

Aventura
TORMENTA
RPG

N Ã O O F I C I A L

METAMORFOSE ABERRANTE

Autor: Dmitri Gadelha

Aventura para personagens de 4-5º Nível

Aventura
TORMENTA
RPG

**METAMORFOSE
ABERRANTE**

CRÉDITOS

Autor: Dmitri Gadelha.

Criação e Desenvolvimento de Tormenta RPG: Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, JM Trevisan, Guilherme Svaldi, Leonel Caldela, Gustavo Brauner.

Direção de Arte/Design/Diagramação: Thiago Limaverde.

Arte da Capa: Francis Tsai (<http://teamgt.com>)

Ilustrações: Livros da linha Tormenta RPG, Vazios, Thiago Limaverde e Francis Tsai

Agradecimentos Especiais: Aos meus camaradas de grupo, de ontem e hoje (Sérgio Magalhães, Helton Moreira, Thiago Limaverde, Alan “Imiril”, Marzeu Lima, Emanuel Igor e Jr. “Toy”). Agradecimentos também ao(s) Trio(s) Tormenta (Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, JM Trevisan, Guilherme Svaldi, Leonel Caldela e Gustavo Brauner). Por último, mas não menos importante, a todos que acompanham e apóiam o grupo Vila do RPG, em Fortaleza e além. Abraços cordiais.

Publicação



Impressão



Observação: Todas as ilustrações retiradas de livros da linha Tormenta, apenas são usadas como efeito de divulgação. Todos os direitos reservados aos artistas à Jambô Editora.

Metamorfose Aberrante é uma aventura não oficial e gratuita. Desenvolvida por fãs, para fãs.



**Este livro foi produzido para o evento
RPG NA FEIRA - Especial Tormenta RPG**

APRESENTAÇÃO

Metamorfose Aberrante é uma aventura de **TORMENTA RPG** voltada para **4-5 personagens de 5º nível**. O objetivo da aventura é apresentar aos personagens a ameaça da Tormenta e fazê-los enfrentar pela primeira vez as forças lefeu que avançam sobre **Arton**. Idealizada como uma aventura one-shot, *Metamorfose Aberrante* pode ser facilmente utilizada como uma maneira de introduzir numa campanha em andamento as ameaças da Tormenta. O clima da aventura é mistério e estranhamento, pois é exatamente esse o sentimento que a tempestade rubra passa aos povos de Arton.



PARTE 1 A TEMPESTADE NO HORIZONTE

A aventura tem início quando o grupo de aventureiros se encontra na vila de **Ralford** (descansando, de passagem ou procurando um novo trabalho). Caso os personagens decidam conversar com os moradores locais, eles ficam sabendo que o senhor da vila, **Lorde Willtorn**, está interessado em contratar aventureiros para cumprir uma tarefa. Como todo bom grupo de aventureiros, os jogadores devem se interessar. Se buscarem colher mais informações entre os aldeões, eles descobrirão um pouco sobre os acontecimentos recentes da vila. Esse é um bom momento para interpretação, mas caso deseje acelerar as coisas, o Mestre pode simplesmente pedir aos jogadores testes de **Diplomacia** ou **Obter Informação** (veja o quadro ao lado). Caso decidam falar pessoalmente com o lorde, eles devem se dirigir para o forte local, uma modesta construção de madeira e pedra, que está longe de seus dias de glória.

Os poucos homens que guardam a fortificação, e a vila como um todo, parecem jovens e inexperientes, talvez com idade para ainda ser aprendizes.

