

RACCOON, A CIDADE DOS MORTOS

Tarandir e Lazariel cruzaram as estepes dos lobos, colocando a prova o nome do local. Eles mataram muitos desses bichos, que ali eram mais ferozes e rápidos que o normal, sempre caçando em suas alcateias. Eles tinham um mapa que segundo o antigo portador, levava a uma cidade cheia de tesouros, uma cidade que a população havia sumido e seus registros tinham sido apagados.

Eles seguiram o leito do rio azulado em direção a umas montanhas sem nome. Ainda não cartografadas pelos mestres reais e após se aventurarem em uma floresta de coníferas eles acharam a velha cidade. Uma metrópole capaz de abrigar mais de dez mil pessoas, uma cidade que fedia a mortos e podridão, eles haviam chegado a cidade perdida de Raccoon.

A EXPERIÊNCIA

Bem-vindos a mais um gancho de aventura produzido pela Taverna do Beholder Cego. Nessa aventura eu tentarei passar a minha experiência ao jogar os jogos dessa série maravilhosa.

Eu recomendo usá-la para um grupo nível 2 ou 3. De preferência que já tenham se aventurado juntos antes, porque se o grupo sofrer baixas e for obrigada a matar seus próprios membros, a carga emocional será muito maior.

AS RUÍNAS DE RACCOON

Após percorrerem a estranha floresta de pinheiros, vocês avançam em direção a um platô de onde conseguem enxergar a parte sul da cidade, uma grande metrópole com casas e pequenos prédios construídos com pedras cinza.

À primeira vista, os personagens não enxergam nenhum sinal de vida, nem na floresta, quanto mais na cidade. Com um teste de percepção CD 16 é possível ver alguma movimentação em algumas casas.

Para mais detalhes peça que os personagens desçam do platô e caminhem em direção à cidade. Os passos normais ou furtivos não vão atrair os moradores, mas caso os personagens chamem pelos habitantes, zumbis aparecerão das janelas e portas das casas ao mesmo tempo em que os Cérberus surgem pela floresta atrás deles.

PERSEGUIÇÃO

Esse é o primeiro choque para bater com a realidade na cara dos jogadores, são seis Cérberus (Dobermanns zumbis) que surgem e caçam como uma matilha de cães. Três deles atacam sempre o mesmo alvo, tentam derrubá-lo primeiro para depois morder.

Seres quadrúpedes que se assemelham a cachorros surgem as suas costas, elas não latem para vocês apenas os encarando. Sua pele parece morta e lacerada, seus músculos aparentam firmeza e das mandíbulas vocês conseguem enxergar uma mistura de sangue e pus que pinga constantemente no chão.

CERBERUS

Morto-vivo médio, Neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de vida 15 (3d8 + 3)

Deslocamento 12m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Imune a dano: veneno

Sentidos: Visão no escuro 18m. Percepção passiva 13.

Idiomas: nenhum.

Perícias: Furtividade +4 percepção +3

Nível de desafio: 1 (200 XP)

Audição e Faro Aguçados: Os Cérberus tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha Os Cérberus tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metros das criaturas e não estiver incapacitado.

Fortitude de morto vivo: Se o dano sofrido reduzir o Cérberus a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Mordida: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Virus: Uma vez que o Cérberus acerte o alvo, é necessário um teste de Fortitude 11, em caso de sucesso nada acontece. Em caso de falha o alvo está infectado e começa a perder um ponto de vida permanente por hora, ou até receber a magia restauração menor, caso isso não ocorra a criatura se torna um zumbi como os demais moradores da cidade.

DESENROLANDO O ENCONTRO

Esse primeiro encontro não visa a morte dos personagens mas mostra que eles estão em risco de vida. Use a estratégia dos cêrberus e concentre o ataque para derrubar dois personagens e faça os ficar em pânico com a presença de zumbis saindo das casas, vindo para o banquete onde eles são o Mc lanche feliz.

Faça os correr pela cidade com os cerberus em seu encalço. Para dar mais emoção, a cada turno, dois cerberus pulam tentando pegar um personagem e esse tem que passar em um teste de destreza 13 para escapar.

Caso fracasse os outros tem a difícil escolha de deixar o amigo, ou lutar ali e poder ter um TPK (Total Party Kill) logo aos primeiros minutos.

É AGORA?

Agora a coisa fica boa, comece descrevendo a cidade, seja sucinto, os personagens estão apavorados e correndo, ninguém presta atenção em nada que não chame muito a atenção.

Vocês correm pela cidade em ritmo alucinado com os monstros quadrúpedes em seu encalço, a cada loja e habitação que vocês passam mais mortos se levantam e tentam alcançá-los.

