

## BATISMO DE GATUNO

Esta aventura foi desenvolvida para o sistema **Old Dragon**, para funcionar normalmente com apenas um jogador e um Mestre. A aventura foi escrita, originalmente, para personagens *Ladrões* iniciantes, de nível 1, sendo necessário algum trabalho de preparação caso o jogador queira interpretar uma classe diferente de personagem, ou de nível maior. Também pode ser usada como um evento curto dentro de uma campanha, em qualquer cidade grande.

### Histórico da aventura

(ler para o jogador)

*Chega aos seus ouvidos que algumas pessoas da cidade seguiram viagem junto a uma caravana comercial, rumo a um estado vizinho. Um desses viajantes é um mercador local, cuja residência situa-se num bairro um pouco afastado do centro de comércio da cidade – localidade famigerada por eventuais furtos e assaltos, por conta da baixa vigilância da guarda oficial. Ainda que a caravana siga por meses em viagem, atravessando diversas outras regiões do reino, alguns membros da comitiva comercial retornam logo – dentro de um ou dois dias – tempo suficiente para que certos oportunistas “avaliem” seus imóveis (de dentro para fora). Ainda que a prefeitura dê um reforço a seus oficiais de segurança, o salário dos guardas é tão baixo que os oficiais acabam não se dedicando tanto.*

*Após pesquisar um pouco, você consegue encontrar a casa de um dos mercadores ausentes – uma pequena mansão de dois andares, mais um sótão, em uma rua pequena. É uma bela noite: o céu está limpo e estrelado, a luz da lua derrama sobre os ladrilhos uma tonalidade prateada, apenas interrompida pela luminosidade errática das tochas dos vigias noturnos. Os guardas patrulham os bairros em duplas, no meio das ruas, alguns observando em silêncio cada travessa, esquina ou beco; outros apenas caminham de modo natural, discutindo algum assunto da política vigente.*

*Aproveitando as sombras e aguardando que os vigias sigam outra direção, você aproxima-se da residência marcada a passos leves e ágeis.*

Caso o Mestre precise de outras motivações para inserir o personagem nesta aventura, basta utilizar um ou mais dos seguintes ganchos (caso haja mais de um jogador):

- A guilda dos ladrões quer cobrar uma “taxa extra” de seu serviço de proteção e indica o PJ para invadir a casa do comerciante e roubar o que for possível.
- O PJ é contratado para roubar a casa e deixar algum objeto que incrimine um cidadão nobre de fama duvidosa.
- Um comerciante rival quer provocar grande prejuízo a seu desafeto: o PJ é contratado para invadir a casa, roubar o que puder e ainda inutilizar qualquer mercadoria que estiver estocada.
- Coryn Stradus, o ex-proprietário da mansão, deixou alguns pertences no sótão da residência e os deseja de volta. Como o novo proprietário nunca reservou tempo para receber uma visita do antigo dono do imóvel, e como também evitou seu contato, Coryn decidiu contratar o PJ para invadir a mansão e reaver seus pertences.

### Para o mestre de jogo

O mercador de tapeçarias *Petrus Murdoc*, um senhor de quase 50 anos, relativamente conhecido na cidade, realmente uniu-se à comitiva de uma caravana para ampliar seus negócios em outros povoados. Ele pretende ficar ausente apenas por três dias, tempo que usará para tornar-se fornecedor de lojistas distantes, divulgar sua mercadoria e, claro, vender diretamente seus produtos com algum desconto. Petrus não confia na guarda de sua cidade – noção que o levou a negociar uma suposta “proteção”, oferecida por membros de um bando local de gatunos. Apesar disso, o mercador de tapetes não é bobo e resolveu tomar medidas um tanto extremas para garantir a segurança de seu lar: ele instalou armadilhas ao longo de pontos estratégicos de sua mobília e cômodos, capazes de ferir e envenenar possíveis invasores. Além disso, convocou seu guarda-costas pessoal Max, que está de prontidão na residência, embora que não muito atento na noite de hoje – como é sexta-feira, sendo Max um apreciador de um bom vinho, hoje ele se declarou livre para experimentar lentamente algumas garrafas da adega de seu patrão...