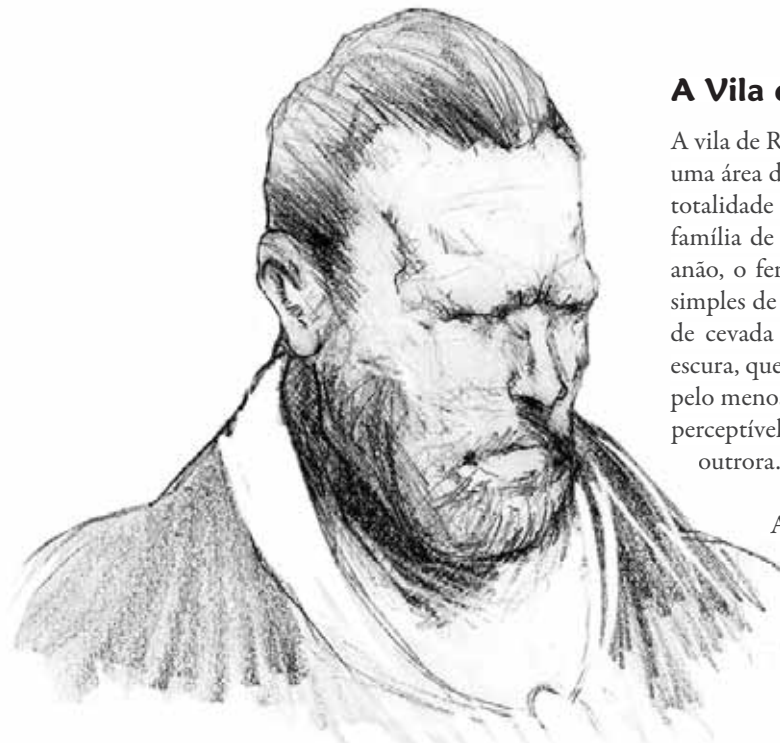
Apenas um a cada cinco homens demonstram mais idade ou experiência. Já no interior do castelo, os heróis são levados por um criado à presença do **Lorde Willtorn**, um homem de meia idade, mas que ainda conserva a postura de um cavaleiro, apesar dos cabelos grisalhos e expressão preocupada. Os heróis chegam durante um modesto banquete no salão do forte. O aposento, apesar de simples, demonstra sinais de altivez passada, tanto nas pessoas, quanto na mobília, tapeçaria e escuderia que ornamenta as paredes. Além do próprio lorde, estão sentados à mesa sua esposa **Leonora** e sua filha **Mina** – deitado ao chão está **Rufus**, um robusto perdigueiro ruivo (enormes cães vermelhos com protuberâncias de cristal na cabeça e dorso, que brilham na presença da Tormenta).

Ao entrar no salão, o criado anuncia a presença dos heróis e se retira, deixando-os diante da presença do lorde, que os saúda e conclama para uma importante demanda (*leia para os jogadores o texto ao lado*).

A Vila de Ralford

A vila de Ralford é uma localidade a poucos quilômetros de uma área da Tormenta. Cerca de 300 pessoas, quase em sua totalidade humanos (os únicos não humanos são uma família de halflings, proprietários da estalagem local e um anão, o ferreiro), chamam a vila de lar e moram em casas simples de madeira e feno. O povo sobrevive da agricultura de cevada e outros grãos, de onde fabricam uma cerveja escura, que exportam para várias outras vilas da região – ou, pelo menos, costumava ser assim. Mesmo para forasteiros, é perceptível que o lugar é apenas uma sombra do que já foi outrora.

As pessoas encontradas fora de casa estão notadamente abatidas e vestindo trajes negros, como que em luto por algum ente querido. A tempestade rubra sempre no horizonte serve de prenúncio para o iminente avanço da Tormenta...



- Saudações, aventureiros! Sejam bem vindos à vila de Ralford. Meu nome é Bran Willtorn e sou o lorde protetor das quase trezentas almas que aqui habitam. Como vocês já puderam notar, esses são tempos de crise para nossa vila. O mal que ora se abate sobre Arton começa a estender suas garras em nossa direção. A tempestade vermelha conhecida como Tormenta está chegando e com ela seus demônios.

- Nas últimas semanas, chegaram aos meus ouvidos inúmeros relatos de avistamentos dos demoníacos lefeu, ou, como os camponeses os chamam, homens-formiga da Tormenta. Essa é a primeira vez que eles ousam se aventurar fora da área da Tormenta que existe há alguns quilômetros daqui – e que, com certeza, os senhores já observaram no horizonte.

- Normalmente eu enviaria um destacamento de meus melhores cavaleiros, sob a liderança de meus filhos, Sir Dion e Malark, para caçar esses demônios e dar cabo em sua existência maligna. No entanto, infelizmente, isso não mais é possível. Ambos morreram meses atrás, durante uma expedição ao interior da área da Tormenta, tentando aprender mais sobre nossos inimigos. Quisera eu nunca ter permitido tal insanidade...

- E é exatamente para isso que eu preciso de gente do tipo dos senhores. Para caçar e matar monstros. Para proteger os camponeses e trazer vingança para o coração de um pai.

- Por acaso estariam interessados?