A dois quarteirões a frente vocês veem uma grande construção branca, ainda que arruinada pelo tempo ela parece conservar uma grande porta maciça e janelas com grades.

os monstros estão chegando, vocês aceleram o passo até o casarão ou preferem entrar em uma das casas enfrentar o que estiver lá dentro e tentar criar uma barricada?

Qualquer uma das escolhas dará uma boa aventura, mas a casa mais próxima terá 2d4 de zumbis ali dentro. Enquanto isso dois personagens terão que segurar a porta contra a investida dos cerberus.

Em certo momento eles terão que ou eliminar toda a ameaça ou correr. Isso pode ser feito usando a escada que leva para o piso superior da casa. Lá em cima existem 1d4 zumbis, mas através de uma janela é possível chegar ao telhado e lá ficar em segurança (por um tempo).

Caso os personagens decidam lutar contra os zumbis, aguarde o terceiro turno da luta e role 1d20, em caso de 10 ou mais um dos cerberus pula pela janela de vidro e ataca os personagens. (Isso se repete a cada 2 turnos após o primeiro cerberus entrar.

A MISTERIOSA MANSÃO

Com muito sufoco os personagens conseguem chegar até a mansão, eles se jogam contra as portas que apesar de pesadas se abrem com facilidade. Do lado de dentro eles conseguem calços para fazer uma barricada contra os cerberus deixando-os do lado de fora.

A mansão é realmente grande, com quatro portas no andar de baixo e duas escadarias que levam ao piso superior, cada porta tem uma cor diferente: Azul, Amarela, Verde e vermelha.

No piso superior não é possível ver portas do lugar onde vocês estão. A coisa que mais chama a atenção nesse lugar é uma estátua de uma mulher com um vaso nas mãos acima da cabeça, colocada de frente a entrada do local.

ZUMBI

Morto-vivo Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 8

Pontos de vida 22(3d8 + 9)

Deslocamento 6m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Teste de resistência: Sab +0

Imune a dano: veneno

Sentidos: Visão no escuro 18m. Percepção passiva 13.

idiomas: compreende os idiomas que sabia em vida, mas não pode falar

Nível de desafio: 1/4 (50 XP)

Fortitude de morto vivo: Se o dano sofrido reduzir o cerberus a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Pancada: Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão.

Virus: Uma vez que um zumbi acerte o alvo, é necessário um teste de fortitude 11, em caso de sucesso nada acontece. Em caso de falha o alvo estará infectado e começa a perder um ponto de vida permanente por hora, ou até receber a magia restauração menor. Caso isso não ocorra o personagem se torna um zumbi como os demais moradores da cidade.



CADA PORTA, UM MEDO DIFERENTE...

A primeira porta **AZUL**, termina em uma sala retangular onde existem uma série de armários trancados, uma mesa oval e outra porta da mesma cor da primeira. Os armários não possuem nada de valor, apenas cabos de vassoura e tecidos de limpeza.

Essa porta leva a um apertado corredor onde apenas um personagem pode andar por vez, esse caminho parece percorrer o lado norte da mansão. As janelas possuem barricadas de madeira, mas isso não inibe a presença dos zumbis.

Quando os personagens passarem por aqui, jogue 1d20 se sair 5 ou mais, mãos saem da parede para agarrar os personagens, elas não causam dano, mas dão um puta medo.

ADENDO: CASO TENTEM VERIFICAR O VASO DA ESTÁTUA, OS PERSONAGENS ENCONTRAM UMA CHAVE COM O SÍMBOLO DE UM ELMO.

A PRIMEIRA PISTA.

Ao final do corredor os personagens chegam a um lance de escadas, embaixo dessa escada existe uma porta marrom, dentro dela existe uma sala muito importante, segue a descrição:

Essa pequena sala lembra a um quarto de empregados, aqui repousam esfregões, roupas de cama e um grande baú feito de madeira e reforçado com hastes de metal.

Dentro do baú os personagens acham tochas, dois kits de medicina e uma caixa contendo 20 virotes de besta. Após retirarem esses itens eles acham um pequeno diário com algumas páginas escritas:

21/04 - Hoje o Lorde Spencer deixou um pouco do seu trabalho de lado e saiu do laboratório, pegou seus cães de caça e trouxe da floresta um belo alce. Enquanto ele estava fora, tentei olhar dentro do laboratório, algo lá não cheira bem, acho que alguns dos experimentos dele deram errado.