Há outro detalhe importante sobre o mercador ausente, que deve ser deixada para que o PJ descubra sozinho: Petrus é um *mago*. Um mago iniciante (2º nível), porém, capaz de estudar por conta própria os segredos da magia. Apesar de sua aspiração aos estudos arcanos, com as constantes tarefas que a rotina de sua loja exige, Petrus deixou de praticar magia há alguns anos, deixando seu Grimório trancafiado na gaveta de sua escrivaninha. Ninguém na cidade sabe acerca de sua segunda ocupação, nem mesmo seu guarda-costas.

### A mansão

A casa é uma residência de dois andares, com um aspecto um tanto envelhecido e mal-cuidado. Petrus adquiriu a mansão recentemente e não tivera tempo para contratar serviços de reforma e pintura – fato que lhe rendeu insinuações de ser avaro e desleixado.

O imóvel mede aproximadamente 12 metros de frente por 9 metros de fundo, é feita de alvenaria e possui duas chaminés na lateral esquerda. Todas as janelas da casa estão trancadas, e nenhuma iluminação ou movimento pode ser visto no interior da casa.

A frente da casa é decorada com uma cerca-viva que não é podada há meses, e a porta de entrada é de folha dupla. Nos fundos da casa, há outra porta, simples, mas trancada e bloqueada por dentro com um armário pesado. Existem três maneiras de invadir a casa:

- Porta da frente:** pode ser aberta com um sucesso num teste simples de *Abrir Fechaduras*, mas há um risco alto de que o PJ seja flagrado pelos guardas. Se o jogador quiser tentar, precisará fazer um bom uso de tática, interpretação e alguns sucessos nos Talentos *Mover-se em Silêncio* e *Esconder-se nas Sombras*. Esta entrada oferece boas oportunidades para ideias engenhosas e, caso o jogador consiga invadir a mansão por esta entrada, receberá um bônus de 200 XP.

Caso o Ladrão seja flagrado pelos guardas, o combate é inevitável. Um deles soará uma corneta, e o PJ deverá enfrentar dois guardas de uma vez. Se decidir entrar em combate, em questão de 7 turnos chegarão mais 2d6 vigilantes. A única saída é fugir. Se mais de 2 guardas chegarem, o PJ será cercado e preso. A aventura estará terminada.

**Guarda noturnos (duplas):** CA 15; BA +2; JP 16; Mov. 9m; Homem de Armas nível 1; PVs 8; #ataques 1; dano 1d6+1 (espada curta); Alinhamento Neutro; armadura de couro; escudo; 15 moedas de cobre. XP: 35.

- Chaminés:** são estreitas, mas feitas de tijolos, o que possibilita a escalada de um Ladrão habilidoso – dois sucessos em testes de *Escalar Muros* são necessários para atingir o telhado da casa. Porém, Petrus deixou uma armadilha muito simples preparada para o audaz escalador: após 4 metros de escalada, cerca de 3 tijolos estão *soltos* – o que fará com que o Ladrão simplesmente caia, sofrendo 1d6 de dano. A queda também pode alertar os guardas noturnos em duas chances em seis (1 ou 2 em 1d6). Para evitar a queda, é necessário obter sucesso num teste de JP com modificador de Destreza. Se alcançar o telhado da casa, o PJ descobrirá que é possível entrar pelas chaminés – se ele for um Halfling ou um Gnome. Caso contrário, será preciso descer e tentar outro meio. A casa tem 9 metros de altura. Se cair do telhado, o PJ sofrerá 3d6 pontos de dano (1d6 a cada 3 metros). As janelas do telhado são inacessíveis devido à posição íngreme. Não há pontos de apoio para tentar arrombá-las.
- Porta dos fundos:** Não é impossível entrar pela porta dos fundos, mas será necessário mais do que arrombar a fechadura: Petrus escorou a porta com um pesado armário contendo painéis e mantimentos, fazendo um tipo de barricada. Tentar empurrar a porta fará tanto barulho que chamará a atenção dos guardas da rua – e do guarda-costas Max, que está cochilando a esta hora. Não é possível abrir esta porta sem destruí-la totalmente.
- Janelas:** todas estão trancadas por dentro com um trinco simples, mas com um sucesso em um teste de *Abrir Fechaduras* com um bônus de +10%, é possível abri-las por fora. No entanto, há uma chance alta de que o barulho do trinco acorde o vigia da casa ou chame a atenção dos guardas noturnos. Jogue 1d6: se o resultado for 4 ou 5, Max acordará e andará pela casa para verificar o ruído. Se o resultado for 6, os guardas noturnos também ouvirão o barulho do trinco e virão averiguar o incidente. Se apenas Max for alertado, ele irá procurar a origem do ruído. Se o PJ tiver um sucesso no Talento *Esconder-se nas Sombras* dentro da casa, conseguirá enganar Max, que voltará a dormir na adega (porão) em 2d6 turnos.

