

RB2



Aventura para Personagens de 3º e 4º Nível

A Sombra da Floresta

Rafael Beltrame

Autor

Rafael Beltrame

Diagramação

Bruno Sakai

Outubro/2013

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br

Índice

Introdução	4
A Trilha	5

A Sombra da Floresta

RB2 - Para Personagens de 3º e 4º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

Em uma noite chuvosa, o grupo recebe o pedido de ajuda de uma criança, que perdera sua irmãzinha na floresta. Tudo indica que uma antiga bruxa deva ter raptado a pequenina, mas pode ser que as coisas não sejam tão simples quanto aparentam.

A Sombra da Floresta é uma aventura feita pelo Moostache para o Halloween de 2013. Pode ser utilizada como aventura “one shot” ou como gancho para algo maior. Idealizada para personagens de 3 ou 4 nível, é uma aventura curta que fica mais divertida se o Mestre criar um clima de suspense, e por isso, deve limitar a conversa fora do jogo ao máximo. A Sombra da Floresta, por outro lado, pode ser usada para introduzir vários elementos fantasiosos de conhecimento comum (será que os irmãos eram Joãozinho e Maria? A bruxa seria a Baba Yaga? E a sombra, seria o Peter Pan ou o Homem Esguio?) e ao invés de ser assustadora, pode ser muito divertida!



A Sombra da Floresta

A aventura

A aventura se passa na vila de Poucos Passos, um vilarejo minúsculo dentro de uma floresta que fora construído originalmente para abrigar a família dos lenhadores contratados por um duque, que visava ampliar sua frota.

Poucos Passos, como o nome sugere, é um local pequeno, extremamente dependente da produção de terceiros. Assim, os moradores constantemente viajam em direção aos vilarejos vizinhos buscando alimentos, permutas ou simples oportunidades.

O problema começa quando os aventureiros estão descansando na taverna local, uma espécie de casa longa e estreita, construída para que apenas o taverneiro e dois ajudantes ficassem do lado de dentro. Uma fenda horizontal permite que eles atendam os clientes, sentados do lado de fora, protegidos por uma tenda que cobre o sol e a chuva. Pequenos troncos são posicionados como bancos, e todos os pratos servidos são compostos de

pães recheados, sopas ou pedaços de carne espetados em palitos de madeira. As bebidas variam entre suco de frutas e cerveja.

Cansados da viagem, abrigados da chuva e forrando o estômago inquieto, o grupo a princípio não tem motivos para sair do local. Um trovão chama a atenção de todos para os céus, causando incerteza se o vilarejo entre árvores seria o melhor lugar para se esconder de uma tempestade. Subitamente, uma criança aparece, entre um clarão e o estrondo dos céus, na frente do grupo. Sangrando, com vários cortes finos ao longo dos braços e rasto, a criança não aparenta mais de 10 anos, e está em pânico.

Assim que conseguirem acalmá-la, ela balbucia alguma coisa sobre “as bruxas voltaram”. Neste instante, um dos atendentes da taverna deixa cair um caneco no chão, e vai em direção do grupo para ouvir melhor a história. Com olhos arregalados, ele começa a interrogar a criança, que parece mais assustada agora com a ação agressiva

do homem. Independentemente se o grupo o afastar ou não, a criança conta que estava brincando com sua irmãzinha e esta fora capturada por uma bruxa na floresta. Ele a descreve como uma mulher velha, com o rosto desfigurado e tão marcado quanto uma árvore velha. Ela, por fim, indica a trilha que seguia e pede ajuda ao grupo.

No Passado...

Assim que os lenhadores começaram a consumir a floresta, algo estranho aconteceu. Vez ou outra, alguns empregados desistiam do cargo, alegando que as árvores cochichavam em seus ouvidos, ou que as plantas faziam movimentos estranhos. O dia em que um lenhador sumiu, um inseguro grupo de busca foi montado, procurando o colega desaparecido. Eles adentraram regiões escuras e estranhas da floresta, até encontrarem uma cabana. Não se tem certeza sobre o que aconteceu a seguir, mas alguns contam que o grupo ateou fogo na cabana, que ardeu por 3 dias consecutivos. Deste essa data, 10 anos atrás, ninguém se aproxima da “área negra” da floresta.

A criança não tem muitas informações que possam ajudar, mas os adultos podem dar as coordenadas da área negra. Eles se recusarão a todo custo em se juntar a eles, temendo algum tipo de vingança da bruxa.

