

Santa Cruz

Guia de Aventuras



Grupo Arkanun

Santa Cruz

Guia de Aventuras



Grupo Arkanun

Santa Cruz

Guia de Aventuras

Organização: Leandro Hallowone Santos

Diagramação: Leandro Hallowone Santos

Agradecimentos:

Primeiramente ao **Alexander** el brujo **Siqueira** por me fazer retomar e concluir este projeto além da manutenção do Grupo Santa Cruz RPG no Multiply e pela contribuição de “Desafio de Bandeirantes”.

A **Luis Eduardo Ricon** pela “Montanha da Perdição”, “O desafio dos Bandeirantes”, “A Floresta do Medo/O Engenho”, “Os Qulombos da Lua” e a série “Mini Gurps”.

A **Carlos K. Pereira** pela “A Serra das Esmeraldas”, “O desafio dos Bandeirantes”, “A Floresta do Medo/O Engenho” e “O Vale dos Akitós”.

A **Flávio de Andrade** por, “O desafio dos Bandeirantes”, “A Floresta do Medo/O Engenho”, “Os Qulombos da Lua”, “O Vale dos Akitós e a “O Imperio do Sol”.

A **Eliane Bettocchi** por “Brasil Barroco”, “A Serra das Esmeraldas” e todo material de “Incorporais RPG”.

A **Daniel dos Santos Nóbrega** por desenvolver “Lajedos & Lagartos” que renovou minhas mesas de RPG.

A **Marcos Silva** por “A Quinta Expedição”.

A **H.P. Lovecraft** por todo desenvolvimento dos Mithos de Cthulhu.

A **Sandy Petersen** pelo RPG “Call of Cthulhu”.

A **Richard Ibañes** pelo maravilhoso “Aquelarre”, grande inspiração inicial. Confesso que o que queria era fazer um “Aquelarre” no Brasil.

A **Eduardo Caetano** por revolucionar o RPG nacional com seu ousado “Violentina”.

A **Dinah Silveira de Queirós** por ter escrito “A Muralha”.

A **Jorge Fernando dos Santos** pelo sensacional “Sumidouro das Almas”.

A **Antonios Augusto Shaftiel** pelo projeto “Trevas do Brasil”, “Jihad”, “Abismo” e por ter contribuído tanto para o mundo de “Trevas/Arkanun”.

A **Marcelo Del Debbio** pelo “Sistema Daemon” e o “mundo de Trevas/Arkanun”.

Ao **Ensjø** por manter o site “oficial” de “O Desafio dos Nandeirantes”.

A **Licaon Lupus, Augusto da silva e Antônio Angélico** pelas contribuições recebidas.

Aos Grupos **Santa Cruz RPG, Brasil da luz e das Trevas e Changeling- Cortes do Brasil**, no Multiply por tantas idéias e contribuições.

A todas as pessoas anônimas ou não que participaram deste projeto enriquecendo o mundo de Santa Cruz RPG.

INTRODUÇÃO 05

DESAFIO DE BANDEIRANTES 06

PERIGOS DA LUA 10

A SERRA DAS ESMERALDAS 13

A MONTANHA DA PERDIÇÃO 18

A CAÇADA À ORQUÍDEA SANGRENTA 22

O LIVRO MALDITO 28

A VINGANÇA DE FRANCISCO DE OLIVEIRA 31

O ENGENHO DA BRUXA 35

A SERRA MALDITA 40

APEDRA DOS ANDES 46

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR 50

Introdução

Este não é um livro autoral (as duas aventuras de minha autoria estão devidamente assinadas), e sim um livro de contribuições. Nestes 4 anos de projeto Santa Cruz foram recebidas uma dezena de aventuras prontas e adaptações que agora, revisadas e organizadas compõe este livro.

Algumas aventuras são velhas conhecidas dos jogadores de **O Desafio dos Bandeirantes; A montanha da Perdição** (que saiu na revista **Só Aventuras nº 7**) e **A Serra das Esmeraldas** (Saiu primeiramente na revista **Saga nº3**, teve uma expansão para Brasil Barroco feita por Eliane Bettocchi e agora segue reescrita, revisada e expandida em outra versão para **Santa Cruz**), outras são quase que anônimas (a exemplo de **O livro Maldito**, postada no grupo Santa Cruz do Multiply por um usuário que encerrou sua conta). A diversidade da gama de autores legou uma diversidade de estilos de narrativa e formas de aventura, o que torna este livro amplo. Temos desde aventuras simples de exploração e bandeira, o clássico Dungeons Crawler, até aventuras investigativas, de intriga e horror. Santa Cruz dá todas estas possibilidades e a diversidade de maneiras de se jogar Santa Cruz está aqui contemplada.

Ao editar um livro de Aventuras cabe-se pensar qual a finalidade de um livro destes. Livros de Aventuras não devem ser vistos como sagas oficiais que levam os mundos de jogo, o mundo oficial de jogo é aquele que é construído na interação entre jogadores e mestre; tampouco um livro de aventuras é um quebra galho na mão de mestres pouco criativos, embora as vezes precisamos de idéias novas, novos ganchos, ou não temos o tempo necessário de se construir uma aventura.

Guias de aventuras são antes de tudo manuais práticos que ensinam os mestres a comporem melhor suas tramas e narrativas até que não necessitem mais deles. Uma boa aventura é aquela apenas rascunhada em uma folha, que permite que a aventura flua mais livremente na interação Mestre/Jogadores, beirando uma meta-narrativa. Mas Até se conseguir um nível de entrosamento entre os jogadores e uma certa familiaridade com o cenário, tornam-se necessários ganchos e narrativas estruturadas.

Outra finalidade de um livro de aventuras é desviciar a narrativa, permitindo ao mestre diversificar estilos, e este me parece a principal razão deste livro. Nós nos habituamos a determinados modelos de aventuras e às vezes, e com o tempo nossas sagas tendem a se tornar repetitivas. Para motivar os jogadores e tornar o jogo mais interessante é necessário as vezes mudar de estilo, inovar. Mudar a maneira de se fazer uma aventura não é tarefa fácil, implica as vezes o contato com outros grupos e outros RPGs. Aventuras prontas são experiências acumuladas de diversos grupos, mestres e jogadores de RPG de lugares e épocas diferentes, nos permitindo entrar em contato com outras maneiras de se enxergar o jogo.

Fico grato com a diversidade das contribuições recebidas. As que não integram aventuras prontas já estão sendo organizadas em outro livro. E agora...

Contra nossos vícios de narração, que se Abra o pano, o drama irá começar. Nossa peça começa com uma aventura mundana e realista sobre a saga de exploração dos Sertões pelos bandeirantes (**O Desafio de Bandeirantes**), possui como entreto um folhetim romântico sobre amor, castidade e maldições (**Perigos da Lua**), inicia um II ato contando aventuras de exploração na selva em busca de tesouros perdidos e o contato com tribos e segregos estranhos e perigosos (**A serra das Esmeraldas, A montanha da perdição e A caçada à orquídea Sangrenta**). Faz um terceiro ato de Intrigas, Conspiração, jogos de poder e feitiçaria (**O Livro Maldito, A vingança de Francisco de Oliveira, O Engenho da Bruxa**) e encerra com uma saga de horror e loucura vindos de tempos ancestrais ou das estrelas distantes (**A serra Maldita, A pedra dos Andes**).

Espero que estejam bem servidos. O mundo de Santa Cruz se tornou diverso em temáticas e estilos, o que não poderia deixar de ser. A todos aqueles que contribuíram com temáticas, idéias, pesquisas, dicas, regras, adaptações e ambientações neste quatro anos que concluíram o projeto Santa Cruz, meus devidos Préstimos.

Inicie-se a ação.

Hallowone

Desafio de Bandeirantes

Por: Alan Luiz Silva Ramos e Alexander “El Brujo” Siqueira

Adaptado por: Leandro “Hallowone” Santos

Desafio de Bandeirantes é uma aventura introdutória para Santa Cruz RPG para 3 a 5 personagens. Nela não aparece qualquer recurso místico ou fantástico, é sobre bandeiras, o que não deixa de ser cruel.

Introdução

A Aventura inicia-se na **Vila de Rosário** ou qualquer vila pequena da região das Bandeiras. O Enredo da Aventura gira em torno das **Guerras Justas**, guerras contra os indígenas, autorizadas pelo governo português ou seus representantes, justificada, basicamente, nos casos em que os indígenas (que eram politeístas) se recusavam à conversão à fé católico-cristã ou impediam a divulgação dessa religião, quebravam acordos ou agiam com hostilidade contra os portugueses.

Devido a boatos de ataque e resistência de uma tribo não catequizada, dezenas de índios, negros e caboclos foram para as matas sob guerra justa, com sacos, caixas e baús. Um rico senhor de terras da região chamado João Malta serviu de patrocinador da bandeira e sob seus desígnios, até os poucos soldados da Coroa estão participando, o líder da expedição é um antigo soldado da coroa chamado Jacobino.

Os motivos que podem levar os personagens a entrar nesta aventura podem ser:

- O pagamento pelos serviço à bandeira.
- A conquista de escravos para comerciar.
- A busca de um amigo ou parente que partiu na bandeira.
- A vingança contra algum bandeirante.
- A vingança contra algum índio.

A bandeira já partiu, mas mapas da rota foram vendidos aos inscitos e podem ser encontrados na cidade. Neste momento podem ser feitas algumas complicação na aventura.

- O mapa encontra-se com ladrões que tentam assaltar os personagens e derrotados lhes entrega.

- Os personagens se encontram com outra pessoa que possui o mapa mas não pôde ir.
- Os personagens partem sem mapas mesmo, utilizando-se de técnicas de navegação terrestre ou poderes místicos.

O Desbravamento

O caminho até a bandeira pode ser tranquilo ou agitado. Encontros com animais, contaminação por doenças. Travessias de rios podem ser recursos a serem utilizados. A viagem durará cerca de dois dias.

Os Caçadores caçados

No acampamento, após pernoitar, os personagens começam a ouvir na mata explosões de pólvora seca e gritos desesperados, cada vez mais próximos. Flechas voadoras acertam a fogueira. Perto dali, bandeirantes correm fugindo de uma chuva de flechas. Muitos morrem.

A poucos metros dali, guerreiros índios avançam aos gritos abatendo bandeirantes com bordunas e flechas. Alguns estão pelo chão, com os braços ou pernas esmagadas pelo ataque. Um outro tateia o chão com uma flecha envasada no olho e um terceiro acerta a cabeça do próprio companheiro quando disparou um tiro. Eles aparecem de toda a parte, usando a mata como esconderijo e atacando de surpresa. Aos seus pés cai um homem com a cara strçalhada por uma borduna.

Em meio à luta e à morte, um homem de meia idade, farta barba branca e muito bem equipado com um grosso gibão de couro, um facão numa mão e um arcabuz na outra se destaca, vigoroso, ao se defender de 5 índios. Ele os vê e tenta alcançá-los em busca de ajuda, mas não consegue. Apesar de resistir valentemente, os índios são muitos e percebe-se que ele não vai suportar aquilo por muito tempo. Se os personagens não se apressarem ele será derrotado. Os índios param o que faziam para atacá-los.

Suas presenças trazem alívio ao homem, que se chama Jacobino, líder da bandeira. Ele conta que

armaram acampamento próximo dali e se dirigiram às aldeias dos bugres quando foram surpreendidos pela saraivada de flechas, com as quais muitos homens foram mortos.

De onde estão pode-se ver que a situação não é das melhores. As baixas entre os bandeirantes são numerosas. Os índios reúnem-se para uma investida final. É ficar e enfrentar a morte ou fugir e garantir a sobrevivência. Gritos selvagens vêm dos índios Nanuques, que aparecem por todos os lados. Os sobreviventes fogem para mata enquanto índios matam os que estão caídos.

Jacobino os guiará até o local do acampamento. Alguns sobreviventes também os acompanham. Voltar pela trilha da qual vieram os bandeirantes seria suicídio, então a fuga deve ser feita pela mata à frente, que precisa ser vencida com facões. Os gritos de guerra e os passos apressados das folhagens são ouvidos o tempo todo, com uma flecha às vezes zunindo por entre vocês. Num dado momento, um matacão (grande pedaço de rocha) se põe no caminho de vocês e precisa ser superado.

Caso falhem, mais índios virão. A todo o momento, se demorarem em alguma atitude, também chegará mais índios. Escuta-se o barulho de um rio e o bandeirante indica a direção.

Chegando lá, muitos bandeirantes estão com os ferimentos sendo tratadas pelo capelão. Muitos, entre escravos, mateiros e bandeirantes, estão mutilados ou não resistem. Escravos restantes preparam as coisas. Jacobino não gostou de ter sido abandonado em meio ao combate sendo ele o líder da bandeira. Num dado momento, uma chuva de flechas de fogo atinge o acampamento. Os escravos tentam recuperar o que podem. Os homens feridos tentam se arrastar em vão, e os companheiros preocupados em salvar suas vidas os deixam para trás. Descendo o rio a pé, os sobreviventes fogem e quando todos já estão mais distantes é ainda possível ver o acampamento pegando fogo e os gritos de vitória dos índios.

Quatro dias de viagem descendo o rio em meio a insetos, cansaço e sangue de feridos, Jacobino está pensativo e, se perguntado, indaga se querem ajudá-lo em vingança aos homens perdidos. Ele pretende reunir na vila mais armas e mais homens para acompanhá-lo, jurando que isso com certeza não ficará assim. Os homens o apoiam fervorosamente.

Sedentos de vingança?

Chegando na vila, amigos e familiares perguntam sobre os parentes e muitos choram ao saberem da notícia. A taverna se torna o local de descanso, estando o taverneiro a dispor sob ordens de Jacobino. Este se dirige à Câmara Municipal explicando o fracasso, lamentando a morte dos muitos homens e requerendo mais recursos. Os personagens são indicados como heróis e são recompensados (15.000 réis).

Jacobino se retira da cidade por um momento e volta trazendo João Malta e dois de seus jagunços. Malta eleva o moral dos homens e lamenta os mortos. Ele os convida a retornar para dar uma lição nos bugres. E eles serão pagos. Caso os personagens recusem a oferta, eles ficarão na vila até o retorno deles, onde muitíssimos índios presos retornam como escravos, sendo levados à fazenda de João Malta e à feira para venda.

Jacobino mostra os dois canhonetes feitos de taquara com reforço externo de madeira e uma forte amarração que Sinhozinho cedeu à bandeira. Serão manuseadas pelos homens da guarda (que participaram da bandeira).

A bandeira parte com uma despedida pouco mais silenciosa e cheia de promessas. Todos partem para o sertão fazendo o mesmo percurso beirando o rio, até o ponto em que a cascatinha mais acima é atravessada na sua parte mais rasa. A caminhada continua pelo morro no qual os personagens fizeram o percurso e numa certa altura dele nem sequer montam um acampamento elaborado. Os homens da guarda preparam os canhonetes enquanto outros se posicionam mais embaixo. Os canhonetes atiram. E explosões são ouvidas rumo à região das aldeias. O ataque não é muito duradouro. Quando os primeiros índios sobem colina acima, são imediatamente abatidos pelos tiros da bandeira, seguido do avanço dos bandeirantes com espadas e facões. (os personagens participam de qualquer uma das linhas). Após o massacre, bandeirantes gritam o caminho de onde os índios vieram. Seguindo a indicação vocês alcançam o sopé de um dos morros da região, e num vale são vistos alguns índios feridos perto de uma formação de pequenas grutas. Ao notá-los os índios se afastarão delas até lutarem, o que farão até a morte.

Indo à gruta, se vêem muitas pessoas que se encolhem à medida que os personagens se aproximam. Abrigados atrás das pedras, mulheres e crianças estão amedrontadas e completamente indefesas. Após algum tempo, outros bandeirantes, vendo-os de posse das crianças, irão parabenizá-

los, dizendo que Jacobino ficará muito contente com a venda de crianças como mucamos e mulheres como putas.

Ao retornarem para o restante da bandeira, são ouvidas as comemorações do massacre. Bandeirantes amarram os índios sobreviventes. Jacobino comenta os mesmos planos mencionados pelos outros bandeirantes. Ele se colocará em busca de mais sobreviventes, pois diz esta bandeira já trouxe prejuízos demais e a intenção não era perder dinheiro.

Conclusão

Os personagens podem querer resolver este dilema, enfrentando Jacobino ou simplesmente protegendo as índias; ou então escravizá-los. Ao retornar para a vila, todos serão recebidos como heróis, recebendo gratificações de Malta (15.000 réis). Os bandeirantes se dirigirão para a vila mais próxima para comercializar os escravos. Será uma viagem de 2 semanas, onde a comida é repostada em paradas nas fazendas e aldeias locais.



Guerreiros indígenas

Atributos

CON 16 FOR 15 DEX 16 AGI 15

INT 12 WILL 14 PER 13 CAR 14

Perícias

Caça e pesca 45%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas 40%, Cultura Indígena 40%], Esquiva 50%, Seguir Trilhas 50%, Sobrevivência [Floresta 50%, Montanhas 45%]

Perícias com armas

Tacape 60/60 1D6+2

Arco e Flecha 55/00 1D6

PVs 17 IP 00



Jacobino (Bandeirante/Traficante de Escravos 5º nível)

Atributos

CON 15 FOR 14 DEX 15 AGI 14

INT 13 WILL 14 PER 14 CAR 11

Perícias

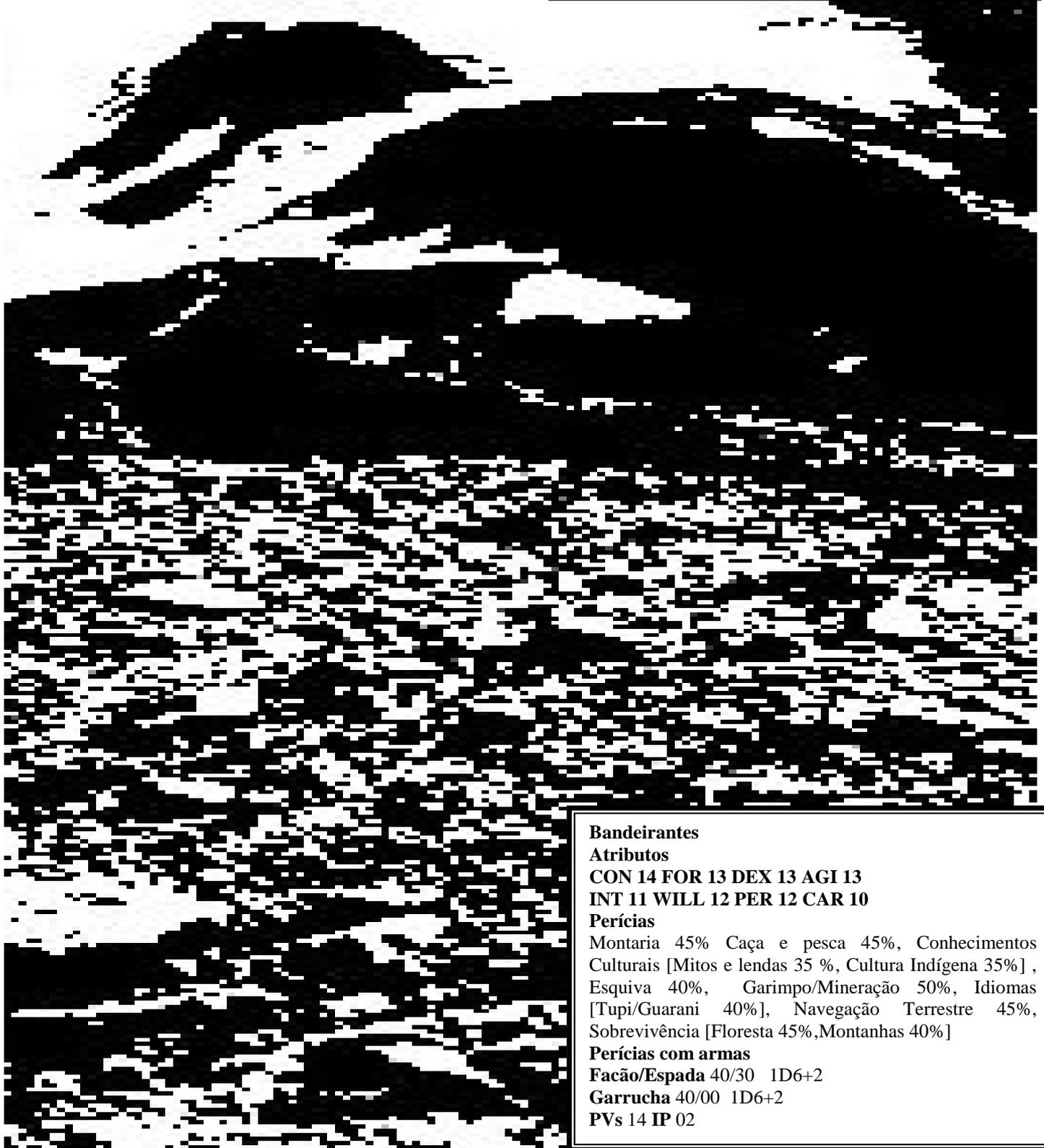
Montaria 50% Caça e pesca 45%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas 40%, Cultura Indígena 40%], Esquiva 50%, Garimpo/Mineração 60%, Idiomas [Tupi/Guarani 40%], Navegação Terrestre 50%, Sobrevivência [Floresta 50%, Montanhas 45%]

Perícias com armas

Facão/Espada 60/50 1D6+3

Garrucha 55/00 1D6+1

PVs 17 IP 02



Bandeirantes

Atributos

CON 14 FOR 13 DEX 13 AGI 13

INT 11 WILL 12 PER 12 CAR 10

Perícias

Montaria 45% Caça e pesca 45%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas 35%, Cultura Indígena 35%], Esquiva 40%, Garimpo/Mineração 50%, Idiomas [Tupi/Guarani 40%], Navegação Terrestre 45%, Sobrevivência [Floresta 45%, Montanhas 40%]

Perícias com armas

Facão/Espada 40/30 1D6+2

Garrucha 40/00 1D6+2

PVs 14 IP 02

Perigos da Lua

Por: **Leandro “Hallowone” Santos**

Início

Boatos sobre piratas próximos a São Sebastião do rio de Janeiro motivam os habitantes de São Paulo de Piratininga a escoar as pressas seus carregamentos de Açúcar, marmelo e drogas do sertão para o porto de Santos, atravessando a Grande Muralha. Os personagens podem iniciar a aventura das seguintes formas:

- Como Senhores de Engenho e comerciantes, tentando as pressas escoar seus produtos antes que os franceses controlem os portos.
- Como homens contratados por um ou outro fazendeiro para levar seus produtos a Santos.
- Como amigos de um fazendeiro ajudando-o a fazer a travessia.
- Como escravos, familiares ou funcionários de algum escravo da região.

