

Amaldiçoados

**Coleção
Aventuras**

livro

5

nível: Desbravadores: 1º nível





Coleção Aventuras

livro



nível: Desbravadores: 1º nível

Amaldiçoados

Escrito e revisado por: Edson Lemes Júnior "Druida das Pradarias"

Diagramado por: Alessandro Eleutério Fininho

Imagem da Capa: FASSLAYER

Arte Interna: Cuculus, Nemesisenforcer, EternalLordsTeam, Yrindale, Kerem Beyit

Sistema de Jogo: Desbravadores RPG



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.

WWW.RPGBRASIL.ORG

Introdução:

A aventura será situada no pequeno vilarejo de “**Iucatar**”, situado a 10 km de Draco, margeando o litoral. A pequena vila é considerada uma província agrícola de Draco.

O início:

Os personagens devem estar em Draco no início da aventura o mestre deve conseguir uma forma de eles avistarem a seguinte cena:



Cena - 01

Dois jovens bem vestidos conversam com um Guarda usando a insígnia de um membro da nobreza. Possivelmente a guarda pessoal de algum barão:

- (...) mas Iucatar precisa da ajuda do Barão Lauriano. – diz um dos jovens bem vestidos.

- O Barão tem seus próprios problemas. Se o Lorde Lúcius não consegue cuidar por si só das terras que lhe competem, não existe razão para que o barão precise de um Lorde então.

- Mas senhor... o problema se agravou e o Lorde solicita apenas alguns soldados do barão para auxílio....

Mas antes que o jovem pagem termine o soldado diz:

- Basta. Volte a Iucatar e diga a seu Lorde que se o Barão tiver de enviar seus homens aquelas terras, o mesmo não precisará de um Lorde para mantê-las... agora vá.

OBS ao Mestre: lembre-se, na cultura de Belthor, os aventureiros são vistos como uma escória da sociedade... homens armados que não pertencem a nenhuma lei e desta forma se eles se intrometerem na conversa antes dela terminar, os soldados (são 4) os tratarão de forma hostil.

Se os personagens oferecerem ajuda aos Pajens, eles se entreolharão com certa suspeita mas dirão:

- Agradecemos a sua ajuda senhores. Porém sabemos que são mercenários e gostaríamos de saber o quanto querem por seus serviços.

Se os personagens não pedirem nenhuma quantia absurda os Pajem aceitarão a ajuda e os levarão até Iucatar.

O problema de Iucatar:

A cerca de um mês Iucatar sofre com o ataque de algum animal grande que tem matado o gado dos moradores do vilarejo e a cerca de uma semana duas crianças – uma de 6 anos e outra de 8 desapareceram. Fizeram uma busca nas áreas rochosas mas nada foi encontrado, até que a 2 noites uma mulher desapareceu, sendo encontrada no dia seguinte na praia com marcas de mordidas profundas e seca como uma uva passas.

Avila de Iucatar:

A pequena vila de Iucatar tem cerca de 200 pessoas residindo na mesma, sendo em sua maioria humanos.

A vila é uma pequena província agrícola de **Draco**, praticamente ignorada pela mesma devida a sua pouca importância econômica.

Locais importantes da vila:

1 - Fazenda de Iolmer:

Iolmer (47 anos) é um antigo aventureiro aposentado que comprou suas terras com o dinheiro conseguido de aventuras. Vive na pequena vila a cerca de 4 anos, onde cuida de sua fazenda.

Com 6 empregados, ele cria gado além de cultivar diversos tipos de alimento.

Vive sozinho na casa da fazenda, em companhia de seu cão **Alfer** (um labrador de 10 anos).

Um pouco de Iolmer: é quieto e solitário. Raramente vai até a vila, já que tudo o que ele precisa ele tira de sua própria terra.



Se alguém passa pela manhã a frente de sua fazenda, pode vê-lo se exercitando com suas armas contra seus oponentes de madeira.

É um homem educado, porém reservado. Repleto de cicatrizes corporais e emocionais, estas que ele esconde dentro de seu íntimo.

2 - Fazenda da velha Márcia:

Márcia é uma senhora de 62 anos, viúva que vive com um filho deficiente de 48 anos – **Claudiano**. Com problemas

mentais o filho dela chegou a ser acusado por parte dos acontecimentos na cidade, mas hoje ninguém mais acredita que seja ele, mesmo assim Márcia não receberá bem ninguém que venha falar dos acontecimentos, sempre falando coisas como: “*Novamente vieram acusar meu filho?*”

Na fazenda existem mais 12 empregados, destes 4 moram na cidade e o restante moram em pequenas casas na própria fazenda.

Um pouco sobre Márcia: é uma velha senhora desconfiada. Devido a uma vida sofrida, com seu filho doente. Nestes últimos dias ela esta ainda mais aborrecida devido as acusações que seu filho vem sofrendo com relação aos acontecimentos na cidade.

Ela é reservada e não recebe ninguém dentro de sua casa, a não ser o empregado chefe da fazenda.

3 - Fazenda do Lorde Lúcius:

A maior fazenda da região pertence ao **Lorde Lúcius**, porém ele mesmo não mora ali. Quem mora na fazenda é seu primogênito, **Antórius** (30 anos) com sua esposa **Natalie** (24 anos) e seus dois filhos: **Artunius** (8 anos) e **Valéria** (6 anos).

