

Vilarejo
sob o
Suar da Fera



Vilarejo sob o Sino da Fera

Créditos

Aventura escrita por: Erivaldo Fernandes. (Erivas)

Grid de Batalha: Erivaldo Fernandes. (Erivas)

Diagramação: Edilson Belangier

Artes: www.google.com.br

Agradecemos imensamente ao nosso amigo Erivas, por nos dar a oportunidade de adaptarmos sua aventura para o sistema GeneSys.

Acompanhem a jornada do bardo Erivas no blog

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

PROIBIDA A VENDA

As imagens usadas neste material foram encontradas gratuitamente no Google e o uso aqui não representa uma ofensa ao direito autoral de cada uma delas.



Genesys

contato@grifoeditorial.com.br

grifoeditorial.com.br

O Vilarejo Sobre o Luar da Fera é uma aventura para o sistema GeneSys voltada para 4 a 6 personagens iniciantes. O objetivo da aventura é apresentar aos novos jogadores o universo de RPG, de forma simples e rápida; esta aventura foi escrita para ser narrada em eventos, levando de 2 a 3 horas de jogo. Como ela se trata de uma **Oneshot** (Aventura rápida), ela pode ser facilmente utilizada para introduzir os jogadores em mundos de alta fantasia.

O clima da aventura é de mistério e investigação no início, seguido de um clímax de combates e revelações.

Resumo

Um vilarejo próximo as montanhas do norte no território do protetorado de **Homet**, contrata um grupo de jovens mercenários, para dar cabo de uma grande criatura que vem atacando seus rebanhos desde a última estação.

Parecia um serviço corriqueiro e sem muita importância para os mercenários, até a luz dos acontecimentos mudarem, fazendo os mesmos descobrirem segredos macabros.

Recrutamento

O grupo está de viagem pelo local, ou foi previamente contratado para ir a pequena cidade que fica bem ao pé das

montanhas.

No pequeno vilarejo, o grupo é abordado pelo representante da vila, o Conde **Renoar Loreno**. Ele os levará para a sua casa onde conversarão sobre o serviço.

Os personagens devem ser guiados pela cidade onde olharão os rostos assustados de muitos moradores no caminho da casa de Renoar.

Descrição da cidade: As casas são em sua maioria de madeira, com teto simples, barracas improvisadas de feira e alguns animais estão espalhados ao longo do caminho. O clima está frio e úmido.

⊙ Vilarejo

O vilarejo fica próximo à “**Montanha da espiral do Trovão**”, tendo um clima frio e úmido; não possui mais de 60 habitantes e, em sua maioria, são velhos e mulheres. Este vilarejo tem uma pequena praça, uma ferraria e um armazém. Todo restante do vilarejo se resume a propriedades agrícolas, não há uma milícia ou força Militar expressiva na vila.

O representante do vilarejo, Conde Renoar tem uma propriedade rural um pouco mais afastada do centro do vilarejo; embora tenha um rosto de feições pouco expressivas, se mostra ser um homem de palavras fortes e firmes.

Uma grande área próxima ao centro do vilarejo está sendo ocupada por animais e

gramado. Todo restante da área do vilarejo é de terra batida.

Informações complementares: Não há armaduras ou armas na ferraria, mas talvez umas ponteiros de flechas e setas de besta.



Ato 1

Na Casa de Renoar

Início do inverno, manhã úmida e fria.

O Grupo vai estar em uma reunião com o representante da vila e alguns dos mais velhos moradores.

APÓS ENTRAREM NA CASA, LEIA PARA O GRUPO:

*“Vamos direto ao que interessa senhores, há quase duas estações, uma criatura vem atacando os rebanhos da cidade e, também, as fazendas mais próximas. Já perdemos **quarenta**, talvez **setenta**, animais para esta besta e o nosso vilarejo não pode caçar esta criatura. Como podem ver, existem poucos jovens e poucas armas, então escrevi para a capital pedindo ajuda, estou lhes oferecendo 500 Peças de ouro por qualquer auxílio que pudessem nos dar. Vocês vão caçar a fera?”*

Renoar ofereceu uma recompensa pequena, que os personagens podem não querer aceitar de início. Eles podem tentar persuadir o conde. Caso consigam, ele aumentará a recompensa para 600 peças de ouro.