Fatos e Boatos

1 - Três meses atrás, os dois filhos de Lorde Willtorn, os cavaleiros Dion Malark, lideraram uma expedição de reconhecimento à zona de Tormenta próxima da vila de Ralford (CD 10).

2 - Todos os 25 homens que partiram para a zona de Tormenta, incluindo os filhos do lorde, morreram na expedição (CD 10).

3 - Há cerca de duas semanas, “homens-inseto da Tormenta” estão sendo vistos rondando a região além da vila, durante o dia ou noite. (CD 10)

4 - Dois dias atrás, uma família de camponeses que retornava de uma vila vizinha foi atacada e morta por um bando de “homens-inseto da Tormenta” bem perto da vila (CD 10).

5 - Sir Dion foi enterrado na tumba de sua família, em um antigo cemitério cerca de dois quilômetros ao norte da vila de Ralford (CD 12).

6 - Alguns camponeses dizem ter ouvido os uivos do perdigueiro pelos bosques ao redor da vila, lamentando a perda de seu dono (CD 15).

PARTE 2

CAÇADA AOS “HOMENS-INSETO DA TORMENTA”

Seguindo as informações que receberam na vila de Ralford, os aventureiros devem partir até o local do último ataque dos lefou, a alguns quilômetros da vila. Diz-se que uma família inteira foi morta e devorada pelas criaturas. Investigando os rastros dos monstros e interpretando as pistas deixadas para trás, eles deverão ser capazes de seguir até o covil das criaturas, onde saberão a verdade envolvendo o destino dos camponeses.

Os jogadores devem chegar ao local do último ataque dos “homens-inseto da Tormenta” sem maiores problemas. Eles atravessarão apenas os campos de grãos e um pequeno trecho de bosques não muito densos, que são patrulhados pela guarda da vila de Ralford durante o dia. Mesmo assim, os moradores locais evitam se afastar muito, temendo ataques dos aberrantes lefou que perambulam pela região.

A cena do ataque está praticamente intocada. O local é um trecho de trilha que corta uma pequena clareira em meio a uma floresta. Devido à mácula da Tormenta, nenhum homem ou animal ousou se aproximar demais, muito menos vasculhar os destroços. Assim que os aventureiros chegarem ao local, *Rufus, o perdigueiro ruivo*, começa a farejar freneticamente por toda parte, latindo e mostrando as presas nos pontos onde houver vestígios de presença da Tormenta (praticamente em todo o local).

Os cristais vermelhos que saem das costas do cão começam a emitir um tênue brilho, denunciando a mácula aberrante da Tormenta e seus demônios.

No entanto, os próprios personagens devem realizar testes para investigar o local, caso contrário, saberão apenas que existe uma aura da Tormenta aqui, mas não os detalhes sobre o ocorrido.

De imediato, os jogadores podem perceber as carcaças esfaçalhadas de dois cavalos, mas nenhum sinal dos cadáveres da família. Na medida em que os jogadores forem sendo bem sucedidos em testes de **Percepção**, **Sobrevivência** (caso possuam o talento **Rastrear**) ou **Conhecimento** (Tormenta), conceda-os as informações do quadro ao lado. Após encontrar e interpretar os rastros do local, os personagens poderão seguir para a floresta adentro. Para seguir os rastros, os personagens devem ser bem sucedidos em um teste de **Sobrevivência** (CD 20). Com o auxílio do perdigueiro ruivo, o personagem que realizar o teste recebe um bônus de +4 no seu resultado, devido ao fato de o cão ser mais apurado para a Tormenta.

Perdigueiro Ruivo ND2

Monstro 3, Médio, Neutro.

Iniciativa: +3.

Sentidos: Percepção +14, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17

Pontos de Vida: 32

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +3

Deslocamento: 12 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: Mordida +7 (1d8+4).

Habilidades: For 17, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 8.

Interpretando os Sinais

- Os rastros encontrados são de um bando de sete criaturas bípedes com patas insectóides que estava de tocaia fora da trilha, em meio às árvores, e de uma carroça guiada por dois cavalos, que seguia a trilha rumo a Ralford.

(**Sobrevivência** CD 15)

- Apesar do sangue espalhado pelo local e das “flechas de osso vermelho” cravadas na carroça, parece não ter havido combate, apenas uma tentativa desesperada de fuga.

(**Percepção** CD 15)

- Existe menos sangue seco no local do que o normal para as sete pessoas que teriam sido mortas. (**Percepção** CD 20)

- Vários rastros indicam que, na verdade, a família foi arrastada para a floresta, não morta, como sugere o sangue espalhado no local.

