



VILAREJO SOBRE O LUAR DA FERA

DUNGEONS & DRAGONS

Aventura escrita por Erivaldo Fernandes. (Erivas)



Aventura:

O VILAREJO SOBRE O LUAR DA FERA

VILAREJO SOBRE O LUAR DA FERA é uma aventura de **D&D5e** voltada para 4 a 6 personagens de 1º nível. O objetivo da aventura é apresentar aos novos personagens o universo de RPG, de forma simples e rápida, esta aventura foi escrita para ser narrada em eventos, levando de 2 a 3 horas de jogo. Como ela se trata de uma **One shot** (Aventura fechada) ela pode ser facilmente utilizada como uma maneira de introduzir o grupo em uma campanha no mundo de Arkland.

O clima da aventura é de mistério e Investigação no início, seguido de um clímax de combates e revelações. (Adaptar para outros cenários é fácil, basta mudar os nomes das cidades.)

Resumo

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

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

Recrutamento

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

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

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

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

O Vilarejo

O Vilarejo fica próximo a "**Montanha da espiral do Trovão**", tendo um clima agradável porem severo, não possui mais de 60 habitantes e em sua maioria velhos e mulheres, este vilarejo tem uma pequena Praça, uma ferraria e um armazém. Todo restante do vilarejo se resume a propriedades agrícolas, não há uma milícia ou força Militar expressiva na vila.

O representante do vilarejo, Conde Renoar tem uma propriedade rural um pouco mais afastada do centro do vilarejo, seu nome é "**Cigano**" o que pode se notar com um teste de História, embora tenha um rosto de feições pouco expressivas, se mostra ser um homem de palavras fortes e firmes. (Não há armaduras ou armas na ferraria, mas talvez umas ponteiros de flechas e cetos de besta.)

Uma grande área próxima ao centro do vilarejo está sendo ocupada por animais e gramado. (Todo restante da área do vilarejo está com poças de lama.)



1º.Ato: Na Casa de Renoar.

Após entrarem na casa, Leia para o grupo:

*“-Vamos direto ao que interessa senhores, a quase duas estações, uma criatura vem atacando os rebanhos da cidade, e também das fazendas mais próximas, já perdemos **quarenta** talvez **setenta** animais para esta besta, o nosso vilarejo não pode caçar esta criatura, como podem ver a poucos jovens e poucas armas, então escrevi para a capital pedindo ajuda, estou lhes oferecendo cerca de 50 Peças de ouro por qualquer auxílio que pudessem nos dar. Vocês vão caçar a fera?”*

O Grupo vai estar em uma reunião com o representante da vila e alguns dos mais velhos moradores*. **Renoar** ofereceu uma recompensa mas os jogadores ainda não aceitaram, se quiserem aumentar este valor um teste de Persuasão (**CD 14**) pode até convencer Renoar a pagar mais **10** Peças de ouro.

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

O que o Conde Renoar Sabe?

- * Sons assustadores podem ser ouvidos das casas a noite. (todos afirmam lembra o rugido.)
- * Várias Marcas de garras e buracos são encontrados nas cercas mas ninguém sabe dizer de que animal eles são. Na fazenda dos Morgan até se pode ver algumas das marcas mais “recentes”.
- * O Monstro ataca Seres de grande porte, ignorou o galinheiro da fazenda dos Wiliam, mas matou duas vacas, e arrebentou um dos cavalos ao meio.
- * Os ataques as fazendas são frequentes, acontecem quase todos os dias, nos últimos dois meses.
- * Os ataques só ocorreram a noite, sempre perto da Meia noite.

A esposa e a Filha de Renoar estarão na Casa mas ambas evitam os Personagens, caso entrem em contato com eles vão falar sobre maldições e espíritos vingativos.

A filha se recusará a falar com qualquer um, mas a Senhora “Atalanta Renoar” pode dizer algo aos jogadores que mostrarem respeito as tradições Ciganas. (Com um teste de Religião CD 14 é possível conhecer algumas tradições.)

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

"Ao nascer do Sétimo filho do sétimo filho de um casal, a lua toma para si um copo de luxúria. Esta luxúria se converte em Sangue, este sangue caça dentre os homens, aqueles que tem pecados e aqueles que não tem respeito pela passagem das filhas da lua. Somente o custo do pagamento pode deter a luxúria que se tornou sangue e busca vingança pela pureza roubada."

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

Ela será levada pelo marido pondo fim ao dialogo.



Família Renoar

2º.Ato: Rastros da Besta .

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

Informações que a investigação pode dar:

- * As garras estão marcadas nas arvores, tem cortes profundos, como se quatro machados tivessem atingido a arvore.
- * As pegadas se assemelham as patas de um lobo, mas são muito grandes e profundas, como um urso andando em duas patas.
- * Há galhos quebrados e rastros de luta. Mas não há evidência de sangue ou restos de animais.

Dentro da floresta é difícil seguir um rastro, as pegadas se perdem no meio da nevoa fina e dos caminhos de areia e lama, para rastrear a criatura , os Personagens devem passar em **3 testes de Percepção, Sobrevivência ou Investigação (CD 14)** , um a cada hora, estes testes não serão fáceis.

Se um membro do grupo For bem sucedido nos testes, ele vai encontra um rastro muito fraco seguindo em "direção ao sul", se não forem bem sucedidos em todos os testes, eles vão perder o rastro e depois de uma hora de caminhada as cegas pela floresta, vão alertar a Criatura.