O missionário

Enquanto fazem os preparativos para a viagem (arrumar as mulas, carregadores, carroças, mantimentos para uma viagem que tende a durar uma semana) os personagens serão procurados por um jovem Jesuíta, Gabriel de Cervantes, padre jovem da vila e de estima por algum favor prestado a algum personagem ou amigo de algum personagem.

Dois Assuntos me preocupam muito neste momento. O primeiro são estes piratas. Nossa igreja possui uma pequena produção de marmelo realizada por alguns índios aldeados, gostaria que, já que vocês vão cruzar esta

imensa serra que a chamam de “a muralha”, entregassem este carregamento em São Vicente para Manuel Garcia, um comerciante da Região, Ele já sabe do preço, são 10.000 Réis, peguem a metade como pagamento.

Deixe os personagens interagirem com ele, falarem daquele batizado, algum personagem índio não aldeado afirmar que o Aldeamento é escravidão, entre outras coisas.

E já que descerão mesmo a Serra de Caguaçu, peço outro favor. Vejam para mim a situação de saúde de uma jovem donzela chamada Amanda Feitosa Borges Faria, filha de um fazendeiro da região, que faz sua Fazenda de estalagem para viajantes, a um dia daqui, pela trilha de São Vicente. A

estalagem dos Feitosa é a ultima parada antes da grande descida. Me reocupo pois a dois meses Amanda não vem a Piratininga para ver minha Missa. Seu pai é muito bruto, seu nome é Francisco Feitosa Faria, e não se enganem pelo nome, ele é um Cristão novo, suspeito de bruxaria no velho mundo.

A Serra de Caguaçu

Algumas horas após a saída os personagens abandonam o planalto de Piratininga e chegam à terrível Serra de Caguaçu, início da descida da Grande Muralha. Aproveite este momento para descrever o canto das aves, o escurecer e eventualmente o combate com algum animal ou a caça.

Ao anoitecer uma estranha presença moverá as folhas próximo aos personagens, nada será visto, a neblina que se intensificara desde o meio dia, torna todas as ações difíceis, um cheiro de enxofre começa a tomar conta do ar, faz um frio de 5°C na floresta, quando um enorme cão negro, com os olhos em fogo surge da mata e ataca um personagem. Quando se viram, os personagens se vêem cercados de 6 Cães da Meia Noite.

Um teste de Mitos e Lendas poderá revelar que eles são um sinal de uma forte maldição na região. Outros surgirão. Fugindo os personagens verão uma casa de tamanho mediano iluminada. Um ótimo lugar para escapar da morte certa?

A estalagem do Diabo

A porta será aberta por um velho de feição acabada e barba por fazer. Os personagens poderão notar um pentagrama, alho e uma ferradura atrás da porta. A Estalagem possui mesas redondas de madeira e prateleiras com aguardente, vinho barato, carne seca e barris com cereais, existem cerca de uns 10 homens nas mesas, todos estão assustados. Um jovem Rapaz se Aproxima do velho. Um homem desconhecido dirige a fala aos personagens.

Desconhecido: *Vocês são loucos de andar por estas bandas. Este lugar é amaldiçoado.*

Rapaz: *Pai deixelis entrá. Inda tem feijão com carne seca. E não podemos deixar eles lá fora agora.*

Velho: *Entrem forasteiros, é um milagre que estejam aqui. Se acomodem, a refeição custa 10 Réis, uma garrafa de cana 5. Se esquentem, temos quarto vago, fica por 25. Meu nome é*

Francisco Feitosa Faria, esse é meu filho Julião, sou viúvo, esta é minha estalagem.

Se for perguntado sobre a filha o velho apenas responderá:

Não tenho Mais filha, a que eu tinha morreu.

Se ouvir o nome do padre amaldiçoará:

Maldito seja esse companheiro de Satã, a muito deveria ter sido mandado para queimar na fogueira de Lisboa.

De resto Francisco não quer conversa. Os outros no estabelecimento estavam indo a São Vicente mas perderam seu carregamento, ou parte, sob o ataque das mesmas criaturas, um julga que sejam lobisomens. O alho, o pentagrama e a ferradura foram colocados na porta para evitar que as criaturas entrassem. Um homem acha que Francisco matou sua filha e a enterrou sob a casa, outro que o padre a enfeitiçou, um outro ainda soube de uma história, que a morta voltou e enforcou um viajante na estalagem e um ultimo que os cães estão mortos e que os mortos estão voltando.

Uma noite dos mortos vivos?

Após conversarem com os viajantes da estalagem os personagens serão convidados a se alojarem em um quarto. A porta que dá acesso a venda será trancada. Francisco demonstra um medo irracional, mas evitará a todo custo falar a respeito. Se os personagens não pagaram um quarto ele cederá um. Os homens que estão na estalagem não deixarão os personagens saírem, afirmando que é loucura, com aquelas criaturas a solta.

Por volta da meia noite os personagens acordados poderão escutar gemidos femininos e alguma coisa arranhando o assoalho abaixo da casa. Os que estiverem adormecidos poderão fazer um teste de percepção para acordar. Se perguntarem a Francisco sobre o que há La embaixo ele somente dirá:

Somente o chiqueiro e os porcos.

Uma explosão é ouvida abaixo da casa. Se correrem ao chiqueiro os personagens encontrarão cordas, marcas de unhas na madeira do teto e sangue. Se não correrem a princípio, algum outro homem que está na estagem fará isso e chamará o grupo para ver. Francisco estará desesperado:

Ela fugiu, ela fugiu, correu para a floresta, maldito padre.

Francisco está transtornado e não dará mais explicações.

A caçada à donzela.

Há um rastro de cavalo saindo do chiqueiro, que adentra a floresta, a névoa ainda é densa. O que ainda exige testes difíceis na floresta (incluindo seguir trilhas), se os personagens estiverem bêbados os testes se tornam críticos. O mestre pode fazer um ou outro encontro com um cão da meia noite. A trilha leva a um estábulo abandonado onde os personagens ouvirão um relinchar sombrio seguido da visão de uma mula negra sem a cabeça, soltando fogo pela ferida aberta no pescoço. Além do estábulo há um riacho com água corrente.

Desfecho um ao raiar do sol

Em algumas horas o sol brilhará, se os personagens acuaem a mula e não a ferirem, os primeiros raios solares, revelarão uma jovem de uns 16 anos, seminua, desmaiada onde havia a mula. A moça é Amanda, levada a seu pai ele a receberá chorando.

Filha, olha o que aquele maldito fez com você.

Ela despertará.

Sim, agora todos destas cercanias já sabem. Eu fui do padre Gabriel. Aos domingos no confessionário, destrinchei para ele as angústias de meu peito, a impossibilidade de constituir casamento nesta terra amaldiçoada por Deus. Onde os homens que existem são todos rudes e como estaria condenada a uma vida de castidade. O padre se mostrou atencioso, disse que o caminho da castidade não era tão terrível. Passamos a nos encontrar toda semana. Nossa afeição despertou um fogo ardente e ardemos sobre o altar.

Ninguém sabia, mas logo senti o peso de minha sina. E foi Tu, meu pai, tu quem primeiro percebeu a devassidão de tua filha, na figura daquela mula negra no campo. Sim, sou uma égua ramera, foi isso que você disse não foi?

Você me trancou, tentou esconder minha sina, não sou mais pura pai. E cumprirei minha obrigação até que aquele que me desposou, traindo a confiança do senhor criador, renegue ao pai arrependido e me tenha em seus braços como esposa sagrada. Mas ele não sabe. Fui trancada, espancada. Chamada de puta meretriz. O que é injusto pois sou apenas de um homem, do padre Gabriel.

Francisco, em fúria dirá:

Levem essa vadia daqui. Eu não mereço tamanha vergonha a essa altura de minha vida.

Se levada até o padre ele largará a batina e casará com a moça.

Desfecho dois a morte da donzela?

Se matarem a mula, ela se tornará a mesma moça seminua, e agora ferida. Francisco, sobre o corpo da filha lamentará aliviado.

Enfim, cessa sua sina filha. Estão vendo este corpo. Vocês a mataram? Não Foi aquele padre, aquele maldito que manchou a pureza de minha filha trazendo para esta casa esta terrível maldição. Os cães não voltarão mais, irão com minha filha para o inferno. E vocês, testemunhas de minha vergonha, se perguntarem sobre Francisco Feitosa Faria, digam que ele já morreu, a muito tempo, junto com sua filha, pela punhalada de um padre. Agora vão. E obrigado pelo serviço prestado.

Ganchos para este final podem ser:

- Francisco tenta se vingar do padre recorrendo a um pacto com um demônio. Mas o pacto possui termos que colocam avila toda em risco
- Francisco manda capangas para matar o padre.
- Os personagem são encarregados de procurar um oficial da inquisição que está em São Vicente e instaurar um processo investigativo contra o padre.

Ou essa pode ser apenas uma triste passagem rumo a outra aventura, no mar, no porto, ou locais mais ermos.

Cão da Meia Noite

CON12;FR14;DEX13;AGI13
INT08;PER16;WILL11;CAR01

Pontos de Vida: 12 IP: 0

Atq. [1] Garras/Mordida 43/43 1d6

Habilidades Especiais: O Cão da Meia Noite é imune a ataques localizados fora de seu pescoço (As Feridas aparecem mas se fecham em 1 rodada, mesmo partes decepadas se reconstituem) só pode ser morto por decapitação (ataque crítico no pescoço com um dano igual à metade dos pvs. da criatura).

Fraquezas: Pode ser exorcizado.

Mula sem Cabeça

CON 32; FR 40; DEX 04 ; AGI 15

INT 08 ,WILL13,CAR 01, PER 25

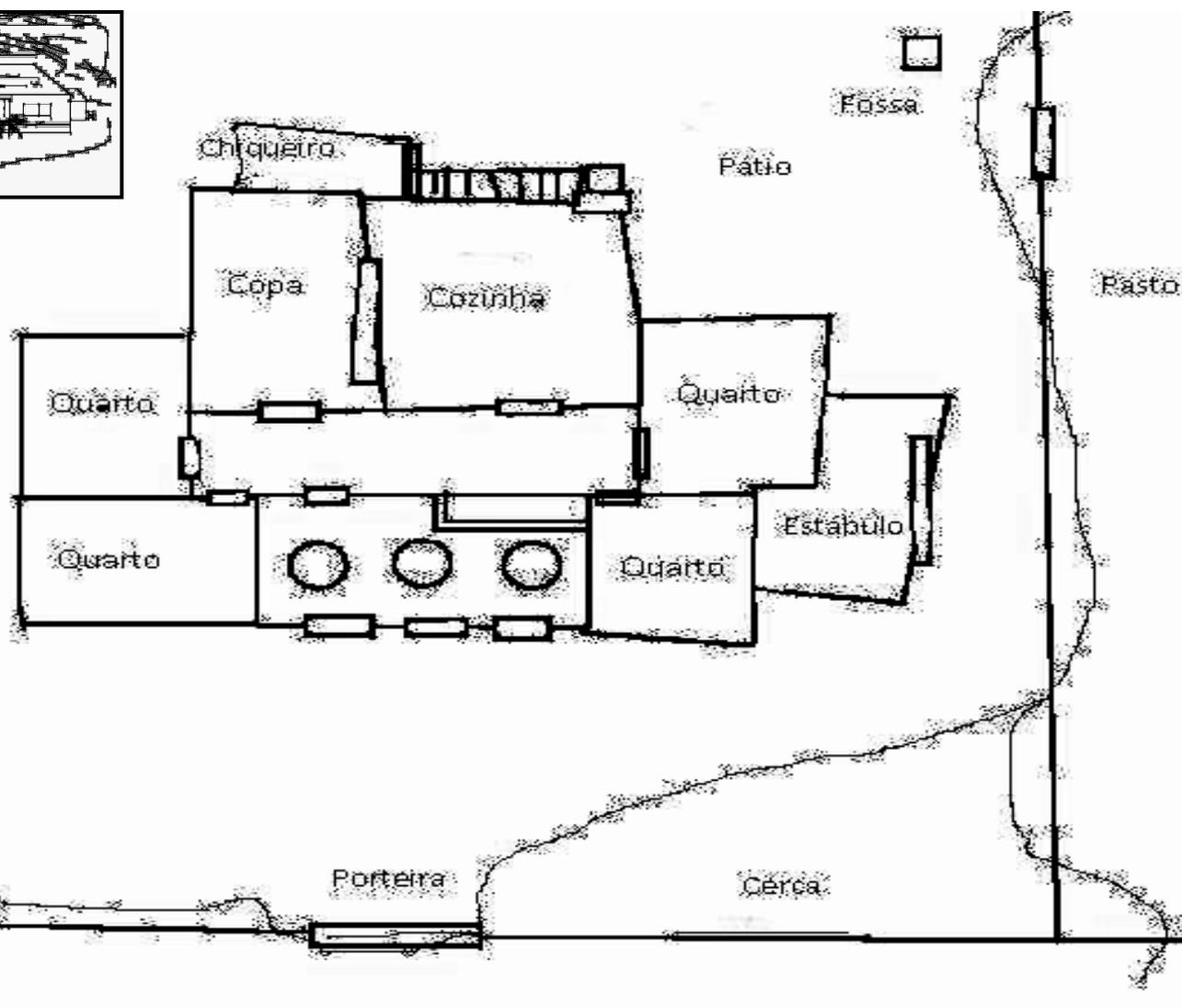
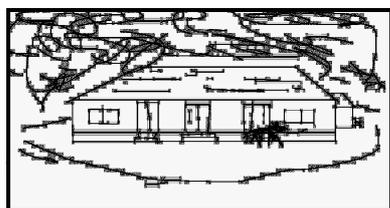
Pontos de Vida: 43 IP: 3 (sobrenatural)

Atq. [3] Cascos (x2) 65/65 2d6+13

Labareda 100/- 2d6

Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade)

Fraquezas: Pode ser exorcizada, é incapaz de cruzar água corrente ou entrar em locais religiosos.



A Serra das esmeraldas

Por: **Carlos K. Pereira** e **Eliane "Lilith" Bettocchi**
Adaptado Por: **Leandro "Hallowone" Santos**

“Se acaso se viam perseguidos,
desamparavam casas e herdades e lá se iam
para o sertão com suas mulheres, filhos e
escravos, por desertos e montes em busca
de novas terras.”

(Montoya, primeira metade do
século XVII).

Desde que uma Entrada pelo Espírito Santo, chefiada por Marcos de Azeredo “O Velho”, trouxe amostras de esmeraldas, em 1611, havia renascido o Sonho de encontrar tais pedras. Diversas expedições foram organizadas no Sertão das Geráis, que no entanto não retornaram amostras da pedra. Em 1671 parte a expedição de Fernão Dias Paes que embora não retorne, deixa relatos traçados sobre uma Serra chamada Sabarabuçu próxima ao arraial de São João do Sumidouro, onde haveria encontrado as pedras nos em uma lagoa nos Sertões de Caeté. Mapas sobre o lugar de onde as minas se localizavam foram resgatados de uma tribo indígena por jagunços de Antônio Rodrigues de Arzão, bandeirante de Taubaté. Que junto com José Jerônimo Gonçalo Aguiar decidiu montar uma bandeira de prospecção rumo aos sertões de Caetes em direção à lendária Serra das Esmeraldas.

Taubaté, 1687

A Bandeira caminha por 6 dias, até que os campos são finalmente substituídos por densa floresta.

Na manhã do sétimo dia, a mata apresenta-se muito quieta. Se houver indígenas no grupo, estarão com a nítida sensação de estarem sendo espreitados. À noite, a mata apresenta-se muito quieta. Os indígenas do grupo estarão com a nítida sensação de estarem sendo espreitados. Após algum tempo de suspense, os jogadores devem fazer um teste de Percepção. Se falharem, serão atacados de surpresa, com todas as penalidades decorrentes; neste caso, escolhe-se uma personagem aleatoriamente, a qual será agarrada e arrastada, desaparecendo no mato.

Se forem bem-sucedidos, podem reagir ao ataque, apesar da escuridão. Indígenas e os que tiverem a Perícia **Conhecimentos Culturais Mitos e Lendas**

espalharão rumores de que se trata de um **Mapinguari**, uma criatura devoradora de gente.

Em busca do Mapinguari

O mapinguari correrá na mata com a vítima. Se for perdido de vista seguir sua trilha será uma tarefa fácil (um teste de seguir trilhas com o dobro do valor percentual será suficiente), o mapinguari levará a vítima até uma gruta abaixo de uma cachoeira, onde tentará devorá-la.

Os Urupês

Seguindo com a bandeira, após alguns dias um guia (pode ser uma das personagens) percebe sinais de que estão entrando no território dos índios **Urupês**, uma tribo hostil.

O grupo deve opinar sobre o curso de ação: avançar, intimidando-os e possivelmente entrando em conflito, tentar passar despercebidos ou tentar negociar com eles.

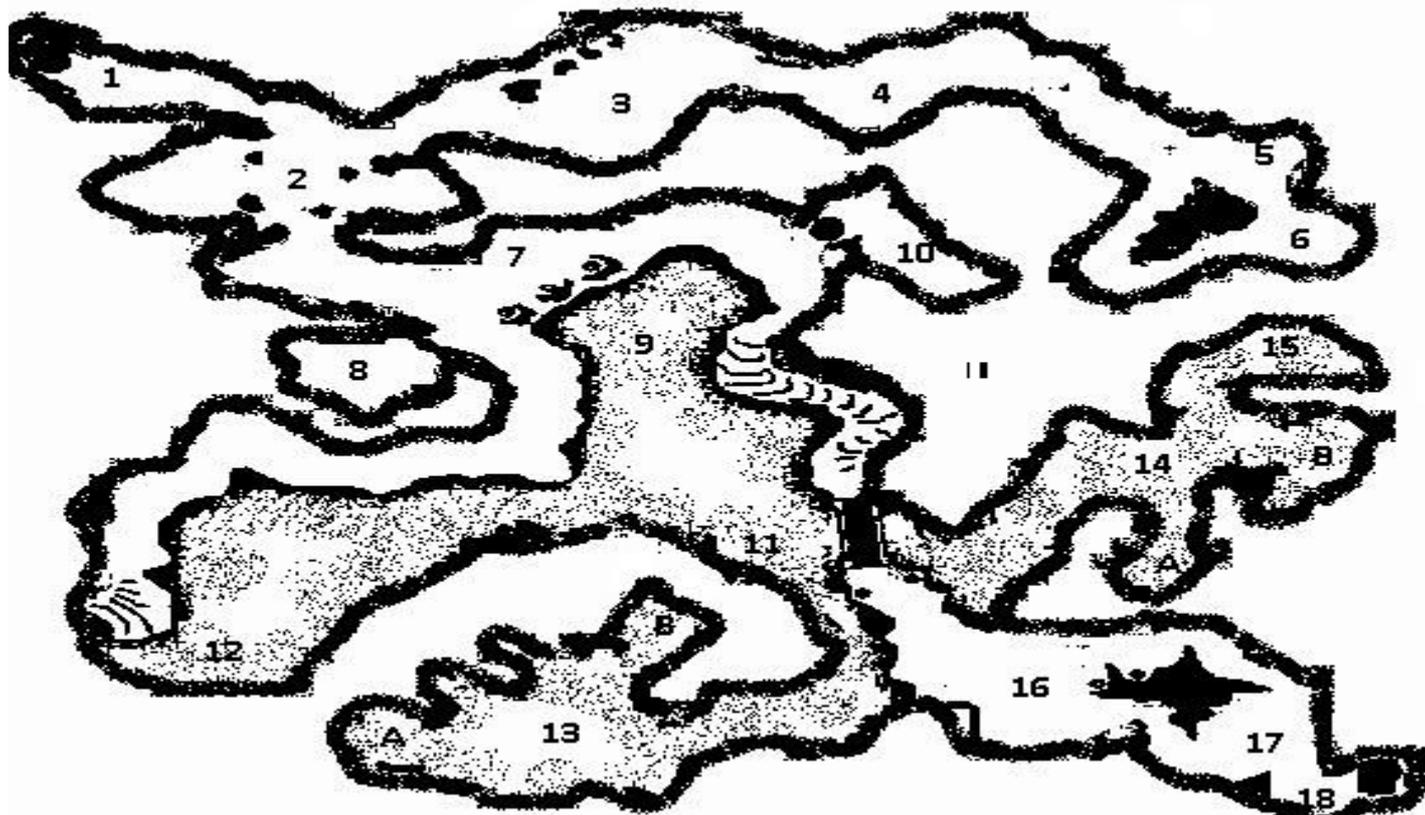
Existem várias armadilhas escondidas ao longo do caminho; caso haja confronto, os índios estão em vantagem de 2 para 1 em relação à bandeira e utilizam flechas envenenadas (que causa 3 pontos de dano por dia), ocultando-se na mata para evitar as armas de fogo.

Se resolverem negociar, os índios pedirão ajuda contra uma **Boiuna**, que os impede de pescar. Em troca, darão valiosas indicações do caminho para a serra, inclusive alertando-os sobre os **Cupendogáli**, povo noturno, albino e canibal, que vive em cavernas.

Os Cupendogalis

Avisados ou não sobre o perigo. À noite, enquanto os persoagens dormem, alguns membros da bandeira e o mapa das minas de esmeralda serão levados por índios Cupendiepes. Um teste de **Seguir Trilhas** permitirá encontrar os rastros dos índios até a entrada de uma caverna.

Abaixo segue-se o mapa da caverna. Assim como os encontros dentro dela:



1- Entrada da caverna, a caverna desce em declive íngreme. Será necessário um teste de escalada para não cair. A queda causará 1 ponto de dano e alertará os Cupendogalis.

2- Quatro formações rochosas lembram pilares. Se um personagem caiu. 10 cupendogalis estarão de guarda e utilizarão os pilares para se esconder e atacar com flechas envenenadas (veneno 3 Pvs por dia).

3- Local húmido e cheio de teias de aranha, há cadáveres no chão, aparentemente com grandes picadas de aranha, suas faces congelaram uma expressão de terror. Índios, Negros e um bandeirante branco. O Bandeirante porta um mosquete enferrujado e uma algibeira com 30 balas.

4- As teias se tornam mais espessas. O volume de aranhas é gigantesco. As chances de algum personagem ser picado por uma viúva negra é grande.(obs. Começa um percurso que poderá se tornar perigoso por conta das teias da aranha gigante que se encontra no encontro 6. As teias quando concentradas podem ser incineradas com uma tocha. O fogo queimará por duas rodadas e causará 1d6-2 de dano em todos os personagens e criaturas de cada recinto)

5- Há os restos do corpo de uma mulher índia, faltando pedaços do corpo. As teias se tornam muito espessas. Será necessário um teste de Dex para se livrar dos emaranhados. Se o personagem

começar a se enrolar nas teias, será necessário um teste de Fr para se soltar. A medida que os fios se enrolam no personagem torna-se mais difícil de sair. Se um personagem ficar preso. Em breve será vítima de uma aranha gigante que circula por estes túneis.