(**Sobrevivência** CD 20)

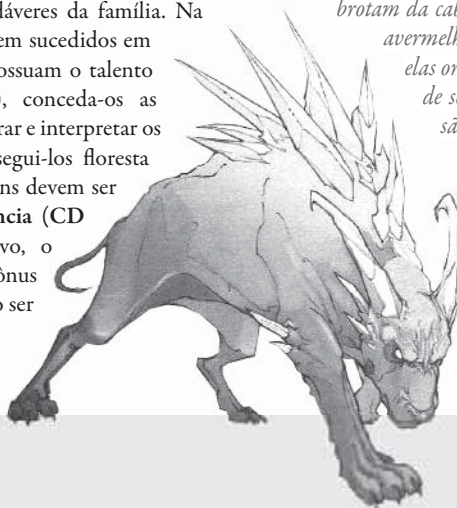
- As “flechas de osso” tratam-se, na verdade, de apêndices ósseos de matéria vermelha, a substância do qual são compostos os lefou.

(**Conhecimento Tormenta** CD 20)

- Provavelmente o ataque foi obra de lefou do tipo uktril e zyrrinaz, soldados rasos e batedores, respectivamente, das forças lefou.

(**Conhecimento Tormenta** CD 25)

Nativos das florestas feéricas da Pondsônia, esses grandes cães de pelo castanho avermelhado são animais mágicos capazes de farejar qualquer tipo de manifestação da Tormenta. As protuberâncias de cristal que brotam da cabeça e costas do perdigueiro emitem um brilho avermelhado na presença de auras da Tormenta – sejam elas originárias de criaturas, objetos ou lugares. Além de ser extremamente fiéis aos seus donos, esses cães são capazes de entrar em um estado de fúria diante da presença de criaturas maculadas com as energias aberrantes da Tormenta. Personagens que lidarem com os perdigueiros ruivos e estiverem “carregados” da Tormenta (caso possuam talentos da Tormenta, carreguem itens ou sejam membros da raça lefou) estão submetidos a um redutor de -4 em testes de Adestrar Animais.



Faro contra a Tormenta: Perdigueiros ruivos sentem o “fedor” da Tormenta a até 18m recebem bônus de +4 em testes de **Sobrevivência** para rastrear algo com esse cheiro, independente da direção do vento.

Fúria: Quando estiver menos de 9m de distância das manifestações da Tormenta, o perdigueiro ruivo entra em um estado de fúria (40 PVs, CA 15, mordida +9, dano 1d8+7, Fort +8, Von +5, For 21, Con 21) que dura 8 rodadas, mas que acarreta para aqueles que interagirem com ele um redutor de -4 em testes de Adestrar Animais.

PARTE 3

A CAVERNA DE SANGUE

Os aventureiros começam a enfrentar de frente a ameaça da Tormenta. Após seguirem os rastros dos lefeu, eles chegarão até um pântano próximo às fronteiras da área de Tormenta, onde as criaturas estão mantendo os camponeses cativos. Lá eles encontrarão uma caverna, irão se deparar com as aberrações da Tormenta e perceberão que os lefeu estão planejando algo maior do que simplesmente atacar a vila de Ralford.

Após seguir o rastro dos lefeu por cerca de quatro horas de caminhada, os personagens irão chegar a uma área onde a floresta começa a ficar menos densa e abre espaço para uma paisagem de terreno pantanoso, entrecortado por pequenas ilhotas de terra parcialmente seca. Nessa região eles encontrarão uma caverna alagada, o local em que os lefeu estão mantendo os camponeses aprisionados, à espera de seu destino.

Ao chegarem à caverna, os personagens precisarão providenciar iluminação, pois o local é escuro – os lefeu não precisam de iluminação, pois enxergam perfeitamente na escuridão completa. A caverna é composta por uma única câmara, com cerca de 30 m de diâmetro e 6 m de altura. Estalactites de comprimento variando entre 30 cm e 1 m pendem do teto. Espalhados por toda a extensão da caverna estão vários crânios e outros ossos humanos, boiando em um alagadiço de sangue viscoso que vai até quase o meio da canela dos personagens – ou até os joelhos, no caso de personagens pequenos.

