sala:

Nesta sala não há nada além de um grande acúmulo de sujeira, uma pequena mesa ao centro carcomida por caruncho e alguns ratos se movendo nas sombras.

Ao fundo há uma escada em forma de caracol que sobe para um suposto segundo andar. Porém, assim que os PC's começam a subir, verão que os degraus são pegajosos como piche.

Para subir deve-se testar **ST-3** ou **DX-5**, cada falha aumenta em -1 a penalidade. São necessários 3 sucessos para atingir o segundo andar da torre.

Testes em D&D: teste de força DC 15 ou reflexo DC 18.

2º Andar

A escada chega ao segundo andar e continua subindo para os próximos andares.

O efeito mágico de Piche termina neste andar. No cômodo há armários na parede

3º Andar

A escada para este andar termina em uma porta fechada e continua subindo. Há dois esqueletos na escada um pouco acima, em direção ao quarto andar.

A porta esta velha e apodrecida. Se aberta os personagens verão uma grande sala que lembra um laboratório de alquimia. Porém os frascos empoeirados e o material alquímico estão quebrados ou estragados. Ainda assim com uma busca bem feita é possível encontrar 2 poções de cura (Gurps: 2d6+2 / D&D: 3d8).



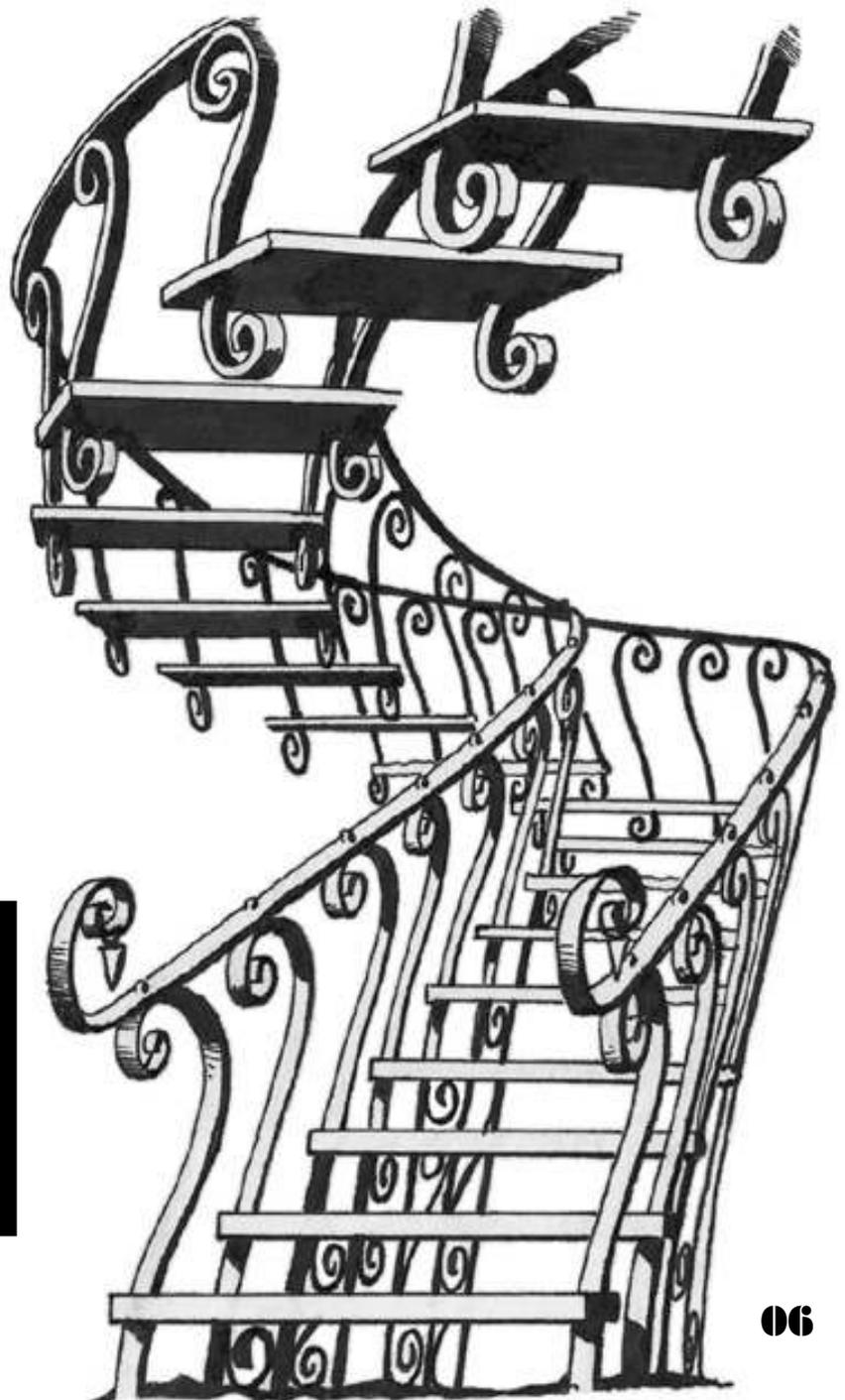
com frascos onde se encontram restos humanos em formol: Coração, tripas, olhos, etc...

