

## O Plot

Durante a estadia em uma cidade qualquer os personagens são abordados por um homem simples que parece estar faminto e esta, visivelmente, castigado pela vida nas ruas. Mesmo nessas condições ele não parece ser um morador de rua e sua fala é polida e cortês.

Seu nome é Bastian e se apresenta como membro da milícia de uma vila próxima. Bastian fala rápido e parece realmente desesperado.

Caso os jogadores dêem atenção a ele Bastian contará a seguinte história (leia para os jogadores):

*“Somos uma vila pequena, produtora de trigo e milho. Não temos muitas posses e vivemos com humildade, mas há alguns dias uma fera vem destruindo nossas colheitas. Nossa produção foi arruinada e muitos moradores tiveram que apelar para a mendicância...”*

*Sabe, não temos muito, mas podemos pagar com algumas economias, e dizem que a fera também vale alguma coisa – diz o homem retirando um papel do bolso onde aparece o desenho da criatura e uma recompensa de 5.000 P.O pela criatura viva e 2.500 P.O pela criatura morta – não queremos essa recompensa... só nossa terra de volta!”.*

### Caso os jogadores aceitem a missão...

...Bastian oferecerá uma poção de cura, apoio tático e pelo menos 200 P.O. Ele levará os jogadores até o bosque perto da cidade (meio dia de viagem) dizendo que a fera vive ali.

### Caso os jogadores não aceitem a missão...

...Bastian agradecerá o grupo, que passará a ser seguido nas ruas, atacado com lixo e, em algum momento, sofrerá dano real – mas nenhum deles revelará quem é o mandante – mas as pistas apontarão para o bosque a meio dia de viagem da cidade.

## NPCs

Bastian, o miliciano (Humano, Guerreiro 2)

Lóra, a druida (Elfa, Druida ou Clériga 2)

## No Bosque

Ao alcançar o bosque, os personagens serão repetidamente atacados por animais, especialmente pequenos dinossauros, alguns que, historicamente, são bastante arredios e covardes. Efeitos sobrenaturais também ocorrem de tempos em tempos, em sua grande maioria como efeitos psicológicos.

A cada 30 minutos de exploração, role 1d6 e compare com a tabela abaixo:

1d6	Evento
1	Ataque que pequenos herbívoros (3d6 criaturas)
2	Ataque de pequenos carnívoros (2d6 criaturas)
3	Um <i>Portador do Fim</i> ataca os personagens
4	Gritos e sons assustadores (Teste para evitar medo)
5	Cipós e raízes atacam os personagens
6	1d4 <i>Portadores do Fim</i> atacam os personagens

Embora as criaturas ataquem com afinco, nenhuma delas realmente tentando causar dano letal aos personagens e fogem quando chegam a metade dos seus PVs (ou quando chegam a 0PVs).

Caso se afastem do local, os ataques cessam, mas se optarem por continuar, serão abordados por uma elfa, Lóra, uma druida que acusa Bastian de invadir as terras sagradas e tentar envenenar a água do bosque. Ela atacará com fúria, mas assim como os animais não utilizará nenhum método letal. Caos chegue a metade dos seus PVs, fugirá para o interior do bosque.

### Caso os jogadores continuem a perseguição...

...eles chegarão a uma clareira, onde verão que Lóra se apóia em um animal maciço, com chifres enfeitados com fitas. Ele aparenta fraqueza e tenta, junto a druida, sair do local. Se os jogadores insistirem em atacar ele se defenderá com violência até ser derrubado, recebendo apoio de ataque à distância e cura de Lóra.

Se vencido, a criatura tombará, sem forças, e 2d6 caçadores se revelarão, prendendo a criatura e arrastando-a bosque abaixo, abafando os gritos da criatura com gargalhadas de vitória.

Bastian pagará a recompensa de 10.000 P.O e os deixará com Lóra, que aos prantos dirá aos personagens que eles condenaram o último deus-totem do reino, e que agora tudo estará perdido.