No centro da caverna, presos a uma coluna de pedra que vai do chão ao teto, os personagens encontrarão uma série de invólucros orgânicos e translúcidos de cor avermelhada, semelhantes a casulos, que medem entre 1,5 m e 1,8 m. É possível notar silhuetas de seres humanos no interior dos casulos. O destino da família desaparecida está desvendado! Um teste bem sucedido de **Conhecimento Tormenta (CD 20)** revela que os camponeses provavelmente seriam vítimas de uma metamorfose em lefeu, juntando-se às hordas da Tormenta.

Assim que os personagens se aproximarem para libertar os camponeses aprisionados, o “sangue” da poça começa a se mover e revela sua verdadeira natureza. Trata-se de um limo sangrento, aberração típica de áreas da Tormenta.

Caso algum jogador tenha sucesso em testes de **Conhecimento Tormenta (CD 20)** ou **Conhecimento Arcano (CD 25)**, conseguem identificar a criatura e sua relação com a aparição dos lefeu, mas não sabem que é o próprio limo que os invoca.

Os limos sangrentos são monstrosidades semelhantes a poças de sangue viscoso com ossos humanóides flutuando em seu interior. Muito comuns em pântanos localizados dentro das áreas de Tormenta ou vizinhanças, eles dificilmente serão notados até ser tarde demais. A tática do limo é se lançar sobre uma vítima, envolvendo-a com seu corpo ácido, semelhante a outros tipos de monstros gelatinosos. Apesar de viverem como uma única massa amorfa nos pântanos da Tormenta, os limos sangrentos agem como seres dotados de inteligência e individualidade.

Limo Sangrento ND5

Monstro 4, Médio, Neutro.

Iniciativa: -3.

Sentidos: Percepção -3, percepção às cegas 18 m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 7.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +10, Ref -1, Von -3, imunidade a acertos críticos e fogo.

Deslocamento: 3 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d6+6 mais 2d6 de ácido).

Habilidades: For 15, Des 1, Con 22, Int -, Sab 1, Car 1.

Agarrar Aprimorado: Se o limo sangrento acertar um ataque de tentáculo, pode fazer uma manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +10).

Constrição: No início de cada turno o limo sangrento causa o dano de um ataque de pancada em qualquer criatura que esteja agarrando.

Invocar Lefeu: Uma vez por dia, com uma ação completa, um limo sangrento pode invocar 1d4 uktril.

Tesouro: Nenhum.



Lefou

Os lefeu (singular lefeu) são as criaturas aberrantes que habitam a Anticriação. Como membros de uma raça originária de outro universo, os lefeu são tão alheios à realidade de Arton que a melhor palavra para descrevê-los talvez seja alienígena. Apesar de parecerem criaturas insectóides, sua verdadeira aparência é tão estranha e incompreensível que a mente mortal não podem sequer conceber tal imagem sem se despedaçar por completo. Os lefeu que aparecem nessa aventura são exemplares de apenas três das variedades que povoam as áreas da Tormenta.

Os uktril são os soldados rasos das legiões lefeu. Eles são humanóides atléticos com cerca de 2m de altura, carapaça vermelha, cabeça de formiga e dois braços diferentes um do outro (um termina em uma mão funcional e o outro em uma poderosa pinça). Como geralmente vagam em bandos pelas fronteiras de uma área da Tormenta, capturando escravos e eliminando intrusos, eles são o tipo que mais comumente entra em contato com o mundo exterior.

Os zyrrinaz são os batedores leves dentre os lefeu. Eles são menores e mais esguios que outros lefeu, com uma cabeça insectóide um pouco menor e um dos braços terminando em uma formação óssea semelhante a um arco, com um tendão fazendo as vezes de corda – as “flechas” são espinhos finos e duros que nascem de suas costas. Eles geralmente estarão fornecendo cobertura ou apoio aos bandos lefeu, servindo a um membro de casta superior.

Os geraktril são uktril superiores. Eles chegam a quase 3m de altura, são mais robustos e possuem três braços - dois terminando em pinças espinhosas. Comandantes e oficiais entre os lefeu de casta inferior, os geraktril normalmente serão vistos em grupos mistos de uktril e zyrrinaz ou em pequenas unidades de elite compostas apenas por semelhantes. Seus ataques são brutais e estratégicos, com uma precisão calculada, diferente das táticas simples do uktril.

Características Comuns

Coordenação Perfeita: Podem atacar com todos os seus membros sem sofrer penalidades por ataques múltiplos.

