

O Mistério da Vila Cheessen



Autor: Bruno Sakai

Introdução

O Mistério da Vila Cheessen, esta é a minha primeira aventura utilizando o conceito de *One Dungeon Page*, ou seja, toda a sua aventura estará em uma única página. Com essa restrição obviamente a história é curta e direta, mas não por isso menos divertida.

O Início

Os personagens por algum motivo estão na Vila de Cheessen, uma vila que em nada difere exceto pelo seu comércio, digamos, bem específico. O grande produto da vila é o famoso, e misterioso, queijo de Cheessen que atrai muitos visitantes e comerciantes para esses lados, mas um incidente tem preocupado os comerciantes da vila, a menos de 3 dias da Grande Feira de Queijos de Cheessen, os estoques tem baixado consideravelmente e a feira está ameaçada por conta disso.

Os comerciantes acusam o Sr. Tom de estar sabotando os demais comerciantes pois seu estoque é o único que não está sendo roubado.

O senhor Tom é um dos moradores mais antigos da vila e ficou extremamente ofendido

com tal acusação e iniciou por conta própria uma investigação para resolver o problema, tirar seu nome dessa situação e garantir que a Grande Feira de Queijos aconteça.

A Investigação

Em uma primeira investigação o senhor Tom descobriu pegadas saindo de alguns depósitos de queijo da vila, as pegadas são pequenas parecidas com pegadas de ratos ou ratazanas, seguindo-as o senhor Tom chegou a uma caverna a mais ou menos quatro quilômetros a leste da vila e se espantou com a imensa quantidade de ratos trafegando nos arredores. Concluiu que o problema (?) estava lá.

O Pedido

Os PJs recebem um pedido de ajuda direto do senhor Tom, e ele ainda oferece uma recompensa de 200 PO caso resolvam o problema.

Os PJs como únicos aventureiros na vila e devido ao excelente tratamento que estão recebendo na mesma, além da recompensa é óbvio, com certeza ajudarão o senhor Tom. O senhor Tom explica o que sabe e pede para que os PJs investiguem a caverna.

Area 1

Essa área não tem nada além de alguns ratos correndo pelo chão.

Area 2

Nessa area os jogadores encontrarão pegadas de ratos bem maiores e migalhas de queijo pelo chão. O senhor Tom estava certo, o queijo roubado está nessa caverna.

Area 3

Essa area está menos infestada de ratos, o motivo disso é que aqui existe um ninho de Ratos Gigantes.

Encontro área 3: 4 Ratos Gigantes (RG1 a RG4)

As pegadas atravessam essa área e acabam na parede oeste (porta secreta que dá acesso a área 4).

Area 4

Essa é uma área pequena e estava sendo usada para guardar/esconder uma grande quantidade de queijo guardada, provavelmente roubada da vila. Cadáveres de ratos gigantes estão espalhados pelo chão (com marcas de garras e mordidas).

Area 5

Um corredor interrompido por pedras, se os Pjs avançarem conseguirão ver uma pequena sala depois das pedras, para retirar as pedras terão que fazer um teste de Força. Se tiverem sucesso em remover as pedras verão o cadáver de um humanóide pequeno, muito parecido com um halfling, fora isso não tem nada de interessante nessa área.

Area 6

Provavelmente a maior área da caverna, chegando nela os Pjs se deparam com muitos ratos, entre eles quatro Ratos Gigantes e de um humanóide coberto por um manto e capuz, mas com um rabo!!! Essa criatura é um Ratkin, um licantropo do tipo rato.

Encontro área 6: 4 Ratos Gigantes (RG5 a RG8) e 1 Ratkin (RA1)

Após derrotarem o Ratkin, todos os ratos correm para a área 7.

Area 7

Nesse salão um Ratkin, maior que o da sala anterior, é avistado e ao ver os PJs eles diz:

“Esse queijo é meu e ninguém o tomará de mim”.

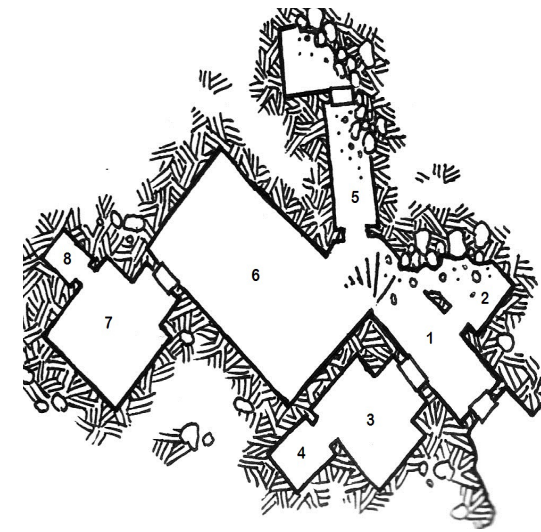
Acompanhado de Ratos Gigantes, o Ratkin Líder ataca os PJs.

Encontro área 7: 2 Ratos Gigantes (RG9 a RG10) e 1 Ratkin (RA2)

Tem muito queijo espalhado pela área, provavelmente o estoque roubado da Vila de Cheessen.

Area 8 (Área Secreta)

Nessa área estão os tesouros do Ratkin Líder. Um baú com 300 PO, uma espada curta e dois



pergaminhos, um contendo um mapa e outro, aparentemente um ritual, com ilustrações estranhas, entre elas a de um queijo.

Conclusão

Os PJs salvaram a Grande Feira de Queijos e ajudaram a manter o bom nome do senhor Tom em Cheessen.

Tentar identificar o mapa e o ritual, é uma decisão única e exclusiva do grupo de jogo.

Rato Gigante [pequeno e Neutro]				
CA13	JP17	MV6	M8	P13XP
ATQ 1 mordida +3 (1d4+doença)				
RG1				
RG2				
RG3				
RG4				
RG5				
RG6				
RG7				
RG8				
RG9				
RG10				

OBS JP (CON) ou perde 1d6 pnts de CON/hora

Ratkin [pequeno e Caótico]				
CA13	JP16	MV5	M8	P25XP
ATQ 1 mordida +4 (1d4+1+doença) 2 garras +4 (1d6+2)				
RA1				
RA2				

OBS JP (CON) ou perde 1d6 pnts de CON e FOR