### Caso os jogadores não aceitem a missão...

...2d4 caçadores sairão da mata e atacarão o grupo. Bastian os apoiará e dirá que ninguém impedirá o progresso do reino. Lóra fugirá para a clareira, e Bastian a perseguirá.

Caso vençam o combate com os caçadores, e seguirem Bastian, encontrarão o miliciano atacando Lóra e um animal maciço, com chifres enfeitados com fitas, caído e com dificuldades para se levantar e respirar.

Se optarem por se juntar a Lóra, Bastian encerrará a contenda e fugirá som apoio de 1d6 caçadores ocultos.

Lóra dirá que Bastian é um nobre local que deseja destruir o bosque em busca de prata e outras riquezas, mas o deus-totem Akurú o impediu todas as vezes, o que não impediu que Bastian o envenenasse.

## Continuações

. Bastian persegue os personagens e espalha seus retratos com uma gorda recompensa;

. Akurú esta doente e rezam as lendas que o fruto de uma árvore ao norte é capaz de curar qualquer envenenamento;

. Um grupo de druidas acusa Lóra de incompetência e declaram uma caçada contra ela. Lóra procura os personagens em busca de ajuda;

. Akurú morreu e Lóra pede a ajuda dos personagens para encontrar um novo guardião que evite a morte do bosque sagrado.

## Monstros

Para encontrar as estatísticas dos monstros apresentados aqui, procure pelos nossos Megafaunas, dois bestiários para Old Dragon, mas que podem facilmente ser adaptados para qualquer variante do sistema d20. Ambos estão disponíveis em <http://bit.ly/MFauna1> e <http://bit.ly/MFauna2>.



Akurú é um Unicórnio Feroz (Megafauna 1, pág. 50), defensor do bosque e de todas as matas fechadas da região, ele é um deus-totem, uma espécie de animal que recebeu a missão sagrada de proteger determinadas regiões do mundo por sua importância – seja ela qual for. Ele é um macho jovem e vigoroso, mas não ataca sem provocações.

Ele está severamente debilitado pelo veneno de Bastian. Ele ainda é um oponente formidável para os jogadores, mas possui apenas 1/5 de seus Pontos de Vida.

Caso os jogadores venham a matá-lo todos os animais do bosque irão atacá-los sem piedade em um movimento suicida, e considere marcar os personagens com alguma espécie de mácula, como um cheiro estranho que afasta ou provoca a ira de animais.

Esta mácula só será removida quando os personagens repararem seus atos contra o deus-totem.

## Créditos

*Texto.* Sérgio “O Alquimista” Gomes

*Diagramação.* Sérgio “O Alquimista” Gomes

*Revisão.* Walter Lopes

*Arte.* Lady of Hats e Domínio Público

Optamos por não inserir um sistema de jogos ou referencia à cenários para que esta aventura possa ser utilizada por qualquer mestre, em qualquer sistema e em qualquer cenário.

Recomenda-se que os personagens estejam entre os níveis 1 e 3 (ou personagens iniciantes, em sistemas que não usam níveis) para o melhor aproveitamento.

Este material é distribuído sob a licença OGL da Wizards of the Coast/Creative Commons by-as v3.0 e é uma produção da Casa do Alquimista. Em respeito ao item 8 da OPEN GAME LICENSE v1.0a, indicamos como conteúdo aberto todo este material, com exceção a nomes, lugares, personagens, artes, ilustrações, esquemas, diagramações e qualquer outro material que configure propriedade intelectual de seus autores.

---

**Nos visite em:** [www.casadoalquimista.com.br](http://www.casadoalquimista.com.br)  
[casadoalquimista.blogspot.com](http://casadoalquimista.blogspot.com)  
[@casadoalquimista](https://facebook.com/CasadoAlquimista)



# MEGAFaUNA



## A Besta do Bosque Sagrado

Uma aventura para 3 à 6 personagens iniciantes por Sérgio “O Alquimista” Gomes