Imortalidade: Não precisam comer, respirar, se alimentar, dormir e só morrem por causa violentas.

Imunidades: Acertos críticos, ácido, danos de habilidades, doenças, dreno de energia, eletricidade, fogo, frio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.

Insanidade da Tormenta: Criaturas inteligentes (Inteligência 3 ou mais) que vejam lefeu devem ser bem sucedidas em um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível do lefeu mais poderoso) ou perderão um número de pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma equivalente à diferença entre a CD e o resultado do teste; caso passe, a criatura ficará imune a esse efeito por um dia.

Percepção Temporal: Soma seu bônus de Sabedoria no ataque, Reflexos e CA.

Visão Ampla: Recebem bônus de +4 em Percepção.



Uktril ND4

Monstro 6, Médio, Caótico e Maligno.

Iniciativa: +6.

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +4, redução de dano 5/mágica.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: Pinça +13 (1d8+8) e garra +12 (1d4+8).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 12.

Insanidade da Tormenta: CD 13.

Tesouros: Nenhum.

Zyrrinaz ND5

Monstro 6, Médio, Caótico e Maligno.

Iniciativa: +5.

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 52.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +6, redução de dano 5/mágica.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: Clava natural +11 (1d6+5).

Ataques à Distância: Arco natural +12 toque à distância (1d8+4 mais 2d4 de ácido, dec. x3).

Habilidades: For 20, Des 20, Con 16, Intr 8, Sab 12, Car 4.

Insanidade da Tormenta: CD 13.

Flechas Naturais: Um zyrrinaz produz até 20 flechas ósseas por dia, que carregam em sua ponta um ácido e são consideradas mágicas para questões de redução de dano.

Perfurar Armadura: As flechas do zyrrinaz ignoram qualquer tipo de armadura e são considerados ataques de toque à distância.

Tesouro: Nenhum.



Geraktril ND6

Monstro 9, Médio, Caótico e Maligno.

Iniciativa: +8.

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 99.

Resistências: Fort +10, Ref +11, Von +5, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pinças +17 (1d8+10) e garra +16 (1d4+10).

Habilidades: For 22, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 8.

Insanidade da Tormenta: CD 14.

Trespasar: Quando derrubar uma criatura (reduzindo seus PVs a 0 ou menos), pode desferir um ataque adicional em uma criatura adjacente, usando o bônus de ataque e dano do primeiro.

Tesouros: Nenhum.

PARTE 4 DESOLAÇÃO NA VILA DE RALFORD

Ao retornar à vila de Ralford para receber a recompensa do lorde, os aventureiros se deparam com uma cena de pesadelo. Os lefeu se aproveitaram da fragilidade da vila e avançaram. Quando entrarem em contato com o lorde, os aventureiros irão saber quem estava por trás dos ataques lefeu à vila – e perceberão que a realidade é muito pior do que eles e o lorde da vila imaginaram anteriormente.

Uma vez tendo resgatado os camponeses desaparecidos e eliminado as criaturas da Tormenta que encontraram pela frente, os heróis devem retornar para a vila de *Ralford* a fim de receberem sua recompensa. No entanto, ao chegarem lá, perceberão que o pesadelo está apenas começando...

Enquanto os aventureiros estiveram fora, os lefeu aproveitaram para atacar a vila. Foi um verdadeiro massacre. Os inexperientes soldados não tiveram a menor chance de defender os camponeses, que correram buscando proteção no interior da muralha do forte. Inúmeros cadáveres humanos e animais encontram-se espalhados pela vila, a maioria em pedaços. Um bando de **1d6+3 uktril** e **1d6 zyrrinaz** ainda vaga pelo local, buscando algum infeliz sobrevivente para escravizar.

Caso se dirijam para o forte, os personagens irão encontrá-lo com o portão fechado. Uma vez que se identifiquem, eles poderão entrar. Lá dentro, eles terão maior conhecimento dos horrores da Tormenta. Muitos sobreviventes estão aos prantos, outros mutilados, enquanto outros balbuciam coisas sem o menor sentido.