A Trilha

A trilha segue tranquila até certo ponto, onde repentinamente as árvores começam a aparentar dano por fogo. Contudo, suas copas estão cheias, mas as folhas são acinzentadas e o tronco tem estranhos veios azulados, como estrias. O chão foi demarcado com sal grosso, espalhado no chão, como um semicírculo delimitando onde começa a área negra.

Alguns minutos após adentrarem, os aventureiros observam que a trilha serpenteia entre as árvores mortas, em direção a uma cabana estranha. O som de um grito infantil parece chamar o grupo, mas na verdade, é uma Vinha Mortal que está emulando o som da menina, tentando atrair os personagens. Ela está entrelaçada nas árvores, próxima à cabana da bruxa.

Vinha Mortal [Imenso e Neutro]
CA15 JP14 MV1 M8 P735XP
RD 5/corte
ATQ 3 tentáculos+5 (1d4+2)

Aqueles que tentarem avançar por
entre as árvores terão muito trabalho

A Sombra da Floresta



para atravessá-las: tão logo iniciam a jornada por este percurso, a mata se fecha como se fossem guardas bloqueando a passagem. Caso tentem avançar com fogo, a mata se retrairá, permitindo a passagem com um estranho som agudo irregular. De qualquer forma, é possível que o grupo se perca e venha a sair da área negra (60% de chance).

A cabana da bruxa é pequena e funesta, sem janelas, irradiando calor mesmo não sendo quente ao toque. Folhas secas cobrem todo o piso, variando em cor entre laranja e o vermelho. Qualquer personagem que tente entrar pela porta da frente sem

averiguar armadilhas irá pisar em uma armadilha de urso e deve fazer uma JP (DES). Sendo bem sucedido, receberá 2d6+5 pontos de dano, e caso não passe, terá seu pé arrancado. O Mestre deve aplicar as penalidades que julgar necessárias, incluindo redução de movimentação, Destreza, etc.

Independente de terem passado no teste ou não, neste momento o Mestre deve pedir um teste de Sabedoria para todos os jogadores: aqueles que forem bem sucedidos perceberão uma sombra alta e fina nas árvores, de relance. Caso nenhum jogador passe, mantenha um clima de que eles estão

perdendo alguma informação importante, dizendo algo do tipo “você acham que viram algo se movendo entre as árvores, mesmo não ouvindo nenhum som. É mais uma impressão incomoda de observação do que algo palpável” (na verdade, isso pode ser dito mesmo que eles passem: o importante é o clima).

Qualquer jogador que tentar escutar algum ruído vindo de dentro da casa ouvirá uma risada baixa, continua e monótona. Lá dentro, a bruxa ri em um canto da cabana, encolhida como um filhote, e exalando um terrível odor ferroso. Suas vestes negras estão empapadas, e sua bocarra semidentada está suja de sangue. Ela não parece dar bola para o grupo, rindo em um estado alucinado, de olhar vago e assombrado. Se forçada a falar, ela dirá apenas “tão alto...tão alto...a escuridão levou a pequenina...antes que eu terminasse...”

Ela não oferece resistência, a menos que seja ferida. Neste caso, dará um grito alto e estridente, e a casa começará a se erguer com pernas artificiais, e projetará os personagens para fora, como se os excretasse por um alçapão.

No centro da casa, um círculo místico fora desenhado no chão, e nota-se uma marca borrada interrompendo o desenho. Qualquer mago ou clérigo pode identificar como um círculo de invocação e aprisionamento, e quando rompido, torna o invocador presa de sua invocação. No chão, além do círculo, existem velas apagadas e al-

guns papéis sujos, ilegíveis. Um deles parece ser uma prece a um “demônio esguio, a sombra da perversão humana”.

O grupo não encontra a menina, e mesmo que leva a bruxa para o vilarejo, ela não recobrará a sanidade. O destino dela está na mão dos cidadãos que a temem, e os heróis não receberão mais do que uma palmada de respeito, no ombro.

No fim do dia, ao ir embora do vilarejo, eles ficam sabendo de um transeunte que o menino que havia pedido socorro desaparecera na madrugada. Dizem que uma sombra o raptou a noite, e as mães estão apavoradas que ela volte para buscar seus filhos.

Será que o grupo irá investigar? E o que será esta sombra? Um morto vivo, um demônio, ou algo muito além disso?

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia