



Aventuras em **Belmonte**

**Um ponto de partida para
Mestres & Jogadores iniciantes**



appcr4sh

Seja Bem-vindo a Belmonte!

Este material tem por objetivo ajudar você, Mestre iniciante, a conduzir seus primeiros jogos da forma mais simples e objetiva possível.

Aqui você encontrará uma pequena aldeia, algumas pessoas e uma região próxima para explorar. Ah, temos também uma caverna cheia de Goblins e uma masmorra secreta, cheia de perigos.

O conteúdo que você lerá a frente funciona com qualquer sistema de fantasia medieval que você quiser, mas para fins de facilitar a sua vida, os dados de monstros e outras regras que serão citadas fazem parte do sistema Old Dragon2, da Buró Editora. Caso esteja usando a versão em PDF, poderá notar que alguns links apontarão para o site do Old Dragon, como no caso das criaturas.

Bem, chega de delongas e vamos embarcar nessa aventura!

A Aldeia de Belmonte

Belmonte fica próxima a uma importante rota comercial. Uma estrada estreita, conecta a aldeia a estrada principal. Um viajante teria de desviar apenas alguns quilômetros para encontrá-la. Isso faz de Belmonte um excelente lugar para viajantes que desejam passar a noite.

Ela apresenta uma Taverna, acomodações e tem uma cervejaria. Tudo o que um viajante precisa, não é mesmo?

Conforme alguém se desloca da estrada principal e segue a pequena estrada rumo a Belmonte, ela poderá ver algumas pequenas fazendas, alguns criadores de ovelhas, plantações de cevada, trigo e outros.

Chegando à aldeia o viajante se depara com algumas edificações dos moradores locais. São cinco ao total, mas fique à vontade de inserir mais, se achar necessário. São elas:

A Taverna & Estalagem: Um prédio de dois andares com um amplo salão térreo e quartos no andar de cima. Nos fundos, um local próprio para os animais passarem a noite. Dagoberto e sua esposa, Eugênia, mantêm o lugar funcionando.

A Cervejaria: Aqui a cerveja consumida pelos viajantes e moradores na taverna é produzida. Uma casa simples e comprida serve de moradia para o cervejeiro Alípio, sua esposa Matilda e seus filhos: Rosinha e Otto.

O Moinho: Assomando acima da aldeia fica o moinho. Aqui os grãos são moídos, a cevada para a cerveja e o trigo para a produção de pão na taverna. Há uma casa anexa ao moinho

onde o moleiro Joaquim e sua esposa Maria moram.

A Casa do Prefeito: Apesar do título, Alfredo é apenas mais um morador, mas que foi eleito responsável por manter a cidade em ordem. Ele e sua esposa, Roberta, residem em uma casa simples, porém muito bonita e arrumada.

A Ferraria: Godofredo é o ferreiro de Belmonte. Seu trabalho gira em torno de fazer ferraduras, afiar ferramentas agrícolas e consertar objetos metálicos. É claro que nada impede ele de forjar armas e outros equipamentos, mas entenda, por viverem em uma aldeia pacata, este não é o principal ofício dele.

A Igreja: Fausto é o clérigo desta pequena aldeia. Ele é capaz de realizar pequenos milagres perante seus fiéis. É claro que toda doação para os fundos da igreja sempre será bem-vinda.

Opcional: O abuso dos milagres sem uma "doação" poderá fazer com que eles parem de funcionar.

Fausto não possui nível, mas para tornar esta aventura mais "amigável" considere que ele é capaz de realizar alguns milagres como: Curar Ferimentos (+ 1d8 PVs), Curar Doenças e Neutralizar Venenos.

Sobre a religião: considere a igreja como sendo similar à igreja na idade média. Deus é Deus e o símbolo sagrado poderá ser criado como você ou os jogadores acharem melhor.

Outras pessoas: Aqui vai uma dica importante. NPCs avulsos. Nem tudo deve ser previamente preparado e criado. Isso tente a deixar as coisas muito difíceis e prejudica o mestre. Caso você sinta a necessidade de adicionar alguma pessoa na aldeia, aqui estão algumas sugestões de nomes: Gilberto, Teodoro, Euclides, Emília, Marlene, Odete.

A Caravana Mercantil: A aldeia não possui uma loja de artigos gerais. Mas de tempos em tempos, caravanas param por aqui, sendo possível adquirir diversos produtos. Sinta-se a vontade para definir o que o mercador tem ou não tem e até mesmo colocar algum item mágico a venda (tenha em mente que caso faça isso, o item deve valer absurdas quantidades de ouro).

Ah e lembre-se: o mercador pode se interessar por algum produto ou equipamento que o grupo de aventureiros venha a encontrar...

Membros da Caravana: O mercador Felipe e seus ajudantes Filipe, Rogério, Osvaldo, Lúcia, Daniela e Mônica.

Rumores

Em Belmonte, especificamente na taverna, podem-se ouvir diversos rumores. A lista abaixo contém rumores verdadeiros e falsos. O mestre deve se sentir à vontade para compartilhar estes rumores, mas sem informar se são reais ou “exageros dos locais”.