1. **Sala de estar:** se o PJ conseguir entrar nesta sala, conseguirá enxergar pouca coisa, a não ser silhuetas baixas no aposento. Caso o personagem seja um elfo ou anão, poderá enxergar normalmente. Se for um humano ou halfling, lembre o jogador de que precisa de uma fonte de luz para locomover-se dentro da casa sem problemas. Se o PJ utilizar qualquer fonte de luz mais intensa do que uma vela, poderá chamar a atenção dos guardas da rua, que perceberão a luminosidade em uma chance de 1 em 1d6. Também é importante lembrar que, ao andar pela casa e visitar cada cômodo (ou subir as escadas), é preciso realizar um teste de *Mover-se em Silêncio* com um bônus de +30% (Max está dormindo, um tanto embriagado). Em caso de falha em qualquer teste do talento em questão, o PJ fará algum ruído e Max acordará para verificar o que está acontecendo. Nessa situação, será preciso obter sucesso em *Esconder-se nas Sombras* com um bônus de +30% (a casa está na mais completa escuridão, e Max só usará uma vela para se orientar). Em caso de falha, o PJ deverá enfrentar Max (veja sua ficha no Apêndice).

*Dois poltronas estão colocadas à frente de uma lareira apagada. Próximo a elas, na parede norte, há uma cômoda baixa, guardando alguns livros com capas de couro. Há um grande tapete no chão, de forma oval que abrange as poltronas. Uma mesa de fina qualidade, cercada por seis cadeiras, posiciona-se à direita da sala, junto a uma escadaria que leva para o andar superior. Em cima da mesa de jantar, há uma pequena estátua que reflete a pouca luminosidade que entrou pela porta. Na parede norte, ao lado da mesa de jantar, há uma outra tapeçaria, de formato retangular, com bela estampa.*

As poltronas valem 40 PO cada. A mesa de mogno pode atingir 250 PO, e suas cadeiras valem 35 PO cada. Entretanto, toda essa mobília é pesada e desengonçada para se levar, além do que obviamente chamaria a atenção da guarda noturna. Os livros são todos sobre assuntos mundanos, como poesia bucólica e rupestre, história e fábulas juvenis, valendo cerca de 3d6 PO cada. Todos os livros juntos pesam 3 quilos, há 20 livros na cômoda, cada um pesando 150 gramas. A estátua em cima da mesa é de um dragão de asas abertas. Ela mede cerca de 35 cm, é feita de ouro e pesa 3 quilos. Ela vale 200 PO. O tapete oval embaixo das poltronas mede cerca de 2 metros de diâmetro, pesa 3 kg e vale 300 PO. A tapeçaria da parede ao lado da mesa de jantar mede 1,5m de largura por 1,8m de comprimento, pesa 2,5 kg e vale 450 PO.

