



As Ruínas de Falantyr

Créditos

Criação: Mateus Soares
Todo o resto: Mateus Soares

Sinopse

As Ruínas de Falantyr é uma aventura para um grupo de 4 ou 5 personagens de nível 2 para o sistema New Dragon RPG.

Essa aventura se passa em um vilarejo localizado na região montanhosa de Pêl-Brenim, o vilarejo de Gotz. Esse vilarejo afastado das grandes cidades fica localizado entre colinas verdejantes e altas montanhas rochosas. Gotz sempre foi um vilarejo tranquilo e pacífico, até que a cidade começou a ser saqueada.

Preparação

Se você é jogador deve parar de ler aqui para que não conheça a aventura a ser contada pelo mestre e estragar toda a aventura.

Se você é o mestre suponho que já tenha lido o Manual de Regras Básicas do New Dragon RPG e já esteja habituado a suas regras. Suponho também que todos os seus jogadores já tenham seus próprios personagens prontos para jogar esta aventura.

Com você habituado as regras e seus jogadores com personagens prontos você estará apto a iniciar esta aventura. Para que seja possível uma boa partida de RPG é necessário que você tenha em mãos o livro New Dragon RPG, pelo menos um kit de dados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20), papéis, lápis e borracha.

Antes de jogar com essa aventura leia-a totalmente antes. As partes em *Itálico* são para serem lidas em voz alta para todos os jogadores, todo o resto é informação exclusiva para você.

O que aconteceu antes?

O Vilarejo de Gotz possui pouco mais que 300 habitantes, e a grande maioria das pessoas de Gotz trabalham em fazendas, seja no cultivo de vegetais, frutas e verduras, seja na criação de animais. A milícia de Gotz é pequena, possuindo cerca de 15 guardas que revezam para fazer a segurança da cidade. O Duque responsável por essas terras nunca achou necessário uma milícia numerosa para proteger essas terras, pois goblinóides nessa região são raros, já que eles preferem viver em cavernas naturais nas montanhas rochosas, e essas montanhas ficam a dias de distância. A milícia era chamada apenas para resolver pequenos problemas como bêbados nas ruas, brigas em tavernas ou animais selvagens que ocasionalmente atacam viajantes e fazendas.

Mas nas últimas semanas algo mudou na pacífica cidade de Gotz, um gigante da colina escravizou uma tribo de Gnoll e vem atacando constantemente o vilarejo e as fazendas na redondeza em busca de mantimentos para sua tribo na montanha rochosa localizada a cinco dias do vilarejo. Esse gigante não é exatamente mau, mas essa foi a única forma que ele encontrou para alimentar a sua tribo que passa fome com a diminuição de animais para caça devido o aumento de goblinóides nas montanhas.

Ganchos para a Aventura

Como mestre é sua responsabilidade criar algo para que estimule os aventureiros arriscar suas vidas por uma luta que não é sua, seja por dinheiro, fama, status ou apenas o desejo de superar um desafio.

- **Encontro a beira da estrada** os personagens são surpreendidos por três homens sendo perseguidos por um bando de três Gnolls. Os Gnolls fazem parte de um grupo maior que ataca uma fazenda ali perto e eles correram atrás desses homens que fugiram. Eles atacarão os PJs em busca de comida e qualquer outro tesouro. Se interrogado os três homens não sabem de muita coisa, apenas que Gnolls vem atacando as fazendas.
- **Contrato:** os PJs são contratados pelo Duque Walian Tarnikos através do capitão da guarda Jamian Carter para encontrar o esconderijo dos Gnolls e derrotá-los (eles ainda não sabem que o gigante está por trás dos ataques). A cidade de Gotz pode oferecer uma quantidade de 300 PO pela derrota do grupo que vem atacando a cidade.

Começando a Aventura

Depois de contratados os PJs podem iniciar a busca pelo grupo contratando algum morador do vilarejo para guiá-los pelo caminho até um possível local onde os Gnolls podem estar. O lenhador Belmam cobrará 2 PO para levar os PJs até certo ponto, ele não se arrisca a ir mais longe com medo do grupo de Gnolls. Ou então, caso o grupo tenha algum personagem com a perícia Rastrear um teste com CD 14 poderá fazer com que esse PJ siga o rastro até esse ponto.

Vocês caminham por entre pequenas colinas verdejantes em forma de abóbodas e árvores espaçadas. Essas colinas bloqueiam a visão para maiores distâncias, e vez ou outra, vocês avistam um aglomerado de árvores pequeno demais para ser chamado de floresta, mas grande o suficiente para abrigar um grupo de bandidos.