6- Uma enorme aranha de cerca de 2 metros, lembrando uma caranguejeira guarda este recinto. O Volume de teias torna todas as ações difíceis.

7- Entrada da aldeia dos Cupendogalis. 4 cupendogalis armados com tacapes guardam as margens de um rio subterrâneo.

8- Neste recinto escondido por uma pedra estão guardados índios capturados e os membros da bandeira.

9- Uma pilha de pepitas de ouro localiza-se no centro deste rio subterrâneo. Os personagens poderão nadar até a pilha. Nestas Águas vivem 3 jacarés.

10- Recinto escondido por uma pedra que guarda o recinto onde dormem as crianças cupendogalis. O recinto é forrado por palha e provavelmente serve de dormitório coletivo à tribo.

11- Ponte que leva ao centro da aldeia. 5 Cupendogalis tentarão quando os personagens estiverem atravessando. Abaixo da ponte encontram-se 5 jacarés.

12- Uma formação rochosa em formato de escada dá para uma canoa que torna possível navegar no rio subterrâneo.

13- Um amuleto feito de ossos e dentes de animais está guardado em uma ilha no centro deste lago subterrâneo. Ao se aproximar os personagens são atacados por um negro D' água. O amuleto permite se ao personagem que o usar aumentar seus recuperar 1d6 PVs 1 vez ao dia. Os Pontos A e B trazem a canoa, se ela se aproximar para uma parte sem ar do rio subterrâneo. Será necessário um teste de FR para resistir à correnteza ou os personagens aparecerão apenas alguns quilômetros após, afogados em uma nascente.

14- Neste ponto a correnteza aumentará rumo aos pontos A e B, será necessário testes de Força para resistir. Ou a canoa e os personagens serão tragados para a Gruta A e B, onde não há ar, aparecendo quilômetros depois em mortos em uma nascente.

15- Aqui há um talismã. Que algum personagem com Conhecimentos Culturais Mitos e Lendas, poderá identificar como sendo um símbolo de poder cupendogali.

16- Cerca de 20 guerreiros cupendogális tentarão capturar os personagens e levá- los ao ponto 17. Há fogueiras cobrindo todo o chão.

17- Os personagens são entregues ao Pajé Cupendogali sobre uma pedra de sacrifício. Que tem uma aranha negra pintada no corpo com

carvão. Se possuírem um dos amuletos ele os soltará. E tentará falar com eles levando-os ao recinto 18 gesticulando para que peguem algo.

18- Aqui há uma pilha de espelhos, chocares, armas, pratos, papéis, e uma série de objetos guardados pelos cupendogalis. O Mapa para as minas de Esmeralda encontra-se aqui.

A Serra das Esmeraldas

Quando finalmente os personagens encontram a lagoa onde o mapa designava a existência das Minas. Ouve-se um canto, todos os homens devem fazer um teste de Will ou irão se jogar nas águas em direção a uma Iara, que tentará sugar-lhes o sangue.

No córrego encontra-se três pedras verdes ao lado de um esqueleto além de um pouco de ouro. Algum personagem com a perícia **Avaliação de Objetos** pode identificar as pedras como sendo turmalinas. Arzão leva o achado à câmara de Vitória, capitania do Espírito e sem dar muita importância ao achado, oferece três oitavas destes ouros ao Capitão-Mor regente João Velasco de Molina, que delas faz três moedas. A bandeira é considerada um fracasso.

Mapiguarí

CON 30; FR 25; DEX 10; AGI 15
INT 09; PER 12; WILL 08; CAR 03
Pontos de Vida: 27 IP: 2 (pele e pelo)
#Atq. [1] Garras/porrete/presas 62/60 2d6+8

Grande Monstro de pelos castanhos que ataca na escuridão das Florestas, agarrando suas vítimas debaixo dos braços e as devorando aos pedaços. Mapiguaris sempre andam sozinhos e possuem hábitos diurnos. Atacam com suas garras, presas e por vezes com um porrete.

Boiúna

CON 42; FR 38; DEX [0]; AGI 16
INT 12 ;PER 20;WILL15;CAR 02
Pontos de Vida: 50 IP: 7
#Atq. [1] Mordida/Construção 60/64 3d8+6
(mordida), 3d8+6 por rodada (Construção)

Cobra negra de 30m de comprimento e 1,5 de diâmetro. vive debaixo dos rios e lagos e ataca emergindo e arrastando suas vítimas para o fundo das águas onde as devora. Boiúnas possuem aversão a luz e ao fogo e não conseguem permanecer por mais de 6 rodadas fora da água.

Caranguejeira Gigante

CON 20; FR 23; DEX [0]; AGI 10
INT [0]; PER 08; WILL 03; CAR [0]
Pontos de Vida: 10 IP: 2
Atq. [1] Mordida 42/32 1d6+5 (1d6 por dia)

Aranha de aproximadamente 2m, semelhante a uma caranguejeira, que paralisa suas vítimas com veneno antes de devora-las.

Habilidades Especiais: personagens mordidos por uma caranguejeira gigante devem fazer um teste de CON para não ficarem paralisados com o veneno.

Negro D'Água

CON 12; FR 11; DEX 08; AGI 15
INT 11; PER 14; WILL 10; CAR 03
Pontos de Vida: 11 IP: 0
#Atq. [1] Briga/Presas 62/60 1d8

Criatura semelhante a um homem negro e musculoso, com membranas entre os dedos dos pés, dentes pontiagudos e afiados, que respira debaixo d'água e ataca embarcações para devorar seus integrantes. O Negro D'Água tentará afogar e devorar suas vítimas, não sobreviverá fora d'água por mais de 1d6 rodadas.

Urupês

Mais uma Tribo que resiste ao invasor. Habita as colinas próximas à vila Nova. Os Urupês evitam os combates, só atacando, com grande habilidade, Quando seu território é invadido. Essa atitude é tomada contra qualquer um, Brancos, Índios ou Negros.

Guerreiro

**CON 16 FOR 15 DEX 16 AGI 15
INT 12 WILL 14 PER 13 CAR 14**

Perícias

Caça e pesca 45%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas 40%, Cultura Indígena 40%], Esquiva 50%, Seguir Trilhas 50%, Sobrevivência [Floresta 50%, Montanhas 45%]

Perícias com armas

**Tacape 50/50 1D6+2
Arco e Flecha 55/00 1D6
Lança 55/50 1d8+2
Zarabatana 50/00 Veneno
PVs 17 IP 00**

Mourubixaba

**CON 17 FOR 15 DEX 16 AGI 15
INT 15 WILL 15 PER 15 CAR 14**

Perícias

Caça e pesca 55%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas 60%, Cultura Indígena 65%], Esquiva 65%, Seguir Trilhas 55%, Sobrevivência [Floresta 60%, Montanhas 55%]

Perícias com armas

**Tacape 65/65 1D6+3
Arco e Flecha 65/00 1D6
Lança 65/60 1d8+2
Zarabatana 60/00 Veneno
PVs 18 IP 00**

Pajé

**CON 12 FOR 13 DEX 12 AGI 11
INT 17 WILL 15 PER 15 CAR 15**

Perícias

Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 55%, Cultura Indígena 60%], Idiomas – [Tupi-Guarani 50%, Português 30%], Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça 45%], Medicina [Ervas e Plantas Remédios 55%], Ocultismo [Xamanismo 55%], Venefício [Ervas e Plantas venenos 50%, Manuseio de Veneno 45%]

**Tacape 60/60 1D6+1
Zarabatana 50/00 Veneno
PVs 13 IP 00 PM 06 FÉ 04
Entender 2 Humanos 2
Criar 2 Animais 1
Controlar 3 Plantas 2**



Jacaré

CON 23 FR 22 DX 02 AGI 10/15 (Água)
INT 02 WILL 04 CAR 01 PER 15
Ataques 02 Cauda 30/80 Água 1d6+2
Mordida 35/85 Água 1d6+3
IP 05 pele/escamas PVs 28

Grande Réptil de 3 a 4 metros de comprimento, com fortes mandíbulas triangulares e grande rabo potente. Perigoso na Terra, mortal na água.

Cupendogalis

Povo Pigmeu, hostil, albino, canibal e que não enxerga à luz do dia. Habitam cavernas escuras de onde saem durante a noite para caçar animais ou homens para sua alimentação. Atacam em grupos de 2d6+2 guerreiros de forma súbita e traiçoeira usando tacapes, porretes, facões, lanças, zarabatanas ou arco e flecha.

Guerreiro

CON 16 FOR 09 DEX 10 AGI 15
INT 12 WILL 14 PER 13 CAR 14

Perícias

Caça e pesca 45%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas 40%, Cultura Indígena 40%], Esquiva 50%, Seguir Trilhas 50%, Sobrevivência [Floresta 50%, Montanhas 45%]

Perícias com armas

Tacape 40/35 1D6+1

Arco e Flecha 40/00 1D6

Zarabatana 50/00 Veneno

Lança 50/35 1d8+1

PVs 11 IP 00

Pajé

CON 12 FOR 08 DEX 09 AGI 11
INT 17 WILL 15 PER 15 CAR 15

Perícias

Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 45%, Cultura Indígena 35%], Idiomas – [Tupi-Guarani 50%, Português 30%], Medicina [Ervas e Plantas Remédios 55%], Ocultismo [Xamanismo 55%], Venefício [Ervas e Plantas venenos 50%, Manuseio de Veneno 55%]

Zarabatana 40/00 Veneno

PVs 10 IP 00 PM 06

Entender 2

Humanos 2

Criar 2

Animais 2

Controlar 3

Spiritum 2

Iara

CON 22; FR 20; DEX 15; AGI 21
INT 17; PER 13; WILL 17; CAR 25
Pontos de Vida: 21 IP: 0
#Atq. [1] Presas 55/50 1d8+3 (mordida) 1d6+3
por rodada (Sugando)

Criatura na forma de uma bela mulher de cabelos negros e olhos verdes, que possui o corpo terminando em uma cauda de peixes. Atrai os homens com seu canto para lhes sugar o sangue. Uma Iara não consegue viver a mais de 3m da Água Doce.

Habilidades Especiais: Todo homem que ouvir o canto da Iara deverá que fazer um teste de Will difícil, ou cairá sobre o feitiço da Iara e caminhará para que ela lhe sugue o sangue. A partir do momento do ataque a Iara sugará 1d6+3 PVs por rodada da vítima, que despertará de seu encanto. Libertar-se dos braços da Iara neste momento exige um teste de FR contra ela.

Viúva negra

CON 01 FR 01 DX 00 AGI 12
INT 01 WILL 02 CAR 00 PER 15
Ataques 01 Mordida/veneno 52% 1 ponto de dano
IP 00 PVs 02

Pequena aranha negra com uma mancha vermelha nas costas. Venenosa porém não letal.

A montanha da Perdição

Por: Luis Eduardo Ricon

Adaptado Por: Leandro “Hallowone” Santos

Esta é uma aventura para 3 a 5 personagens de nível médio. É recomendável (mas não essencial) a participação de personagens que tenham alguma relação com a cultura indígena.

Os personagens são contratados para acompanhar um mascate e seu filho no transporte de cinco mulas carregadas com charque (carne-seca), ervas, especiarias e trigo de São Vicente até Santo Amaro, subindo a Serra do Mar (consulte o mapa na pág. 80 do livro de regras). O comerciante se chama Gonçalo e seu filho de 12 anos, Miguel. A viagem leva uma semana e o pagamento é de 20 mil réis para o grupo todo. Alguns personagens podem se juntar aos outros mais tarde, para não revelar suas “habilidades especiais” (no caso dos ladrões e bruxos). Nesse caso, eles simplesmente acompanham o grupo para “nao viajarem sozinhos pelo sertão”.

O Mestre deve interpretar Gonçalo, o mascate, como um homem rude e sem modos, tratando seu filho com tapas e cascudos (nada cruel, apenas grosseiro), dando a ele tarefas que obviamente não consegue realizar (carregar caixas pesadas, descarregar as mulas...). Se algum personagem ajudar o menino, ele começará a tratar o jogador com respeito e carinho, chamando-o de “tio”, oferecendo-lhe comida, ajuda...

A viagem corre tranqüilamente, já que poucos ladrões seriam burros o bastante para atacar um grupo bem armado. Mas o Mestre tem todo o direito de discordar, colocando um bando de três ou quatro salteadores (ladrões de nível 1 ou 2, com espadas, facões e um deles com uma pistola) espreitando o grupo na mata (Percepção difícil para alguém notar algo estranho). À noite, quando tiverem montado o acampamento, os salteadores cercam o grupo e se aproximam sorrateiramente, tentando chegar até a carga.

Lembre-se, eles são ladrões e não suicidas! Ao menor sinal de perigo de vida, tentarão fugir correndo pela mata e será difícil seguir suas trilhas (eles conhecem bem a região). Se tiverem sucesso,

os ladrões levarão uma boa parte da carga e Gonçalo ficará furioso com o grupo, descontando 10.000 réis do pagamento.

Para um pouco mais este início de aventura, o mestre pode fazer alguns encontros com criaturas ou animais à sua escolha, desde que seja algo leve (o Touro Negro e o Boitatá estão fora de questão...). Sem maiores problemas (espera-se), os personagens chegam ao destino.

A vila

Santo Amaro é uma vila de gente simples, conhecida por seu mercado, que centraliza os produtos que vêm do litoral para as vilas da serra e os que vêm do interior em direção ao Porto de São Vicente. As ruas são sempre movimentadas.

Mas não desta vez. Gonçalo notará a diferença e alertará os jogadores sobre algo estranho. A vila parece deserta. As poucas pessoas que se vêem, nas casas, fecham as janelas quando o grupo passa. Súbito, uma senhora sai correndo de uma das casas, gritando “Manoel, meu filhinho! Você voltou!”. Ela corre na direção de Miguel, mas, quando chega perto, percebe o engano e começa a chorar.

Se um dos personagens amparar a mulher, várias pessoas sairão de suas casas e cercarão o grupo, curiosas. Se perguntados sobre o que está acontecendo, dirão com tristeza que todas as crianças da vila desapareceram sem deixar vestígios durante a noite, há dois meses. Um homem de barbas brancas grita com raiva e indignação “Nossas crianças sumiram e a Coroa nem ao menos mandou os soldados para investigarem. Isso só pode ser feitiçaria daqueles malditos índios!”

Nesse momento, todos começam a falar ao mesmo tempo, contando sobre uma tribo de índios Huaripunas que foi expulsa da região quando a vila começou a crescer. Desesperados, eles oferecerão ao grupo suas economias — total de 70.000 réis —

como recompensa pelo resgate das crianças. Apiedado, Gonçalo se oferecerá para ir com o grupo, não aceitando negativas e dizendo que devem partir o quanto antes.

A aldeia

Seguindo as indicações do povo da vila, chega-se à aldeia. Fica a um dia e meio de caminhada. Durante a noite, os personagens com poder mágico terão sonhos estranhos com fogo, sombras, cavernas e crianças sofrendo muito, acorrentadas a uma montanha brilhante (use estas imagens se alguém fizer os feitiços Comunhão com a floresta ou Adivinhação durante a aventura).

Conforme se aproximam da aldeia, os jogadores encontrarão marcas nas árvores, colares de ossos e penas pendurados, oferendas. Quem conseguir sucesso em um teste de Cultura indígena normal verá que os índios estão tentando acalmar os maus espíritos, para proteger a aldeia. Há também claros sinais de que a tribo está em estado de guerra, o que recomenda cautela no contato com os índios.

Se os jogadores chegarem à aldeia de maneira hostil, tudo se complica e pode virar uma batalha sangrenta da qual os jogadores só escapam se fugirem rapidamente. Porém, se eles chegarem em paz, verão todos os guerreiros cercarem o grupo e as mulheres da aldeia correrão em direção ao garoto Miguel, fazendo-lhe carinhos e chorando bastante. Um teste de Percepção fácil mostrará ausência de crianças.

Quem conseguir se comunicar com os índios saberá que os curumins (os indiozinhos) desapareceram sem deixar pistas. Os índios acusam os maus espíritos invocados por alguma magia de bandeirantes inescrupulosos, que teriam levado as crianças como escravas.

Após algum tempo, um índio velho (o pajé) vem até o garoto, encosta em sua testa e volta correndo para sua cabana, falando de uma visão.

Ele volta com colares de penas e dentes de animais e começa a pintar o rosto do garoto, dizendo que está protegendo o menino dos maus espíritos e que ele é a chave para encontrar os indiozinhos.

Ouvindo isso, os índios pedem que os personagens fiquem na aldeia para que o pajé possa descobrir o que está acontecendo. Gonçalo dirá que contrariar os índios pode ser perigoso e aconselhará o grupo a ficar.

Durante a noite

Mais tarde, instalados em redes numa das ocas comunitárias, todos os personagens terão os mesmos sonhos estranhos. Faça um teste de Percepção difícil. Quem tiver sucesso, acordará e verá Miguel andando como um zumbi em direção à mata, sumindo na escuridão da noite. Se o jogador perder tempo tentando acordar alguém (ou se ninguém passar nos testes), o garoto some no mato e será preciso seguir sua trilha (o que será difícil). Senão, o personagem seguirá o garoto pela mata tentando alcançá-lo até que ele some numa curva e desaparece dentro da selva. Para achar sua trilha, o jogador deve passar num teste normal.

Batalha na mata

Os jogadores, mais cedo ou mais tarde, encontrarão a trilha do menino. Ela segue mata adentro em direção a uma montanha escarpada.

Assustados, os índios se recusam a acompanhar os jogadores, dizendo que Tupã, o Deus-Trovão, os proíbe de ir até aquela montanha.

Ao se aproximarem do morro, ainda na floresta, os personagens perceberão (ou não — Percepção difícil) ruídos vindos da copa das árvores. De repente, ouve-se um grito de guerra e ataca uma multidão de meninos e meninas armados de paus (1d6-2 de dano), pedras (1d6 de dano), pequenas lanças (1d6- 2) e arcos com flechas envenenadas (1d6-2 da flecha e d6 por dia de veneno). Na confusão, eles podem ver crianças brancas e índias juntas, todas numa espécie de transe. É uma situação muito delicada, pois os jogadores não podem atacar as crianças e nem tampouco levar pancada à toa.

Deixe que eles resolvam a questão sozinhos (mas rápido). Se eles não conseguirem pensar em nada, Gonçalo dirá que o melhor seria que alguns (incluindo ele próprio) ficassem para distrair as crianças, enquanto os outros avançam em direção à montanha. Se quiser, retire um ponto de experiência da cada jogador, pois personagens do mestre não devem dar soluções para a aventura.

Ao chegarem à montanha, eles encontram uma caverna escavada em um barranco, parecendo uma mina. Na entrada da mina, várias crianças acorrentadas carregam sacos de terra e pedras.

Elas estão muito feridas e cansadas, parecendo famintas e doentes. No alto de uma pedra, um homem vestido de negro dá ordens aos meninos e parece controlá-los de algum modo. Quando os personagens se aproximam o bastante para ouvirem seus gritos, o homem olha na direção deles, descobrindo-os como por magia. Ele diz:

Saiam daí, seus imbecis! Eu posso vê-los daqui!

Se alguém quiser conversar antes de quebrar o pau, o homem diz que não devem se intrometer, que não libertará as crianças de maneira alguma e que a mina de prata (mina de prata!?!?) é só dele.

Agora sim, é hora de combate. Quando os personagens atacarem o homem (ou mesmo se ninguém o fizer), ele ergue os braços e à sua frente surgem criaturas feitas de sombras, com a forma de onças. Um teste de Ocultismo ou Cultura indígena difícil dirá que as criaturas são Yauaretês (deve haver mais ou menos uma criatura para cada dois personagens). O homem de negro é um bruxo poderoso (Amadeu Sandoval). Seus ataques com feitiços serão intercalados por tiros de pistola, escopeta e quando nada mais restar — golpes de espada. Ele possui um amuleto de Visão astral e um de Metamorfose, que usará para se transformar em coruja e fugir, após lançar um feitiço de Trevas (mas só no caso de estar perdendo o combate). Os Yauaretês atacarão com ferocidade e, a menos que algum personagem consiga fazer um Exorcismo, Luz divina, esteja abençoado ou use uma tocha, as coisas podem ficar “sombrias”.

Final

Se tudo der certo, o bruxo será derrotado e os Yauaretês também. Se o bruxo escapar, ele voltará para se vingar dos jogadores. Na mina não há nada realmente precioso, apenas uma arca velha com roupas, cartas em castelhano e um antigo mapa que mostra aquele local como uma mina de prata. Na

verdade, nenhuma prata foi encontrada até agora. Mas nada impede que os jogadores passem a minerar por eles mesmos. De qualquer modo, a mina é falsa. Tudo o que eles encontrarão depende do que o Mestre inventar para as próximas aventuras. Os índios ficarão gratos e darão um amuleto a cada jogador (com poderes a escolha do Mestre). Os habitantes da vila pagarão a recompensa e poderão fornecer equipamentos para explorar a mina.

Sugestões para continuações

O Mestre pode continuar esta aventura criando uma pequena campanha em volta da mina perdida.

- Os personagens têm de impedir que um mensageiro leve a notícia da descoberta a São Vicente para que a Coroa não se aposse da mina. Eles podem fazer acordos com os grandes senhores de terra do local. Ou então, assassinar o pobre mensageiro...
- Dentro de uma das cavernas eles encontram vários mortos-vivos e fantasmas protegendo um antigo templo indígena, cheio de corredores e armadilhas, maus-espíritos e maldições.
- As cavernas são habitadas por índios Cupendogális (ver a serra das esmeraldas) ou cupendiepes (pagina 105). Coisas estranhas começam a acontecer, acidentes misteriosos, pessoas desaparecem...
- O bruxo volta com um bando de mercenários para se vingar. Os personagens estão em desvantagem numérica, mas devem resistir até alguém alcançar a vila e trazer reforços. Obviamente a “cavalaria” só chega na última hora...
- O bruxo conseguiu um amuleto de camuflagem e vai tentar matar os personagens um a um. É a velha história do Predador; um inimigo invisível causando o maior estrago. Pode render boas cenas de suspense, além de ótimos combates.