25/04 - O lorde mandou que toda a tapeçaria fosse lavada, ele pretende dar uma festa para alguns granfinos, gente de muito dinheiro que tem interesse na pesquisa dele, pelo visto o cheiro de podridão não deve ser nada sério.

30/04 - A festa não correu como o Lorde queria. A meia noite a criança dos Trevor entrou no laboratório e algo aconteceu, Milorde Spencer usou seus poderes arcanos e os convidados simplesmente desapareceram.

Após o acontecimento o lorde avisou que tiraria férias e que não deveríamos falar com ninguém sobre o acontecido. Algo não está certo, de vez em quando nós ouvimos correntes se arrastando dentro do laboratório...

ESCADAS...

A escada é feita de madeira, com um aspecto de velha cada degrau range mais que o anterior. Apesar disso ela aguenta o peso de qualquer um dos personagens.

Ela dá acesso a duas portas, a primeira, Azul se encontra trancada, enquanto que a vermelha leva a uma sala repleta de quadros com uma grande caixa que emite um som constante de tic tac.

A SALA DO RELÓGIO

Lord Spencer era um grande fã de histórias sombrias e passagens secretas, assim como adorava mecanismos, o relógio está emitindo barulho, porém se encontra travado as 21:35.

Para verificar isso é necessário um teste de investigação 13. E operar o mecanismo exige um teste de prestidigitação 15.

Caso os personagens coloquem o relógio em movimento, nada acontece de imediato, mas se eles avançarem o ponteiro até as 00:00, um barulho arrastado de rocha é ouvido pela mansão inteira, como se alguma passagem tivesse se aberto.

Ainda nessa sala existe uma porta de leva a um corredor, onde existem 1d4 zumbis. Esse corredor leva ao grande salão inicial, mas na parte de cima.



PORTA AMARELA

A porta amarela possui um símbolo de um Elmo, quando os personagens tentarem abri-la, vão ver que a mesma está trancada, a chave dessa porta está no vaso da estátua no grande salão.

Uma vez em posse da chave os personagens terão acesso ao que deveria ser uma velha biblioteca, dentro desse local é possível achar três pergaminhos de cura, um pergaminho de relâmpago e algumas notas do lorde Spencer.

Percepção CD 13 para as notas do lorde, 15 para os pergaminhos de cura e 17 para o pergaminho de relâmpago.

Essa sala possui três estantes repleta de livros, seu teto, iluminado por cristais refletem uma luz ideal para a leitura, assim como o divã colocado ao lado da porta, que parece convidativo a quem precisa de um descanso.

Quando os personagens entrarem na sala, descreva o trecho acima, assim que avançarem um pouco para dentro narre o restante do trecho abaixo.

Uma criatura arrebenta o teto do quarto despejando cristais sobre vocês, ela lembra um ser humano em carne viva, o monstro não possui olhos nem um crânio, seu cérebro está exposto.

Sua coluna é retorcida e seus membros terminam em garras protuberantes, a mandíbula cheia de dentes esconde uma língua gigante que lembra faz vocês se lembrarem de uma cruz entre um sapo e um demônio dos infernos.

LICKER

Morto vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (+2 armadura natural)

Pontos de vida 48(6d8 + 24)

Deslocamento 12m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Teste de resistência: Con +8 Sab +4

Imune a dano: veneno

**Imune a condição: Envenenado, Encantado.

Sentidos: Visão no escuro 18m. Percepção passiva 12.

idiomas: compreende os idiomas que sabia em vida, mas não pode falar

Nível de desafio: 6 (2300 XP)

Fortitude de morto vivo: Se o dano sofrido reduzir o licker a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Grito de Alerta: Quando o Licker é atingido por um ataque, ele pode usar uma reação para soltar um grito horrível. Isso não afeta seus inimigos, mas ele alerta qualquer morto-vivo próximo à sua presença, bem como uma presa em potencial.

Ações

Garras: Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5m. Sucesso: 13 (2d6 + 2) dano perfurante. O licker pode fazer este ataque duas vezes.

Chicotear com a Língua: Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, até 9m, Até duas criaturas dentro de uma linha de 6m. Acerto: 8 (1d10 + 4) dano por concussão.

Virus: Uma vez que um licker acerte o alvo, é necessário um teste de fortitude 12, em caso de sucesso nada acontece. Em caso de falha o alvo está infectado e começa a perder um ponto de vida permanente por hora, ou até receber a magia restauração menor, caso isso não ocorra a criatura se torna um zumbi como os demais moradores da cidade.



COMBATER OU FECHAR A PORTA?

Você pode deixar os jogadores decidirem se enfrentam e pegam o loot da sala, ou deixam pra lá e correm daí.