2. **Cozinha:** a porta para este cômodo está trancada. No entanto, sua fechadura é muito simples, e concede um bônus de +40% ao talento *Abrir Fechaduras*. Os armários e gavetas estão cheios de louças, talheres, xícaras e comida desidratada – tâmaras, passas, maçãs e bananas, carne etc. A mesa, feita de madeira simples, está com a superfície suja com algum resíduo grudento e enegrecido. A porta dos fundos está bloqueada por um dos armários, um dos mais pesados, que contém muita comida e potes de condimentos. No canto sudeste da cozinha, há um alçapão que leva ao porão (área 3). Os talheres e louças não valem nada por estarem muito gastos. Porém, há um conjunto de seis xícaras feitas de uma porcelana elegante, com flores detalhadas, pintadas em azul. O conjunto todo vale 80 PO, e pesa 400 gramas.
3. **Porão:** degraus estreitos e íngremes levam a um aposento plano, de piso rústico composto por barro seco. Na parede oeste, pode-se notar três móveis cujas prateleiras guardam dezenas de garrafas. Junto ao armário do meio, sentado no chão, está um homem moreno e forte, careca, vestindo uma cota de malha, portando uma espada longa. Ele está dormindo, e duas garrafas estão deitadas no chão, entre suas pernas. O homem ronca alto. Há um odor forte de álcool no ambiente. Se o PJ entrar neste ambiente portando alguma fonte de luz, Max acordará imediatamente e atacará. Caso contrário, o PJ precisará ter sucesso em um teste de *Mover-se em Silêncio* com um bônus de +20% (ele está bêbado e ronca muito).

Aqui o PJ tem uma chance de ouro: caso sua ação seja bem executada, pode evitar a ameaça de Max pelo restante da aventura. O PJ tem duas possibilidades: matar Max ou *nocauteá-lo*, de modo a garantir que não acordará tão cedo. O Mestre de Jogo deve avaliar a atitude do PJ, de acordo com seu Alinhamento. Se ele for Ordeiro ou Neutro e decidir simplesmente assassinar Max, não receberá mais nenhum XP a partir deste momento. Se o PJ pertencer ao Alinhamento Caótico, não receberá nenhuma penalidade de experiência, porém, o Mestre deve ressaltar ao jogador que um assassinato poderá melindrar demais a população e as autoridades locais. Matar o vigia é fácil e não exige nenhum teste – apenas uma arma cortante ou perfurante para atingi-lo na jugular.

Caso queira apenas nocautear o vigia, o PJ deverá usar algum objeto ou arma *contundentes* e atingir a cabeça de Max com relativa força. Esse ataque terá um bônus de +10, e não provocará dano real. Em caso de sucesso, Max ficará desmaiado durante toda a aventura, deixando o PJ livre para vasculhar a mansão sem precisar se preocupar com barulho. Mas a derrota de Max desta maneira não concederá nenhum prêmio em XP. Se o PJ falhar neste ataque, Max sofrerá o dano e acordará, atacando o personagem. Se o PJ obtiver uma *Falha Crítica* (tirando 1 no d20) ao tentar nocauteá-lo, Max estará morto. A escolha é do jogador.

Se o PJ derrotar o vigia, poderá vasculhar o porão, que contém a adega de Petrus: cerca de 60 garrafas de vinhos diversos, de diferentes vinícolas, dispostos ordenadamente em prateleiras de madeira escura. Cada garrafa vale certa de 4d8 PO, pesando 800 gramas. O PJ pode experimentar alguma delas, mas se beber mais do que 4 cálices, poderá ficar embriagado e receber penalidades de -1, -2 ou -3 (e -20% nos Talentos Ladinos) em todos os testes daqui em diante na aventura, dependendo da persistência de sua curiosidade etílica...

Também existe a possibilidade de que o PJ queira furtar algum pertence de Max e deixá-lo em paz. Os únicos objetos que podem ser surrupiados neste momento são sua algebeira de moedas e um molho de chaves. Cada um desses itens exige um sucesso no teste de Pungar. Em caso de falha, o vigia acordará num sobressalto e atacará o PJ sem fazer perguntas.

Max tem 85 PO, uma cota de malha e uma espada longa em ótimas condições e um molho contendo cinco chaves de prata. Cada uma delas abre um dos cômodos, incluindo as portas da frente e dos fundos.