Ao saber da chegada dos heróis, *Lorde Willtorn* os procura e diz o que de fato aconteceu. Ele os explica que no começo da noite um bando de lefeu começou a invadir casas por toda a vila, matando várias pessoas e capturando outras. No caos do ataque, enquanto os soldados buscavam defender o forte e os camponeses, *Malark*, o filho mais novo do lorde retornou dos mortos. Totalmente desfigurado e corrompido pela Tormenta, o que um dia foi *Malark* invadiu o castelo comandando o exército de lefeu, capturou sua irmã e fugiu, balbuciando que *“Quando o sangue puro for derramado e os mortos caminharem sobre a terra, finalmente me tornarei parte da Anti-Criação.”* Caso passem em um teste de **Conhecimento Tormenta (CD 20)** ou **Conhecimento Arcano (CD 25)**, os heróis podem interpretar as palavras de *Malark* como uma referência a algum tipo de ritual de transmutação envolvendo a Tormenta.

Durante a conversa, os personagens poderão notar que o lorde parece estar escondendo algo (**Intuição CD 15**). Caso os personagens pressionem, o lorde vai acabar revelando que *Malark* sofria constantes pesadelos com a Tormenta, já há vários meses antes da expedição.

O jovem suspeitava que o fim de sua vila estava próximo, e apenas conhecendo a Tormenta ele poderia defender seu lar. Assim, juntamente seu irmão *Dion* e os melhores cavaleiros

de *Ralford*, ele partiu para a área da Tormenta.

No fim das contas, *Malark* obteve o conhecimento que tanto procurava, mas isso o corrompeu e matou a todos os que lhe acompanhavam.

Por fim, *Lorde Willtorn* implora aos personagens que partam até o antigo cemitério e resgatem sua filha, pois suspeita que *Malark* esteja planejando sacrificá-la em algum tipo de ritual de feitiçaria. Para maior rapidez na viagem, o lorde oferece três cavalos aos aventureiros – o que provavelmente será pouco e fará alguns heróis terem que montar juntos.



PARTE 5

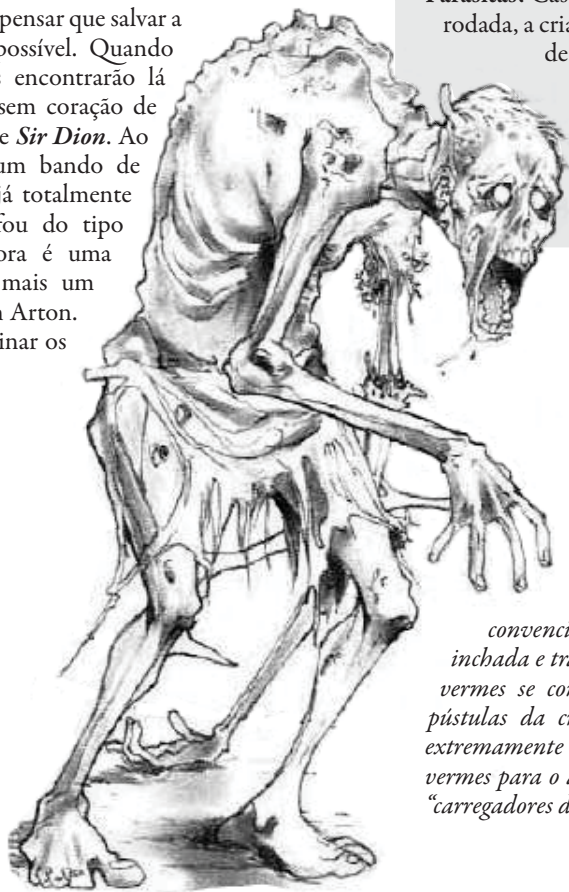
RITUAL ABERRANTE

Os aventureiros chegam à última etapa de sua jornada. No antigo cemitério, eles irão presenciar mais uma vez os horrores da Tormenta. É lá onde o corrompido Malark planeja sacrificar sua irmã e realizar um ritual profano, que vai lhe transformar em um dos lefeu, selando definitivamente sua união com a Tormenta. Com isso, a vila de Malark estará mais um passo rumo à sua ruína nas mãos dos lefeu.

Esta é a cena final da aventura. Após ficar sabendo de toda a verdade envolvendo a expedição e a ligação de *Malark* com a Tormenta, os aventureiros devem evitar que ele cumpra seus planos. Caso suspeitem do ritual de metamorfose, eles já devem imaginar que *Malark* planeja se tornar ele próprio um lefeu, de corpo e alma.

