



HORROR EM SÃO GÉRIDOS

Aventura para personagens de 5º nível

Jeferson Kalderash



HORROR EM SÃO GÉRIDOS

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Jeferson Kalderash

Revisão

Moisés Saraiva de Luna

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
Cena 1: o ponto de partida.....	4
Cena 2: recepção na vila.....	6
Cena 3: altar de sangue.....	7
Cena 4: o Ceifador.....	8
Fim da história.....	9
Personagens da aventura.....	9

INICIANDO A AVENTURA

A Vila de São Geridos tem mais ou menos 100 habitantes distribuídos em 30 casas com um templo aos cuidados do Sacerdote Magnus, um homem recluso que cultua as divindades da fertilidade e da fartura. Há quatro anos, uma seca intensa e muitas pragas atingiram as plantações do vilarejo que perdeu mais de 90% de sua produção.

Desesperado por ter seus fiéis passando fome, o Sacerdote Magnus evocou uma criatura terrível, conhecida como o “Ceifador” e eles fizeram um acordo em conjunto com alguns homens e mulheres da vila. Todos os anos, durante a noite do festival da colheita, os envolvidos teriam de sacrificar uma moça inocente em nome do “Ceifador” e todos teriam de orar em seu nome, assim, ele traria chuvas, boa colheita e o fim de qualquer praga.

Até o presente momento tudo vem dando certo. No entanto, os personagens dos jogadores, agora podem se envolver diretamente com o acontecimento, e isso pode frustrar os planos do sacerdote e seu rebanho.

Cena 1

O ponto de partida

Os personagens por algum motivo – cabe a você, mestre, defini-lo – estão acampando próximos a um milharal. Um deles possivelmente sairá para caçar, enquanto os outros estão escovando suas montarias e preparando o fogo. Quando o personagem que saiu para caçar retornar, este ouvirá um barulho no milharal, como se uma pessoa – ou um animal grande – estivesse passando. Caso resolva prestar atenção (role 1d6, um resultado entre 1-3 ou entre 1-4 se o personagem for um elfo), perceberá um soluço e algum cho-

ro bem baixo, e ao tentar se aproximar, a pessoa irá fugir milharal adentro.

Uma garota, Asha, estará fugindo pelo milharal. No mesmo momento que ela é notada pelos personagens, duas tochas também podem ser vistas ziguezagueando. A primeira é de bom Marcos, um fazendeiro vestindo um corselete de couro rebitado, trazendo consigo um grande facão além de da tocha. A segunda pertence a seu ajudante, Seleq, um garoto de não mais que quatorze anos.

Se interpelados pelos personagens, o fazendeiro se apresentará e logo dirá: “estamos à procura de uma garota que fugiu do vilarejo. A coitada é louca, a seguimos até a entrada do milharal, mas tive de pegar ferramentas pra podê acompanhá e acabei mi perdendu dela” e o jovem completará: “Não é a primeira vez que ela foge não. Poxa, como Asha corre!”. Se os personagens decidirem por ajudá-lo, ele logo oferecerá comida quente e uma boa estadia em sua casa que fica na vila de São Geridos.

Para encontrar a garota, um personagem deve ser bem sucedido em dois testes de Sabedoria. Assim que este conseguir encontrá-la, vem à parte difícil: Acalmar a garota. Asha tem 70% de chance de se assustar com qualquer aproximação, reduza desse valor o bônus de reação do personagem, o dobro do modificador de reação se for uma mulher que a estiver interpelando.

Realize a jogada, se continuar hostil, ela fugirá (um novo teste de Sabedoria é necessário para encontrar a garota, um teste de Força pode ser rolado para trazê-la a força ou um teste de Destreza pode ser jogado para persegui-la). Se for trazida ou apanhada, a moça ficará estática até chegar a sua vila. Leia o seguinte quando Asha for encontrada:



Tente fazer com que os jogadores fiquem realmente espantados com a criatura, crie um clima de mistério.

A garota parece ser humana e não ter mais que 12 anos de idade. Seu vestido branco está todo destruído, cortado, esfarrapado. Ela deve ter perdido uma de suas sandálias correndo, seus cabelos longos estão desganhados além dela de estar muito suja. Seu rosto tem inúmeros cortes e a única coisa que ela diz é “eles querem me matar”, com uma voz paranoica e febril.