Há uma grade de ferro pesada bloqueando uma saída de escoamento na parede sul. Não é possível remover a grade, a não ser com muito trabalho e ferramentas adequadas (picareta, martelo, estacas...). O sistema de esgoto do porão leva para bem longe da cidade.

4. **Hall:** as escadas da sala de estar levam a este Hall, que está vazio. Há duas janelas: ao norte e a leste, trancadas, e duas portas, a oeste e a sul, também trancadas. No teto a sudoeste, em um canto entre as duas portas, há uma portinhola que leva ao sótão.
5. **Dormitório:** a porta para este aposento está trancada e contém uma armadilha: caso o PJ falhe na tentativa de localizá-la, ou nem sequer a procure, acionará um dispositivo na maçaneta que ejetará uma agulha que espetará sua mão, causando apenas 1 ponto de dano – mas o PJ será inoculado com um veneno incapacitante, que provocará dores, formigamento e irritação em seu antebraço, gerando uma penalidade de -2 ou -15% em quaisquer testes feitos com a mão afetada. As dores e o leve inchaço impedirão o PJ de usar o braço em questão para carregar qualquer objeto ou arma, pelo restante da aventura. Jogue 1d4 para decidir qual mão será atingida: par (direita) ou ímpar (esquerda).

Quando o PJ entrar, leia:

*Há uma cama de solteiro, de madeira nobre e decoração fina na parede oposta, ao lado de uma lareira. Em um canto a sudeste do cômodo, há uma escrivaninha com diversos papéis e vidros de tinta em sua superfície. Em cima da lareira, há três objetos que escondem-se em meio à escuridão. Na parede sul, há um tapete retangular com estampa intrincada, há uma janela no canto da parede norte.*

Em cima da lareira, há um candeeiro com uma vela apagada, uma pequena caixa de madeira fechada com um cadeado e uma jarra de vidro com água. O candeeiro é feito de prata, e vale 30 PO. A jarra não tem valor comercial algum. A caixa de madeira, com as dimensões de 20cm x 15 cm x 15 cm, pesa cerca de 1 kg. A chave para o cadeado da caixa está escondida embaixo do colchão da cama, mas, caso o PJ não queira procurá-la, pode abrir a caixa com um sucesso no Talento *Abrir Fechaduras*. A caixa contém: 150 PO, 2 gemas (ônix) no valor de 50 PO cada e um anel de prata com o ornamento de uma pequena caveira, no valor de 70 PO. O anel não é mágico, mas é um objeto que Petrus usava para frequentar reuniões de um antigo círculo de magos do qual fazia parte. Se o PJ vier a utilizar esse anel em público, há duas chances em 10 (1-2 em 1d10) de ser reconhecido por um mago do círculo, o que pode repercutir em situações embaraçosas. Isso fica a cargo do Mestre.

A tapeçaria da parede sul mede 1,8m de largura por 2m de comprimento, pesa 4 kg e vale 500 PO.

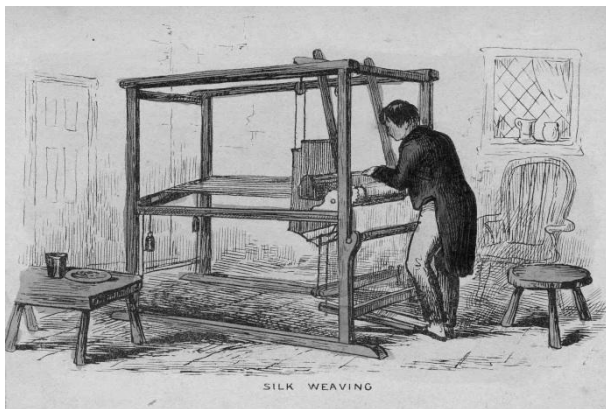
Além da bagunça de papéis, tinta e penas em sua superfície, a escrivaninha contém uma gaveta, também trancada com uma fechadura resistente. A chave para esta gaveta não está na mansão, pois Petrus sempre anda em posse dela. Caso o PJ queira abrir a gaveta, deverá ter sucesso num teste de *Abrir Fechaduras*. Apenas uma tentativa é permitida.