Depois de um dia inteiro de viagem e uma noite se revezando acordado para fazer a vigilância, se os PJs contrataram o lenhador como guia, Belmam retorna, ele diz que essa área foi infestada de goblinóides e que não se arrisca a ir mais longe. Belmam diz que basta os PJs seguirem em direção a maior montanha no horizonte que eles chegarão ao local que eles desejam. Caso os PJs tenham seguido o rastro dos goblinóides e da carroça onde eles carregam os mantimentos eles vêem que o caminho segue em direção as montanhas.

No Acampamento

Os Gnolls possuem uma tribo nas montanhas e não vinham para perto da cidade de Gotz devido os poucos locais para se abrigarem durante a fuga, eles sempre preferiram atacar viajantes nas estradas que ligam a cidade de Tarf a outras cidades maiores, pois assim conseguiriam mais comida e dinheiro com menos ataques. Mas um gigante, que vive não muito longe de Gotz, se viu obrigado a escravizar um grupo de Gnolls para saquear o vilarejo de Gotz, e desse modo esse grupo de Gnolls se abrigou em um aglomerado de árvores como se fosse uma base avançada, esse local serve para descanso dos Gnolls antes de continuarem a caminhada até o gigante.

É fim de tarde e as sombras das árvores ficam maiores a cada hora de caminhada. A trilha segue até a entrada de um aglomerado de árvores altas e de troncos grossos. É possível ouvir o cântico de pequenos pássaros que fazem seus ninhos no topo das árvores e ver pequenos roedores se escondendo ao menor barulho que vocês fazem. Com muita cautela vocês avançam por entre as árvores evitando galhos caídos e folhas secas, mas de pouco adianta. Os gritos dos Gnolls, que pra vocês soam como latidos e rosnados, pode ser ouvido e várias dessas criaturas atacam antes que vocês possam fazer alguma coisa.

Os Gnolls atacam em um grupo de 5 (4 Gnolls e 1 Gnoll sargento), sendo que 3 deles partem para o ataque corpo a corpo e os outros 2 ficam de longe com arco para atacar os conjuradores. (Veja a página 159 do livro de regras para conferir a ficha dos Gnolls). Os PJs tem direito a um teste de Percepção com ND 16, caso falhem estarão surpreendidos e os Gnolls poderão fazer uma rodada de ataques antes de rolar a iniciativa.

Depois de derrotarem os Gnolls eles encontrarão uma carroça com sacos de mantimentos, galinhas vivas amarradas pelos pés, um porco e barris de cerveja.

Talvez os jogadores possam achar que o problema dos ataques está resolvido, e que o grupo já foi derrotado, mas quando os jogadores estiverem vasculhando a carroça diga isso:

Um dos barris se move estranhamente, e então a tampa se levanta. De dentro do grande barril se levanta um jovem sujo, ele não aparenta ter mais do que 13 anos de idade.

Seu nome é Jacob Kolimam, filho de trabalhadores da fazenda atacada há uma semana. Ele esperou por um novo ataque apenas para poder se infiltrar nas cargas e poder encontrar o esconderijo dos Gnolls, ele busca por seus pais, eles e mais alguns trabalhadores foram levados no último ataque. Jacob possui apenas uma adaga como arma.

Depois da conversa com Jacob os PJs descobrirão que o grupo de Gnolls pode ser maior do que eles imaginavam ou que existem humanos vivos presos em algum lugar. Se os PJs usarem a perícia Rastrear (ND 17) verão uma trilha de 8 Gnolls há 1 semana atrás. Caso não possam seguir os rastros Jacob dirá que perto desse local existe uma ruína que pode servir de esconderijo para o grupo de Gnolls. Seria melhor de os PJs passassem a noite em um local seguro e partir pela manhã.

Seguindo a Trilha

A trilha segue margeando as colinas verdejantes, uma trilha de 8 Gnolls e uma trilha da carroça que deixa marcas profundas na terra, sinal que a carroça estava muito pesada. As estradas civilizadas ficaram para trás e vocês adentram cada vez mais em terreno selvagem e desconhecido.

Nesse momento se você ainda tiver algum tempo de sessão se jogo poderá incluir um encontro com alguma criatura comum na região. Segue algumas dicas, mas fique a vontade de usar outras.