Neste local há vários corpos humanos secos (mumificados) presos por correntes enferrujadas. O peito, barriga e até cabeça de alguns deles foram abertos e costurados. Em outros, vê-se claramente que os olhos foram arrancados e as pálpebras costuradas.

Quando alguém entrar na sala, eles soltam-se das correntes enferrujadas e atacam.

GURPS Zumbis: St 10 - DX 8 - IQ 0 - HT 10 - Mordida= 1D+1 (perfuração) - Garra= GDP 1D ou Bal 2D-2

D&D Zumbis: Livros dos Monstros página 267 - Utilize como base Zumbí Troglodita.





Ao continuar a subir as escadas estacas sairão do chão causando um dano de 1d+3 em Gurps ou 2D4 em D&D. É necessário 4 testes de DX-4 em Gurps ou Reflexo Dificuldade 18 para evitar as estacas. As estacas saem causando o dano e entrando novamente para dentro do solo.

4º Andar

O último andar da torre e o final onde a escada termina em um cômodo pequeno repleto de pequenos amontoados de cinzas no chão. Há uma porta a frente em bom estado de conservação. Ela está destrancada.

Ao abrirem verão um salão circular repleto de pilhas de ouro, ao fundo da sala há um trono onde encontra-se um esqueleto sentado vestindo um robe vermelho apodrecido. Em suas mãos há vários anéis, colares no pescoço, uma coroa cravejada de jóias na cabeça e braceletes em seus pulsos esqueléticos.

O esqueleto permanece sem vida, porém a sala é protegida por uma aura mágica lançada pelo mago para proteger sua fortuna.

Nas pilhas de tesouro há: anéis, coroas, espadas mágicas, gemas, tecidos, braceletes, colares, brincos, e muitas outras jóias de diferentes tipos.

Ao se aproximarem do corpo sem vida de Yonat os PC's verão que o esqueleto segura um pergaminho em suas mãos, no chão um velho frasco de tinta e o que restou de uma pena de escrever.

Ao pegarem o velho pergaminho os PC's podem ler:

Meu ouro, minha dádiva. Hoje não mais abandonarei meu ouro, usei minha própria magia para me prender a ele, e maldito seja aquele que sair com uma única moeda dessa sala, ou dessa torre.

Meus gárgulas trabalharão para mim mesmo depois de minha morte e minha fortuna se estenderá pela eternidade.

Assim serei lembrado até os últimos dias, atingindo a imortalidade que tanto busquei.

Ass.: Yonat, senhor destas terras.

Nesse momento um alçapão é aberto no teto da torre e um bracelete de ouro cai sobre a uma das pilhas de tesouro. O bracelete contém dois corações entrelaçados e provavelmente é o presente do velho da estrada.

Se conseguirem um forma de subir até o alçapão eles sairão no telhado da torre onde existem 6 gárgulas no beiral de forma circular. Os gárgulas estão imóveis e não farão nada se não forem atacados. Lutar no alto da torre exige um teste de DX em Gurps ou Reflexo DC 10 por turno para não cair.

Gárgula

ST 15

DX 12

IQ 8

HT 12/20

RD 4

Veloc. / Esquiva = 8 / 9

Mordida= 2D+2 (perfu)

Garra= Corte 2D+3

Perf. 1D+3

Gárgulas em D&D: ver livro dos monstros página 131.

Cobiça: A sala é protegida magicamente. Se alguém sair com algum tesouro da sala, seu corpo começa a queimar e luzes saíam do seu

interior, o mesmo morre instantaneamente virando um amontoado de cinzas e o(s) item(s) que ele levava desaparecem e voltam para a sala do tesouro. Se um item for arremessado para fora da sala ele desaparece e volta para a sala do tesouro. Se o personagem tiver a vantagem abascanto terá uma chance contra o NH 20 da magia vs. seu abascanto.

D&D: Se o personagem tiver resistência a magia faça um teste da magia Nível 20 conta a RM do personagem.