Os papéis em cima da escrivaninha estão preenchidos com anotações rotineiras sobre a movimentação de sua loja, incluindo despesas, lucros e créditos com clientes que compraram à prazo. Há um pequeno livro de capa cinza, contendo o registro contábil de seu empreendimento. Outras folhas contém registros de tapeceiros residentes em outras cidades e os valores de seus serviços. Toda esta papelada não tem valor comercial, mas, se o PJ quiser levar toda a documentação, pode tentar vendê-la para algum comerciante concorrente – caso encontre algum. Se conseguir achar um concorrente interessado, a papelada pode render algo em torno de 2d10 PO.

A gaveta da escrivaninha contém algo diferente: apesar de um pouco emperrada por falta de uso, ela guarda um grande livro com capa dura, de um vermelho escuro um tanto empoeirado. Há inscrições estranhas, gravadas em prata, no meio da capa. Se o PJ souber ler (isto é, se tiver Inteligência 10 ou mais) e folhear o tomo, descobrirá uma série de escritos arcanos, em linguagem mística, explicando como realizar três mágicas: a) fazer uma pessoa tornar-se amigável e obedecer a pedidos e ordens do mago; b) abrir ou trancar qualquer tipo de porta, fechadura ou cadeado sem necessitar da chave e c) detectar objetos ou efeitos mágicos. Ou seja, respectivamente, as mágicas *Enfeitiçar Pessoas*, *Abrir/Trancar* e *Detectar Magia*. Se o PJ for um mago, ou se houver um mago no grupo, ele pode copiar as mágicas contidas no Grimório e realizar um teste de Inteligência usando a *Chance de Aprender Magia* para cada uma. Ou, então, o PJ simplesmente pode incluir o livro arcano em seu inventário de furto e levá-lo junto com a muamba. A essa altura, o PJ já deve ter concluído que o dono da casa, além de mercador, é também um mago. Se o jogador descobrir isso sozinho e roubar o Grimório, ganhará a 150 XP (a premiação indicada no Apêndice). O Grimório pode alcançar o valor de 300 PO (100 PO por círculo das magias escritas). O livro de magias pesa 3 kg.

6. **Depósito/oficina:** a porta deste aposento está trancada de duas formas: possui uma fechadura de qualidade superior, impondo um redutor de -5% no Talento *Abrir Fechaduras* e um trinco contendo um cadeado (teste normal de *Abrir Fechaduras*). Além disso, há também uma armadilha: o invasor que abrir a porta totalmente e tentar entrar no cômodo, será atingido por uma alabarda que está pendurada no teto em posição perpendicular à porta, suspensa por um sistema de cordas. A arma de haste atingirá o PJ na altura do peito, com o cabo de cabeça para baixo, provocando um dano de 1d10+1 (bônus da altura em que a arma estava). É possível evitar esta armadilha com um sucesso em uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza. É possível, também, localizar esta armadilha com o Talento de ladrão, ou conseguindo 1 em 1d6, caso o PJ não seja da classe adequada. Para desarmá-la, é preciso ter sucesso num teste de *Desarmar Armadilhas*. Se o vigia Max ainda não tiver averiguado a casa, depois desta armadilha ser acionada, ele acordará e subirá ao segundo andar, a menos que o PJ já a tenha nocauteado ou eliminado.

Caso o PJ sobreviva a esta armadilha, leia:



Quase ao centro da sala, há um enorme engenho feito com várias hastes de madeira formando um tipo de armação retangular, de aproximadamente 1,85m de altura. O aparelho contém um rolo de fios em sua extremidade, que se enreda em muitas tramas de fios em outra extremidade da estrutura. Há um tipo de tecido em produção – que se assemelha a um projeto de tapeçaria, mas ainda em seu início. Ao que tudo indica, é uma máquina de tear.

Nas paredes norte e sul há duas cômodas, cada uma contendo diversos rolos de fios, de cores variadas. Em cima das cômodas, há tesouras, estiletes, agulhas de costura, dedais e pedaços de tecido. Em um canto a sudoeste, há uma poltrona acolchoada, um tanto surrada e suja, por sobre a qual estão postos mais rolos de fios – usados. Há uma lareira na parede oeste e, em um canto a sudeste, uma pilha de tapetes prontos, mais ou menos do mesmo tamanho.