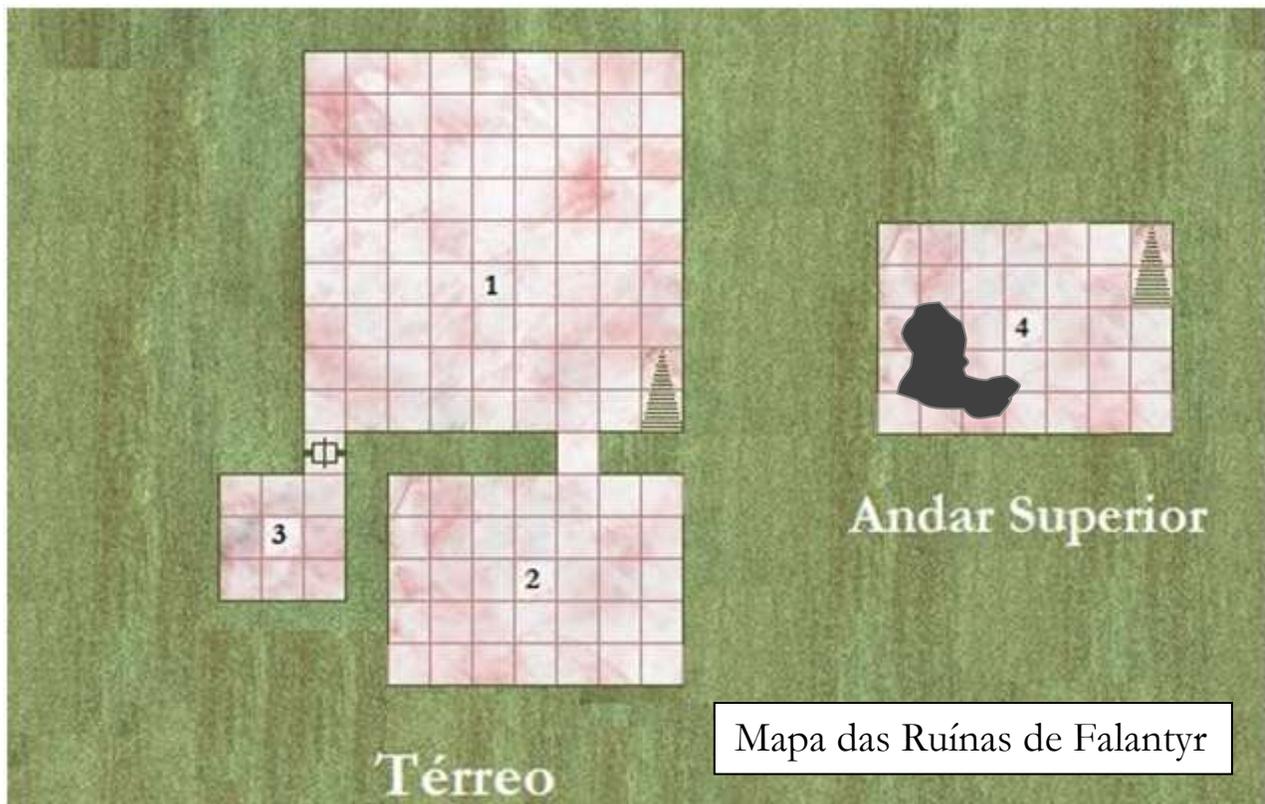
1. 1d4+2 lobos
2. 1d4 de Panteras Pardas (Use a ficha do Leopardo)

3. 1 Trol da Colina

Nas Ruínas de Falantyr

Aos pés de uma colina é possível perceber que a trilha leva até o topo. O fim da tarde torna o céu vermelho e cria grandes sombras. É possível perceber uma linha fina de fumaça que desaparece quase que instantaneamente por cima da colina.

Essa colina abriga uma antiga ruína, a Ruína de Falantyr, um local que já foi o templo de um dos deuses antigos e depois ocupada por um poderoso conjurador chamado Falantyr. Dizem que esse conjurador habitou o templo por mais de 500 anos, criando feitiços poderosos e escravizando os povoados vizinhos com seus feitiços, mas um grupo de poderosos aventureiros conseguiu derrotá-lo e dar fim a sua tirania e desde então o templo é ocupado por goblinóides e animais selvagens. Uma trilha já apagada pelo tempo leva até o topo da colina, mas essa colina está sendo vigiada por 3 Gnolls (sendo 1 arqueiro de arco composto de força +2) e 1 Worg em uma corrente. Caso os PJs queiram pegar os Gnolls desprevenidos eles podem tentar uma escalada na lateral da trilha (ND 16), isso fará com que os PJs apareçam atrás dos Gnolls, mas um teste de furtividade contra percepção ainda deve ser feito para não serem ouvidos.



1. Entrada das Ruínas

As ruínas estão em um local plano no topo dessa colina a cerca de 200 metros do local que os Gnolls fazem a guarda. É possível ver que boa parte da colina já não possui teto e que apenas algumas paredes em pé podem dizer que aquilo já foi um templo algum dia. A essa distância já é possível perceber que a fumaça vem de uma fogueira no interior das ruínas.