A fazenda conta com mais 20 empregados, destes 19 moram na própria fazenda e apenas um mora na cidade.

Um pouco sobre a família de Antórius: Antórius é um homem muito trabalhador. É fácil encontra-lo na fazenda em meio aos empregados ajudando a carregar feno para os animais, a colher e a plantar. Ele pouco se preocupa com interesses político, seu interesse é a vida que leva e sua família.

Natalie é uma esposa dedicada. Apesar de ter se casado sem gostar de seu marido, aprendeu a amá-lo com o tempo e seus dois filhos vieram para reforçar ainda mais esse vínculo. Ela é submissa e ele a trata com muito carinho, chegando a permiti-la que participe das decisões da fazenda e que esteja entre ele em conversas de homens.

4 - Casa do Mago Leorn:

Em meio a um pequeno bosque encontra-se a torre de **Leorn**. Ele mora na cidade a pouco mais de 6 anos, quando adquiriu a posse das terras onde mora e construiu a sua torre.

Reservado, raramente é visto fora de suas propriedades. Conta com um empregado chamado **Vidalgo**, um membro da raça Leonino que jurou lealdade ao mago quando este salvou sua vida.

O fato de **Vidalgo** não ser humano e falar muito pouco a língua humana traz ainda mais problemas e



desconfianças ao mago.

Sempre que é necessário, **Vidalgo** vai ao vilarejo comprar mantimentos e outras coisas necessárias ao mago e estas idas sempre são mal vistas pelos moradores.

Com os acontecimentos na cidade, **Vidalgo** está sendo acusado por parte da população, mas estes tem medo de se opor ao mago.

Um pouco sobre Leorn: ele é um sábio solitário. Vive em seus estudos na torre e prefere ignorar a ignorância da população a sua volta. Porém ele tem um bom coração e algumas vezes ajuda a comunidade onde vive sem que os mesmos percebam sua ajuda.

Leorn é um estudioso sobre história antiga de ERA, acredita-se que ele busca um artefato antigo pertencente a eras imemoráveis do continente.

Um pouco sobre Vidalgo:

Vidalgo é extremamente fiel a Leorn, porém não gosta muito do convívio humano, talvez pelo fato de ser rejeitado por esta raça. Ele não sabe falar a linguagem humana, apenas algumas palavras básicas. Ele serve Leorn mais como um amigo, sendo seu segurança (se é que Leorn precisa disso) e fazendo atividades cotidianas.

5 - Casa do Lorde Lúcius:



Não chega a ser uma casa luxuosa, porém é uma casa com 2 andares, coisa rara no vilarejo.

Ali vivem **Lúcius** (51 anos) e sua esposa **Elba** (46 anos) e o filho mais novo **Alber** (22 anos). A casa conta com um grande salão central e o segundo andar circunda este salão na parte superior, duas escadas sobem do salão para o andar superior.

Um pouco sobre a família de Lúcius: Lúcius ganhou o título de Lorde devido aos serviços prestados ao barão Lauriano. Hoje as terras de Iucatar pertencem ao Lorde que recebe os impostos de seus moradores e repassa ao



barão Lauriano.

Ele é um homem honrado que se preocupa com sua população e os acontecimentos atuais o tem abatido.

Sua esposa Elba é uma grande amiga de Lúcius e seu braço direito.

O filho Alber é um aventureiro por natureza, sempre realiza expedições e a última ocorreu a cerca de um mês, onde ele e Iolmer foram ao reino dos magos para a compra de sementes exclusivas vendidas na feira de Tâmatuz.

6 - Taverna Olho d'água:

Uma pequena casa usada como taverna na pequena vila, onde as pessoas se reúnem para conversar e beber alguma coisa.

Muitos camponeses vão até ali ao cair da noite. A única conversa que se ouve é sobre os estranhos acontecimentos. Os personagens podem ouvi alguns boatos ali.

O dono da taverna é Marlon.

Um pouco sobre Marlon: um homem alegre e hospitaleiro. Na taverna trabalha também sua mulher (na cozinha) e suas duas únicas filhas, muito belas, que servem as mesas.

7 e 8 - casa das vítimas:

Veja mais abaixo.

AAVENTURA:

1º DIA: A Chegada

Com a ajuda oferecida pelos personagens, os pajens os levarão até a vila de **Iucatar**. Eles estão de carroça e a viagem leva pouco mais que 30 minutos.

Ao chegarem na cidade, a população olhará com curiosidade para os personagens que serão levados a casa de Lúcius.

Ao entrarem, os pagens solicitarão que eles aguardem na grande sala central, enquanto sobem as escadas.

Alguns momentos se passarão até que vozes eufóricas são ouvidas vindo da parte de cima.

Uma Jovem grita:

“Não acredito pai, você irá aceitar a oferta de mercenários para ajudar a vila?”

A voz de um homem mais velho completa, em um tom um pouco mais baixo:

“Que saída temos meu filho? Não posso exigir que o barão nos ajude e por sua vez fui incumbido de proteger estas terras, se não conseguir isso, o barão poderá vir e toma-las de nós.”