O trajeto até o cemitério é curto e transcorre sem nenhuma complicação. É quando os aventureiros chegarem lá que enfrentarão problemas. O cemitério fica no alto de um morro. Apesar de simples, o local é conservado e não foi depredado por saqueadores anteriormente. Assim que ultrapassam o portão do lugar, os aventureiros são atacados por mortos vivos, que saem putrefatos de seus túmulos (veja adiante o quadro com as estatísticas dos infectos). A primeira leva de inimigos é composta por **1d4+2 infectos** e após três rodadas de combate, **1d4+2** adicionais sairão de seus túmulos para atacar.

Não importa quanto tempo dure o combate contra os infectos, quando os personagens entrarem na tumba, já será tarde demais. No entanto, isso não deve ser dito aos jogadores, pois eles devem pensar que salvar a donzela em perigo será possível. Quando finalmente entrarem, eles encontrarão lá dentro apenas o cadáver sem coração de *Mina*, sobre o sarcófago de *Sir Dion*. Ao redor do corpo haverá um bando de **1d6+3 uktril** e *Malark*, já totalmente transformado em um lefeu do tipo *geraktril*. Enfim, ele agora é uma aberração da Tormenta, mais um agente da invasão lefeu em Arton. E estará ansioso para eliminar os aventureiros.



Infecto ND3

Morto vivo 4, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa: -1.

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro 18 m.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +4, redução de dano 5/cortante.

Deslocamento: 9 m.

Ataques Corpo-a-Corpo:

Habilidades: For 18, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 14.

Infecção: Uma criatura Média atingida pela mordida do infecto devem ser bem sucedidas em um teste de **Fortitude (CD 16)** para não adquirir uma doença sobrenatural (incubação de 1 dia, 2d4 pontos diários na Constituição) que, caso não seja curada por magia, irá matá-la e transformá-la em infecto na primeira noite após sua morte.

Parasitas: Caso esteja adjacente ao infecto no início da rodada, a criatura deve ser bem sucedida em um teste de **Reflexos (CD 14)** para que os vermes da pele do morto vivo não penetrem sua pele; caso fracasse, deve ser bem sucedida em um teste de **Fortitude (CD 16)** para não contrair a infecção.

Os infectos são mortos vivos carregados de energia negativa que possuem parasitas por todo o corpo. Apesar de ocorrer com muita frequência no interior das áreas da Tormenta, lês podem ser encontrados em muitos outros lugares de Arton. Diferenciar um infecto de um zumbi convencional não é nada difícil, pois sua barriga inchada e translúcida revela uma asquerosa massa de vermes se contorcendo sob a pele fina e coberta de pústulas da criatura. Os ataques de um infecto são extremamente perigosos. Pois podem transmitir os vermes para o alvo, daí serem comumente chamados de "carregadores de demônios".



Conclusão

Ao fim da aventura, os personagens terão se deparado com a ameaça dos lefeu e perceberão que o avanço da Tormenta está cada vez mais cobrindo Arton. Mesmo tendo derrotado Malark em sua forma aberrante, os heróis não terão terminado seu trabalho, pois a área de Tormenta continuará buscando formas de avançar.

Expandindo a Trama

O xamã de uma tribo de hobgoblins que vive nas fronteiras de uma área de Tormenta é corrompido pela tempestade rubra e obriga todos os habitantes de sua vila a adorar os demônios da Tormenta, que são “abençoados” com poderes aberrantes e passam a atacar as vilas da região.

Um culto da Tormenta surge em uma cidade próxima à área da Tormenta e dizem que seu líder possui poderes aberrantes, que concede aos seus seguidores mais fiéis. Na verdade, o líder é um lefou do tipo reishid.

Após uma incursão a uma área de Tormenta, um grupo de aventureiros traz uma poderosa espada feita da carapaça de um lefou, mas que corrompeu o seu usuário, que agora comanda um bando de uktril e está aterrorizando uma região inteira.



Aqui tem muito mais

www.viladorpg.com.br

METAMORFOSE ABERRANTE

Metamorfose Aberrante é uma aventura de Tormenta RPG voltada para 4-5 personagens de 5º nível.

O objetivo da aventura é apresentar aos personagens a ameaça da Tormenta e fazê-los enfrentar pela primeira vez as forças lefeu que avançam sobre Arton. Idealizada como uma aventura one-shot, Metamorfose Aberrante pode ser facilmente utilizada como uma maneira de introduzir numa campanha em andamento as ameaças da Tormenta.

O clima da aventura é mistério e estranhamento, pois é exatamente esse o sentimento que a tempestade rubra passa aos povos de Arton.

Publicação



Impressão