Nesta reunião Renoar vai tirar as dúvidas do grupo quanto a criatura. (Pelo menos o que ele sabe até agora...). Ele então pedirá para que o grupo siga para a fazenda do Velho Morgan, onde ocorreu o último ataque da fera, para investigar os seus rastros.

A esposa e a filha de Renoar estarão na casa mas somente a filha evitará os personagens. Caso entrem em contato com eles, vão falar sobre maldições e espíritos vingativos.

A filha se recusará a falar com qualquer um, mas a senhora Atalanta Renoar pode

dizer algo aos jogadores que mostrarem respeito às tradições ciganas.

Se algum deles conversar com ela pode acabar ouvindo uma velha história cigana:

“Ao nascer do sétimo filho do sétimo filho de um casal, a lua toma para si um corpo de luxúria.

Esta luxúria se converte em sangue, este sangue caça dentre os homens aqueles que têm pecados e aqueles que não têm respeito pela passagem das filhas da lua. Somente o custo do pagamento pode deter a luxúria que se tornou sangue e busca vingança pela pureza roubada.”

É a fera da Lua que está em nossa cidade, por que ninguém acredita na lenda? Eu tenho certeza de que é a fera da luxúria!

Ela será levada pelo marido pondo fim ao diálogo.

OUTRAS INFORMAÇÕES

O que o conde Renoar sabe?

- Sons assustadores podem ser ouvidos das casas a noite. (Todos afirmam lembrar o rugido.)

- Várias marcas de garras e buracos são encontrados nas cercas mas ninguém sabe dizer de que animal eles são. Na fazenda dos Morgan podem ser vistas algumas das marcas mais “recentes”.

- O Monstro ataca animais de grande porte; ele ignorou o galinheiro da fazenda dos William, mas matou duas vacas, e

arrebentou um dos cavalos ao meio.

- Os ataques às fazendas são frequentes, acontecendo quase todos os dias, nos últimos dois meses.

- Os ataques só ocorreram a noite, sempre perto da meia noite.

Ato 2

Rastros da Besta

Começo da tarde/final da tarde. O frio é maior e a noite, de lua cheia, está escura, pois as nuvens estão bloqueando sua luz.

O grupo vai investigar vestígios na fazenda que sofreu o último ataque. Nesta fazenda há uma casa grande, um celeiro e um campo com pasto e uma cerca. A casa grande está ocupada pela senhora Morgan e seu marido, eles não sabem nada da fera, no máximo vão falar que o rugido do bicho era horrível. No pasto há um rastro comprometido pela chuva que entra floresta a dentro, ele passa pela cerca e desaparece nas árvores.

INFORMAÇÕES SOBRE A INVESTIGAÇÃO

As garras estão marcadas nas árvores; são cortes profundos, como se quatro machados a tivessem atingido.

As pegadas se assemelham as patas de um lobo, mas são muito grandes e profundas, como um urso andando em

duas patas.

Há galhos quebrados e rastros de luta. Mas não há evidência de sangue ou restos de animais.

Dentro da floresta é difícil seguir um rastro. As pegadas se perdem no meio da névoa fina e dos caminhos de areia e lama; para rastrear a criatura, os personagens devem passar em 3 testes para que consigam seguir o rastro, um a cada hora, estes testes não serão fáceis.

Se um membro do grupo for bem sucedido nos testes, ele encontrará um rastro muito fraco seguindo em direção ao sul; se não forem bem sucedidos em todos os testes, eles vão perder o rastro e depois de uma hora de caminhada às cegas pela floresta, irão alertar a criatura.

Ao sul da floresta há marcas de garras nas árvores e uma trilha de ossos, ela leva a um caminho onde se pode ver uma estrada para subir a montanha, quando o grupo estiver se aproximando das pedras irão ver... sangue!

Peça um teste de percepção para todos; quem passar no teste vai notar que há um vulto passando por cima das cabeças do grupo muito rapidamente e quase não é percebido.

LEIA EM VOZ ALTA:

“A escuridão é intensa e existe uma leve



Família Renoar

sensação ruim no ar. O cheiro de terra molhada que antes estava por toda parte está quase sumindo e, em seu lugar, resta somente o frio; um vento um pouco mais forte quase apaga as tochas, e das sombras das árvores uma grande figura enegrecida se projeta da vegetação. Um corpo disforme, cuja silhueta vagamente lembra um cão ou um lobo é iluminado pela tocha, sem emitir um único som, a criatura encara suas presas. Ele encara o grupo com seus olhos vermelhos e brilhantes, rugindo ferozmente”.