Os personagens podem ver um jovem sair de uma das portas do corredor acima que circunda a grande sala. Ele olha para baixo observando os personagens e vira-se para a porta dizendo:

“Se deseja ser explorado por estes (e ele olha novamente para os personagens) homens armados que não seguem a um senhor, que faça, mas não conte com minha ajuda.”

Ele então desce as escadas em direção à sala, passa pelos personagens sem ao menos olhar para eles e sai batendo a porta.

Em seguida o Lorde Lúcius também desce as escadas, e diz:

“Desculpem pelo meu filho senhores. Ele anda preocupado com os acontecimentos, talvez até mais do que eu, mas não aceita ficar impotente frente a situação.”

Aproposta de Lúcius:

Lúcius acompanhado do Pagem conta aos personagens todo o acontecimento. Ele diz que “a um mês um animal grande tem atacado as fazendas locais e a mais atingida foi a fazenda de Iolmer. Quase todo o gado que ele tinha foi morto pela criatura desconhecida.

A população tem acusado Vidalgo, o servo de Leorn, mas não acredito que tenha sido ele e sim algo que está escondido em nossa região.

O problema ficou mais sério quando a cerca de uma semanas dois jovens garotos desapareceram e a dois dias uma mulher foi morta e encontrada na praia. Seu corpo foi cremado ontem, que os deuses a tenham.

Meu filho, junto com dois homens procura a tal criatura, mas sem sucesso até agora. E por isso estou atrás de ajuda.

Como podem ver nossa vila não é tão rica, mas posso lhes pagar com algumas moedas e terras se desejarem.”

Lúcius pode dispor-se de 1.000 moedas de chumbo. E poderá dar-lhe uma casa na cidade se assim desejarem.

NOTA: Se a proposta for aceita, os personagens tem 4 linhas a serem seguidas.

Primeiro – ir visitar as fazendas, principalmente a de Iolmer.

Segundo – ir visitar a família da vítima.

Terceiro – ir conversar com a população da cidade.

Quarto – tentar andar pela região a procura de algum vestígio.

1º DIA: As Fazendas

Ao visitar a área das fazendas, os personagens verão os trabalhadores um pouco apreensivos de ver homens armados caminhando pela região. As mulheres mandarão as crianças para as casas e ninguém dará nenhuma informação a não ser:

“Não senhor, não sei de nada.”

Na fazenda de Iolmer: Iolmer os receberá bem. Se for na parte da manhã ele estará treinando com espada. Ao seu lado um grande labrador que o acompanha.

Ele vestirá seu manto. Os personagens irão perceber muitas cicatrizes de batalha pelo seu corpo e no braço direito, ele tem uma faixa com emplastos para cobrir uma possível ferida recente.

IMPORTANTE: *Um grande detalhe, ao chegarem na fazenda de Iolmer, os personagens verão o Alber, o filho mais novo de Lúcius e que desaprovou a decisão de seu pai saindo dali a cavalo. Ele não dará atenção aos personagens.*

Se questionado sobre isso Iolmer dirá: “Ele é um grande amigo meu... e veio aqui exatamente me contar sobre vocês. Ele diz estar preocupado com a chegada de aventureiros na cidade. Mas não se preocupem, eu mesmo sou um ex-aventureiro. Alber é assim mesmo, seu ego está ferido e logo ele se recupera.”

Iolmer contará que seu gado foi morto gradativamente por alguma criatura. Ele diz acreditar ser algum lobo que está rondando a região.

Ele dará aos personagens total liberdade para se moverem por sua fazenda.

Se eles fizerem isso, após algum tempo de caminhada ao aproximarem-se de um grande celeiro, verão que o mesmo está totalmente trancado, suas janelas seladas e um dos empregados irá se aproximar (seu nome é **Rufols**) e dirá: “Sinto muito senhores, mas meu senhor não gosta que estranhos vejam o que há no celeiro. Ele guarda aqui coisas de suas velhas aventuras e desta forma não é permitida a entrada de ninguém.”

Se tentarem falar novamente com Iolmer ele terá saído e evitará a todo custo voltar a falar com os personagens.

IMPORTANTE: *Se conversarem com outros empregados, verão que eles estão com um pouco de medo e Rufols está sempre observando de longe.*

Porém eles podem encontrar os empregados a noite na cidade (veja mais a frente)

Na fazenda da velha Márcia: ao chegarem ali os empregados não permitirão que os personagens entrem. Um deles irá anunciar na casa a chegadas dos mesmos, porém eles verão uma velha sair da casa, o empregado diz algo para ela e de longe ela grita: “**Diga pra esses ordinários que meu filho nada tem nada a ver com isso e que vá falar com aquela aberração do Mago Leorn ao invés de me incomodar.**”

Se os personagens gritarem algo, ela não vai escutar e vai voltar para dentro. O empregado um pouco sem

graça voltará e dirá: “**sinto muito senhores, mas minha senhora não deseja atende-los.**” Ele se aproxima um pouco e em um tom mais baixo diz: “**Voltem amanhã com uma peça de tecido para ela. Isso sempre dá certo, e com certeza ao final da tarde estará lhes servindo chá.**”

Os personagens teriam de comprar tecido em Draco, se o fizerem, ela os receberá. No início um pouco mau humorada, mas logo estará realmente servindo já aos personagens. Na sua casa existem vários manequins com vestidos e alguns teares espalhados.