Os PJs podem se aproximar furtivamente, mas as árvores espaçadas não permitem um bom local para se esconder (penalidade de -2 no teste de furtividade). Quando os PJs estiverem a cerca de 50 metros de distância eles perceberão que Gnolls estão em volta de uma fogueira entre as ruínas. O número de Gnolls depende de como os PJs estão fisicamente, se estiverem muito feridos faça que tenha 2 ou 3 Gnolls, caso eles estejam pouco feridos use um total de até 6 Gnolls (sendo 1 sargento e 1 arqueiro, que se fixará no conjurador).

A medida que vocês se aproximam, se escondendo atrás das poucas árvores que separam vocês das ruínas, vocês percebem que em volta de uma fogueira Gnolls estão sentados em pedras soltas e em um tronco de árvore recoberto de fungo caído que serve como local de descanso, em volta deles muros baixos e colunas incompletas que não mais possuem um teto para segurar completam a paisagem. Além deles, mas ainda nesse local que um dia foi um grande salão de pedra, pedaços do que um dia foi um altar, atrás desse altar duas passagens, sendo que uma está barrada por madeiras e metal, ao lado uma escada arruinada que leva para o andar superior. Do lado de fora, se que pode chamar assim já que tudo parece estar ao ar livre, um cavalo pastando tranquilamente amarrado a uma estaca e ao seu lado a carroça vazia.

Se os PJs lutaram com os Gnolls um gigante da colina que está no andar superior desce resmungando em sua língua, ele pensa que os Gnolls estavam brigando mais uma vez e pretendia apartar a briga.

Um barulho pode ser ouvido do andar superior, um barulho de passos longos, mais longos que de pessoas comuns. O barulho dos pesados pés ecoa pelo silencioso templo e uma voz grossa e rouca como o trovão pode ser ouvida. Vocês ficam paralisados e apreensivos para saber o que estava por vir, e então uma criatura de forma humana, porém com o tamanho de dois homens, com a pele escurecida pelo sol se abaixa para passar pelo arco que um dia formava uma porta. Seus resmungos param ao perceber os Gnolls mortos e a feição de seu rosto muda

drasticamente ao perceber que vocês mataram os Gnolls.

Gigante da Colina – Grom Rakjas

Neutro e Bom; (Gigante - Grande)

Atributos: For 27 (+8); Des 12 (+1); Int 12 (+1)

Reações: Vigor +15; Agilidade +7; Vontade +6

Deslocamento: 12 metros (6 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Clava +14/+10 (2d6+8)

Defesas: Esquiva 11

PVs: 16 (Base de PV 8)

RD: 6

Perícias: Ataque Desarmado +14 (6); Machados e Martelo +12 (4); Escalar +16 (8), Percepção +10 (10), Saltar +12 (4)

Talentos: Ataque Poderoso, Golpe Poderoso, Ataque Rápido I

Habilidades Especiais: Armadura (6), Visão na Penumbra

O Gigante não está nada feliz de ver seus Gnolls escravos mortos, afinal ele não conseguirá mais comida para sua tribo. A criatura lutará e enfrentará os PJs com toda sua fúria, mas no momento que ele estiver quase morrendo (ou quando os PJs estiverem quase morrendo) Jacob Koliman entrará em cena.

A criança Jacob aparece com lágrimas nos olhos segurando sua adaga:

- Morra sua criatura maligna, você merece a morte por matar meus pais.

Porém nesse momento, da passagem atrás do altar destruído, uma mulher aparentemente ferida, mas com bandagens curativas em um dos braços e cabeça, aparece gritando.

- JACOB!!

A mulher corre e abraça a criança que chora desesperadamente, e entre soluços é possível ouvir as palavras mamãe.

Essa mulher se chama Glícia Koliman, é a mãe de Jacob e ela não foi raptada pelos Gnolls, mas na verdade ela foi ferida por um dos Gnolls e o gigante achou melhor levá-la consigo para corrigir o erro causado pelo seu grupo. Nesse momento o gigante para de lutar, mas como o Gigante não fala a língua comum é possível que pela falta de comunicação a luta continue.

Depois da luta, ou depois que a situação se resolver, Glícia explicará toda a história e que o gigante apenas pegava o necessário na fazenda para alimentar sua família, uma tribo com outros cinco gigantes que vivem nos montes rochosos.