Quando os personagens conseguirem trazer Asha para Marcos, ele agradecerá muito e os convidará a irem até sua casa, na vila, para tomar pouso e comer algo quente preparado por Lala. Descendo uma colina e seguindo pela estrada até se tornar uma trilha, os jogadores serão conduzidos pelo fazendeiro e seu ajudante através da Floresta Negra, que faz fronteira com o vilarejo. Quando estiverem no início do trajeto, na entrada da Floresta Negra, o fazendeiro vai acender uma to-

cha repentinamente, leia ou parafraseie a descrição a seguir:

Quando a tocha acende a figura medonha de um espantalho aparece ao seu lado. Sua cabeça é feita com um saco cheio de grãos semi-germinados, perfurando o tecido em alguns pontos e estufando-o em outros. Ele tem um sorriso estranho, marcado a carvão abaixo de suas órbitas e é sustentado numa armação em forma de cruz de madeira, preenchido com feno. Suas vestes resumem-se a uma velha camisa vermelha listrada, as botas avermelhadas, num arremedo de pés, quase sem solas; um chapéu de palha trançada e luvas de couro avermelhadas completam a figura macabra, uma maldita obra na arte para espantar corvos.

Nesse momento um corvo crocita e outro, num rasante, passa entre os personagens.



Um pequeno Vilarejo é um bom ponto de partida para os personagens de seus jogadores.

Cena 2

Recepção na vila

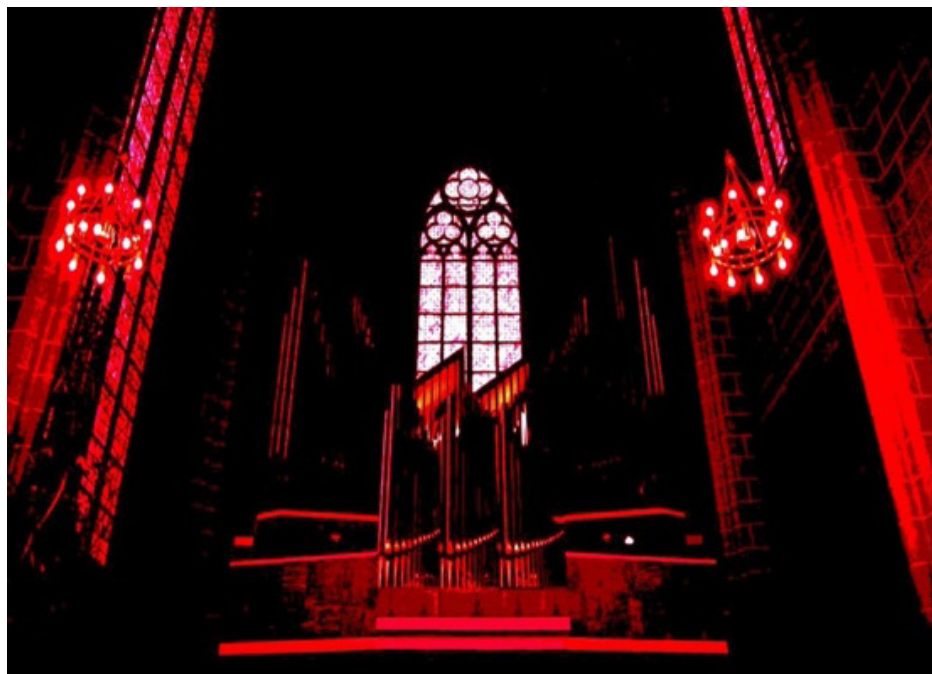
Quando os jogadores chegam ao pequeno vilarejo, eles vêem as pessoas assando grandes espigas de milho em fogueiras e bebendo cidra. Pelo que parece, eles estão comemorando a colheita farta que se aproxima. O local é todo construído em torno de um templo dedicado aos deuses da fartura e da fertilidade que fica numa espécie de praça central. Todas as outras casas são dispostas em dois arcos nas laterais, apenas uma é feita de pedra, que é a casa do amável Marcos.

Chegando ao vilarejo, bom Marcos pede para que os personagens se acomodem em sua casa enquanto ele irá entregar a jovem Asha. O jovem Seleq se despede e vai para casa também. Essa é uma construção de pedra simples, um grande gal-

pão separado por paredes de madeira. A sala de entrada tem bancos de madeira e um fogareiro, e assim que entrarem o homem gritará por sua empregada, Lala, ordenando o preparo de comida, banhos e um bom escalda-pés para os aventureiros.

Em nenhum momento o bom Marcos deixará que os jogadores entreguem sozinhos a menina para os pais, ele mesmo fará isso, entregando a moça ao senhor Jackson. Caso os personagens insistam, um deles pode ir com ele entregar a moça.

As pessoas na rua começam a se preparar para dormir próximo às 10 horas da noite (nossa aventura começou ao entardecer e mais hora e meia foi gasta atravessando a floresta), e todos na casa são convidados a fazê-lo. A criada preparou um quarto para que todos possam dormir tranqui-



Um altar vermelho de sangue? Tudo vai depender da sorte e da perícia dos personagens de seus jogadores.

lamente, agora que estão limpos e de barriga cheia. Se houver alguma mulher, a senhora Janete, esposa do bom Marcos, acomodará a moça no quarto com suas filhas.