Os personagens podem notar o filho dela espiando pelos cantos.

Ela não sabe de nada, apesar de sua fazenda já ter sido atacada algumas vezes.



Na fazenda do Lorde

Lúcius: Antórius e sua esposa os receberão muito bem. As crianças logo estarão sentando no colo dos personagens e pedindo para que estes lhe mostrem suas armas.

Antórius só terá a dizer que: “**O gado sempre é atacado a noite. Certa noite, saí para ver o porque o gado estava agitado e pude ver uma criatura do tamanho de um homem fugir em meio ao mato, mas não pude ver o que era. Hoje temo por minha família.**”

Se questionado sobre seu irmão Alber ele dirá: “**Não nos damos muito bem.**

Alber sempre quis ser o dono da razão. Porém depois que voltaram da expedição ele ainda está mais estrado, desconfiado de tudo e de todos.”

Que expedição?

“**A uns dois meses, ele, Iolmer e alguns companheiros saíram da cidade e foram no reino dos magos. É comum eles fazerem isso de tempos em tempo para trazer sementes diferentes para as fazendas. Mas desta vez Alber chegou a noite, assustado na casa de meu pai. Estávamos jantando lá naquele dia. Ele só pediu para trancarmos as portas, pegou algumas armas em seu quarto e saiu ignorando qualquer uma de nossas perguntas. Voltou apenas no**

dia seguinte, sujo de sangue e dormiu durante todo o dia. Mas porque a pergunta? Vocês não acreditam que Alber esteja envolvido com isso tudo, acreditam?”

1º DIA: Família das Vítimas

Família dos jovens: se forem interrogar a família dos jovens (casa 07 no mapa) os personagens irão encontrar uma família pobre, abalada. O pai não pesca desde o acontecimento, a mãe só chora, a família passa fome.

Os dois jovens eram irmãos.

A mãe só dirá: *“Eles eram nosso único tesouro.”*

O pai por sua vez dirá: *“Eles saíram no fim de tarde para buscar caranguejos na praia, como sempre faziam. Porém começaram a demorar muito e eu fui atrás, mas não os encontrei. Andando pela margem da areia, vi marcas de sangue e das pegadas de meus meninos, de uma criatura que parecia uma pegada humana e também havia pegadas de um suposto lobo.... maldito mago Leorn, ele deve ter permitido que aquela sua aberração pudesse se saciar com meus meninos.”*

Nenhuma informação extra poderá ser tirada desta família.

Família da mulher: a mulher era a mãe de uma família com um homem e sete filhos de 16 anos a 2 anos.

Segundo o marido ela havia ido lavar roupa na parte rochosa da praia com outras mulheres, porém como tinha muito o que lavar acabou ficando um pouco mais enquanto as outras mulheres vieram embora. Naquele dia ela não voltou mais para casa e só na manhã seguinte um dos pescadores a acharam na praia.

Havia marcas de mordida por todo o corpo, eram marcas profundas, mas não pareciam de um animal e sim mordidas de um pequeno macaco ou de uma criança humana.

1º DIA: conversar com a população da cidade

A população tem certo receio dos personagens. Alguns dizem que Lorde Alber tem falado que eles estão aqui para pegar o dinheiro da população enquanto fingem caçar o mostro.

Poucas informações serão conseguidas dessa forma, talvez apenas boatos serão ouvidos como:

“O servo do mago Leorn tem uma predileção por carne de criança humana. Já vimos ele olhando as crianças brincando na praia. Sempre que ele vem a cidade eu peço para meus filhos irem para casa.”

(Nota ao mestre = Boato.... realmente ele gosta de ver as crianças brincando, mas nada além disso).

“Leorn realizar estudo profanos na sua torre, com certeza os acontecimentos são culpa dele.”

(Nota ao mestre = Boato)

1º DIA: andar pela região

Por toda a cidade nada será visto, nem na região da praia, porém na área rochosas se os personagens forem bem sucedidos em um teste de VISÃO DIFICULDADE 16, após algumas horas de busca encontrarão caídos nas rochas restos de animais pequenos. Alguns faltando pedaços, em estado de putrefação. Como se algum animal selvagem morasse na região.

Porém uma busca na região e nada encontrarão.

1º DIA: cair da noite

No meio do primeiro dia, um dos pajens de Lorde Lúcius irá dizer aos personagens que este os convida para jantar com eles ao cair da noite, em sua casa.

Ali estará Lúcius, sua esposa, seu filho Antótius e a família do mesmo. Se perguntarem sobre Alber, Antótius dirá que ele foi a Draco comprar alguns itens para fazer armadilhas na tentativa de pegar a criatura e que só voltará amanhã.

A conversa ocorrerá amistosamente e os personagens serão convidados a dormirem na casa do Lorde aquela noite.

Se eles saírem durante a noite pela cidade, nada de estranho será visto.

ACONTECIMENTOS ESPECIAIS 01:

Estes acontecimentos podem ocorrer a qualquer momento da aventura.

Porém se forem próximo a fazenda de Iolmer, durante a noite, verão movimentos de tochas próximo ao celeiro. Lembre-se que Iolmer tem um grande labrador que dará qualquer sinal caso os personagens invadam a fazenda.

Mesmo assim, se eles se aproximarem, Rufols irá encontrar-se com os personagens, ele parece um tanto assustado: *“O que fazem aqui? Vocês não deviam estar aqui.”*

De dentro do celeiro trancado por fora, os personagens poderão ouvir grunhidos e o som de algo batendo contra ferro.

Se por acaso conseguirem entrar, verão uma grande jaula, no chão do lado de fora da jaula e próximo a porta da mesma estão as roupas de Iolmer e dentro da Jaula um criatura de uns 2,5 metros, meio homem, meio morcego, com orelhas grotescas, um grande nariz empinado, longos dedos de onde saem membranas criando assas. Ele se debate na jaula tentando atacar os personagens.

Rufols dirá: *“Esta é meu senhor, mas ele não tem*

culpa do que aconteceu com ele. Todas as noites eu tenho de trancá-lo aqui para evitar que ele fuja e cause destruição na cidade. Não o culpem por isso, eu voz peço. Ajude-no ao invés disso.

Os personagens podem decidir lutar contra a aberração de Iolmer e terão também de enfrentar Rufols ou esperarem o dia amanhecer e eles verão Iolmer voltar a ser humano.

Iolmer irá explicar aos personagens que na viagem que ele fez a cerca de dois meses, eles foram atacados por uma espécie de vampiro e ele foi mordido no braço, uma ferida que não cicatriza.

Depois disso, a cada noite ele se tornava mais monstruoso, primeiro começou sutil, com seus sentidos ampliados, depois com uma sede de sangue, por fim com deformações faciais.

Como no início ele tinha controle da situação, ele passou a utilizar seu próprio gado para saciar sua sede que cada dia aumentava mais, mas logo o gado de sua fazenda acabou.

Alber adquiriu uma jaula em Draco (pagando uma grande fortuna por ela) quando perceberam que a coisa tornava-se mais séria e que Iolmer não só atacava os gados sua própria fazenda, mas também das fazendas vizinhas e para piorar, lembrava-se de poucas coisas quando voltava ao normal.

Acharam prudente trancar Iolmer antes do cair da noite. Porém a cada dia aquele sofrimento o deixava mais irritado. Certa noite, pouco antes do sol cair, Iolmer discutiu com Alber e irritado saiu evitando ser preso na jaula.

Sua ira parece ter aumentado a transformação o cegou e ele matou as duas crianças, só sabendo o que havia feito quando acordou nú, nas rochas, com o corpo das duas crianças a seu lado.

Com medo de ser descoberto ele colocou os corpos em uma caverna da região, se banhava no mar e voltou escondido para sua fazenda onde foi ajudado por Rufols.

Ele pede ajuda aos personagens, diz que Alber está tentando procurar uma cura. Ele sabe que precisa ser julgado pelo crime que cometeu e está disposto a se entregar depois que conseguirem uma cura para o seu sofrimento.

Ele nega que a morte da mulher tenha sido causada por ele, pois estava preso naquela noite.

Fica a decisão dos personagens de entregá-lo ou não.

ACONTECIMENTOS ESPECIAIS 02:

Estes acontecimentos podem ocorrer a qualquer momento da aventura.

Os personagens podem ir querer falar com o mago Leorn. Ao aproximarem de sua torre, um pequeno bosque bem fechado cerca a área, enquanto entram, um teste de INTUIÇÃO (dificuldade 12) pode ser feito e

eles terão a sensação de estarem sendo observados.

Ao chegarem na porta da torre, há um daquelas caras com uma alavanca de bronze para bater na porta. Quando alguém tocar na alavanca para bater a mesma irá falar: ***“O que querem aqui, o que vieram fazer aqui.”***

Não adiantará aos personagens dizerem que vieram falar com o mago se não disserem a verdade sobre o motivo que os levam ali. Se falarem o motivo, a porta irá se abrir e dá acesso a uma sala quadrada repleta de pássaros empalhados.

Sentado em uma cadeira, Leorn fuma um cachimbo que quase desaparece em meio a tanta barba, bigode e cabelo. Ele se veste inteiramente de azul.

E neste momento os personagens verão atrás dos mesmos um Leonino enorme, como uma sombra, como se sempre estivesse ali. Leorn dirá:

“Este é meu amigo Vidalgo, ou o batizei assim, pois seu nome original não pode ser pronunciado por línguas humanas, mas entrem, o que o trazem aqui?”

Se os personagens não sabem ainda da situação de Iolmer e vieram buscar informações, Leorn as dará mas ficará muito ofendido se os personagens acusarem Vidalgo e poderá não mais dar informação alguma.

Ele dirá:

“Bem, não sei exatamente o que possa estar ocorrendo (olhando para o lado como se pensasse alto ele completa) e nem me preocupo muito com isso. Mas enfim, se vieram ajudar os pobres ignorantes dessa vila deveriam começar a procurar em dois lugares.

O primeiro é nas cavernas na área rochosa. Com certeza encontrarão algo interessante ali. Seria o único lugar que uma possível criatura poderia se esconder sem ser vista, ou (ele faz uma pausa neste momento) ... andarem próximo as fazendas ao cair da noite. Afinal, os acontecimentos tiveram início nestes locais com a morte dos Gados, certo?”