A máquina de tear é um engenho valioso e lucrativo: nas mãos de um bom artesão ou comerciante, é possível realizar uma fortuna considerável, se houver um mercado com clientela razoável. O engenho pode alcançar um valor alto, mas não é possível removê-lo sem fazer muito barulho: será preciso despregar suas hastes, o que ainda pode simplesmente estragar sua estrutura e inutilizá-lo.

Os outros objetos podem ser facilmente levados: cada rolo de fios vale cerca de 1d4 PO, e no total, todos eles pesam cerca de 15 kg. Os utensílios de costura, como dedais, tesouras e agulhas, não têm valor comercial por estarem muito gastos. Já os tapetes ao canto sudeste deste aposento são o tesouro pessoal de Petrus: há 60 tapetes empilhados que atingem uma altura de quase 1 metro, cada um deles tendo um valor variável, de cerca de 3d6 x 10 PO. Cada tapete pesa por volta de 2 kg, medindo cerca de 1,5m de largura por 1,8m de comprimento. Todos eles possuem estampas finamente elaboradas. Levar toda essa mercadoria é um trabalho digno de uma carroça!

Lembre o PJ de que o peso da muamba afetará drasticamente seu movimento em jogo. Considere o valor de Força e a regra de carga, na página 50 do livro de regras Old Dragon.

7. **Sótão:** este aposento pode ser acessado através de uma portinhola no teto do aposento 4. Leia isto para o PJ:

*Esta imensa sala está vazia. Com exceção da poeira e teias de aranha espalhadas pelos cantos e queimas das vigas da casa, não há nada de valor. Todas as seis janelas estão trancadas. A luz da lua ilumina este cômodo em pequenas tiras intercaladas pelas persianas das janelas. É possível observar a tudo sem problemas aqui dentro. Através das persianas, pode-se ver a rua da frente e a vizinhança dos fundos – visão privilegiada para alguém pensando em fugir...*

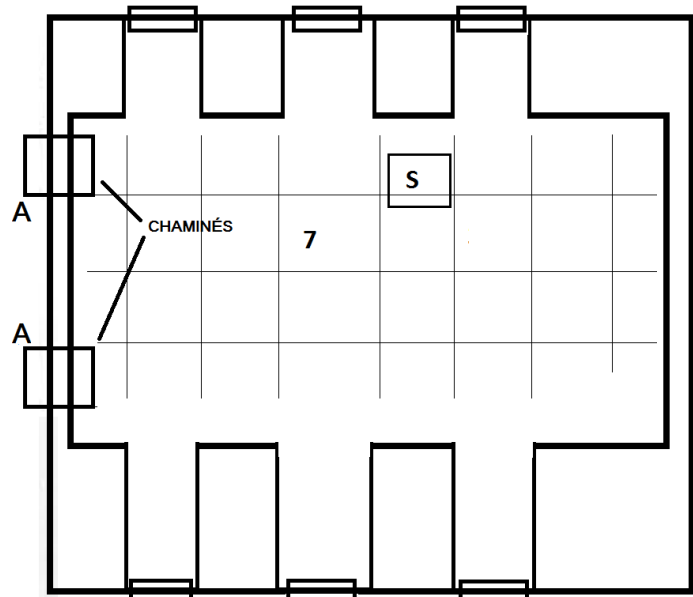
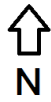
Se o PJ observar bem, notará que o sótão não é um cômodo inútil – a partir daqui, é possível realizar uma fuga eficaz, sem precisar correr o risco de dar de cara com a guarda noturna ou o vigia da casa. Só será necessário o uso de uma corda, ou então de dois sucessos no talento *Escalar Muros*. A janela mais à noroeste dá de frente para um beco sem iluminação, a partir do qual pode-se correr por entre vielas a perder de vista.