Ao sul da floresta há marcas de garras nas arvores e uma trilha de ossos, ela leva a um caminho onde se pode ver uma estrada para subir a montanha, quando o grupo estiver se aproximando das pedras há...Sangue! Peça um teste de Percepção para todos, com **CD 16**. (Quem passou no teste vai notar que há um vulto passando por cima das cabeças do grupo, mas ele passou tão

rápido, que quase não foi percebido, quem não passou no teste não percebeu o vulto.)
Leia em voz alta:

"A escuridão é intensa, pensam todos, uma leve sensação ruim está no ar, o cheiro de terra molhada que antes estava por toda parte está quase sumindo, em seu lugar um pouco de frio, um vento um pouco mais forte quase apaga as tochas, e das sombras das arvores uma grande figura enegrecida se projeta da Vegetação, um corpo disforme cuja silhueta vagamente lembra um Cão ou um lobo, é iluminado pela tocha, sem emitir um único som, a criatura encara suas presas, ele encara o grupo com seus olhos vermelhos e brilhantes, rugindo ferozmente"

Role a iniciativa do grupo, se ninguém tiver passado no teste de Percepção, a criatura fará um ataque "**furtivo**" no seu primeiro turno. (Considere que o personagem que não viu o vulto como estando em Desvantagem .) Caso o grupo não tenha seguido os rastros e a criatura estiver alerta, o terreno terá pedras e restos de ossos que dificultam a movimentação dos personagens. (reduz o deslocamento do grupo em -2m)

Ao fim do combate com a Fera seu corpo enorme estará no chão, deixe o grupo interagir como quiser por alguns minutos, pois logo em seguida a luz da lua fará o monstro se levantar e fugir pulando pelas arvores.



3º.Ato: O Segredo da Besta

O grupo encontrará um covil com restos de animais, o covil da criatura tem inscrições em um idioma antigo que lembra élfico.

Se for traduzido é possível ler. algumas informações.

"As garras e meus dentes, eu estou me perdendo, tem de ter um fim, eu preciso matar aquela maldita, só assim isso vai acabar."

Com testes de **Intuição** ou **Percepção** CD 12 é possível notar que a direção para que a fera escapou levaria a cidade, não a uma propriedade rural mas ao centro dela, talvez a esposa de Renoar saiba como destruir a fera.

Dica: *O grupo não precisa fazer uma viagem rápida até a cidade, deixe eles interpretarem suas reações e trocarem idéias enquanto correm em direção a cidade.*

A cidade estará deserta, desta forma o grupo atravessará o caminho até a casa de Renoar sem ver um único morador. Ao chegar a frente da casa de Renoar descreva a cena:

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

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

Role a iniciativa e desta vez a criatura vai lutar na cidade, o chão de terra batida e pedras é muito firme, não há árvores para ela fugir o que lhe dará certa desvantagem no primeiro turno. (Todas as jogadas dos personagens será com "Vantagem" no primeiro turno.)

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

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

O grupo encontrará um dilema, ir embora ou tentar saber quem é o elfo que virava a criatura. Embora a aventura tenha terminado aqui, uma investigação mais a fundo pode revelar que o Elfo era um antigo pretendente da Viúva de Renoar, que desapareceu a mais de vinte anos, depois de uma conversa com a mãe dela.

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

FIM



Monstro da Aventura

Fera da Lua (Lobisomem)

Monstruosidade Grande, neutro

Classe de Armadura 13 (Armadura natural)

Pontos de Vida 51 (6d8 + 3)

Deslocamento 12 m / 16 m (Saltando)

FOR DES CON INT SAB CAR

20 (+5) 12 (+1) 16 (+3) 10 (+0) 10 (+0) 5 (-3)

Testes de Resistência Sab +0

Vulnerabilidade a Danos Prata

Sentidos visão no escuro 18 m,

Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 3 (700 XP)

Olfato e Visão Apurados. A fera tem sempre vantagem no teste de Sabedoria (Percepção) que dependam da olfato ou visão.

Regeneração. A fera tem uma regeneração de pontos de vida. Todo turno ela recupera 1d4 Pvs.

Ações

Ataque Múltiplo

A fera sempre realiza dois ataques com suas garras e um com sua mordida. (Três no total)

Garras:

Ataque com arma Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 14 (1d10+5) de dano de corte.

Mordida:

Ataque com arma Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

Acerto: 14 (1d8 +5) de dano perfurante.

A “Fera da lua cheia” é uma criatura mágica resultante de uma maldição, muitas culturas o chama de lobisomem. Mas ao contrário do popular Lupino, a fera não tem co mo passar sua maldição a frente através de arranhões ou mordidas, ela se alimenta principalmente de carne e é um animal de hábitos noturnos.

OBS:No primeiro combate a criatura estará com os PVs cheios mas no segundo deve ter apenas um valor de pontos de vida que foram regenerados, cerca de **5d4+3 (23)**, pois não teve tempo de se recuperar completamente da batalha com os personagens dos jogadores.



Palavras do Autor

Esta aventura é uma releitura da aventura para Old Dragon, Dragon age e Tormenta. Ela se passa em Arklande tambem mas pode ser mandada para o cenário de forgotem sem problemas, eu decidi fazer a releitura para que quem já jogou ela em outro sistema não fique meio chateado de ela ser narrada em D&D5e igual. Não está perfeito mas deve ser interessante para narradores introduzirem novos jogadores ao sistema, ela é uma aventura mais focada em investigação, interpretação e combate, eu particularmente gosto mais dela do que a da **cripta**. Leiam e me mandem seus Comentários.