Amadeu Sandoval (Ex. Bruxo da Ordem de São Cipriano/ Bandeirante Nível 6)

CON 14 FR 15 DEX 17 AGI 16

INT 18 WILL 19 CAR 11 PER 11

IP 04 (Laudel e Colete de Couro Leve) **PVs 15+5**

Ataques	%	Pen.	Alc.	Rec.	Dano
Pistola	77%	-20	90m	1 Rod.	1d10+3
Escopeta	72%	-20	150m	1 Rod.	3d6-2
Espada	67%/67%	-6	-	-	1d6+2

Perícias: Armas Brancas (Espada/Facão) 67% /

67%, Armas de Fogo e de longo alcance (Escopeta) 72%, Armas de Fogo e de longo alcance (Pistola) 77%, Esquiva 46%, Conhecimentos culturais (Cultura Indígena) 20%, Conhecimentos culturais (Mitos e Lendas) 25%, Garimpo/mineração 40%, Idiomas (Latim) 20%, Ocultismo (Hermetismo) 55%, Ocultismo (Bruxaria infernalista) 40%, Sobrevivência (floresta) 44%

Magia:

Pontos de Magia: 11

Entender -, Controlar -, Criar-

Trevas 4, Metamagia 2, Arkanun 3, Humanos 3, Spiritum 3.

Aprimoramentos:

Objeto Mágico 4 (um amuleto que permite ao seu possuidor enxergar a sobreposição de Spiritum à Terra por 10 m que pode ser utilizado 2 vezes por dia e Um amuleto que permite ao portador se transformar em Coruja e depois voltar ao normal, que pode ser utilizado 7 vezes ao dia), **Poderes Mágicos 5, Alucinado -2** (Samuel perdeu sua fé e sanidade aventurando-se nos confins de Santa Cruz em busca de uma mina de prata que um homem misterioso, lhe concedeu um mapa na Europa) Samuel ouve vozes e enxerga o homem lhe dando ordens, ao qual deve passar por um teste de Will para resistir, a forma de cavar e a utilização de crianças foram ordens da voz, que Sandoval não sabe o que é, mas não consegue resistir).

Yauretê

CON 20 FR 22 DX 05 AGI 15 (características em Spiritum)

INT 17, WILL 17, CAR 02, PER 26

Pontos de Vida: 40 (no plano astral) **IP:** 0

Atq. [2] Garras(x2) 65/65 Dano 1d6+3

ignorando IP

Mordida 45/00 Dano 1d6+4 ignorando IP

Habilidades especiais: Yauretês não podem ser mortos no plano físico, a não ser por armas abençoadas e magias que envolvam Spiritum.

O Yauaretê é um espírito demoníaco feito de sombras e trevas, que habita regiões amaldiçoadas ou povoadas de maus espíritos. É um predador terrível, que ataca tanto no Plano Físico como no 3 Ricon, Luiz Eduardo *A montanha da perdição* Plano Astral. Tem a forma de uma diabólica onça negra com manchas vermelhas e flamejantes. Este monstro se alimenta de almas humanas e devora espíritos. Não pode ser atingido no Plano Físico, exceto com armas abençoadas (com pontos de fé agregados) ou poderes específicos para atingir criaturas espirituais. O Yauaretê ataca com garras imateriais que causam 1d6+3 pontos de dano astral na vítima, fazendo dois ataques por rodada. Ele não pode atacar criaturas abençoadas. É repellido por símbolos sagrados e luz intensa, que lhe causa 2d6 pontos de dano por rodada. A criatura pode ser conjurada ou exorcizada (Através de um ritual de Criar Spiritum 3). Fugirá ao sofrer 40 pontos de dano ou mais. 3

A caçada à orquídea Sangrenta

Por: Leandro “Hallowone” Santos

13 de Fevereiro

Desembarcamos às margens do rio Orellana, a selva densa se alonga a nossa frente, subindo o rio sabemos da presença de três aldeias, uma onça negra como a noite esteve a acompanhar nossa embarcação. Essa já é uma área de risco, os colonos da região reivindicam o direito de capturar os selvagens como escravos embora a coroa Lusitana negue a eles este direito e reconheça a importância da conversão da população nativa.

17 de fevereiro

Desembarcamos na primeira aldeia nas margens do grande rio, que se não tivesse águas doces juraria se tratar de um mar, um mar sereno ao qual as águas guardam um perigo profundo, as piranhas. Pude observar sua ação sobre um de nossos carregadores que, ferido acidentalmente caiu no grande rio. Em uma ação de segundos a água borbulhou em tons rubros e nos despedimos do pobre empregado. Esta terra é mais mortífera do que parece.

18 de fevereiro

Pude testar meus conhecimentos com o idioma dos índios, nosso contato foi amistoso. Apresentei-me como o pajé da tribo dos brancos, os nativos me apresentaram seu pajé. O velho demonstrava um ar de sabedoria e tentei lhe explicar que os desígnios do senhor repreendiam a feitiçaria e libertinagem no qual seu povo vivia. Ele me falou coisas incompreensíveis sobre “espíritos” das plantas e animais. Percebi que nosso diálogo fora infrutífero.

23 de fevereiro

Por miséria do destino, um de nossos homens portava lepra, agora a missão está perdida e a tribo condenada, o pajé amaldiçoa nossa presença culpando-nos por levar-mos a peste a eles por eu ter profanado, rindo, dos espíritos da natureza. Disse-me que agora só há uma solução. Que devo buscar um vale sombrio, onde vive a terrível Boiúna e lhe trazer a flor rubra como sangue. Tentei lhe dizer que o mal do qual padecia sua tribo só encontrava alívio nas mão do senhor, que

curou os leprosos e ressuscitou Lázaro enfermo... mas em vão, estou condenado, os padres quedam reféns, nossa embarcação é guardada por guerreiros da tribo, e só, devo mergulhar na floresta, acompanhado apenas de dois selvagens, para levar a dita flor ao Pajé.

01 de março

Miséria de busca interminável, os dias custam a passar, algum estranho mal me acometeu, começo a sentir uma febre imensa, me sinto observado o tempo todo.

Algum dia

A noite no acampamento fomos surpreendidos por uma serpente negra, que deveria medir em torno de 30 metros. De um bote a maldita devorou um selvagem. Corri incessantemente pela mata, mas a febre já me causava alucinações, vejo um índio desconhecido que me observa e no final, vejo um vale, deve ter uns 30 metros de profundidade, encontro a flor, desmaio. Ao acordar me encontro na tribo. Não sei se sonho ou morri, estranhamente não sinto a febre e os índios estão curados da lepra. Recobro a consciência, acredito que tive alucinações de homens que se transformam em onças, aves que falam e enormes serpentes. Mas algo é fato, há um remédio para lepra nestes confins de mundo, julgo que minha verdadeira missão foi ter encontrado essa flor e levá-la para a Europa. O senhor morreu na cruz mas seu poder é manifesto na natureza.

Diário do padre Juan Alvarez de Avelar, Missionário da Coroa de Castilla. Encontrado por soldados Lusitanos flutuando sobre o rio das Amazonas.

Início

A aventura começa quando a Companhia de Jesus pretende enviar uma segunda missão às margens do Rio das Amazonas com dois objetivos. Atar contato e buscar a catequese das tribos da região e buscar uma missão de 30 homens, chefiada por Avelar, que desapareceu na floresta a um ano. Para tanto a companhia sob apoio da Coroa está

disposta a pagar um soldo de 30.000 Réis a cada pessoa que integrar a missão. Um mercador de nome Lázaro de Albuquerque se alistou a dar proteção aos padres dizendo dispor de uma pequena frota de canoas propícia para exploração de rios.

Alem de Albuquerque, o soldo dos Jesuítas é suficiente para atrair a maior parte dos personagens. Alem da hipótese deles se alistarem na missão por conta própria, o Narrador pode inseri-los na missão, com os personagens :

- Sendo parentes do grupo desaparecido e buscando seus familiares.
- Sendo membros da Companhia de Jesus designados à Missão.
- Sendo soldados da Coroa Lusitana designados à proteção do grupo.
- Sendo membros da Ordem de Avis, protegendo os religiosos e buscando desvendar o mistério do desaparecimento do grupo.
- Sendo Membros de Ordens Cabalísticas, ou exploradores, que viram na Missão a possibilidade de ir para a Grande Floresta procurar relíquias ou cidades perdidas (a escolha do Narrador).
- Sendo criminosos ou prisioneiros que receberão o perdão da Coroa após a Missão.
- Sendo escravos de membros da Missão.
- Sendo índios de alguma aldeia missionada mandados em auxílio, como rastreadores.
- Sendo índios dos Uitakás, a tribo da região vigiando de perto a missão.
- Sendo colonos da Região interessados em frustrar a Missão e escravizar a tribo.

O porto de Belém

Os personagens se encontram em frente as embarcações de Albuquerque, dez canoas com capacidade para dois homens e mantimentos. O homem porta um chicote nas mãos que utiliza para golpear seus 5 escravos negros que carregam seus mantimentos. Albuquerque é um homem rude que tratará qualquer personagem não branco como inferior a si (o que pode ocasionar conflitos). Padre Olavo, chefe da missão, fará de tudo para acalmar possíveis conflitos. Albuquerque levará três capangas e um escravo consigo, Padre Olavo levará dois missionários e três carregadores.

O Rio das Amazonas

A noite começa a cair sobre a grande selva, pássaros cantam, Albuquerque parece pensativo, os barcos se aproximam de uma ilha no Amazonas. Albuquerque começa uma discussão com Padre Olavo que nota o desconforto dos carregadores. Se houver resistência Albuquerque não oscilará em matar um ou outro carregador.

A Ilha

Estranhamente não há ruídos de animais na ilha. Durante a preparação da fogueira uma pedra ornamentada é encontrada no chão por um dos padres. A noite uma densa névoa toma conta da ilha, nenhum som é ouvido. Enquanto todos dormem Albuquerque se levanta. Um teste difícil de percepção permitirá a algum personagem despertar e seguir Albuquerque. Albuquerque se afastará do grupo, pegará um mapa e cavará onde encontrará um livro trancado

A - Vamos dormir aqui esta noite.

PO- Você está louco, os homens não querem atracar aqui. Dizem que é Auramá.

A – Não são homens padre, são animais e animais não pensam , suas línguas são apenas grunhidos. Vamos animais ataquem (aponta uma pistola para os carregadores).

P – Estranho, um Muriquetã marajoara. Na época dos primeiros contatos eles estavam desaparecendo. Foram exterminados pelos primeiros colonos. Veja (aponta para um morro de 200m no centro da ilha) eles moravam sobre estas montanhas. Enterravam seus mortos em urnas de argila com uma série de ritos que julgavam dar imortalidade aos cadáveres. dentro de um baú. Se for surpreendido por algum personagem atirará e correrá deixando cair o livro, que é um diário com o texto presente na introdução desta aventura. Neste momento duas ações poderão ocorrer.

a) Se alguém surpreendeu Albuquerque, o tiro acordará o grupo que verá, surgindo do nevoeiro, e levantando-se do chão um grupo de 10 índios mortos vivos. Alguns carregadores gritam “ Aú nhangá mará” o que algum personagem com conhecimento em tupi guarani entenderá como “Maldição dos Marajoaras”, correndo para onde os barcos estão os personagens perceberão que Albuquerque soltou os barcos no rio e foge em uma canoa.

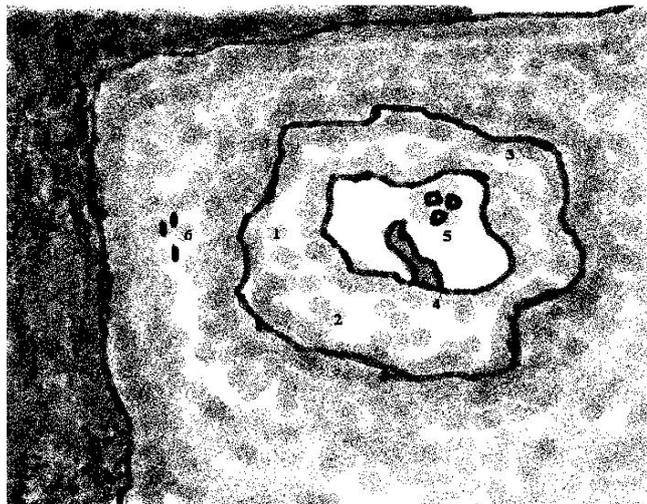
b) Se ninguém seguiu Albuquerque, o grupo acordará ante o ataque das múmias marajoaras, Albuquerque fugirá com facilidade levando consigo o diário e soltando as canoas no rio.

Nota: O rio estará infestado de piranhas. Se o mestre quiser ajudar fará um padre tentar nadar até

uma canoa sendo atacado por umas vinte piranhas. Se não deixe os personagens descobrirem por conta própria.

Nota 2: As múmias marajoaras se tornarão pó ao raiar do dia . Voltando para o morro onde se encontram as urnas.

Segue um mapa da ilha com os encontros possíveis:



- 1- O local onde se encontram os personagens. mortos vivos se formam a partir de cinzas. As armas dos personagens atravessam as criaturas (Múmias marajoaras) mas elas se recompõem em duas rodadas após serem destruídas (se tornando novamente cinzas), Atacadas por água benta as criaturas serão destruídas mas se refazerão em 5 rodadas. Cerca de 50 múmias marajoaras estão na ilha para encontros aleatórios.
- 2- 2 aqui há uma cabana de pescadores com 5 cadáveres em decomposição. Eles não se levantarão e possuem marcas de garras felinas.
- 3- 5 canoas estão abandonadas, desfazer os nós demorará 3 rodadas.
- 4- As cinzas dos marajoaras se agrupam formando uma criatura de 4 metros, existem uma rampa cavada na montanha que permite trilhar um caminho ao seu topo.
- 5- A vila dos Marajoaras completamente destruída, esqueletos humanos estão por todas as partes. Há um terreno onde existem várias urnas de argila, os personagens vêem uma criatura se formando a partir de uma, se quebrarem a

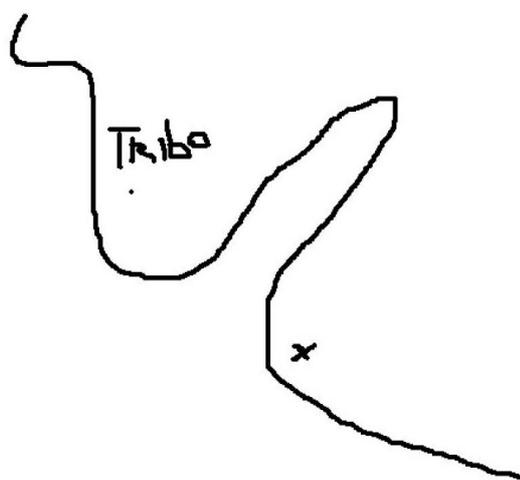
urna verão que ela será destruída. Se destruírem todas as urnas todas a múmias Marajoaras se tornarão pó. Deste ponto pode-se avistar as 5 canoas do encontro 3.

- 6- As canoas soltas por Albuquerque descendo o rio numa velocidade que as tornará impossível de serem alcançadas através do nado.

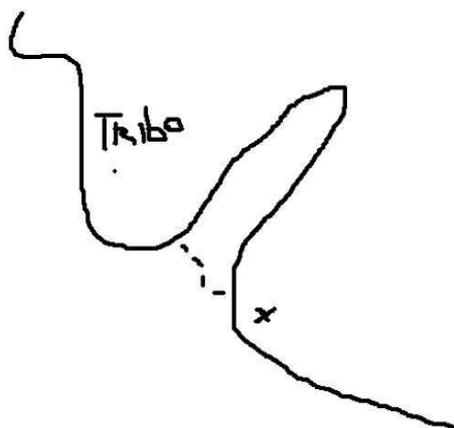
Situação chave 4- A grande Floresta.

As canoas estão rachadas e logo com o peso dos personagens começarão a afundar, dando tempo contudo de chegar a outra margem do rio. Padre Olavo conhece o rio e começa ariscar o chão:

Bem, este é o Rio.



Aqui estamos (aponta o X), esta é a tribo (aponta a tribo). Albuquerque segue pelo rio, se seguir-mos pela terra (desenha novamente).



Em quatro horas estaremos na outra margem. Albuquerque demorará 8 horas pelo rio, podemos seguir pela selva, recuperaremos nossos mantimentos roubados e seguiremos para a Tribo.

A floresta está infestada por mosquitos contaminados pela Febre do Sertão, os personagens devem se submeter a testes de contaminação nas rodadas que se seguirão.

Após 3 horas de caminhada os personagens notam a presença de 3 onças negras, elas não os atacarão a menos que sejam atacadas. Se atacadas a mais distante observará e as outras duas entrarão em combate. A onça que espreita é Oiurumã (ler final da aventura) Oiurumã se retirará caso os personagens matem as Onças.

Situação chave 5- O Encontro com Albuquerque.

Albuquerque vem pelo rio, os personagens estão na margem, desenvolva os conflitos, mas antes de se iniciar qualquer combate os personagens são detidos por cerca de 40 índios guerreiros que surgem das arvores e do rio e são levados a tribo.

Situação chave 6- A Tribo.

A aldeia de Oitumaré é pequena, composta por 6 ocas comunais dispostas em círculo e uma Oca para o Pajé Oiurumã. Os personagens capturados são levados a tenda do Mourubixaba Ubucumá, que os recebe falando em idioma indígena.

Quem são vocês invasores, o que querem?

Se indagado sobre outros homens brancos Ubucumá falará como os homens brancos são traidores e ladrões, falará que o Pajé dos homens brancos roubou algo muito valioso, atraindo a maldição de Mboi'uma sobre todos eles. E que a ira de Noraci os consumiu. Personagens com conhecimentos em cultura indígena fazer um teste para saber se conhecem algo sobre a lenda de pindorama e a boiúna.

Partam ao amanhecer, não quero mais negócios com seu povo.

Se alguém tentar catequizar Ubucumá ele falará que o Deus do homem branco é Japeúsa (de novo um teste de cultura indígena poderá identificar Japeúsa como o Deus da mentira).

Neste momento Oiurumã chegará. Se os personagens não mataram nenhuma onça, será apenas apresentado como o Pajé da tribo, se mataram ele falará:

Observei o homem branco em nossas matas, ele

destrói nossos animais, ferem a Anhangá, Tupã e todos os deuses. Devem ser sacrificados amanhã em honra a Tupã.

Não será dado crédito aos personagens que falarem de Albuquerque ou mortos vivos, o Pajé e o Mourubixaba não acreditam em “Conversa de caraímas”.

Mesmo que os personagens não tenham matada qualquer onça, escurece e eles serão postos em uma Oca vigiada por 4 guerreiros para passar a noite. Após dormir os personagens acordam com uma briga entre Padre Olavo e Albuquerque, podendo tomar qualquer um dos dois partidos. Padre Olavo atirará nos guardas e fugirá para a mata, desaparecendo na selva. Oiurumã aparecerá.

O que ocorreu aqui?

Albuquerque moribundo falará:

Eu sei.

Algum personagem branco poderá obter informações do homem que se nega a falar com selvagens, embora conheça sua língua.

A- Ele pegou a Muriquetã, agora corre em direção ao vale. A viagem era uma fraude, ele tinha o fim do diário (se os personagens ainda não tem a primeira parte do diário, agora Albuquerque a mostrará. O diário fala sobre a Muriquetã, ela afastará as cobras Mboi. A flor não pode sair destas matas, as cobras a buscarão, elas destruirão tudo).

U- Pela última vez vocês colocaram em risco nossa aldeia, a flor desperta suas guardiãs, a mata é a casa da flor, se ele cruzar o rio elas destruirão a tribo e depois o caçarão, destruindo tudo no caminho. Vamos sacrificálos. (entra Ubucumá).

U- Não. O Homem branco fez a ofensa, o homem branco deve desfazê-la ou morrer tentando. Capturem seu pajé.

A- Ele não vai embora, ele quer as flores (morre).

Gritos são ouvidos, uma enorme serpente negra surge e ataca a aldeia. “Vamos” grita Oiurumã “Guio vocês até o lar da serpente”, os leva até a entrada da mata.

U- Sigam a trilha na floresta, partam em direção ao grande Jaguar no céu (aponta uma constelação), preciso voltar e lutar.

Situação chave 7- A Caçada.

Uma onça negra passa a acompanhar os personagens, desaparecendo se eles tentarem atacá-la. Corujas cantam nas arvores. A trilha termina em um Grande desfiladeiro,. Uma cratera de uns 500m está cravada na floresta. Sombras negras se movem abaixo, suas paredes estão cobertas de flores

vermelhas e Padre Olavo está sobre um grande Jatobá caído que forma uma ponte sobre a cratera.

Padre Olavo segura o muriquetã e atira nos personagens, segura uma flor em sua mão. 2 Boiunas surgem e atacam os personagens.

Oiurumã observa o grupo e entrará em combate (assumindo a forma de Fera) se a situação ficar difícil.

Padre Olavo não dará o amuleto, e deseja se tornar milionário levando as orquídeas para a Europa. Andar sobre o Tronco exige um teste de Agilidade. Andar sobre o Tronco exige um teste de Agilidade. Lutar é uma tarefa difícil. Abaixo do poço existe um ninho com cerca de 30 Boiúnas, elas subirão todas de uma vez quando o Muriquetã se afastar da cratera, se uma flor for levada, ou estiver nas mãos de alguém.

Desfechos

Se os personagens pegarem o Muriquetã, estarão protegidos das Boiúnas. O Pajé levará a pedra ao centro da aldeia onde o colocará sobre uma pedra com estranhas gravuras. Recompensará os personagens com amuletos que permitem a eles se transformarem em onças por 3 vezes. Pedirá aos personagens que partam e elogiará a honra destes homens brancos. Falará que o Muriquetã foi dado a Avelar, para que ele pegasse a orquídea e curasse a tribo, mas fora roubado por ele, os índios o capturaram após um ataque das Boiúnas, que destruiu quase toda a tribo e a missão, contudo o Muriquetã fora perdido (junto ao diário de Avelar encontrado em partes por Albuquerque e Padre Olavo).

Se tentarem ficar com o Muriquetã, o Pajé lutará com eles pela pedra, se vencerem serão perseguidos pela Tribo, que conta com dois Jaraguas até a destruição deles ou a Fuga.

Boiúna

Cobra negra de 30m de comprimento e 1,5 de diâmetro. vive debaixo dos rios e lagos e ataca emergindo e arrastando suas vítimas para o fundo das águas onde as devora. Boiúnas possuem aversão a luz e ao fogo e não conseguem permanecer por mais de 6 rodadas fora da água.

CON 30 FR 34 DEX 00 AGI 18

INT 09 PER 20 WILL 17 CAR 05

Atq (1) **Mordida/Construção** 60/64 **Dano:**

2d8+FR (**mordida**), 2d8+FR por rodada (**Construção**)

PVs 50-52 IP 06-08 (Pele Escamas)

Ubucumá (Guerreiro Mourubixaba 13º Nível)

Atributos

CON 17 FR 16 DEX 13 AGI 13

INT 12 WILL 16 PER 13 CAR 14

Perícias

Animais [Pacificar animais] 30%, Animais [Treinar de Animais] 30%, Armadilhas 40%, Caça e pesca 43%, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas] 35%, Conhecimentos Culturais [Cultura Indígena] 30%, Escalada 40%, Idiomas [Português] 20%, Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça] 30%, Manipulação [Liderança] 44%, Natação 30%, Sobrevivência [Selva] 45%.