Finalizando

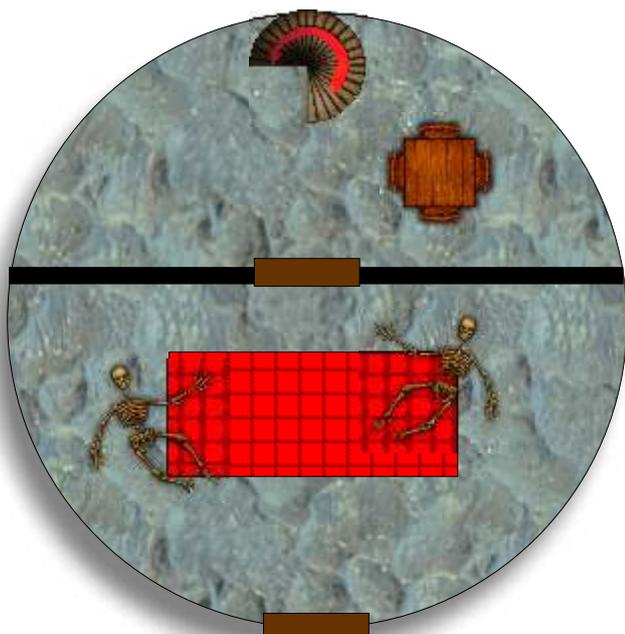
A torre ficará para a história dos PC's. Para remover o tesouro dali seria necessário um dissipar magia muito poderoso no local. E se os gárgulas permanecerem vivos, esporadicamente eles continuarão a atacar viajantes em busca de seus tesouros.

Curiosidade: Quando mestrei tal aventuras, nenhum personagem morreu pelos desafios da torre, porém mesmo vendo que a sala era amaldiçoada dos 5 personagens que entraram na torre (um ficou do lado de fora porque a porta não permitiu sua entrada) só um retornou com vida, os demais morreram tentando tirar o tesouro de alguma forma. Mesmo vendo que não havia nenhuma forma de tirá-lo de lá.

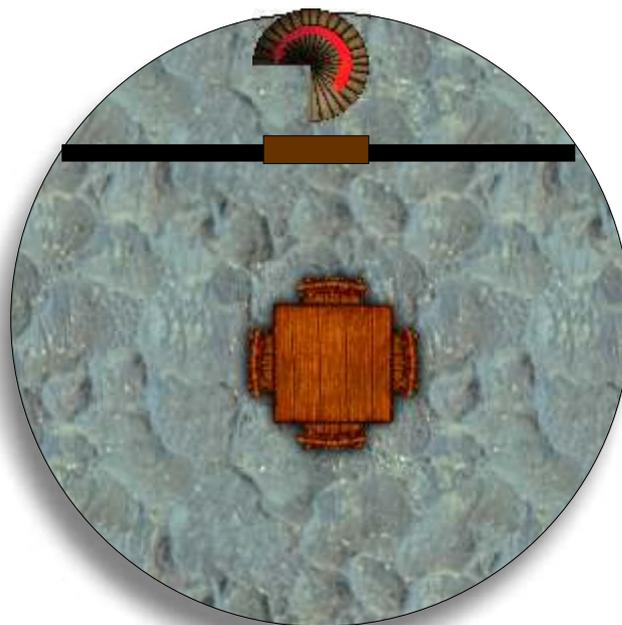
A cobiça do homem é seu maior inimigo.



1º Andar



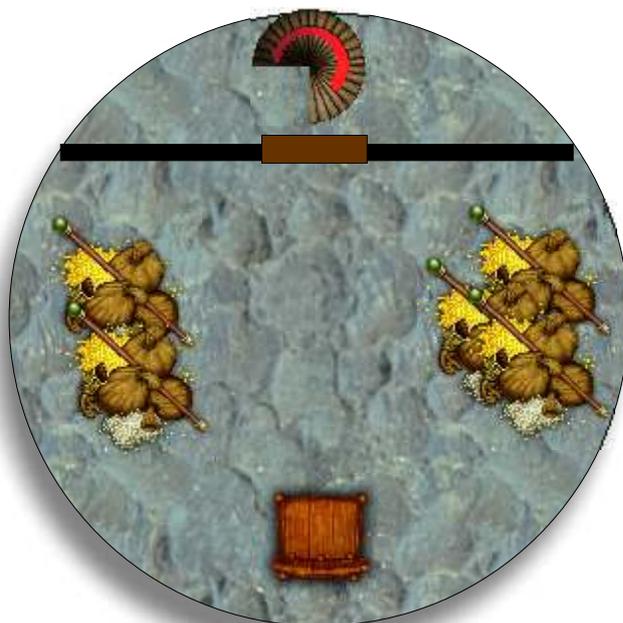
3º Andar



2º Andar



4º Andar



Mapa da
Torre de Yonath