2. Dormitório Gnoll

Seus narizes anunciam antes de seus olhos o que está por vir. O cheiro de podridão vem de montes de lixo e restos de comida espalhados entre o que parece ninhos de animais. É bem provável que esse local sirva de dormitório para os Gnolls. Os muros estão todos tombados e com ervas daninhas cobrindo parte das pedras que ainda estão nesse local. Três colunas ainda de pé sustentam parte de um teto, mas um enorme buraco permite enxergar o céu estrelado.

Esse local funciona como um dormitório para os Gnolls. Além de lixo e restos de comida os PJs podem encontrar (Procurar ND 14) um pequeno tesouro que eles saquearam ao saquear viajantes e fazendas. O tesouro consiste em um pequeno baú de jóias com brincos e anéis (todas as jóias possuem valor de 500 PO), duas mochilas com restos de equipamentos como lanterna, corda, óleo e 233 moedas de ouro.

3. Armazém Improvisado

A porta que um dia impedia a passagem foi derrubada a centenas de anos, porém pedras e madeira formam uma barreira bastante resistente que impede a passagem e a visão.

Não será fácil atravessar essa barreira.

- Para retirar as pedras do caminho serão necessários três testes de Força com ND 24.
- Para destruir considere a barreira um objeto com Dureza 11 e Resistência +9 (Use as regras de “Destruindo um equipamento” da página 56 do Manual de Regras Básicas).

Esse local serviu como armazém para o gigante, caixotes, barris e sacos de alimentos estão empilhados pela pequena sala formando montes em um canto.

Muito dos mantimentos saqueados das fazendas estão nessa pequena sala, mas nem toda, afinal o gigante já devia ter mandado muita comida para sua família nas montanhas rochosas, mas nada de valor, além do alimento, pode ser encontrado nesse local.

4. Dormitório do Gigante

As escadas de pedra levam até o andar superior, um local desgastado pelo tempo com blocos de pedra espalhados por todo o lado e colunas em pedaços que não mais seguram um teto. Um enorme pedaço de pano, que provavelmente serviu ao gigante como cobertor em

noites mais frias, está jogado ao lado de grandes ossos de animais e de uma fogueira apagada.

Aqui o gigante dormia e também conseguia ter uma boa visão de toda a colina se fosse preciso fazer vigília, mas não há nada de valor ou relevante nesse local.

Durante a Noite

Como já está escuro seria melhor se os PJs, junto com Glícia e Jacob, dormissem nas ruínas e partissem de manhã.

Caso os PJs durmam nesse local eles serão surpreendidos por um bando de Gnolls que levou uma remessa de mantimentos para a família do gigante. Se houver um PJ de vigília durante a noite leia a seguinte descrição.

A lua clara ilumina bem durante toda a noite, e graças a ela é possível enxergar uma carroça se aproximando do templo, junto com ela um bando de Gnolls que falam em sua língua, pra vocês soam como latidos e grunhidos.

Um bando de Gnolls irá combater os PJs, esse grupo foi o restante da tribo que o gigante escravizou para trabalhar para ele. Novamente cabe a você como mestre determinar a quantidade de Gnolls que enfrentará os PJs avaliando a capacidade física dos personagens, mas fique com um grupo entre 3 a 10. Para um grupo de 3 use 1 arqueiro e 2 Gnolls combatentes corpo a corpo, para grupos acima de 7 use 2 ou 3 arqueiros e 1 sargento.

De volta a Gotz

Quando os PJs voltarem a Gotz o capitão da milícia Jamian Carter pagará a quantia combinada de 300 PO aos PJs e agradecerão pela ajuda.

Fim da aventura

A recompensa em XP será calculada da seguinte maneira:

- Se os PJs derrotaram todo o grupo de Gnolls e conseguiu parar o gigante, seja derrotando-o ou de outra maneira: 1000 XP
- Se os PJs conseguiram parar o Gigante sem a necessidade de matá-lo: 200 XP

Mas lembre-se, esse valor de XP não é individual, ele deve ser dividido para todos os personagens que participaram da aventura.

Depois da Aventura

Depois de ficar sabendo o real motivo que levou o gigante a saquear as fazendas talvez os PJs possam entrar em acordo com o Duque da cidade para combater esses goblinóides que podem, futuramente, atacar a cidade. Ou então os PJs podem querer encontrar o covil dos gigantes para dar fim a todos eles e evitar futuros problemas. Ou ainda o Duque pode enviar o grupo ao encontro dos gigantes para negociar a paz, o duque envia mantimentos para a família dos gigantes e eles fazem a proteção do caminho que liga as montanhas rochosas até a cidade de Gotz.

Qualquer que seja a escolha dará uma grande aventura.