Perícias com armas

Tacape/Porrete 53/49

Lança/Azagaia 55/50

Machado 43/43

Arco e Flecha 55%

Zarabatana 43%

Briga 43/43

Luta Livre indígena 53/50

Esquiva 43%

Manobras de combate

Soco direto (Normal -), Soco Cruzado (Normal -), Chute Baixo direto (Normal +3), Chute alto (difícil +3), Rasteira (Difícil derruba o oponente), Projeção para Baixo (Normal derruba o oponente), Projeção por cima (Difícil 1d4+1 e derruba o oponente), Chave de braço (Difícil 1d6 por rodada), Chave de perna (Difícil 1d6+1 por rodada), Imobilização (Difícil -).

Aprimoramentos

Guardião de um artefato 3, Olhar da Verdade 2, Pontos

Heróicos 2, Vontade de Ferro 2.

PVs 30 IP 00 PHs 08

Oiurumã (Pajé Yawar 15º Nível)

Atributos

CON 12 FR 14 DX 13 AGI 13

INT 15 WILL 17 CAR 13 PER 13

Perícias

Animais [Pacificar animais] 35%, Conhecimentos Culturais [Mitos e Lendas] 65%, Conhecimentos Culturais [Cultura Indígena] 50%, Línguas [Português] 15%, Natação 48%, Medicina [Ervas e Plantas] 51%, Ocultismo [Xamanismo] 55%, Venefício [Plantas e Ervas v.] 48%.

Perícias com armas

Machado 43/38

Arco e Flecha 48%

Zarabatana 48%

Briga 48/47

Aprimoramentos

Afinidade com espíritos da Natureza 3, Daemon 3, Poderes mágicos 2, Olhar da Verdade 2, Preconcei (Branco) -2.

Manobras de combate

Soco Direto (Normal -), Soco Cruzado (Norma 1 -), Gancho (Difícil +1), Chute Baixo direto (Normal +2), Chute alto (Difícil +3), Estrangulamento (Difícil 1d6 por rodada), Rasteira (Difícil derruba o oponente), Mordida (1d6 + FR), Garras (1d6+Fr).

Poderes Jaguar

Yawar 4, Garras Afiadas 3, Presas Afiadas 1.

Magia

Criar 2, Controlar 3, Entender 2, Animal 3, humanos 1, plantas 2, Spiritum 4,

PVs 28 IP 00 PMs 16 Rituais 15

Albuquerque (Bandeirante/Traficante de Escravos 10º nível)

Atributos

CON 15 FR 15 DEX 12 AGI 14
INT 13 WILL 15 PER 15 CAR 11

Perícias

Animais [Montar Animais] 35%, Caça e pesca 40%, Conhecimentos culturais [Cultura Negra] 30%, Conhecimentos culturais [Cultura Indígena] 31%, Conhecimentos culturais [Mitos e Lendas] 31%, Conduzir Carroças 40%, Idiomas [Castellano] 30%, Idiomas [Yorubá] 28%, Idiomas [Tupi/Guarani] 30%, Navegação Terrestre 41%, Sobrevivência [Selva] 43%.

Perícias com armas

Chicote 47/51

Espada/Facão 40/40

Pistola/Garrucha 54%

Mosquete/escopeta 50%

Briga 51/45

Escudo 50%

Esquiva 50%

Manobras de combate

Soco direto (Normal -), Soco cruzado (Normal -), Gancho (Difícil +1), Chute baixo lateral (Normal +2), Rasteira (Difícil derruba o oponente).

Aprimoramentos 8

Classe social 1, Aliados 2, Corpo fechado contra o demônio 3, Influência 2, Vontade de Ferra 2, Preconceito - 2.

PVs 25 IP 05 (laudel, Colete de couro rígido)

Padre Olavo (Jesuíta 9º Nível)

Atributos

CON 12 FR 10 DEX 13 AGI 11
INT 16 WILL 17 PER 16 CAR 13

Perícias

Conhecimentos culturais [Cultura indígena] 32%, Conhecimentos culturais [Rezas e Simpatias] 53%, Conhecimentos culturais [Mitos e Lendas] 26%, História [História Antiga] 30%, Idiomas [Latim] 28%, Idiomas [Grego] 27%, Idiomas [Tupi/guarani] 24%, Ler e Escrever 43%, Manipulação [Empatia] 46%, Medicina [Ervas e plantas remédios] 27%, Medicina [Medicina Cristã] 34%, Medicina [Primeiros Socorros] 36%, Teologia [Cristianismo] 45%.

Perícias com armas

Briga 32/30

Pistola 51%

Aprimoramentos

Clero 1,Guardião de um Artefato 3 (Muriquetã), Influência Igreja 1, Pontos de Fé 3.

Milagres

Afastar Mortos Vivos, Ativação de Itens Mágicos Benção, Aumento Milagroso de Atributos, Controlar Mortos Vivos,Cura, Criação de Água Benta, Encantar.

PVs 20 PFs 11 IP 00



Onça Pintada/Negra

Felino de 1,40 m de cor amarelada com manchas negras por todo o corpo, ou totalmente negra, que ataca sua presa por emboscadas.

CON 20 FR 22 DX 05 AGI 15

INT 04 WILL 05 CAR 02 PER 26

Atq (02) Garras de 35 a 85% **Dano:** 1d6+4

Mordida de 35 a 85% **Dano:** 1d6+4

PVs 25 IP 01 (Pele)

Múmias Marajoaras

Con – FR 17 (+2) Dex 15 Agi 10

Int – Will – Per 19 Car 0

Atq (2) Garras/Mordida 45/30 **Dano:** 1d6+2

PVs 6 IP- 0 Especial

Imunes a qualquer magia de controle. São destruídas com ataques que causem mais de 6 pontos de dano em um único golpe, mas se recompõe em 2 rodadas.

Grande Múmia

Con – FR 23 (+5) Dex 15 Agi 17

Int – Will – Per 19 Car 0

Atq (2) Garras/Mordida 55/40 **Dano:** 1d6+5

PVs 10 IP- 0 Especial

Imune a qualquer magia de controle. É destruídas com ataques que causem mais de 10 pontos de dano em um único golpe, mas se recompõe em 2 rodadas.

O livro Maldito

Por: **Licaon Lupus**

Revisado Por: **Leandro “Hallowone” Santos**

Aventura de investigação para Inquisidores e Soldados da Spada de Dios.

São Salvador, Ano do Senhor de 1635

O Desaparecimento

Tudo começa quando o bispo de Salvador é visitado por um rico Comerciante de Especiarias, chamado Orlando de Bragança com uma acusação de bruxaria para seu antigo sócio João Alvarenga. A Igreja seleciona um grupo de Inquisidores e envia-os à Nau de Orlando, ancorada no cais da cidade.

Bragança relatará que seus negócios não iam bem. Indisposição e sudoreses noturnos o atormentavam, os negócios da companhia estavam cada vez mais concentrados nas mãos de Alvarenga. Prejuízos se somavam enquanto ele próprio padecia de indisposição. Certa noite, para tratar do saldo negativo da companhia, entrou pela porta aberta do sobrado de Alvarenga no pelourinho e se defrontou com o sócio falando em um idioma estranho com um espelho. Alvarenga desfeiu um tiro sobre Bragança e fugiu levando consigo apenas um livro de onde Bragança conseguiu arrancar um fragmento de página onde estava escrito Cipriano. O Bispo de Salvador acredita se tratar do famoso livro do feiticeiro da antióquia, que contém as chaves para o inferno.

Alvarenga era um homem simpático porem solitário, seu sócio nunca desconfiara de suas atividades, possuía uma irmã viúva, Sílvia Alvarenga a quem ajudava a sustentar o filho; jogava carteadado todas as noites na casa de Mãe Ângela uma casa de má reputação e às sextas ia a casa de Raul Alencar, próxima à camara municipal, onde bebia até altas horas.

Investigando em Salvador

Estes são os locais que os personagens podem pensar em visitar, baseados nas informações de Bragança ou em pistas obtidas em outros lugares.

- **O Sobrado de alvarenga Alvarenga:** O Sobrado de Alvarenga está guardado apenas por

um velho escravo. Os personagens poderão interrogar o velho, mas se ele sentir-se pressionado vai ficar nervoso e começar a gaguejar – tornando impossível entender uma só palavra do que diz. Se estiver calmo, dirá que viu João pegando um coche para o porto, com algumas malas. A casa está trancada e deserta. Ali não há nenhuma pista sobre o paradeiro de João. A única coisa incomum lá dentro, é uma frase escrita com carvão na parede. A frase diz: “A verdadeira vida eterna está em Deus, e não na maldade. Arrependam-se, pecadores, ou perecerão todos no fogo do inferno!”.

- **Casa de Raul Alencar:** A casa de Raul Alencar, fica próxima à camara municipal de São Salvador. Ninguém atende, mas a porta está destrancada. Ao vasculhar a casa, os personagens encontram o cadáver de Raul em seu quarto, morto a facadas. Na parede há está escrito com sangue “Carlos Bueno”. Não há mais nenhuma pista por aqui.

- **Guarda municipal de Salvador:** os Inquisidores podem procurar pistas na Guarda municipal de Salvador. A única informação disponível é que Carlos Bueno é um pirata caribenho ligado ao roubo de naus portuguesas próximas a ilha dos marajós.

- **Casa de Sílvia Alvarenga:** a irmã de João vive sozinha com seu filho e uma ama. Os personagens podem saber onde se encontra sua residência perguntando a vizinhos de Alvarenga. Sílvia sabe que João está fora da cidade, e só dirá isso se for pressionada: ela desconfia que o irmão está com problemas, e não quer ajudar estranhos à encontrá-lo.

- **Porto:** Marujos no porto podem informar que o homem descrito partiu em uma nau que fora buscar drogas do sertão em São Sebastião do Rio de Janeiro.

- **Casa de dona Ângela:** A prostituta que está coordenando a casa está proibida de dar informações sobre os clientes; apenas Dona Ângela pode fazer isso. Dona Ângela sabe que João não aparece em seu bordel há uma semana – o que é incomum, pois ele costuma ir a casa quase todos os dias. O último pagamento foi feito através de um emissário em um envelope selado em São Sebastião do Rio de Janeiro.

Depois de comunicar ao bispado como andam os rumos da investigação, os personagens não terão dificuldade em conseguir uma autorização de viagem e uma nau para São Sebastião do Rio de Janeiro.

São Sebastião do Rio de Janeiro

Depois de algumas horas de investigação, os personagens serão contactados por homem loiro, vestido a maneira fladina, o homem fala com forte sotaque holandês.

Eu sei que vocês procuram Alvarenga. Eu não sei onde ele está. Não estou aqui para ajudar vocês em suas investigações. Só aviso que vocês estão metendo-se em coisas que não lhe interessam.

Após dizer isso, o provável holandês vira-se e vai embora. Se os personagens tentarem detê-lo, um coche que estava do outro lado da rua, irá busca-lo. Do coche saem três homens fortemente armados. Eles não atiram, apenas cuidam para que o homem entre no coche sem problemas ou tumultos.

Algum tempo depois da visita do holandês, os Inquisidores recebem de um negrinho um bilhete. O garoto não sabe de nada, foi pago para entregar bilhete aos personagens e não sabe ler. O bilhete diz: “ Bordel de Madame Ruanet. Procurem por Sérgio Albuquerque.”

Parte 4: Te Pegamos

Chegando em um bordel simples, uma mulata se aproxima dos personagens. Ela diz algo como:

Sérgio os espera no quarto. Vão o mais rápido possível.

Nesse mesmo instante eles escutarão barulhos trotes de cavalo. Chegando no quarto, os personagens notam que a porta está entreaberta. Alvarenga estará conversando com o holandês.

Marquei a viagem para amanhã. Só o espero que Bragança não saiba.

Ele perceberá os personagens e os convidará a entrar e sentar-se no assento encoberto de veludo vermelho que há na sala.

Eu roubei da comanhia de Bragança, um livro que ele obteve em com mercadores castellanos em Recife, Bragança estava se relacionando com demonologistas e pretendia abrir portais para o inferno. fazemos parte da Sagrada Ordem dos cavaleiros de Avis. Nós descobrimos que esse livro é um poderoso livro de rituais demoníacos. Estamos correndo muito perigo de vida, e nós pedimos aos senhores que nos ajudem a terminar nossa investigação.

Nesse mesmo momento ele retira do bolso da camisa uma folha de papel e entrega aos personagens juntamente com um bilhete escrito mall, para ser pegue no porto para uma encomenda. Tenta falar mas é baleado, junto ao seu. Se os personagens forem olhar pela janela, verão um homem com uma arma grande em cima da torre da igreja correndo. Se os personagens olharem para baixo, verão dois homens fortes apressadamente entrando no bordel.

Antes de morrer, João pede aos personagens que se comuniquem com D. Henrique grão mestre da ordem em Lisboa e contem o acontecido. Fala também que os Inquisidores agora correm muito risco de vida, e é melhor saírem o mais rápido possível do bordel.

Se os personagens ficarem tentando vasculhar o bordel ou socorrer Alvarenga, verão dois homens entrando no quarto. Começa a ação. Antes que os personagens saiam do bordel, trotes de cavalos são ouvidos com persistencia cada vez maior.

Parte Cinco: A Emboscada de João

Mal sabem os personagens que a folha de papel e o bilhete que Alvarenga entregou para os personagens, é de um grupo de piratas sediado secretamente na guanabara ao qual Alvarenga pertencia. No papel que Alvarenga entregou aos personagens, constam todos os endereços e envoltimentos do bando. O Bilhete contem uma senha pirata para a retirada de uma sacola que chegará ao fim da tarde no porto. Nela consta 50.000 Réis portugueses. Lembre-se que os personagens não sabem.

Bragança na verdade, era um cúmplice de Alvarenga, que roubou do bando 50.000 Réis portugueses. Para não dar pistas de seu envolvimento com a pirataria, ele contactou a Igreja para encontrar alvarenga utilizando-se de uma falsa acusação de feitiçaria, o que ele queria era a senha da encomenda.

Eles iriam fugir do país, senão fosse a ganância de Alvarenga em matar Raul Alencar, seu amigo. Alencar descobriu o furto e ameaçou entregar Alvarenga se este não dividisse a metade do dinheiro com ele. A irmã de João nada sabia do envolvimento de Alvarenga com a pirataria, e Dona Ângela do casa de dona Ângela também não.

O livro que maldito era uma pretexto de Bragança para utilizar a Igreja para encontrar Alvarenga. Alvarenga roubara o livro caixa de Bragança e fugira , mandando o dinheiro roubado em uma de suas embarcações à São Sebastião do Rio de Janeiro, no livro-caixa, cosntam todos os investimentos da companhia em naus e armamanetos assim como as informações para a retirada dos 50.000 réis do bando de piratas. O

livro agora está com os personagens, que só saberão que caíram numa cilada se abrirem o livro. Agora só resta os personagens na mira do bando de piratas. A encomenda que vai chegar no cáis são os 50.000 Réis portugueses.

Se os personagens procurarem por D. Henrique, nome falso para John Gridge (o chefe dos piratas), ele perguntará onde eles estão e mandará alguns piratas irem encontrar com os personagens.



A vingança de Francisco de Oliveira

Por: **Licaon Lupus**

Revisado Por: **Leandro “Hallowone” Santos**

A aventura pode ser realizada em qualquer vilarejo da Terra de Santa Cruz. O importante é que Francisco de Oliveira tenha sido, anos antes, expulso do vilarejo pelos habitantes, devido às suas atividades de bruxaria. Na verdade, os habitantes do vilarejo queriam empalá-lo, mas ele acabou fugindo e agora quer vingança.

D. Armando e D. Augusto de Viseu são descendentes de um cabalista cristão novo fugitivo de Lisboa, Manuel Cerqueira. Cerqueira fugiu de Portugal com a ajuda de Gustavo Feitosa (Membro da Ordem de Yamesh e tio de Francisco de Oliveira) ao qual assassinou na viagem para assumir a posse de um feitiço secreto capaz de conjurar e controlar uma **Serpente Marinha** e outros demônios do mar, que Gustavo Feitosa protegia. Ao chegar em Santa Cruz, Cerqueira assassinou e roubou a documentação de Dom Antônio de Viseu, assumindo sua identidade ante a câmara municipal de São Salvador.

Cerqueira esperava passar o feitiço a seus descendentes. Entretanto, não há mais nenhum estudioso das velhas artes na família. Atualmente o Feitiço encontra-se dividido em três partes e tatuado nas costas de três irmãos: D. Armando, D. Augusto e D. Gabriel de Viseu, em uma variante arcaica do aramaico, influenciada pelo Malês. Essa língua é indecifrável para praticamente qualquer pessoa do séc XVII. Entretanto, Francisco de Oliveira é capaz de decifrar o feitiço, embora não se saiba como ele adquiriu tal conhecimento. Na verdade, o tutor de Francisco de Oliveira teve contato com Astaroth, um poderoso demônio de Arkanun, e por isso conhece a citada variante do aramaico, mas este fato não é conhecido por ninguém, exceto pelo próprio Astaroth.

O feitiço tatuado nas costas dos irmãos De Viseu sempre foram um segredo de família extremamente bem guardado, mas Francisco de Oliveira o descobriu graças a uma ex-amante de D. Augusto, Angela, que foi procurá-lo para vender o segredo. Utilizando-se do domínio sobre alguns Jagunços, Francisco de Oliveira capturou D. Augusto e o torturou, fazendo com que ele revelasse que os outros fragmentos do encanto estavam nas costas

de seus irmãos. Francisco de Oliveira agora planeja obter tais fragmentos, capturando ou simplesmente assassinando D. Armando e D. Gabriel, através dos mortos-vivos que aprendeu a comandar. O poder de tais criaturas, dependerá do poder de Francisco de Oliveira, que deve ser determinado pelo mestre de acordo com o nível dos personagens jogadores. A melhor opção são os **esqueletos**, mas você pode se utilizar até mesmo de demônios. Neste caso, um **Sernez** ou **Bergahazza** seria o mais adequado.

D. Armando não sabe que D. Augusto foi raptado devido ao feitiço tatuado, mas irá ter certeza quando receber a notícia de que o corpo de D. Gabriel, seu outro irmão, foi encontrado com a pele das costas retirada. Então, apavorado, contará aos personagens jogadores tudo sobre o feitiço (ele não tem idéia de para que serve o encanto, apenas sabe que é poderoso) e pedirá para que o protejam.

O início da aventura:

Os personagens jogadores estão conversando com D. Armando na Estalagem, em sua casa, ou qualquer outro lugar, tentando levantar pistas sobre o crime, quando um criado chega trazendo a triste notícia da morte de D. Gabriel. O mestre deve ser dramático no momento de dar a notícia e descrever a reação de D. Armando, um misto de dor e medo de ser o próximo. Na tentativa de explicar aos personagens de que se trata a tatuagem em suas costas ele será impaciente e confuso, pois está muito afobado devido ao medo de morrer que sente. Ele não permitirá que o encanto em suas costas seja reproduzido de qualquer forma, pois foi fortemente condicionado desde a infância a jamais revelar a natureza da tatuagem a pessoas que não fossem da família.

Ele pedirá que um ou dois aventureiros o protejam constantemente. Agora, vem uma parte muito importante. É vital para o andamento da aventura que D. Armando seja capturado e morto, tendo a pele de suas costas arrancada. Isso será praticamente simples se o servo de Francisco de Oliveira for um **Bergahazza**, com um ritual de se transformar em gato (Criar Arkanun/Animais 4) e entrar facilmente na casa ou na venda, esperando

uma oportunidade para encontrar D. Armando sozinho (quando ele estiver banhando-se, por exemplo), já que ele adora animais. Os personagens jogadores não devem conseguir evitar o assassinato e a retirada da pele das costas com o encanto, mas poderão, se forem espertos, ver a criatura fugindo e segui-la.

Este assassinato só poderá ser evitado caso os jogadores sejam realmente brilhantes, formulando um plano inteligente. Uma possibilidade seria um deles fazer uma tatuagem nas costas e fingir ser D. Armando. Neste caso, a sobrevivência do personagem dependerá muito do servo do Francisco de Oliveira. No caso de ser um morto vivo as chances de sucesso em uma luta serão consideráveis, e Francisco de Oliveira deverá enviar outra(s) criatura(s) para tentar capturar D. Armando (alguém da vila pode mesmo se lembrar do Francisco de Oliveira expulso anos atrás acusado de controlar demônios, facilitando o trabalho dos personagens). Mas no caso de ser um Demônio superior a um **Bergahazza**, a possibilidade de morte do personagem é mais forte, mas ao menos se evitará que o Francisco de Oliveira tenha acesso ao encanto completo (ele iniciará o feitiço e vai conjurar a uma **serpente marinha** de Arkanun, mas não controlá-la, e a criatura irá destruir tudo a sua frente de forma irracional, buscando alimento). De qualquer forma, os outros personagens ainda podem seguir o assassino.

Enquanto isso, os personagens que não ficaram para proteger D. Armando podem estar investigando de outras formas. Podem entrevistar os empregados e escravos da casa, que viram a fuga da criatura que matou D. Gabriel. Neste caso, eles dirão que a criatura tinha aspecto humano (no caso de um **Zumbi** avistado de longe) ou um demônio incandescente. Neste último caso, algum dos criados pode ter visto um gato ou corvo circulando pelas redondezas, mas apenas revelará isso caso seja inquirido por acontecimentos que teriam quebrado a rotina da casa nos últimos dias.

De qualquer forma, os personagens devem ser informados imediatamente do assassinato de D. Armando, e ir ao encontro de seus companheiros.

Atrás do assassino:

Neste ponto, os personagens podem se reencontrar. Os que seguiram o Demônio assassino podem ser alcançados pelos outros (avisados por algum criado de D. Armando do caminho seguido pelos

companheiros), ou mesmo mandar um representante avisá-los.

O esconderijo de Francisco de Oliveira é em um local pouco acessível. A localização exata dependerá do ambiente onde se passa a aventura. Pode ser montanhas, pontos ermos de florestas, cavernas ou o que o Mestre for capaz de imaginar. Dependendo da paciência dos mestres e jogadores, outros perigos podem ser acrescentados durante o percurso (animais selvagens, criaturas de Pindorama ou Amaldiçoadas) ou na entrada do esconderijo do Francisco de Oliveira (variados tipos de mortos-vivos, especialmente Zumbis e Esqueletos, ou Imps e Senezers).