Cena 3

Altar de sangue

Durante a noite, por volta de duas da manhã, se os personagens estiverem acordados perceberão a passagem de pessoas ao redor da casa. Caso averiguem, verão dois homens de capuz com tochas se dirigindo ao templo que está com as tochas apagadas. Caso estejam dormindo, role um 1d6 para cada personagem, um resultado 1, role novamente 1d6, outro resultado 1 o personagem acorda e percebe a movimentação.

Caso os personagens não acordem ou

não percebam de toda maneira a passagem dos homens encapuzados, um ritual será iniciado no templo para sacrificar à pequena Asha antes que os personagens possam atrapalhar. A certa altura da noite, um grande barulho acorda os personagens que notarão, caso saiam do quarto, que a luz do templo local está acesa. Olhando pela janela verão 10 homens encapuzados protegendo a entrada. Os jogadores ainda não sabem, mas Asha será sacrificada ao fim da primeira rodada pelo Sacerdote Magnus.

Caso os jogadores consigam notar a passagem dos homens encapuzados, eles podem optar por pegar os dois de surpresa usando as janelas laterais, tendo tempo também para vestir suas armaduras antes de investigar o templo. Nesse caso, se um dos personagens puder espiar lá den-

tro – a porta da frente está aberta, a dos fundos está fechada – verá oito homens encapuzados distribuídos nos bancos da igreja. Desmaiada em cima do altar está Asha, nua, o sacerdote local esta com uma adaga de rituais erguida para a moça, enquanto entoia cânticos incompreensíveis. De toda forma um combate irá ocorrer. Se os personagens chegarem cedo, o Sacerdote Magnus só poderá terminar o ritual depois do combate. Se atrasarem, no caso de terminar o ritual na primeira rodada, use a ficha ampliada do sacerdote. Dependendo do desenrolar desta cena, a aventura seguirá por dois caminhos um pouco diferentes. Veja o quadro abaixo, repassando a informação para os jogadores:

1) O ritual não foi realizado. Surpreso com presença dos personagens, o sacerdote grita:

“Vocês não compreendem! O Ceifador virá aqui e matará a todos da vila se não sacrificarmos está moça! Saiam daqui!”

2) Os jogadores não conseguiram interromper o ritual. Satisfeito, o sacerdote fala calmamente:

“O ritual está completo. Agora o Ceifador virá aqui e acabará com vocês. Depois, ele devolverá nossas vidas. Vocês estão perdidos para sempre.”

Homem encapuzado (8)

CA 14, JP 14, XP 100, PV 18

1 Espada longa +5 (1d8+2)

1 Funda +3 (1d4)

Sacerdote Magnus

CA 10, JP 13, XP 300, PV 42

1 Adaga de Ritual +6 (1d4)

Magia: considere Sacerdote Magus um clérigo de 7º nível.

Sacerdote Magnus (ampliado)

CA 10, JP 13, XP 500, PV 75

1 Adaga de Ritual +10 (1d4+4)

Magia: considere Sacerdote Magus um clérigo de 7º nível.

Além disso ele poderá conjurar as seguintes magias indefinidamente: Convocar Insetos (trate como corvos para efeitos visuais) e Falar com Animais (corvos). Uma vez por dia ele poderá conjurar Coluna de Chamas.

Enxame de corvos

CA 16, JP 15, XP 200, PV 32, RM 20%

1 Bicada +9 (1d4+6)

Cena 4

O Ceifador

Meia hora depois do combate, agora de posse de informações privilegiadas, os personagens sabem que a entidade denominada “Ceifador” está chegando a cidade. As pessoas estarão escondidas em suas casas, por orientação prévia do próprio sacerdote.

Os personagens tem meia hora para se preparar, antes da chegada da criatura, independentemente do ritual ser completo ou não. Caso procurem no templo, encontrarão próximo do altar um livro de rituais usado para evocar pela primeira vez a criatura. Os personagens encontram a informação de como evocar e também de como destruí-lo, numa frase, que chama atenção, logo após a descrição do ritual: “O Ceifador pode ser destruído apenas por sal e fogo”. Isso ajudará os personagens no combate que está por vir. Se continuarem a busca, localizarão na parte de trás do templo duas ânforas com sal e algum óleo de lamparina.