Se eles já tiverem o encontro com Iolmer a noite e vieram até o mago contar a situação. O mesmo dará um grande trago em seu cachimbo e dirá:

“Interessante.... eu sabia que ela existia, mesmo assim duvida (ele parece dizer isso para si mesmo, então completa). Iolmer é vítima de uma maldição causada por um item equivocadamente criado por TÛK, um dos nove conselheiros do Reino dos Magos. Se realmente desejam ajudar Iolmer deveriam tentar falar com Tûk. Posso dar-lhes uma carta de apresentação se assim desejarem. Mas antes de partir deveriam procurar as duas crias de Iolmer, afinal se ele é um amaldiçoado e disse que mordeu as crianças, as duas também devem estar na mesma situação que ele.”

ACONTECIMENTOS ESPECIAIS 03:

Estes acontecimentos podem ocorrer a qualquer momento da aventura.

Há um louco na cidade conhecido por gafanhoto. Os personagens o verão se forem na região da praia. Ele estará nu cantando uma canção enquanto salta as pequenas ondas.

Se alguém decidir conversar com ele sobre os acontecimentos ele dirá coisas sem nenhum nexo, porém quando os personagens estiverem quase desistindo ele dirá:

“Iolmer deve estar criando uma grande criatura. A duas semanas a noite chegou uma grande carroça. Alber a escoltava. Eu vi que ela foi levada para a fazenda de Iolmer e era uma grande jaula.”

Se Alber for questionado sobre isso ele só dirá: ***“Vocês acreditam em um louco? Vejo que meu pai realmente está jogando seu dinheiro fora.”***

2º DIA: pela manhã

Os personagens são acordados por uma grande algazarra na cidade. Ao saírem para ver, ouvirão comentários que Alber capturou a criatura.

Uma população se reúne em torno da praça onde Alber e seus dois capangas seguram VIDALGO amarrado.

Eles têm um garoto de 12 anos que diz ter sido atacado por Vidalgo ao entardecer quando voltava de uma pescaria, porém conseguiu escapar graças a uma armadilha de Alber que capturou Vidalgo.

Leorn chega neste momento, com um rosto sério. As pessoas abrem caminho para ele e o mesmo aponta o cajado para Alber dizendo:

“Solte agora mesmo meu pupilo, criança mimada, ou sofrerá as conseqüências por tal acusação mentirosa.”

Alber virá-se para a população e diz:

“Vejam, Leorn tenta proteger um acusado, temos uma testemunha. Ele diz que ontem ao entardecer...”

Antes que ele termine Leorn pergunta:

“Quantos anos tem garoto?”

“Tenho 12 senhor.”

“Alber, seu moleque insolente, nem parece ser filho de um Lorde. Sabe que nas leis do Reino este garoto não é um com línguas. Não pode assim ser usado como testemunha.”

Lúcius chega neste momento acompanhado de um camponês e pergunta:

“O que está acontecendo aqui?”

Alber responder: ***“Temos a criatura pai!”***

“Que loucura é essa meu filho? Como pode Vidalgo ser a criatura se ele está amarrado aí a sua frente e hoje pela manhã uma família de pescadores foi morta.”

Todos olham assustados. Alber ainda irá relutar em soltar Vidalgo, mas acabará fazendo-o e todos acompanham Lúcius e o camponês até a casa onde ocorreu os ataques (Casa 8).

IMPORTANTE: se interessar a alguém, Alber pagou o garoto para dizer que Vidalgo tentou ataca-lo. O que não é verdade. Porém em sua sede de esconder o problema que trouxeram a cidade e de achar um acusado para se livrar dos aventureiros, ele usou tal artifício.

Os acontecimentos:

Hoje pouco antes de o sol nascer, um pescador da vila dirigiu-se a casa do seu irmão para chamá-lo para a pescaria, como sempre faziam. Porém viu um pequeno vulto correr da casa em direção a área rochosa.

Aprensivo, ele entrou na casa e lá encontrou toda a família morta: pai e mãe, as duas crianças, uma de 2 anos e outra de 6 haviam desaparecido.

Praticamente não havia sangue, mas os corpos têm marcas de mordidas que parecem de um pequeno simeo ou de uma criança humana.

A pedido do irmão, os corpos serão velados hoje e amanhã pela manhã serão cremados.

Se os personagens decidirem procurar alguma coisa nas áreas rochoras, não será nada fácil de encontrar devido ao tamanho da área de busca. Para ser bem sucedido será necessário um sucesso em um teste de CONHECIMENTO RASTREAR -30% e um dia inteiro de buscas. Se gastarem apenas meio dia aumente a dificuldade para -50%.

Se forem bem sucedidos, encontrarão uma caverna onde as crianças estão escondidas. O cheiro de podre exala do interior da mesma. Há restos de pássaros e outros animais pequenos, como coelhos, gatos e esquilos.

As duas primeiras crianças estão ali. Parecem mais dois pequenos homens morcegos do que crianças e cairão do teto sobre os personagens. As duas crianças mortas desaparecidas também estão ali.

2º DIA: a noite

A coisa começa a piorar na cidade. Enquanto eram velados, homem e mulher mortos na madrugada anterior despertam como mortos vivos sedentos de sangue e atacam o irmão da vítima, mordendo seu pescoço e arrancando um grande pedaço do mesmo. O

homem morre estrebuchado por perda de sangue.