Se os aventureiros agirem furtivamente e entrarem sem ser percebidos, poderão surpreender Francisco de Oliveira evocando o ritual, e talvez atrapalhá-lo. Na verdade, é mais provável que isso aconteça. Se o zumbi ou demônio avisar seu mestre de que foi seguido (o demônio provavelmente tentará despistar os personagens), ele irá se preparar, cercado-se de mortos-vivos para defendê-lo e tentando realizar o ritual para conjurar e controlar a Serpente. Neste caso realiza-se uma corrida contra o tempo, com os personagens tentando derrotar os mortos-vivos e impedir a concretização do feitiço.

Durante o ritual:

Francisco de Oliveira jamais tentou realizar a magia, que é um ritual complexo e cansativo, e por isso terá dificuldades. Neste ponto, haverá basicamente três possibilidades de conseqüências. É claro que poderão haver possibilidades não previstas, e o Mestre deve ter sensatez para não renegá-las e criatividade para manter a aventura correndo.

Os aventureiros podem ser excepcionalmente geniais ou sortudos, e conseguir derrotar os mortos-vivos muito rápido, impedindo que o Francisco de Oliveira chegue à metade do ritual. Neste caso, haverá um confronto direto entre Francisco de Oliveira e os personagens. Francisco de Oliveira usará sempre de magia, e tentará fugir quando Seus PMs estiverem se esgotando. Primeiramente, usará os encantos Escuridão (Criar Trevas 4) e Visão Noturna (entender Trevas 4), para ficar em vantagem sobre os personagens. Depois, irá atacá-los com Energia Infernal (Criar fogo/Trevas 3 criando fogo negro). Os pontos de Magia e Focus dependerá de seu nível, a ser determinado pelo mestre (recomendo nível 5, no mínimo). Há uma passagem secreta no esconderijo,

e a escuridão facilitará a fuga de Francisco de Oliveira, que pode querer se vingar posteriormente dos personagens pela perda do encanto, gerando novas aventuras.

A segunda possibilidade ocorrerá em diversas situações. Se a pele tatuada roubada por Francisco de Oliveira for falsa (não de D. Armando, mas de um dos personagens) ele não conseguirá realizar o encanto por completo, sendo capaz de conjurar a Serpente, mas não de controlá-la. O mesmo ocorrerá caso ele seja surpreendido pelos personagens, sem que seus servos tenham-no avisado da chegada de estranhos, ou caso eles consigam derrotar os mortos-vivos com eficiência, sendo capaz de interromper o ritual antes que ele se complete. Francisco de Oliveira fugirá, utilizando-se também dos encantos Escuridão e Visão Noturna, e também desejará se vingar dos que o impediram de dominar o povoado que o expulsou. E os aventureiros terão outro e mais imediato problema: uma Serpente Marina de Arkanun irracional e enlouquecida, destruindo tudo o que vê e tentando conseguir alimento (eventualmente devorando um dos personagens) e encontrar Água. Mais detalhes no próximo item: Enfrentando a Serpente.

A terceira e mais drástica possibilidade é que o mago consiga concretizar o ritual, talvez porque os aventureiros foram despistados pelo demônio, ou mesmo foram incapazes de encontrar sua pista, ou ainda demoraram demais para destruir os mortos-vivos. Neste caso, Francisco de Oliveira conseguirá o domínio sob a Serpente, e tentará controlar o povoado pela força, o que os aventureiros deverão tentar impedir. Esta seria uma tarefa extremamente difícil, pois enfrentar um Bruxo poderoso e uma Serpente Marina demoníaca seguindo fielmente as ordens de um indivíduo racional é, no mínimo, mortal. Francisco de Oliveira começaria a executar seus opositores no povoado e estabelecer seu domínio. Neste contexto, o papel dos personagens seria participar de uma força de resistência (talvez até como líderes) contra o Francisco de Oliveira, tentando enfraquecê-lo ou tirar o seu domínio sobre a serpente, talvez buscando reforços junto a coroa ou a igreja.

Notas:

1) Se o esconderijo de Francisco de Oliveira for um local fechado, como uma grande galeria subterrânea ou uma casa abandonada, o despertar da Serpente, caso ela não esteja sendo controlada

pelo Bruxo (ou seja, o encanto falhou por ser falso ou ter sido interrompido), será extremamente violento e fará com que o esconderijo comece a desabar, obrigando os personagens a uma fuga rápida. A criatura surgirá no ponto mais baixo do terreno (talvez um alçapão), ou em algum local úmido (um poço, por exemplo) em caso de ser uma Serpente Marina Arkanita. O desabamento poderá provocar mortes, especialmente se algum personagem se recusar a abandonar o recinto (protegendo um amigo ferido ou ganancioso por tesouros de alguém morto) ou tentar se refugiar justo no local de onde a serpente sairá. A situação de desabamento será tensa e perigosa, principalmente se Francisco de Oliveira tiver utilizado o encanto Escuridão (Criar Trevas 4).

2) Os personagens não precisam derrotar todos os mortos-vivos para atacar Francisco de Oliveira, basta que um deles consiga se aproximar do Bruxo e atacá-lo. Entretanto, os mortos-vivos deverão estar em maior número e farão tudo para evitar que seu mestre seja interrompido.

Enfrentando a Serpente:

O mais provável é que os aventureiros consigam interromper na metade o encanto, permitindo a Francisco de Oliveira conjurar a serpente, mas não controlá-la. A serpente enlouquecida irá então se dirigir ao vilarejo, destruindo tudo pelo caminho, com os personagens em seu encalço, tentando impedi-la (assim se espera).

A solução mais inteligente é tentar atrair a criatura para um curso contrário ao do povoado, ferindo-a para que ela persiga os personagens para outro local, ou atraindo-a através de alimento (os jogadores precisarão ser muito criativos). Desta forma, os danos serão minimizados.

Porém, o mais provável é que o monstro chegue até o povoado, causando pânico e pavor. Então destruí-la será ainda mais difícil, e dependerá muito da capacidade de combate do grupo, e até mesmo da sorte. O risco de que algum personagem morra é considerável nesta situação, que exigirá criatividade nas táticas de ataque a uma criatura tão grande. O monstro está agindo por impulso e lutará até a morte.

No caso de conseguirem destruir a Criatura, os personagens serão considerados verdadeiros heróis (se já não o são), recebendo uma vultosa recompensa da comunidade, indicações secretas

para fazerem parte da Ordem dos Cavaleiros de Avis e a inimizade de Francisco de Oliveira.

Esqueleto/Zumbi

CON 14; FR 15;DEX 12;AGI 11
INT 00;WILL 00; CAR 00; PER 17
Pontos de Vida: 14 IP: 1
#Atq. [2] Mordida 50/00 Dano 1d6
Garras 55/50 Dano 1d6+1
facão 50/50 Dano 1d6+2

Sernezs

CON 14 FR 15 DEX 18 AGI 15
INT 10 PER 13 WILL 16 CAR 08
Pontos de Vida: 15 IP: 2
#Atq. [1 ou 2] Garras 40/45 1d6+1
Mordida 50/00 1d6
Pontos de Magia: 4 Fócus: 6
Caminhos: Terra, Fogo, Ar.

Francisco de Oliveira (Bruxo Infernalista 5º Nível)

CON 11 FR 11 DEX 13 AGI 14
INT 17 WILL 16 CAR 11 PER 13
IP 00 PVs 16

Perícias: Armas Brancas (Espada/Facão) 60/56 ,Esquiva, Conhecimentos culturais (Mitos e Lendas) 66, Conhecimentos culturais (Cultura Ibérica) 65, História Antiga 51, História Ibérica 60, Idiomas (Latim) 63, Ocultismo (Cabala) 65, Ocultismo (Bruzaria infernalista) 67, Teologia (Judaísmo) 60.

Magia:

Pontos de Magia: 12

Entender -, Controlar -, Criar-

Trevas 4, Arkanun 4, Humanos 3, Spiritum 4.

Aprimoramentos: Poderes mágicos 5, Cramulhão 3, Pactos 1 (Feito com para decifrar o ritual de invocação da Serpente, Francisco de Oliveira deve matar uma criança a cada ciclo de lua cheia), Maldição -2 (Francisco de oliveira perdeu seu reflexo no espelho ao realizar o pacto, no lugar de seu reflexo aparecem as crianças que ele matou).

Bergahazzas

CON 15;FR 21;DEX 21;AGI 20
INT 16;PER 15;WILL 16;CAR 10
Pontos de Vida: 27 IP: 4
#Atq. [2] Garras 50/50 1d6+4
Cauda Espinhos 50/00 1d6+Veneno
Pontos de Magia: 6 Fócus: 8
Caminhos: Trevas, Ar, Terra, Água.



Serpente Marinha

CON 80; FR 75;DEX 00; AGI 17 (32 na Água)
INT 05; PER 18; WILL 05; CAR 02
Pontos de Vida: 150 IP 15 (escamas)
#Ataques [2] Golpe de Corpo 90/90 6d6+33
Mordida 70/00 6d6 (devora a vítima)

O Engenho da Bruxa

Por: **Augusto da Silva** Adaptado Por: **Leandro "Hallowone" Santos**

Esta aventura se passa nos arredores da Vila de São Paulo de Piratininga, na pobre capinaia de São Vicente seguindo 50km a oeste pelo Rio da Verdade. Mais informações sobre a região podem ser encontradas na pag. 18 one descreve-se a região das bandeiras.

O número de Personagens e seus níveis só dependem de quanto o Mestre quiser dificultar. Avalie as capacidades do grupo e modifique a aventura da melhor maneira.

A Bruxa Assassina

Na região em questão houve um crime. Um Senhor de Engenho local morreu misteriosamente e sua esposa foi acusada pelos irmãos do falecido de tê-lo matado com bruxaria. Dona Cristina de Andrada e Bragança, a viúva acusada, está prestes a ser enviada a julgamento e execução em Lisboa e a única chance que ela tem é que alguém prove sua inocência.

O Duelo

Os Personagens ficam sabendo da situação quando passam pela propriedade do Senhor de Engenho falecido. Os agregados e escravos explicam tudo. O início da aventura depende de os Personagens, ou um personagem, quererem inocentar a Senhora de Engenho acusada. Faça os Personagens aproximarem-se do local onde Cristina está sendo julgada e veja o que acontece.

Próximos a fazenda, depois de um rio, estão Cristina e mais oito homens bem vestidos, além de 6 guardas e uma Ama negra.

Soldados portam lanças e rodeiam Cristina, apontando-lhe as armas em posição de defesa e falando coisas como "Cuidado, ela pode se transformar", "Mantenham-na afastada".

Os outros homens, os Personagens não sabem, mas são: o D. Francisco do Porto, emissário do Danatário da Capitania, que veio para presidir o julgamento de Dona Cristina; D. José, D. Bosco e D. Orlando, os três irmãos do falecido, que vivem juntos no Fazenda de sua propriedade, vizinha a esta; Francisco Sá e Souza, curador da propriedade do marido de Dona Cristina e os outros três Jagunços de D. Francisco.

A jovem ama é Clara das Neves, escrava de Dona Cristina e quando os Personagens chegam ela implora a um deles para que salve Dona Cristina, jurando sua inocência.

Uma olhada no corpo do Senhor de Engenho morto revelará que ele está apodrecido, como se morto há muito tempo. Os irmãos dirão que viram ele apodrecer em sua frente, depois de se furar num espinho e que isto era um feitiço lançado por Cristina. Eles também mostram escapulários que carregam no pescoço e dizem ser amuletos santos que os protege da maldição de Cristina. Os escapulários são realmente abençoados.

Se os Personagens não decidirem ajudar Cristina, devem passar por um teste de Will para não sentir uma forte convicção de que Cristina é inocente e não tem nada a ver com isso. Este personagem deve se apresentar para ser o defensor de Cristina, e a idéia fica fixa em sua cabeça.

Ao que o defensor se apresentar, D. Francisco perguntara a ele porque ele quer defender Dona Cristina. Ele não espera uma resposta galante, apenas quer ver sinceridade. Se o personagem responder que seu interesse são as propriedades da Dama, ele não se abaterá, dizendo: "Estou perdendo a temporada de caça... vamos terminar logo com isso... D. José, escolha as armas".

D. José se apresenta para lutar. Ele diz: "Deus mostrará que esta bruxa assassina é culpada!" e escolhe a pistola e a Espada como armas. Se o personagem não lutar com nenhuma delas, um abraço!

As Regras

O duelo não precisa ser até a morte, o lutador que subjugar o oponente pode perguntar-lhe se ele se rende, caso contrário, pode executá-lo. Os **guardas** farão um círculo, caso um lutador saia duas vezes do círculo, ele será abatido.

O vencedor receberá seu prêmio. Caso seja o defensor, ele terá direito à propriedade de Dona Cristina de Andrada e Bragança e de D. José (que ele divide com os irmãos). Caso D José vença, Dona Cristina de Andrada e Bragança enviada como Bruxa para julgamento e suposta execução em Lisboa ou queimada na própria Fazenda como

D. José deseja. No entanto, quando ela for queimada, seu corpo se levantará e terá os mesmos parâmetros de sua forma demoníaca, como detalhado abaixo. Se deixada para morrer queimada, ela morrerá em 9 rodadas, mas tentará atacar os irmãos a qualquer custo.

Se o personagem realmente for vencer, deixe-o numa situação em que possa deixar D. José vivo. Isto tornará a trama mais interessante.

A Fazenda

Se o defensor vencer, ele e seus companheiros serão levados a Fazenda de Dona Cristina de Andrada e Bragança, acompanhados por Clara das Neves e Francisco Sá e Souza.

A planta do Fazenda não é relevante, a não ser que o Mestre queira a explorar mais, sendo assim, sinta-se livre para fazê-la da forma que quiser. Existem cinco Jagunços trabalhando na Fazenda, sendo que o feitor é Pedro pinha, que será importante para a trama, como será visto adiante.

O Fazenda fica numa planície e possui plantações de mandioca e Milho. Há também canaviais pobres, plantação de marmelo, o gado (25 vacas, 7 novilhos e 2 bois), um engenho, a Senzala e a casa grande nos limites da fazenda. Existem cerca de 75 a 100 Escravos vivendo na área.

A propriedade de D. José e seus irmãos é vizinha e pode ser avistada, estando a cerca de seis quilômetros de distância.

No entanto, a produção é pobre e não há dinheiro algum na Fazenda. Também não há muita mobília. A única forma dos Personagens lucrarem com a propriedade, a curto prazo, é vendendo-a e é esta a sugestão de Francisco Sá e Souza. O personagem vencedor também pode ir tomar, por direito, a propriedade vizinha, mas isto desencadeará a ira dos três (ou dois, se D. José estiver morto) irmãos, que querem vingança.

A Estadia

Cristina, muito agradecida, vai fazer de tudo para que os Personagens (ou o seu defensor) fiquem por algum tempos... sem falar que para que os Personagens possam vender a propriedade, vai demorar um certo tempo. Na verdade, ela sabe que os irmãos não a deixarão em paz e quer que o(s) personagens(s) fique(m) para protegê-la. Depois que eles não forem mais úteis, ela pretende

eliminá-los. Ela não vai se opor em momento algum à idéia da venda do Fazenda, dirá que usará a sua parte do dinheiro da venda (que ela e Francisco Sá e Souza têm direito) para se afastar daquela localidade.

Cristina seduzirá o seu defensor e tentará deitar-se com ele naquela noite. E, enquanto ele estiver nos braços dela, acontecerá o episódio descrito abaixo.

Se o personagem (ou nenhum dos Personagens) quiser ir para a cama com Cristina, trate para que ele(s) ouça(m) a chegada de D. José apenas quando este chegar ao quarto de Cristina (ele arromba a porta violentamente, e portanto será ouvido).

A Invasão Noturna

O já citado Pedro Pinha não confia em Cristina. Ele era muito leal a seu antigo senhor e aos outros membros de sua família (seus irmãos) e D. José, em sua sede por vingança, combinou com ele para assassinar a "bruxa" naquela noite.

D. José entra por uma janela que dá num corredor próximo ao quarto de Cristina. Ele pretende matá-la a qualquer custo e conta com a ajuda de mais dois Jagunços da sua Fazenda e também de Pedro pinha. Eles não a farão refém, pois têm certeza de que quando a matarem ela virará bruxa e sua culpa será revelada.

Assim, os Personagens terão a chance de salvar Cristina e, se salva, ela os convencerá a ficar e ajudá-la, vendendo a propriedade e a levando para longe daqueles monstros. Se D. José morrer (e ele só deverá escapar vivo se matar a todos), Cristina convencerá os Personagens a levarem o seu corpo para os seus irmãos, querendo que um combate se desencadeie, mas sem revelar isto, é claro!

Caso D. José tenha morrido no duelo inicial, o autor deste ataque será Pedro Pinha e os Jagunços da outra fazenda, mas nem D. Bosco nem D. Orlando atacarão assim.

Se por qualquer motivo o Escapulário for retirado de D. José e ele morrer sem o amuleto ele apodrecerá rapidamente. Se isto acontecer ele dirá, em suas últimas palavras, que aquilo é a maldição da bruxa. Caso contrário, suas últimas palavras serão, que ele, somente não foi vítima da maldição porque usava o amuleto.

O Ataque do cão

Agora, os Personagens devem ir até a fazenda dos três (dois?) irmãos para resolver suas diferenças. Seja para entregar o corpo de D. José, seja para tomar posse da propriedade, Cristina os convencerá a ir lá.

Provavelmente as notícias que os Personagens levarem não serão boas e caso surja algum atrito, D. Bosco, irado, mandará que seu cão ataque os Personagens. Mas para a surpresa de todos, o bicho se volta contra ele e o mata, arrancando o escapulário abençoado de seus pescoço. E quando ele morre, apodrece rapidamente diante dos olhos de todos!

D. Orlando, o mais jovem de todos, dirá emocionado aos Personagens que deixem a bruxa para ele. Mas ele não quer uma briga neste momento, está muito abalado.

Problemas à vista

A partir deste momento, os Personagens provavelmente desconfiarão de algo e isto pode ser favorável a D. Orlando.

Mas é hora de vender a propriedade na vila de São Paulo dos campos de Piratininga. Os Personagens são acompanhados por Francisco Sá e Souza até lá e ele, com sua sagacidade, consegue um ótimo preço pela propriedade. Deste valor, uma parte será destinada a Cristina e outra a ele mesmo.

Mestre, observe que o dinheiro de uma propriedade toda é muito grande e se for parar nos bolsos dos aventureiros, esteja ciente da situação. Por outro lado, Cristina não está disposta a abrir mão desta bolada e, em suas maquinações, vai tentar tirar o dinheiro dos Personagens. Por outro lado, se ela for combativa, se transformará e revelará sua culpa, o que vai tirar o direito dos personagens sobre a propriedade, que será revertida a qualquer um dos irmãos vivos ou ao D. Francisco.

De qualquer forma, quando os Personagens estiverem voltando de Piratininga, serão abordados por D. Orlando (se ele estiver vivo, é claro) no meio do caminho. Ele dirá o seguinte:

Com certeza vocês já puderam constatar que Cristina não é inocente, e sim uma bruxa maldita e que assassinou meus irmãos! Tudo o que eu peço é que vocês a abandonem, vão embora com o dinheiro e a deixe para mim, pois devo vingar meus irmãos!!!

D. Orlando está muito emocionado e caso os recusem sua proposta ele os atacará junto com

cinco Jagunços (mude este número de acordo com o número de Personagens). Ele aceitará uma aliança contra a bruxa e se isto acontecer, Cristina provavelmente estará condenada. Mas D. Orlando ainda pedirá o direito sobre as terras, o que deve ser concedido caso os Personagens sejam honestos (claro que as terras já estão vendidas e neste caso o dinheiro deve ser revertido a ele).

Se D. Orlando morrer, ele vai tirar o amuleto e entregar a um dos Personagens. Ele vai apodrecer diante dos olhos de todos balbuciando:

Jagunços, deixem-nos ir...Agora com amuleto você estará protegido da maldição de Cristina, espero que tenha percebido...

A bruxa

Se os Personagens constatarem que Cristina é realmente uma bruxa, e ela estará ciente disto, ela preparará algum ardil contra eles, dependendo do número de Personagens.

No Fazenda uma mensagem do D. Francisco acabou de chegar. É um convite para um banquete envolvendo vários senhores de engenhos da região, a maioria ligados a D. Francisco.

Cristina, muito ardilosa, colocará um espinho com a maldição que matou seu marido no selo da carta e a selará novamente. Quando os Personagens chegarem ela entregará ao seu defensor a carta. Caso o personagem não estiver usando o Escapulário, será fatal. A maldição, como explicada abaixo é poderosa demais. Mas você pode dar uma chance ao personagem, fazendo um teste de Inteligência ou mesmo sacrificando um outro personagem, como o pobre do Francisco Sá e Souza que se dispõe a abrir a correspondência.

Após a morte de quem quer que seja, Cristina e Clara das Neves vão se transformar e atacarão os Personagens. Esta é a mais crítica da trama, pois, apesar da pouca habilidade combativa das feiticeiras demoníacas, basta um ponto de dano para que o personagem atingido morra automaticamente, a não ser que esteja usando um amuleto ou que uma magia de proteção feita imediatamente.

Desfecho

Se Cristina for desmascarada, ela pode ser morta ou presa e apresentada a D. Francisco do Porto que tratará de executá-la...

Os Personagens podem acabar sendo enganados por ela, e seus destinos estarão nas idéias perversas do Mestre...

Os Personagens podem comparecer ao jantar do D. Francisco para explicar-lhes a situação e serão bem aceitos.

Guardas

Atributos

**CON 14 FOR 14 DEX 13 AGI 13
INT 12 WILL 12 PER 12 CAR 10**

Perícias

Combate corporal [Briga] 45/40, Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica] 30, Esquiva 42, História [História Local e contemporânea] 30, Idiomas [Castellano] 30, Manejo de Explosivos 40, Navegação 42

Perícias com armas

**Espada 40/30 1D6+2
Arquebus 45 2d6
Pistola 40/00 1D10+3
Lanças 45/40 1d8+1**

PVs 14 IP 02

Jagunços

Atributos

**CON 13 FOR 14 DEX 12 AGI 13
INT 12 WILL 12 PER 12 CAR 10**

Perícias

Combate corporal [Briga] 35/30, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas] 35, Conduzir Carroças 30, Esquiva 35

Perícias com armas

**Facão 40/35 1D6+1
Garrucha 50 1d6+1**

PVs 14 IP 00

Pedro Pinha

Atributos

**CON 14 FOR 15 DEX 13 AGI 14
INT 14 WILL 14 PER 15 CAR 11**

Perícias

Combate corporal [Briga] 55/50, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas] 35, Conduzir Carroças 45, Esquiva 45

Perícias com armas

**Facão 55/45 1D6+2
Garrucha 55 1d6+1**

PVs 15 IP 00

Espinho da Morte

(Criar Arkanun/Trevas/Humanos 6)

Uma combinação de magias Necromanticas cria uma maldição sobre o alvo que o deixa sob uma aura de morte. Se a vítima não estiver sobre proteção mágica (como os amuletos dos três irmãos) morrerá apodrecendo rapidamente ao perder uma mera gota de sangue...