- *As feras do pântano guardam um local sagrado;*
- *Uma espada mágica jaz nas profundezas da floresta;*
- *Goblins tomaram uma caverna nas colinas e transformaram-na em seu covil;*
- *Uma Bruxa poderosa vive no pântano;*
- *Algo está devorando os rebanhos dos fazendeiros;*
- *Há um segredo envolvendo o poço;*
- *A floresta é perigosa!*

Os rumores não estão citados como sendo verdadeiros ou falsos. A ideia é que você defina a veracidade deles. Existe mesmo uma espada na floresta?

O objetivo ao fazer isso é criar um mundo dinâmico, dar um ponto de partida para aventuras e ajudar os jogadores iniciantes saberem o que fazer.

Os Arredores

Belmonte é cercada de lugares interessantes para se explorar. Eles não são uma ameaça direta a aldeia, mas caso você ache interessante, eles poderão...

Minha sugestão é que a caverna de Goblins exista, e até que eles tenham “aprontado” alguma confusão. Esta seria a principal “missão” para os aventureiros. Mas não se prenda a isso! Belmonte é um local pra ser explorado da forma que o mestre e os jogadores acharem mais interessante.

Você verá que existe um “custo de entrada” em cada localidade. Serve para cumprir regras de exploração do Old Dragon 2. Caso deseje, simplesmente desconsidere elas. Neste caso, todas as regiões imediatamente em volta de Belmonte, poderão ser alcançadas em algumas horas. A exploração delas, em contrapartida, pode demorar bem mais.

Colinas: uma região irregular de colinas gramadas, a leste de Belmonte. Aqui os Goblins encontraram uma caverna e tornaram-na seu covil.

Custo de entrada: 2

Criaturas: Goblin, Ogro, Lobo.

Campos: ao sul de Belmonte ficam aqueles campos que os viajantes

viram ao vir da Rota Principal. Algumas fazendas, plantações e... campos.

Custo de entrada: 1

Criaturas: Lobo, Worg;

Floresta: ao oeste da aldeia. Fazendeiros e moradores costumam cortar e recolher lenha das bordas dessa floresta. Os rumores indicam que ela é muito perigosa, fazendo com que nenhum dos locais deseje se aventurar nela.

Custo de entrada: 2

Criaturas: Aranha, Urso-Coruja.

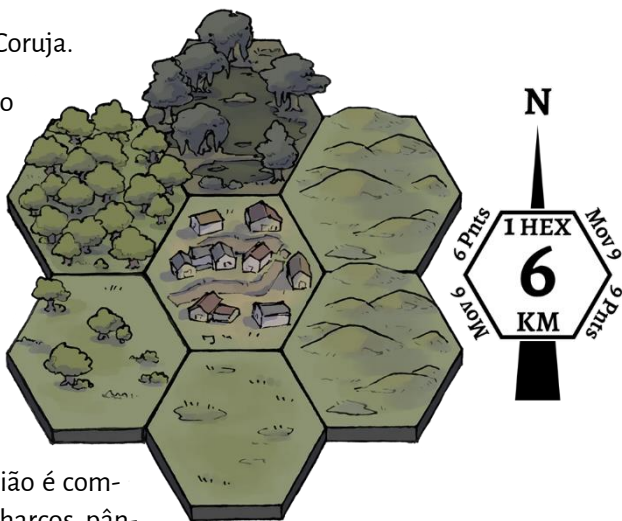
Pântanos: situados ao norte de Belmonte, esta região é um alagado malcheiroso que afasta qualquer um que chegue perto. Uma tribo de Criaturas do Pântano reside aqui. Dizem as más línguas que uma poderosa bruxa também. Essa região é composta de alguns brejos, charcos, pântanos e atoleiros.

Custo de entrada: 3

Criaturas: Fera dos Pântano, Animais do Pântano.

As Masmorras

Como falei antes, Belmonte possui duas masmorras próximas. Uma sendo a caverna dos Goblins e abaixo dela, uma tumba, muito perigosa. Esta segunda é um desafio complementar, criado para pôr a prova aventureiros corajosos e que desejam fama e glória.

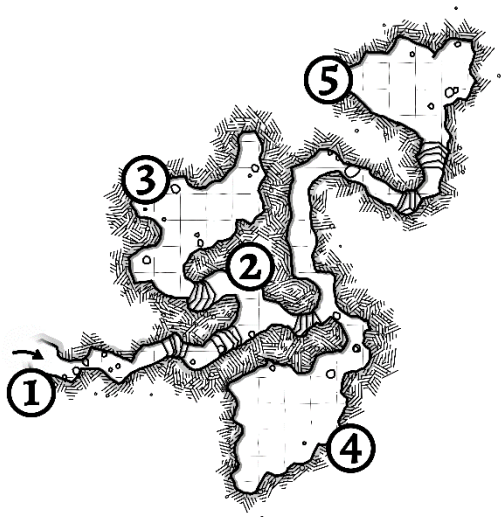


A Caverna dos Goblins

Não teremos aqui uma descrição sala por sala da caverna. Apenas serão apresentados alguns pontos importantes de como ela está organizada. De preferência, evite tentar “escrever o que cada sala contém”. Ao invés disso, de ares a sua imaginação! Na hora de conduzir a aventura, crie e descreva, baseado no que aqui for apresentado, o que os aventureiros veem, sentem e tudo mais.