As duas aberrações ainda saem pela vila causando mais 4 mortes e ferindo 3 pessoas. Os personagens serão chamados as pressas na casa de Lúcius ou onde estiverem.

Leorn também será chamado, mas devido aos acontecimentos ocorridos pela manhã com Vidalgo, ele não é encontrado.

Alber também está desaparecido desde os acontecimentos de hoje pela manhã e algumas pessoas da cidade (se questionadas) dizem tê-lo visto saindo da cidade com seus três companheiros.

A população está com medo.

Dos 4 mortos apenas 2 corpos são encontrados, os outros dois estão desaparecidos.

A coisa começa a ficar feia.

3º DIA: pela manhã

Se os personagens não encontraram o covil das duas crianças e não as eliminaram, pela manhã do terceiro dia eles recebem notícias vindo das fazendas de Márcia.

Segundo relatos, duas crianças apareceram ontem a noite na frente dos portões da fazenda, quando os trabalhadores foram verificar o que eram, os camponeses foram atacados por elas e por duas criaturas estranhas. Dos seus 12 empregados, 4 estão feridos e ardendo em febre e 2 morreram, sendo que um deles está desaparecido.

Se procurarem na região – **TESTE DE RASTREAR -15% ou TESTE DE VISÃO dificuldade 16** – eles encontrarão o corpo desaparecido caído em meio ao mato da fazenda.

Alber ainda está desaparecido. Encontrar todas as aberrações agora é quase impossível. Os personagens terão de aguardar. A população da cidade começa a cogitar em deixar a cidade e até Lúcius comenta com os personagens que se houver um novo ataque nesta escala, ele irá dizer a toda a população para seguir a Draco, irá entregar seu cargo e solicitar o apoio do Barão e seus homens.

A torre de Leorn está trancada e parece que ele deixou a cidade.

3º DIA: a noite

Se nenhuma das criaturas foram eliminadas, temos um total de:

4 crianças e 2 adultos.

Se os corpos dos outros 2 mortos, o pescador e dos empregados de Márcia não foram cremados, temos ainda mais 5 adultos.

Dos feridos temos 7 pessoas, que ao cair da noite também sofrerão uma mutação leve atacando aqueles que estiverem próximos.

A partir daí a única forma de livrar a cidade é eliminar todas as criaturas que ainda encontram-se na mesma, o que será muito difícil agora, uma vez que os ataques serão espalhados pela região e se os personagens se dividirem, eles mesmos podem se tornar –se vítimas das criaturas.

CONCLUÍDO

Existem vários finais possíveis para esta aventura. Vou listar alguns deles e as conseqüências.

1 – Os personagens podem ter descoberto sobre Iolmer e tentar ajuda-lo, se conversaram com Leorn sobre o caso de Iolmer, isto os levará a outra aventura.

2 – Se os personagens conseguiram bolar uma estratégia para eliminar os garotos infectados e os demais (se chegaram a ser infectados), eles limpam a vila, poderão receber o dinheiro que lhes cabe e 1 – Ajudar Iolmer ou 2 – ir embora para outra aventura ou 3 – Passarem a residir na vila, já que ganharão uma casa ali.

3 – Se eles não sabem sobre Iolmer, o problema poderá voltar a ocorrer mais cedo ou mais tarde.

Para onde foi Alber?

Após os acontecimentos do segundo dia, Alber partiu sem avisar ninguém (na verdade o jovem garoto pago pra mentir sobre Vidalgo recebeu mais uma quantia de dinheiro para que no 4º dia ao entardecer conte a Lúcius que Alber partir em busca de uma possível solução para o problema da cidade) para a região onde Iolmer foi atacado. Ele pretende buscar uma cura para a cidade e para seu amigo Iolmer.

Iolmer desconfia que ele tenha feito isso e tentará a todo custo convencer os personagens a permiti-lo seguir com eles. Porém sua contaminação seria um grande problema.

Alber irá aparecer novamente em aventuras futuras.

Para onde foi Leorn?

Irritado com as acusações feita contra Vidalgo e sabendo da situação da cidade, Leorn foi consultar-se com alguns membros de sua ordem, onde irá conseguir alguns itens para proteger-se contra os acontecimentos da vila. Porém ele só retorna a mesma no 6º dia.

Seis dias na cidade:

Se os personagens permanecerem por 6 dias na cidade, convencendo Lúcius a ficar. Parte da população terá fugido para Draco e parte permanecerá. A coisa irá sair do controle em uma escala muito grande, já que cada criatura poderá contaminar 2 a 3 pessoas por noite. Na sexta noite já terão vários contaminados e a cidade sofrerá um ataque em massa.

Eles devem esconder-se dentro de alguma construção e após algum momento de terror Leorn e Vidalgo irão aparecer dentro da construção onde eles se encontram (graças a um teleporte). Ele irá lançar alguns frascos que ao estourar emitem um brilho intenso, isso irá afugentar as criaturas e permitirá uma fuga um tanto conturbada, afinal é noite e são 10 km entre a vila e a cidade de Draco.