D. José

Atributos

**CON 15 FOR 16 DEX 14 AGI 14
INT 15 WILL 16 PER 17 CAR 13**

Perícias

Animais [Montar animais] 65, Combate corporal [Briga] 60/55, Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica] 40, Conduzir Carroças 45, Heráldica 33, História [História Local e contemporânea] 40, Idiomas [Castellano] 40, Ler e Escrever 30

Perícias com armas

**Facão 55/45 1D6+1
Pistola 55 1d10+3**

PVs 16 IP 02

D. Orlando

Atributos

**CON 13 FOR 13 DEX 14 AGI 14
INT 16 WILL 17 PER 16 CAR 16**

Perícias

Animais [Montar animais] 45, Combate corporal [Briga] 55/50, Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica] 40, Conduzir Carroças 30, Heráldica 21, História [História Local e contemporânea] 35, Idiomas [Castellano] 35, Ler e Escrever 30

Perícias com armas

**Facão 55/45 1D6+1
Pistola 55 1d10+3**

PVs 14 IP 00

Cristina de Andrada e Bragança

Atributos

**CON 13 FOR 14 DEX 12 AGI 13
INT 12 WILL 12 PER 12 CAR 17**

Perícias

Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 45, Cultura Ibérica 30], Idiomas [Latim 25, Castellano 30], Ler e Escrever 22, Manipulação [Sedução] 65, Medicina [Ervas e Plantas Remédios] 55, Métodos divinatórios [baralho cigano] 65, Ocultismo [B Bruxaria infernalista] 65, Venefício [Ervas e Plantas venenos] 65

Perícias com armas

Punhal 40/35 1d3

Magia:

Pontos de Magia: 12

Entender 2, Controlar 1, Criar 2

Trevas 4, Arkanun 4, Humanos 4, Plantas 3

PVs 14 IP 00

Forma Fúrica

Atributos

**CON 19 FOR 20 DEX 18 AGI 19
INT 12 WILL 12 PER 18 CAR 10**

Perícias com armas

Garras 46/41 1d6+3

PVs 20 IP 02

Clara das Neves

Atributos

**CON 12 FOR 13 DEX 13 AGI 13
INT 12 WILL 12 PER 12 CAR 12**

Perícias

Artes [Canto] 30, Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias 35, Cultura Negra 25], Idiomas [Português] 35, Medicina [Ervas e Plantas Remédios] 35, Venefício [Ervas e Plantas venenos] 30, Ocultismo [B Bruxaria infernalista] 25

Perícias com armas

Punhal 35/30 1d3

Magia:

Pontos de Magia: 12

Entender -, Controlar -, Criar -

Trevas 2, Humanos 2

PVs 14 IP 00

Forma Fúrica

Atributos

**CON 18 FOR 19 DEX 19 AGI 19
INT 12 WILL 12 PER 18 CAR 10**

Perícias com armas

Garras 41/36 1d6+2

PVs 19 IP 02



A Serra Maldita

Por: Augusto da Silva Adaptado Por: Leandro “Hallowone” Santos

Início

A vila de São paulo dos Campos de Piratininga e suas pequenas fazendas que se estendem até a sombria Serra de Caguaçú, início da grande muralha, lugar onde a névoa se fecha após o meio dia e sol raramente é visto. Vem sofrendo constantes ataques de uma criatura que vem atacando seus Rebanhos na ultima estação.

Dom Braz Olinto, um dos fazendeiros mais influentes da vila, está organizando um grupo para caçar a dita criatura. Parecia um serviço corriqueiro e sem muita importância para os Mercenários, até a luz dos Acontecimentos mudarem, fazendo os mesmos descobrirem segredos que podem vir a custar suas Vidas...

Os personagens podem ser introduzidos na aventura:

- Como um grupo que estava de viagem pelo local e se interessou na recompensa.
- Sendo previamente chamados ou contratado pela câmara municipal.
- Como fazendeiros ou moradores da vila, sofrendo com os ataques a seus rebanhos.
- Como parentes de alguma vítima da criatura.
- Como Jesuítas, Membros da Spada de Dios ou da Ordem de Avis na busca de caça aos demônios.
- Como membros de alguma sociedade secreta em busca de um antigo ritual que aparentemente se encontra na vila.
- Como indígenas missionados ou não que estão sendo vítimas de ataques da criatura.
- Como escravos, empregados ou jagunços de alguma fazenda às ordens do fazendeiro.
- Como um soldado enviado pelo capitão-mor de São Vicente sob o pedido de Dom Braz.

Na Casa de Dom Brás.

Os personagens são reunidos a noite na casa de Dom Braz, próxima a vila de São Paulo dos Campos de Piratininga onde ocorre uma reunião com o representante da vila e alguns dos mais velhos moradores. Dom Braz dirige a reunião.

Vamos direto ao que interessa , 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, escrevi para a capital pedindo ajuda, estou oferecendo cerca de 10 cabeças de gado por qualquer auxílio que pudessem nos dar. Vocês vão caçar a fera?

Dom Braz pode oferecer até mais 3 cabeças de gado. A vila é pobre e vive da caça de escravos indígenas e do comércio das drogas do Sertão. Tiago Olindo Filho de Dom Braz contraria o pai quando este fala na caça aos Bugres e fala de encontrar ouro além do Sertão das Geráias. Uma mulher participa da reunião, Isabel, sobrinha de Dom Braz, que se comporta como um homem e está disposta a sair sozinha para a caça à criatura se nenhum caçador se manifestar.

O grupo deverá seguir para a fazenda dos Albuquerque , onde ocorreu o ultimo ataque da fera, para investigar os seus rastros. Tiago Olindo e Isabel acompanharão o grupo junto a Apingorá, índio que Tiago mantém na reunião mesmo contrariando o pai.

As informações sobre os ataques são:

- Sons assustadores podem ser ouvidos das casas a noite.
- Várias Marcas de garras e buracos são encontrados nas cercas mas ninguém sabe dizer de que animal eles são. Na fazenda dos Albuquerque até se pode ver algumas das marcas mais “recentes”.
- A Criatura ataca Seres de grande porte, ignorou o galinheiro da fazenda dos Bragança, mas matou duas vacas, e arreventou um dos cavalos ao meio.
- Os ataques as fazendas são frequentes, acontecem quase todos os dias, nos últimos dois meses.

A Caçada

Ao chegarem na fazenda, é possível ver as marcas no celeiro, e nas cercas ao redor do pasto. Com um rápido teste bem sucedido de Percepção, um membro do grupo vai achar pegadas bem maiores que as de um homem, elas estão em boa parte do pasto, e levam a uma parte quebrada da cerca, neste ponto o grupo deve decidir se vai seguir o

rastro pela floresta (no escuro da noite) ou se espera amanhecer para não dar a Besta a vantagem da escuridão.

Com a escuridão da floresta está difícil seguir um rastro, as pegadas se perdem no meio da nevoa fina e dos caminhos de areia macia, Para rastrear a criatura pela noite, os Personagens devem passar em 1 teste de perícia **Seguir Trilhas** por hora, considerando a iluminação franca. Se um membro do grupo For bem sucedido nos testes, ele vai encontrar 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, todo o grupo vai voltar ao vilarejo.

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 trilha para subir a montanha, quando o grupo estiver se aproximando das pedras há...Sangue! Peça um teste de Percepção para todos. (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.). A escuridão é intensa da floresta ao cume das montanhas, porem não é tão forte quanto dentro dela, 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.

A noite do Lobo

O grupo pode ter decidido esperar ate amanhecer ou voltou da exploração na floresta frustrado ou não por não ter encontrado pistas em sua busca.

O grupo vai ser hospedado na fazenda que sofreu o ataque mais recente, eles estarão acomodados em um celeiro junto a seus próprios cavalos, nesta parte da aventura os jogadores devem interagir entre si ou com os donos da fazenda, durante a conversa a esposa do dono, vai se distanciar do grupo e da uma olhada no pasto, ela resmunga:

A noite hoje ta com um pouco de névoa, isso é mau presságio.

OBS: Dependendo do rumo tomado no ato anterior poderão acontecer dois fatos diferentes.

- **Se o grupo ficou na fazenda:** Todos dormem, mas no meio da noite, se pode ouvir algo estranho, Parece um som de respiração pesado, do lado de fora do seleiro, o grupo pode ficar preparado para algo desagradável. (o grupo vai estar armado com equipamento todo.)

- **Se o grupo Foi a floresta mas não achou nada:**A dona a Fazenda vai agradecer ao grupo mais uma vez por seus esforços, a caçada deixou todos exaustos, não há condições de não dormirem, no meio da noite o grupo vai acordar com os gritos da esposa do Fazendeiro: *Afasti-se de mim! Socorro! Alguem me ajude!*(Todo o grupo estará dormindo e quando acordar todos terão de perder duas rodadas, vestindo armaduras e pegando armas.)

- **Se o grupo enfrentou aquela criatura na floresta:** O grupo inteiro dorme, com a cabeça da Fera (ou sua Carcaça inteira.), no meio da noite o Grupo acorda, e escuta gritos de horror, parece que alguma coisa esta na casa da Fazenda. (Todo o grupo estará dormindo e quando acordar todos terão de perder duas rodadas, vestindo armaduras e pegando armas.)

- **Se o grupo for Armar uma Armadilha:**Se o grupo tiver a Brilhante idéia de armar uma armadilha na fazenda, vai ter de contar com a sorte, se a fera atacar a fazenda, o grupo pode lutar com ela normalmente, mas se o grupo não tiver sorte, vai perder uma oportunidade, pois vai ouvir gritos de socorro, vindos de uma fazenda próxima.(Jogue 1d6, um resultado 1 ou 2, define que o grupo teve azar.)

Partindo do lado leste da casa um rugido ensurdecedor acorda toldos que ainda estão dormindo na fazenda, se todos da emboscada estiverem com tochas dará para olhar na floresta a dentro, se não só poderão ouvir , Uma sombra enorme passa entre as arvores, quem passar em um teste de Percepção poderá saber para que lado está indo. Aqueles que só podem ouvir o barulho, vão ouvir um grito de dor vindo das arvores...

Do lado de fora do Seleiro:

A aproximação do grupo com tochas revela a criatura que assemela-se a um grande cão ou lobo com 3 metros de altura, tem pelos pelo corpo inteiro e garras, que seguram um homem, de forma voraz a mandíbula da criatura arranca parte do pescoço de sua vítima e ainda com a face suja de sangue, encara os personagens...seus olhos vermelhos congelam a alma de tão ameaçadores... derrubando o corpo sem vida no chão, a criatura vem caminhando lentamente até o grupo, encarando-os. Derrotado o monstro, os personagens podem, examinar calmamente a sua e carcaça, descobrindo que a fera é fêmea.

Vesígios do passado

O grupo está retornando a cidade com a cabeça da criatura, repassando um pouco os fatos ocorridos até aquele momento, o grupo deve reportar os eventos da noite para Dom Braz na casa onde tiveram a outra reunião Mais cedo. Ainda estarecido com o reporte do grupo, ele vai se convencer de que é melhor o grupo se aprofundar na floresta só para garantir que a Fera enfrentado pelo estava sozinha, afinal se era uma Fêmea poderia ter filhotes ou um Macho. Após pensar um pouco, e com um olhar sério, Dom Braz dirá:

A muito tempo atrás, em nossa vila, os gentios tiveram um culto, ele era bem antigo, os bugres viviam dizendo coisas sem sentido sobre a serra ser amaldiçoada, mas esses padres da Companhia de Jesús os expulsaram da região.

De posse desta informação o grupo pode investigar a montanha. Dependendo dos acontecimentos ocorridos até agora:

- **Se tiverem explorado a floresta mas não encontraram nada ou não chegaram a explorá-la:** vão começar da região onde enfrentaram A Fera, todos devem fazer testes de **Seguir Trilhas**, assim vão encontrar um rastro que leva para o pé da montanha. Se falharem vão se perder e passar uma hora para encontrar o rastro novamente. (Descreva: Ao sul da floresta há marcas de garras nas árvores e uma trilha de ossos, ela leva a um caminho onde se pode ver a estrada para subir a montanha, se aproximando das pedras há...Sangue.)
- **se exploraram e encontraram a fera Menor:** O grupo vai diretamente para onde parou na noite passada, agora ciente de que aquela criatura estava protegendo algo ou alguém, para chegar no mesmo lugar será preciso apenas um

teste fácil de **Seguir Trilhas** ou **Senso de Orientação**.

O culto que Dom Brás se Refere é dirigido a “Yapuramá” forma de Shubb-Niggurath, um dos Deuses antigos, os índios que cultuavam Yapuramá pregavam a União com as feras para ser plenamente vivo. Sob a ação da catequese e a aliança entre a companhia de Jesús e os Carijós, o culto foi perseguido e aparentemente extinto segundo informações que Tiago Olinto conseguiu de Padre Miguel seu amigo e membro da missão carijó. contudo o culto ainda sobrevive no interior da grande serra que leva a acunha de a muralha. Apingorá fala sobre o culto a Yapuramá, Ypuramá tinha um altar na serra, onde seus pajés jogavam o sangue de índios caçados, eles comiam gente e conversavam com a floresta.

Chegando ao caminho no pé da montanha, é possível ver os restos de cadáveres e sangue, Um cheiro de carniça vem das árvores da floresta, Quando o grupo se aproxima das pedras, pode encontrar uma passagem para subir a montanha que do alto exala luz e fumaça.

Os Cultistas

Aos pés de uma imagem de pedra, com a boca aberta índios com o corpo coberto de cinzas falam em um idioma desconhecido e despejam na boca do ídolo o sangue de duas crianças indígenas que se encontram no chão. Uma fogueira exala o odor de carne queimada. Os cultistas tentarão capturar os personagens. E sacrificá-los com um tacape sobre uma pedra.

Se sobreviverem aos cultistas uma figura sombria vai emergir das árvores, ele tem o rosto pintado com um pó branco, no seu caminhar se espalha uma fina névoa pelo chão, assim como um odor pútrido, Apingoré o reconhecerá como Aymeré antigo pajé, que os carijós expulsaram porque se ligava a espíritos crueis e exigia sacrifícios para a morte do homem branco e dos tupinambás:

*Yve. Ayewara, somu, tkuman guarauína.**

. Agora voltaremos, grande espírito da floresta ajuda, fazer grande guará negro.*

Aymeré tentará matar os personagens, se for vencido de seu cadáver surge uma Enorme massa retorcidas de 3m de altura, formadas a partir de tentáculos negros em forma de cipo cobertas por bocas gotejantes das quais emerge uma gosma esverdeada. Os tentáculos inferiores terminam

emcasos negros com os quais a criatura caminha, lembrando vagamente a silhueta de uma árvore onde o tronco seria as patas tentaculares e a copa o corpo da criatura. Todo conjunto exala um odor pútrido de carne em decomposição. Os personagens deverão fazer um teste **difícil** de **Loucura**.

Os relatos e a entrega dos cadáveres dos cultistas ou de Ayemeré servirão de prova da missão cumprida. Dom Brás não desconfiará do filho nem de Isabel. Os personagens ganham as cabeças de gado uma pequena propriedade na vila e são convidados para integrar as bandeiras de D. Brás.

Tiago Olinto

Filho de Dom Braz, Tiago foi criado no Colégio dos Jesuítas, onde desenvolveu idéias quase renascentistas. Respeita os índios e não gosta de escravizá-los. Aos 25 anos, tem o sonho de encontrar ouro no sertão, na cidade de Sabarabuçu, que muitos acham ser uma lenda. Assume um comportamento esquivo quando contraria o pai, por não estar de acordo com as ações das Bandeiras.

Atributos

CON 16 FOR 15 DEX 15 AGI 14

INT 16 WILL 17 PER 17 CAR 16

Perícias

Animais [Montar, Animais 45, Pacificar animais 55], Caça e pesca 35, Conhecimentos culturais [Cultura Indígena] 35, Esquiva 65, Garinpo/Mineração 65, Idiomas [Tupi/Guarani] 40, Navegação Terrestre 50, Sobrevivência [Floresta] 55.

Perícias com armas

Espada 65/45 1D6+3

Pistola 60 1d10+3

Briga 60/65

PVs 16 IP 03 (Colsete de Couro leve)

Padre Miguel

Padre jesuíta, de 25 anos, é idealista e acredita que sua missão é converter as pessoas à sua religião, tarefa à qual se entrega de corpo e alma. Percebe que o melhor é deixar os índios seguirem sua cultura e crenças. Essas novas idéias o fazem entrar em choque com o Padre Simão o chefe da missão.

Atributos

CON 14 FOR 13 DEX 12 AGI 11

INT 15 WILL 16 PER 15 CAR 15

Perícias

Artes [Canto, Instrumentos Musicais], Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Idiomas [Latim, Tupi-Guarani], Ler e Escrever, Medicina [Primeiros Socorros], Teologia [Cristianismo]

PVs 14 IP 00 Fé: 10

Apingorá

O índio Apingorá é o melhor amigo de Tiago. É alfabetizado porque estudou no Colégio dos Jesuítas, mas não deixa sua cultura de lado. Apingorá vive parte do tempo em sua aldeia, onde é chefe de vários outros índios. Tem uma forte amizade com Isabel.

Atributos

CON 14 FOR 14 DEX 14 AGI 15

INT 15 WILL 13 PER 16 CAR 13

Perícias

Animais [Pacificar animais] 45, Armadilhas 35, Caça e pesca 45, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 35, Cultura Indígena 30], Escalada 30, Esquiva 35, Idiomas [Português] 35, Imitar sons 25, Natação 30, Seguir Trilhas 45, Sobrevivência [Floresta] 55.

Perícias com armas

Arco e Flecha 45 1D6

Azagaia 45/40 1d6+1

Zarabatana 50 Veneno

PVs 15 IP 00

Isabel

Sobrinha de Dom Braz, foi criada como se fosse um filho. Acompanha os homens nas Bandeiras e tem um comportamento quase selvagem. Isabel hostiliza as mulheres de modo geral e a única pessoa por quem nutre admiração e respeito é Dom Braz. Apaixonada por Tiago.

Atributos

CON 14 FOR 14 DEX 17 AGI 16

INT 16 WILL 17 PER 18 CAR 14

Perícias

Animais [Montar, Animais 45, Pacificar animais 55], Caça e pesca 45, Conhecimentos culturais [Cultura Indígena] 65, Esquiva 65, Idiomas [Tupi/Guarani] 80, Navegação Terrestre 40, Sobrevivência [Floresta] 75.

Perícias com armas

Espada 55/45 1D6+2

Pistola 55 1d10+3

Briga 60/65

PVs 14 IP 04 (Colsete de Couro rígido)

Cultistas

Atributos

**CON 13 FOR 14 DEX 13 AGI 12
INT 12 WILL 10 PER 12 CAR 11**

Perícias

Armadilhas 32, Caça e pesca 35, Camuflagem 20, Combate corporal [Briga 40/35, Luta Livre indígena 35/30], Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 32, Cultura Indígena 30], Escalada 25, Esquiva 30, Natação 32, Seguir Trilhas 35.

Perícias com armas

**Tacape 30/35 1d6+1
Azagaia 35/30 1d6+1
PVs 14 IP 00**

Fera Mãe

**CON 28, FR 29, DEX 09, AGI 25
INT 10, WILL 13, CAR 01, PER 27
IP 3, PVs 31**

**#Ataques [3] Garras (x2) 65/55 dano 1d6+8
Mordida 60/10 dano 1d10+8**

Aymeré

Atributos

**CON 12 FOR 13 DEX 11 AGI 12
INT 13 WILL 14 PER 14 CAR 13**

Perícias

Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 42, Cultura Indígena 43], Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça] 32, Medicina [Ervas e Plantas Remédios] 39, Ocultismo [Xamanismo 55, Mitos de Cthulhu 20], Venefício [Ervas e Plantas venenos 55, Manuseio de Veneno 45]

Perícias com armas

**Tacape 40/45 1d6+1
Azagaia 45/40 1d6+1
Zarabatana 50 Veneno**

Magia:

Pontos de Magia: 15

Entender 1, Controlar 1, Criar 1

Arkanun 4, Metamagia 4, Animais 4, Humanos 4, Plantas 2

PVs 13 IP 00



Cria Obscura de Shubb-Niggurath

**CON 22, FR 36, DEX 25, AGI 12
INT 23, WILL 28, CAR 24, PER 20
IP 00, PVs 30 PMS 18 Fôcus**

#Ataques [4] Tentáculos (x4) 80/75 dano 4d6+Drenagem de Força

As crias obscuras possuem 4 tentáculos principais que utilizam para atacar, podendo realizar 4 ataques por rodada. Se a vítima for capturada por um tentáculo este a arrasta até uma boca e a vítima passa a perder 1d3 pontos de FR permanentes por rodada. Enquanto está sendo sugada a vítima não consegue fazer outra ação que não seja se retorcer e gemer. Armas perfurantes causam apenas o dano mínimo nas crias negras, armas impactantes e cortantes causam o dano normal. Todas as crias obscuras conhecem em média 7 a 8 rituais.

Fera

CON 25, FR 26, DEX 09, AGI 26

INT 10, WILL 12, CAR 01, PER 25

IP 3, PVs 30

#Ataques [3] Garras (x2) 55/45 dano 1d6+6

Mordida 50/00 dano 1d10+6



Ritual da Pata de lobo

(Entender/Criar/Controlar Animal/Humanos 5)

O Feiticeiro deve ter na mão um fio de cabelo e selar um pacto com Shubb-Niggurath. A vítima deste ritual deve ter sucesso num teste de WILL: se conseguir, ficará imune a este encantamento durante sete meses e um dia. Se fracassar, se transformará em um homem lobo sob controle do feiticeiro.

Teste de Loucura

Um Teste de Loucura nada mais é do que um Teste de WILL realizado sempre que o personagem for exposto a conflitos, abusos ou qualquer outro tipo de experiência traumática que inflija feridas emocionais. O choque também pode ter uma causa sobrenatural devido a um encontro com o desconhecido; o resultado de um evento tão estranho que a mente humana não pode aceitar como real.

Resultado do Teste

Sucesso: Um sucesso no Teste de Loucura indica que o personagem consegue manter sua compostura e capacidade de discernimento, podendo agir normalmente na rodada.