O licker não virá atrás dos personagens caso eles fechem a porta mas em contra partida eles perderam ótimos itens e acesso a informações, segue abaixo o relato do Lorde Spencer:

Temo que minha pesquisa se transforme em pó, o vírus mágico que estou pesquisando, está se mostrando muito agressivo.

Tentei combina-lo com várias criaturas, mas não tive sucesso ao criar o que o Conde Sandoval me pede. Guerreiros perfeitos, incansáveis e obedientemente cegos.

A cada teste as cobaias se transformam em erros, zumbis grotescos e outros seres que não obedecem ao meu comando. Só me resta tranca-los em meu laboratório e aguardar o momento ideal para desová-los, sem que ninguém perceba que fui o responsável.

PORTA VERDE

Ao chegar à porta verde os personagens não ouvem um único som vindo dela, (Percepção CD 15) A porta aparenta estar bem conservada e abre com facilidade, seu interior guarda 4 armaduras completas de placas, uma maça espinho +1 (arma de uma mão 1d10+1 dano de concussão e perfuração) e uma besta pesada (1d10, Perfurante).

Com um teste apurado de Investigação CD 16, os personagens encontram um fundo falso em um dos manequins que vestem uma das armaduras, esse fundo falso contém páginas arrancadas de um diário com os seguintes dizeres:

Eu disse que trabalhar para magos era um negócio perigoso, agora que todos estão adoecendo Margareth diz que eu estava certo, ontem mesmo um dos cachorros adoeceu e mordeu os demais. Agora estão lá, agonizando no canil, os gritos dos bichos me causam mais medo do que a reação do mago se ele voltar e descobrir que acabei com os cães.

Os malditos cães sumiram! Ninguém acreditou em mim na taverna do Rei Falido, mas eu juro que os bichos fugiram pro mato, que os deuses me protejam, mas hoje eu pego a Margareth e fugimos daqui.

PORTA VERMELHA

Essa porta termina em a uma enorme sala de visitas ricamente decorada com tapeçarias e bebidas chiques. Ela também acessa a cozinha da mansão que está em terrível estado. Assim que a porta for aberta os personagens ouvem os lamentos dos 2d4 serviçais que se tornaram zumbis.

Após eliminar os zumbis os personagens conseguem acesso a mantimentos que ainda não se estragaram, farinha, barras de um tipo de doce marrom e tabletes adocicados, eles também podem pegar a prataria da casa, cerca de 200 p.o. em talheres e obras de arte.

A cozinha também tem uma porta para os fundos da mansão, mas um olhar para fora, revelará cerca de 5d10 zumbis pelo caminho, tornando uma fuga por ai pouco provável.

SEGUNDO ANDAR...

Existem duas portas restantes no andar superior além da porta do relógio, a primeira é o quarto do lorde, que guarda suas riquezas.

Vocês abrem uma porta de coloração roxa, o quarto a sua frente é de uma riqueza exuberante. O quarto possui adornos de ouro que se confundem com o mármore, aqui repousam grandes armários cheios de roupas, anéis luxuosos e pulseiras de grande valor.

A cama possui dosséis de seda branca quase transparente, e aparenta estar livre de qualquer poeira, o quarto possui um banheiro ricamente decorado com uma latrina prateada e uma pia, a prova máxima de riqueza, a casa possuía água encanada.

Embaixo da cama é possível ainda achar uma pequena caixa de joias. (Percepção CD 13) A caixa guarda pedras no valor de 600 p.o. Os adornos do quarto podem ser arrancados, mas não sem fazer barulho.

Seu valor pode alcançar até 200 p.o. Enquanto as pulseiras e anéis chegam a 100 p.o.

Com um teste melhor de percepção CD 16, os personagens acham um pergaminho escondido dentro de um fundo falso no armário, trata-se de um círculo de teletransportação endereçado a Endealor a capital do reino de Minerva.

O ESCRITÓRIO

Esse segundo quarto é o escritório de Lorde Spencer, o local conta com uma escrivaninha, um globo representando o mundo de Armoria com várias regiões não descobertas e muitos livros principalmente sobre botânica e anatomia dos humanoides.

Peça um teste de percepção CD 16 aos personagens, em caso de falha leia o primeiro texto, em caso de sucesso, leia o segundo e caso eles tenham ativado o mecanismo do relógio, o terceiro:

Esse local parece pequeno para um laboratório, os papéis em cima da mesa mostram uma fortaleza criada no alto de uma montanha, as estantes cheias de livros parecem inúteis, como todo o restante aqui.