Como ocorre a infecção:

O hospedeiro primordial é Iolmer. Quando ele matou as crianças, elas tornaram-se aberrações sem consciência que a cada noite sentem uma incontrolável sede de sangue e buscam suas vítimas.

Cada pessoa morta por Iolmer ou pelas aberrações voltam a vida na noite seguinte como uma aberração atrás de sangue. Seguindo sempre o ciclo. Estas pessoas mortas rapidamente (na primeira noite após a morte) tornam-se uma espécie de homem morcego meio deformado.

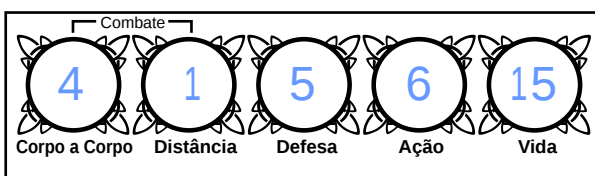
Agora pessoas feridas por Iolmer que não morreram, passam por uma transformação lenta, começando com sentidos apurados, pequenas deformidades faciais, sede de sangue e a medida que o tempo evolui migram para uma aberração como Iolmer, porém uma aberração mas evoluída e mais poderosa. Assim seguindo o ciclo.

Já as pessoas feridas pelas aberrações nada sofrem, a não ser que sejam mortas por elas.

Para mais detalhes, em breve lançaremos um material de apoio sobre o artefato ARMADURA VAMÍRICA que trará mais detalhes sobre o material acima.

FICHAS DE NPC'S E CRIATURAS:

ALBER

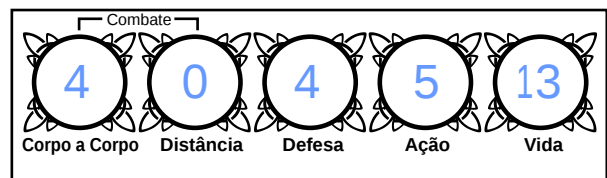


*Utiliza Espada Curta: +4 / Dano 1D6+1+3 (Gasta apenas 2 pontos de ação por ataque)

*Utiliza Adaga: +6 / Dano 1D6-4 (Pode usar a habilidade 68% para aparar golpes de espada)

*Usa um Gibão de Placas (Bônus de Defesa: 4 / Dureza: 5)

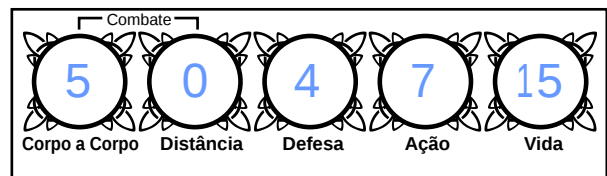
COMPANHEIROS DE ALBER



*Utiliza Espada Longa: +4 / Dano 1D6+4+3 (Gasta apenas 4 pontos de ação por ataque)

*Usa um Gibão de Placas (Bônus de Defesa: 4 / Dureza: 5)

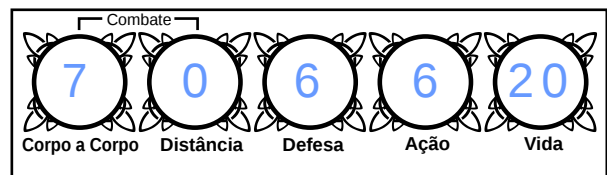
IOLMER HUMANO



*Utiliza Espada Longa: +5 / Dano 1D6+4+3

*Cota de Malha (Bônus de Defesa: 3 / Dureza: 4-1)

IOLMER CRIATURA

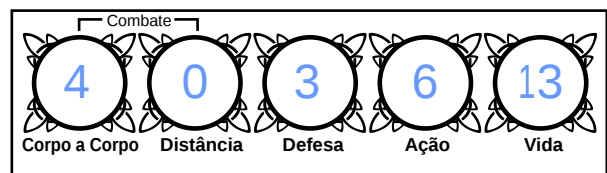


*Ataque com Garras: +2 / Dano: 1D6+5

*Mordida: +0 / Dano: 2D6+1

*Dureza natural: 3

ABERRAÇÃO CRIANÇA

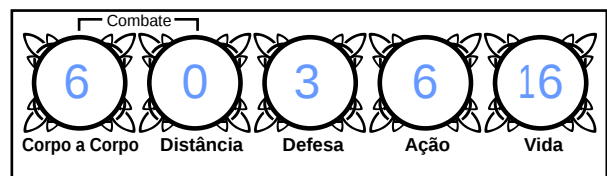


*Ataque com Garras: +2 / Dano: 1D6-1

*Mordida: +0 / Dano: 1D6-3

*Dureza natural: 1

ABERRAÇÃO ADULTA

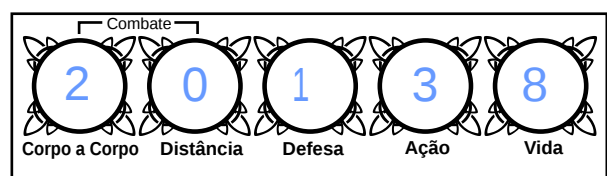


*Ataque com Garras: +2 / Dano: 1D6+2

*Mordida: +0 / Dano: 1D6

*Dureza natural: 2

CAMPONÊS EM GERAL



*Ataque com ferramentas: +1 / Dano: 1D6-2