### Concluindo a aventura

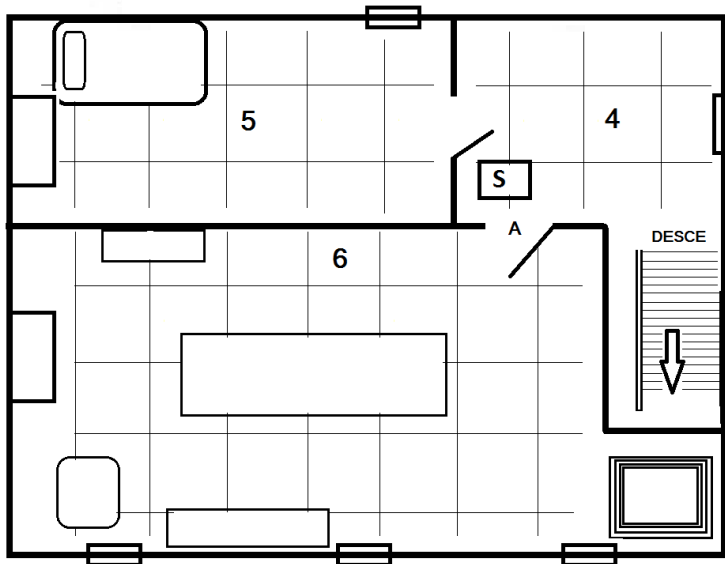
Se o PJ furtar a casa com sucesso, escapando da guarda noturna que patrulha as ruas, o jogador deve ser premiado de acordo com o sistema do Apêndice. O Mestre de Jogo também deve conceder 250 XP pelo término da aventura. O PJ também deve tomar cuidado ao revender a mercadoria roubada, para não chamar a atenção – embora que seja mais seguro levar a muamba para outra cidade, pois o mercador Petrus estará à procura de seu inventário. Ele possui dinheiro e influência o suficiente para contratar mercenários que investiguem o ocorrido em busca do autor dos furtos. Essa consequência pode dar uma continuidade para esta aventura, mas isso fica a cargo do Mestre de Jogo.

# Casa de Petrus Murdoc

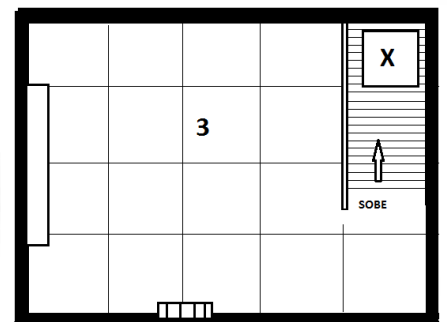
1 quadrado = 1,5 metro



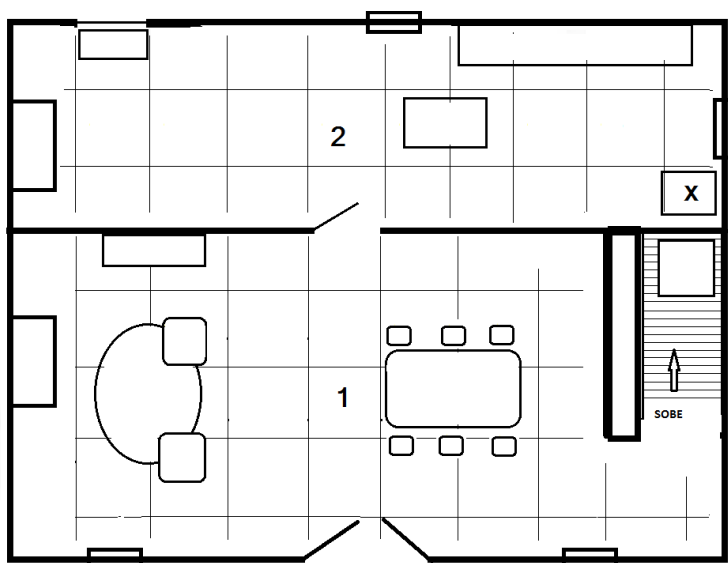
Sótão



Primeiro andar



Porão



Térreo

Legenda:

A = armadilha

S = sótão

X = porão