Após decorrido o tempo, a criatura se aproxima da igreja. Leia ou parafraseie a descrição abaixo:

A criatura tem um dorso humanoide

com roupas presas no que parece ser um crucifixo de madeira pregado às costas. Suas vestes resumem-se a uma camisa listrada, luvas de couro ensanguentado e botas já corroídas pela ação do tempo. Sua cabeça é feita com um saco de estopa de onde brota uma bocarra cheia de dentes apodrecidos. As órbitas do que seriam seus olhos são buracos minando sangue e vermes sombreados por um velho chapéu de palha empoeirado.

Em caso de êxito no ritual, a criatura nota a presença dos personagens, ao mesmo tempo em que diz:

“Vocês que me concedem o sangue dos inocentes serão lembrados e boas colheitas estarão em suas portas. Espantarei as aves, trarei chuvas e destruirei seus inimigos”.

Se o ritual não foi completado, este chegará à igreja segurando as cabeças decepadas dos que encontrou pelo caminho. Furiosa, a criatura dirá:

“Traidores! Romperam nosso pacto! Agora cobrarei a sua dívida com sangue. Matarei todos nessa vila!”

Durante a batalha, se o Ceifador for atingido com sal, receberá uma penalidade de -2 em sua CA, jogadas de proteção e ataques. Adicionalmente, o fogo sempre lhe causará dano em dobro se este já tiver sido atingido por sal. Ao final da primeira rodada, caso o sacerdote tenha conseguido realizar o ritual, um enxame de corvos arrebentará os vitrais do templo e atacará os personagens. Se vencerem, a cidade estará livre do pacto e a criatura será expurgada.

Caso não consigam derrotar, é hora de se fazer novas fichas.

Ceifador

CA 18, JP 12, XP 1000, PV 90, RM 25%
1 Pancada +13 (2d6+8)

Magias: O Ceifador poderá conjurar as seguintes magias indefinidamente: Convo-car Insetos (trate como corvos para efeitos visuais) e Falar com Animais (Apenas para corvos). Duas vezes por dia ele poderá conjurar Coluna de Chamas.

Fim da história

Com a destruição do Ceifador, muitas das pessoas da vila estarão agradecidas apesar do sofrimento causado pela sua ira. No entanto, os que tinham alguma relação com esse pacto tentarão fugir da cidade. A senhora Janete, esposa de bom Marcos, e umas principais envolvidas tentarão se evadir. O seu marido, entretanto, sempre esteve muito ocupado e não tinha ideia do que estava acontecendo.

O “Bom Marcus” presenteará o grupo com um cavalo e como pagamento dará todas as galinhas, porcos e milho que desejarem levar. Com o fim do pacto os campos de milho e outros cereais estarão devastados, murchos e sem vida, transformados apenas em uma coisa negra e pastosa. As coisas agora vão piorar para a próspera vila de São Geridos e é nesse gancho que você narrador pode se apoiar para continuar essa aventura.

Personagens da aventura

Lala (Paula): serviçal na casa de bom Marcos, uma moça jovem que está grávida. Rumores dizem que, um dia, um viajante se hospedou na casa e três meses depois as pessoas notaram como a moça engravidou.

Senhor Jackson: ele é o pai de Asha, um homem de seus 35 anos que trabalha para bom Marcos. Ele sabe do pacto, no entanto, se mantém calado. Se os perso-

nagens o pressionarem, este dará ideia de que existe algo de errado na cidade, mas não vai dizer nada ou entregar alguém. Ele preferiria morrer antes disso.

Senhora Jackson: a gorda mulher do Senhor Jackson, mais velha do que o marido e está sempre abraçando as pessoas que a ajudam. Notadamente é um pouco exagerada.

Asha: uma pobre menina louca de seus 12 anos, anda sempre machucada e suja, não fala coisa-com-coisa e na maioria do tempo fica apenas calada, encarando as pessoas.

Bom Marcos: a maioria das pessoas da vila trabalha na fazenda deste homem, querido por todos. Costuma a resolver aos problemas da vila, tornando-se uma espécie de líder local.

Seleq: braço direito de bom Marcos, um garoto jovem e de aparência tranquila, muita trabalhador, um caipira sem jeito para se tornar mais que um empregado.

Senhora Janete: a esposa de bom Marcos é uma senhora reservada, cumpridora de seus deveres e temente aos deuses. Vive com medo desde que ela ajudou o Sacerdote Magnus a realizar o pacto, mas sabe que enquanto fizer as coisas da maneira certa, suas duas filhas Ellen e Suzie estarão em segurança.

Sacerdote Magnus: o Sacerdote local é responsável por manter as pessoas nos caminhos do que é correto. No entanto, numa medida de desespero, tomou para si e seus fiéis um pacto para salvá-los da eminente desgraça que se abateria sobre o vilarejo de São Geridos.

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