Se ninguém tiver passado no teste de percepção, a criatura fará um ataque

furtivo, com uma Dificuldade de reação aumentada para os personagens jogadores. Normalmente, o primeiro a ser atacado é o que estiver mais afastado do grupo (mais a frente ou mais recuado).

Caso o grupo não tenha conseguido seguir os rastros e a criatura estiver alerta, o cenário terá o Predicado "Terreno coberto de ossos e pedras" [1], que pode ser compelido em ações que dependam de velocidade de deslocamento ou equilíbrio.

Ao fim do combate com a fera, seu corpo enorme estará no chão. Neste momento, as nuvens que bloqueiam a lua começam a se movimentar. Deixe o grupo interagir como quiser por alguns minutos, pois logo em seguida a luz da lua fará o monstro se levantar e fugir pulando pelas árvores.

Ato 3

⊙ Segredo da Besta

A noite está mais fria e a luz da lua cheia deixa o clima lúgubre.

O grupo corre ao encalço da fera. Alguns metros mais à frente, eles encontrarão o seu covil; uma caverna escondida por arbustos no final da floresta. Nele existem inscrições em um idioma antigo que lembra élfico.

Se for traduzido é possível ler:

Garras e dentes. Deuses, eu estou me

perdendo. Tenho que pôr um fim à isto, eu preciso matar aquela maldita, só assim isso vai acabar.

GANCHOS: A esposa de Renoar sabe como destruir a fera.

O grupo não precisa fazer uma viagem rápida até a vilarejo, deixe que eles interpretem suas reações e troquem ideias enquanto correm em direção a cidade.

O vilarejo estará deserto; desta forma, o grupo atravessará o caminho até a casa de Renoar sem ver um único morador. Ao chegar à frente da casa de Renoar descreva a cena:

LEIA EM VOZ ALTA:

"A criatura é grande como um urso, tem pelos castanhos pelo corpo inteiro e garras, que seguram um homem: é Renoar! De forma voraz a mandíbula da criatura arranca parte do pescoço de sua vítima e, ainda com a face suja de sangue, encara a todos vocês... Seus olhos vermelhos congelam a alma de tão ameaçadores... Derrubando o corpo sem vida no chão, a criatura vem caminhando, lentamente, encarando vocês..."

A viúva de Renoar vai gritar para os jogadores matarem o monstro.

Desta vez a criatura vai lutar na cidade, o chão de terra batida e pedras é muito firme, não há árvores para ela fugir.



que o elfo era um antigo pretendente da viúva de Renoar, que desapareceu há mais de vinte anos, depois de uma conversa com a mãe dela.

Se algum membro do grupo se engraçou com a filha de Renoar ou com a viúva durante a aventura, vai ter uma sensação ruim.

...Fim?

Ao final deste combate, a criatura estará caída ao chão, quando a viúva de Renoar voltará a aparecer com uma faca de prata: ela vai enfiar a faca no peito da fera, o que dará cabo de uma vez por todas da criatura.

Ao amanhecer, no lugar onde estava o cadáver da criatura, agora está um elfo sem roupas e com a faca de prata no peito. A senhora Renoar pagará a recompensa ao grupo mas estará, muito abalada para conversar.

GANCHO: O grupo encontrará um dilema: ir embora ou tentar saber quem é o elfo que virava a criatura. Embora a aventura tenha terminado aqui, uma investigação mais a fundo pode revelar

Monstro da Abertura

A “Fera da lua cheia” é uma criatura mágica resultante de uma maldição. Muitas culturas o chamam de lobisomem, mas, ao contrário do popular *lupino*, a fera não tem como passar sua maldição a frente através de arranhões ou mordidas. Ela se

alimenta principalmente de carne e é um animal de hábitos noturnos.

Nota: No primeiro combate a criatura estará com a Trilha de Saúde cheia, mas no segundo ela terá uma quantidade de Trilha de Saúde bem menor, pois não teve tempo de se recuperar completamente da batalha com os personagens dos jogadores.





Genesis