O escritório parece pequeno para quem se referia ao local como um laboratório, vocês acham estranho algumas as folhas em cima da mesa mostrando algo sobre a fortaleza Umbrella, um local criado no meio de uma cadeia de montanhas. Algo na parede chama a atenção, ela parece ser fina demais para aguentar essa mansão, aquilo pode guardar uma passagem.

Vocês chegam ao escritório e acham a entrada para o laboratório aberta. Rapidamente se lembram do mecanismo do relógio. existem alguns papéis mostrando plantas e outras peculiaridades sobre uma fortaleza escarpada nas montanhas, porém seu raciocínio é impedido pelo urro que vem do laboratório.

O LABORATÓRIO DO MAGO LOUCO

O laboratório tem 12 metros de raio sendo uma construção quadrada, no meio do local existe uma planta enegrecida que um dia foi viva. Os livros do local estão revirados e muitos dos aparelhos estão destruídos.

Quando vocês entram no local, conseguem ver ainda um círculo de teletransportação desenhado na rocha bruta no chão do local, O urro fica mais forte e uma das estantes de livros explode, revelando uma criatura que não deveria existir.

Seu corpo humanoide se assemelha a um Golias, mas um de seus braços termina em uma garra asquerosa enquanto seus olhos vermelhos levam medo aos seus corações.



Spencer brincou de Deus e misturou um vírus a outras criaturas vivas produzindo mutações insanas, seu maior erro aconteceu quando Lisa Trevor entrou no laboratório e tocou a imensa planta que residia no meio do local.

Algo diferente na menina reagiu com o vírus matando a garota, mas dando vida a algo brutal e descontrolado e é com isso que os personagens devem lidar agora.

TYRANT

Morto vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 16 (19 no coração dano agravado)

Pontos de vida 93(11d10 + 33)

Deslocamento 12m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	8 (-1)	8 (-1)	9 (-1)

Teste de resistência: Con +6 Sab +4

Imune a dano: veneno

**Imune a condição: Envenenado, Encantado.

Sentidos: Visão no escuro 18m. Percepção passiva 10.

idiomas: compreende os idiomas que sabia em vida, mas não pode falar

Nível de desafio: 8 (3900 XP)

Fortitude de morto vivo: Se o dano sofrido reduzir o cerberus a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Garras: Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +7 para acertar, alcance 3 m. Sucesso: 13 (3d6 + 4) dano perfurante. Tyrant pode fazer este ataque duas vezes.

Empalamento: Ataque de Arma Corpo-a-Corpo: +7 para acertar, até 3m, Até duas criaturas dentro de um raio de 1,5m. Acerto: 20(4d8 + 4). Dano por perfuração.

Investida alucinada Ataque de Arma Corpo-a-Corpo, alcance pessoal +7 para acertar. Acerto 19 (3d10+4) Tyrant corre em direção a um inimigo por pelo menos 3 metros e acerta o alvo com seu ombro. (Concussão)

Virus: Uma vez que o tyrant acerte o alvo, é necessário um teste de fortitude 13, em caso de sucesso nada acontece. Em caso de falha o alvo está infectado e começa a perder 1 ponto de vida permanente por hora, ou até receber a magia restauração menor, caso isso não ocorra a criatura se torna um zumbi como os demais moradores da cidade.

O FINAL

Após derrotar o ultimo inimigo, os personagens podem usar o pergaminho para ligar o círculo mágico de teletransportação para chegar a capital, eles devem procurar rapidamente um hospital ou uma ordem clerical para eliminar a infecção que carregam antes que seja tarde demais.

As autoridades devem ser avisadas o mais rápido possível e isso não passará impune aos olhos do Lorde Spencer, primeiramente a cidade será eliminada antes de qualquer autoridade chegar ao local.

Uma tempestade de fogo destruirá tudo sem deixar provas contra o mago e agora ele está de olho nos personagens que mesmo por engano, mexeram com o mago errado.

TAVERNA DO BEHOLDER CEGO E CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Fala galera, aqui é o Biel, o bardo e é com grande prazer que lanço essa aventura. Eu sou um fã da franquia Resident Evil e sempre quis passar as emoções que vivi para meus personagens na mesa. Portanto acho que essa miniaventura transmite bem esse sentimento.

Espero que tenham gostado do tema e que se for possível deem seu feedback após utilizarem. Peço ainda a sua audiência ao nosso podcast Taverna do Beholder Cego que pode ser encontrado em qualquer app de podcasts ou no endereço: podcast.beholdercego.com

Ajude a Taverna a crescer, seja nosso padrinho e receba todos os meses aventuras prontas, personagens Npc's e muito mais. www.padrin.com.br/obeholdercego