Falha: Uma falha no Teste de Loucura significa que o personagem entra num estado nervoso, beirando uma crise, assumindo um comportamento perturbado, seja este apavorado, raivoso, paranóico ou histérico. Todos os seus Testes tornam-se Difíceis por 1d10x10 minutos. Uma nova falha num Teste de Loucura dentro desse período resulta numa crise (Veja adiante).

Falha Crítica: No caso de uma falha crítica, o personagem sofre uma crise, um colapso nervoso, perdendo o total controle de suas ações por 3d6 rodadas e adquire um aprimoramento negativo relacionado. Dependendo da situação, a reação do personagem pode assumir três diferentes formas:

Paralisia: Um Personagem pode ficar paralisado de horror ou por qualquer motivo que seja. O Personagem está ciente dos fatos a sua volta, mas não pode realizar nenhuma ação, nem se mover ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Pânico: O personagem tenta fugir o mais rápido possível, deixando amigos, inimigos ou bens para trás. Qualquer obstáculo à sua fuga será prontamente eliminado. Armas e equipamentos serão jogados ao chão se seu peso atrapalhar. Uma porta ou vidraça na rota de fuga será destruída para abrir caminho, a pessoa amada ou uma autoridade a sua frente será derrubada e atropelada, o perigo de correr por um campo minado ou atravessar uma auto-estrada movimentada será ignorado, e opções como pular de um prédio de 50 andares em chamas para escapar ou atirar-se em um rio revoltado sem saber nadar serão consideradas opções viáveis para o personagem. O risco de morrer como preço para fugir é bem mais do que aceitável.ura

Raiva: O personagem perde o controle de si mesmo, passando a atacar raivosamente a causa de sua loucura sem poder realizar qualquer outra ação. Enquanto ele estiver com raiva, NÃO poderá fazer nenhuma defesa, mas vai atacar sempre que o alvo estiver ao alcance, ou então correrá para aproximar-se ao máximo. No caso do inimigo estar à distância, o personagem pode atacar com armas de longo alcance ou arremessar objetos, sem gastar tempo para mirar o alvo. Com uma arma de fogo ele vai disparar tantos tiros quantos puder em cada rodada, até descarregar sua arma. Ele não irá recarregar, quando sua arma estiver sem munição, ele atacará com as próprias mãos ou com outra arma, e nunca perderá tempo fazendo pontaria.

A Pedra dos Andes

Por: **Antonio Angélico**

Klaus von Spiden é explorador e Bandeirante além de membro da Ordem do Graal. Ele se aproveita da enorme fortuna legada pelo pai para se dedicar à sua paixão: o estudo dos ritos e das crenças dos tempos antigos.

Ele viajou muito através do mundo. De sua última expedição aos Andes, trouxe curiosos artefatos que gostaria de mostrar a seus amigos (os PERSONAGENS). Para dizer a verdade, esta última expedição às cordilheiras teve um fim trágico. Todos seus membros morreram. Só sobrou um em um estado extremo de esgotamento e desnutrição. Sobre esta experiência traumatizante, ou sobre as circunstâncias exatas do drama, nada se sabe; as autoridades do Vice Reino do Perú atribuíram o desaparecimento dos companheiros de Spiden a criaturas maldosas que integram as lendas da região.

Os personagens recebem um convite para presenciar uma festa que o exótico senhor de Engenho holandês planeja realizar em sua propriedade próxima a Recife. Que contará com a apresentação de uma dançarina francesa que ele leva como consorte. O Famoso explorador quer revelar detalhes de sua expedição em busca de riquezas e cidades perdidas.

Do excêntrico holandês

O Engenho de Von Spiden encontra-se a um dia de viagem de Recife nos Mangues do Sul. Compõe-se de um belo casarão com muitos quartos que o excêntrico explorador mandou construir. Uma grande senzala ao lado da casa grande, onde os escravos trafegam livremente. Spiden possui um posicionamento raro em relação aos negros. Uma curiosidade sobre os povos da África, onde residiu antes de se instalar no império de Maurícia, o leva a tratar seus escravos como empregados. Spiden comprou propositalmente escravos de regiões distintas do continente Negro e tem observado suas festas, jogos e ritos religiosos. A utilização de mulas na moenda da cana em vés dos negros, a boa alimentação, o grande número de escravos (superior a uma centena) com tempo reduzido de trabalho. Legaram uma fidelidade dos negros ao Senhor, quase considerado por eles como um líder.

Spiden trouxe móveis da Europa, uma consorte francesa dançarina. Mandou instalar em um de seus cômodos uma biblioteca. Conseguiu livros raros e

Adaptado Por: **Leandro “Hallowone” Santos** proibidos. Estudos de anatomia, tratados de metafísica, Bruno, Hume e outros hereges figuram em suas estantes ao lado de anotações de Da Vinci, e estudos do livro dos mortos egípcio realizados pelo próprio Spiden.

A Recepção

A hora da janta se aproxima. O atencioso anfitrião convida os hóspedes a acompanhá-lo até a copa. O mordomo, um velho escravo negro, serve a comida.

Spiden evoca durante o jantar sua trágica expedição às cordilheiras. Ela fala vivamente da desaparecimento de seus camaradas e de sua sorte em escapar. Ele tenta responder às questões dos personagens da melhor maneira. De acordo com suas palavras, uma avalanche teria soterrado a equipe, os carregadores e até os animais de tração. Apenas ele escapou. Por sorte. Ele precisou de semanas para encontrar seu caminho em meio ao labirinto de escarpas e valas que estilhaçam aquelas malditas montanhas. Fome e sede lhe retiraram a razão, e afetaram de modo durável sua memória. Não lhe restaram nada além de vagas e confusas memórias destes acontecimentos.

Os personagens percebem que o explorador sofreu muito nos Andes. Eles não deveriam insistir, uma vez que fica evidente que cada questão obriga o pobre homem a um esforço enorme para manter a calma.

No fim do jantar, Klaus Von Spiden mostra aos personagens a famosa pedra esculpida que ele trouxe de sua viagem trágica. Os personagens podem examiná-la à vontade. Spiden não se lembra das circunstâncias em que encontrou este curioso artefato, mas já teve tempo de estudá-la um pouco. Se os personagens desejarem, ele lhes falar suas hipóteses sobre as origens da pedra e das estranhas runas que a recobrem.

Uma tempestade cai no fim da noite. Com a estrada enlameada. Spiden convida os personagens a passarem mais um dia em sua fazenda. Manda aos escravos alojarem seus hóspedes e promete uma festa grande na noite seguinte, com música e bebidas.

Ruídos do Mangue

Por volta das três horas da manhã, os personagens acordam com uma espécie de canto, um tipo de

melopéia provindo dos mangues atrás da fazenda. Os personagens sensíveis ao sobrenatural têm um sono agitado e povoado por pesadelos estarrecedores de montanhas geladas. Ninguém na casa parece ter sido acordado pela litania noturna, exceto os personagens.

Se os personagens se aventurarem na noite com uma lamparina que encontram no salão principal, eles verão uma luz avermelhada e brilhante adentrando o mangue atrás da fazenda. Fora da casa, o vento sopra mais forte, trazendo o eco de uma salmodia sinistra. Ali fora, em meio à escuridão a custo trincada pela lamparina, os personagens perceberão que uma trilha se insinua. A luz da lamparina não permitirá enxergar nada além desta trilha, que se dirige para o mangue, mas se perde em meio às árvores.

Os personagens poderão se aventurar na mata. Se o fizerem, correrão o risco de se perder ou machucar, uma vez que a trilha está precariamente traçada por entre densa vegetação. A música sinistra ecoa na noite, mas, à medida que os personagens avançam, ela se apagará. De repente, o vento soprará com violência, vergando os galhos das árvores. Uma chuva, forte e grossa, começará a cair. Minutos bastarão para os personagens se encharcarem até os ossos. Eles finalmente chegarão ao meio do mangue. Lá, o vento soprará sem parar, fustigando os rostos deles e dispersando cinzas ainda quentes de uma fogueira. O lugar estará deserto. Nem a melopéia e menos ainda traços de quem a executava estarão disponíveis. Os personagens poderão vasculhar os arredores, à luz da lamparina, sob o vento e a chuva. Se obtiverem sucesso no teste, eles descobrirão pegadas de botas na lama... e rastros estranhos, desconhecidos e impossíveis de identificar.

Os personagens poderão ficar no mangue o resto da noite; nada via acontecer. Na manhã seguinte, eles poderão procurar o dono das botas que deixaram pegadas na colina. Eles descobrirão rapidamente um par de botas enlameadas, pertencente ao velho escravo mordomo. Se os PJ o interrogarem, ele lhes explicará que saiu à noite para se certificar de que as janelas estavam trancadas. O mordomo negará ter ido ao mangue durante a noite e não se lembrará de nenhum canto. Ele sugerirá que os personagens escutaram nada além do vendo farfalhando nas árvores.

No mangue, ainda pela manhã e apesar da chuva, os vestígios subsistem. Além das pegadas de botas (das quais não sobrou grande coisa), há também outras, bizarras, impossíveis de identificar. Os personagens talvez contem sua aventura noturna ao anfitrião. Este lhes dirá que nem ele nem Margot ouviram algo diferente. Contudo, ela dormiu mal por causa de sonhos desagradáveis dos quais não se recorda direito.

Spiden não estranhará as saídas noturnas do velho escravo. Ele dirá que antigas crenças ainda persistem entre este povaréu primitivo, e o velho negro não confessaria jamais a estrangeiros que ainda as partilha, indo de noite à floresta para orar aos espíritos. Spiden não verá nisto qualquer motivo de alarme.

A Festa

A noite as fogueiras crepitam. Spiden está animado. Contará que notou semelhanças entre algumas lendas dos Andes com o culto primitivo dos negros em sua senzala. Algo muito valioso estaria por trás daquela estátua. Que talvez os segredos da África antiga poderiam revelar a ele. Pretende, se descobrir o segredo da estatueta e partir em breve em busca do tesouro misterioso, levando talvez os personagens na expedição. Para tanto deixou que os negros organizassem sua festa, com comidas exóticas, suas danças e rituais e muita bebida.

No meio dos festejos, os negros montam uma roda, uma negra gira em transe como se fosse, outra pessoa, um negro lhe dá uma garrafa de aguardente que ela toma de um gole. Os batuques persistem. A negra fala:

Dos abismos da noite aos golfos estelares, dos golfos estelares aos abismos da noite, ali ressoa a eterna gesta do Grande Cthulhu, de Tsathoggua e Daquele Que Não Deve Ser Nomeado! Que ressoem para sempre Suas gestas e que acordade na abundância do Bode Preto das Florestas! Iä Shub-Niggurath! O Bode de Mil Descendentes! Iä Shub-Niggurath! O Bode Preto das Florestas com Mil Descendentes!

Faz uma pausa. Os outros negros parecem entrar em transe, e continua:

Nyarlothotep, Grande Mensageiro, Você que traz maravilhas peculiares de Yuggoth através do vazio do espaço, Pai de milhares de eleitos

Começa a tremejar uma tempestade, um negro começa a desenhar um símbolo na testa da negra em transe, seus olhos estão revirados. Spiden observa os rituais de fora, nota a semelhança do símbolo com o gravado na pedra dos andes. E mostra a padra, a qual o negro que havia feito o desenho pega e coloca sobre a cabeça da negra em transe que passa a emitir sons anormais, indubitavelmente numa língua desconhecida e muito antiga:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

Tão logo ela encerra este trecho, ressoa pela noite um bater de asas, ao qual se segue um choque vindo do telhado. Algo acaba de aterrissar pesadamente em cima da casa. Todos os

personagens devem fazer um teste normal de **Loucura** (veja **A Serra Maldita**)

São criaturas rosadas de quase cinco pés de comprimento. Seus corpos de crustáceos comportam pares de vastas nadadeiras dorsais, ou talvez sejam asas membranosas, além de grupos de membros articulados. Pelotas elipsóides cobertas por multidões de curtas antenas devem ser suas cabeças... Andam com a ajuda de todas suas patas, mas às vezes optam apenas pelas dianteiras...

Ao olhar a criatura ou tentar ataca-la, os personagens serão distraídos. Pelos negros que avançam e gritam em sua direção. Spiden contorna a situação desferindo um tiro para o ar. Ouvem-se gritos provindos do quarto de Margot. A criatura gigantesca desapareceu como se nunca houvesse existido.

No quarto de Margot, a janela está arrombada. Um as mesmas pegadas do mangue podem ser vistas do lado de fora.

Se seguirem a trilha do mangue, os personagens serão atacados pelo velho que está escondido de tocaia com um facão ele somente se deterá de matar os personagens se for morto. Mesmo morto depois, ele manterá a faca em sua mão crispada; seus traços deformados pela raiva e pela cólera, ajuntados aos olhos virados e à baba que escorrerá de seus lábios entreabertos, transmitirão uma sensação nauseante.

Ao chegar a clareira no meio do mangue, no instante em que uma nuvem abre espaço para a luz da lua, os personagens vêem no céu preto três formas absurdas de criaturas terríficas. Iluminados pelo bruxulear dos lampiões, os personagens discernem algumas características destes seres voadores: cabeças protuberantes e rosadas, garras e pinças como as dos caranguejos,

asas membranosas cortando o éter noturno. Subitamente, eles tremem como se atacados por um pesadelo monstruoso. O medo domina mesmo os personagens mais destemidos, que já se dispunham a abrir fogo contra os monstros que voam. O pânico toma conta deles. E eles fogem desesperadamente pela trevas da noite.

Desfecho

Os personagens emergem de um sonho estranho, um pesadelo de brumas e frio. Eles estão na casa de Spiden, cada um em seu quarto. Não estão machucados, mas dores lancinantes atormentam seus braços, suas pernas, suas costas; a nuca parece uma região especialmente dolorosa; eles se sentem moídos.

Quando se levantam, uma dor violenta aflige suas cabeças. As paredes rodopiam, brilhos machucam seus olhos. Assim que a dor arrefece, os pescoços dos personagens também se aliviam.

Eles estão de volta à casa de Spiden, mas não se lembram de nada do que aconteceu depois do ataque que sofreram no mangue. Perderam a noção de tempo. Não sabem se dormiram por semanas ou meses. Mal se recordam de quando, exatamente, pisaram pela primeira vez na imponente mansão do festejado explorador.

Os personagens não encontrarão nada de suspeito se vasculharem a casa, exceto rastros espalhados pelo assoalho, rastros de criaturas rastejantes como aqueles descobertos várias vezes nos dias precedentes. Spiden e Margot não estão nem em seus quartos nem em nenhum outro cômodo. Os personagens vasculham aparentemente em vão a propriedade e seus arredores.



Mi-Go

**CON 15, FR 15, DEX 19, AGI 18 (20 voando)
INT 15, WILL 14, CAR 14, PER 15
IP 00, PVs 11 PMs 11 Fócus
#Ataques [2] Pinças 30/25 dano 1d6+Imobilização**

Todos os Mi-Go conhecem de 1 a 3 rituais, sendo também capazes de realizar surpreendentes operações cirúrgicas (a mais comum é a que se retira um cérebro humano de seu corpo, e coloca-o em um tubo metálico, no qual permanece vivo, ao tubo se acoplam dispositivos para ver, ouvir e falar, e assim os Mi-Go carregam consigo aqueles que não resistiram ao vácuo ou ao frio dos espaço). Um Mi-go pode atacar corpo a corpo com duas pinças por vez. Tentará imobilizar a vítima (FR x FR) para a deixar cair de uma altura respeitável, ou levá-la ao vácuo (onde ela morrerá por asfixia). Após sua morte, o corpo de um Mi-Go se dissolve em poucas horas. Todas as armas de perfuração fazem apenas o dano mínimo (Ex. uma arma de 1d10+2 faria apenas 3 de dono) dado a natureza do corpo do Mi-Go.



Velho Escravo

Atributos

**CON 15 FOR 14 DEX 13 AGI 14
INT 15 WILL 13 PER 14 CAR 10**

Perícias

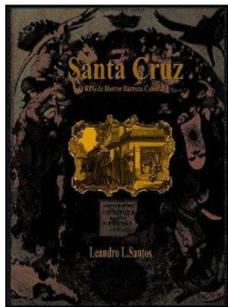
Animais [Lidar com o Gado 45, Montar animais 30]Conhecimentos culturais [Mitos e lendas 45, Cultura Negra 45],Conduzir Carroças 39, Esquiva 27, Ocultismo [Mithos de Cthulhu]30

Perícias com armas

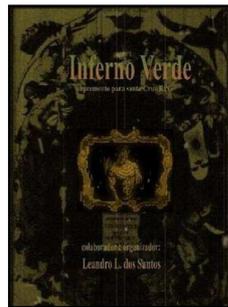
**Facão 45/40 1d6+1
PVs 15 IP 00**

Bibliografia Complementar

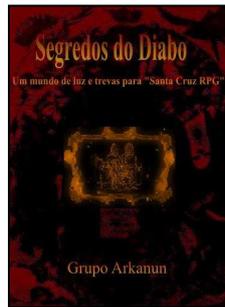
Livros do Projeto Santa Cruz RPG



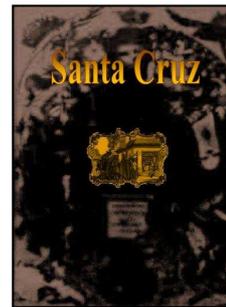
Santa Cruz



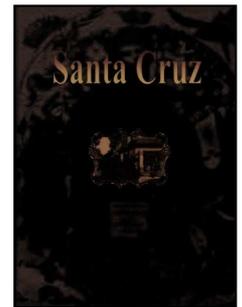
Inferno Verde



Segredos do Diabo

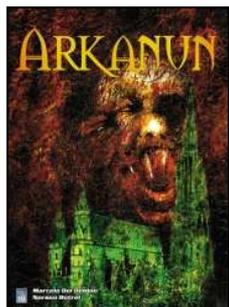


Escudo do Mestre

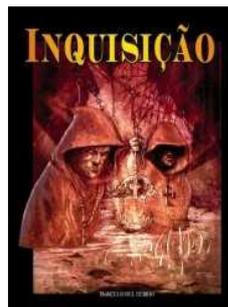


Guia de Aventuras

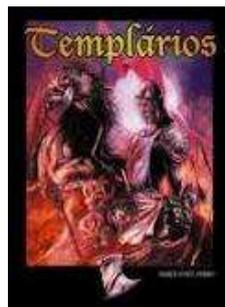
Livros que descrevem o Mundo de Trevas/Arkanun



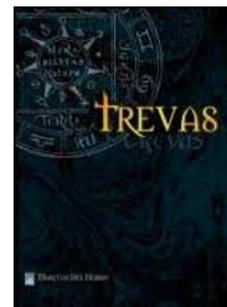
Arkanun



Inquisição



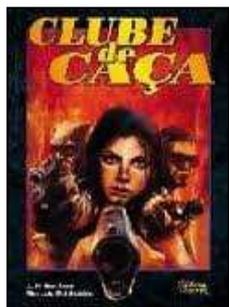
Templários



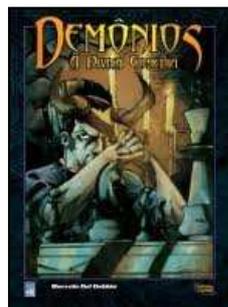
Trevas



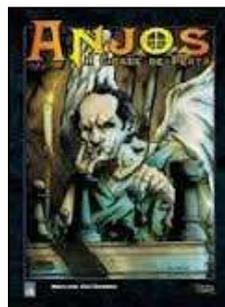
Vampiros Mitológicos



Clube de Caça



Demônios – A divina Comédia



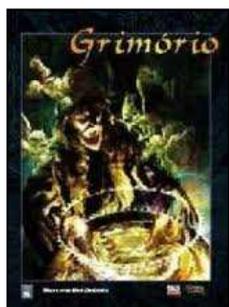
Anjos- A cidade de Prata



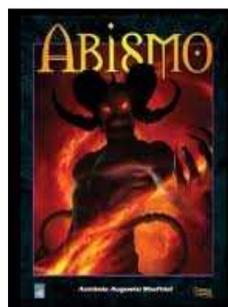
Jyhad – A Guerra Santa



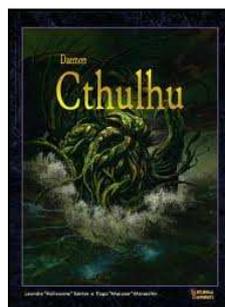
Spiritum – O Reino dos Mortos



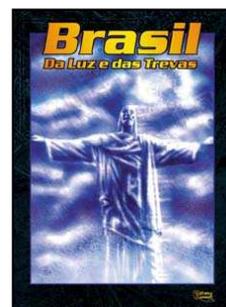
Grimório



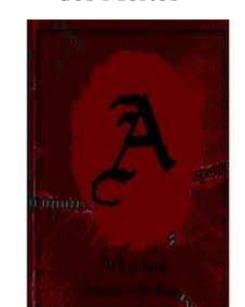
Abismo



Daemon Cthulhu

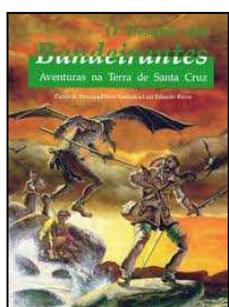


Brasil da Luz e das Trevas

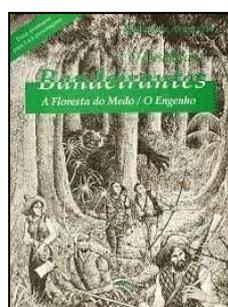


Arkanun- Arquivos de Bell Kalaa

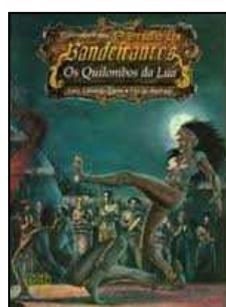
Livros de “O desafio dos bandeirantes”



O Desafio dos Bandeirantes



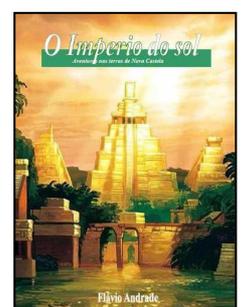
A Floresta do Medo/
O Engenho



O Quilombo da Lua



O Vale dos Akritós



O Império do Sol

Seja um bandeirante em busca de riquezas, decifre os mistérios da lua minguante, siga o caminho das Esmeraldas e adentre montanhas amaldiçoadas

A grande Floresta guarda o segredos da vida eterna, um livro profano foi roubado em São Salvador, os cabalistas plantam planos de vingança, Bruxas queimam nas Fogueiras, a besta espreita na Serra de Caguaçu e Segredos Antigos são revelados.

Neste livro você encontrará uma série de 10 aventuras, em diferentes estilos, escritas e adaptadas nos 10 anos do projeto Santa Cruz RPG. Diversifique suas aventuras e adentre este mundo de aventura, horror, suspense, intriga e conspiração.