Descrição rápida das Salas

1. *Entrada, corredores;*
2. *A bifurcação, guardas;*
3. *Sala comum, refeitório;*
4. *Alojamentos, ninhos;*
5. *Sala do Chefe, acesso ao Templo.*



Criaturas: aqui poderão ser encontrados Goblins dos mais diversos tipos. No site do Old Dragon é possível encontrar variantes para os Goblins. Com relação ao chefe dos Goblins, você poderá fazer um Goblin poderoso ou usar outra criatura como um Hobgoblin, Bugbear ou alguma que você ache interessante.

Tesouros: fique à vontade para povoar a masmorra com tesouros. Eu acho interessante colocar este tesouro na sala do chefe, talvez em um baú, guardado por ele.

A Porta: uma porta metálica e robusta fica escondida na sala do chefe. Ela está chaveada. Onde está a chave você me pergunta? Onde você quiser! Ah e caso o grupo tenha um ladrão, ele poderá tentar arrombar essa porta.

A Tumba do Rei Louco

Antes de os Goblins se apossarem da caverna, em tempos imemoráveis, uma família real construiu uma tumba aqui. A chamada “tumba do Rei louco”.

Esta tumba abriga os restos de muitos membros desta família real, alguns nobres e soldados do rei. A história conta que este rei se tornou insano, matando inocentes, travando guerras injustificadas e cometendo inúmeras atrocidades. Alguns acreditam que se tratava apenas de demência, já outros acreditam que algo muito pior estava por trás...

Um dos principais Generais deste rei tramou seu assassinato. A Tumba seria o local de descanso do dito Rei e da família, construindo em um lugar afastado, seguro e secreto. Ele acreditava em algum tipo de maldição.

A tumba contém mortos vivos. No fim das contas, o General estava certo. O Rei havia se envolvido com artefatos mágicos caóticos, que despertaram os sentimentos sanguinários que puderam ser observados.

Aventureiros que ousam invadir a tumba serão recebidos por armadilhas, criaturas nefastas e muitos outros perigos.

Criaturas: nesta cripta poderão ser encontradas qualquer criatura morta-viva que faça sentido. Esqueletos, múmias, fantasmas, espectros e assim por diante. Não esqueça de colocar gosmas e de que no terceiro andar há um corredor cavernoso, possivelmente escavado por alguma criatura.

Uma sugestão é povoar ela com esqueletos, colocar múmias nos caixões e alguma criatura mais poderosa em um local específico (algo como um fantasma ou espectro). Exemplo disso poderia ser o General, preso a existência pelo ato cometido contra seu suserano.

Tesouros: nos caixões desta tumba poderão ser encontrados pequenos tesouros. Algumas joias, armas e peças de ouro. Caso deseje, coloque em um ou outro caixão, um item mágico.

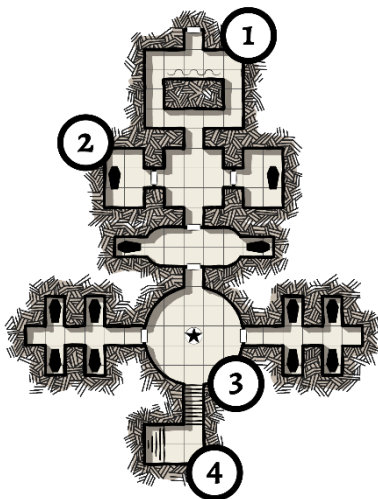
Na sala 4 do segundo andar poderá ser colocado um baú com um tesouro maior (ou um mímico).

Já a sala 6 também do segundo andar, há uma sala secreta. Coloque um tesouro considerável lá também!

Por fim, na sala onde o esqueleto do Rei Louco jaz, deverá haver a maior parte do tesouro desta tumba.

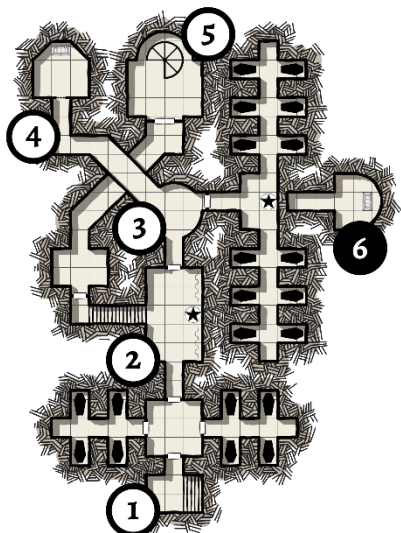
Primeiro Andar

- 1 **Entrada da Tumba;**
- 2 **Acesso ao segundo andar (3),
desmoronamento;**
- 3 **Grande estátua do Rei;**
- 4 **Escadaria para o Segundo An-
dar.**



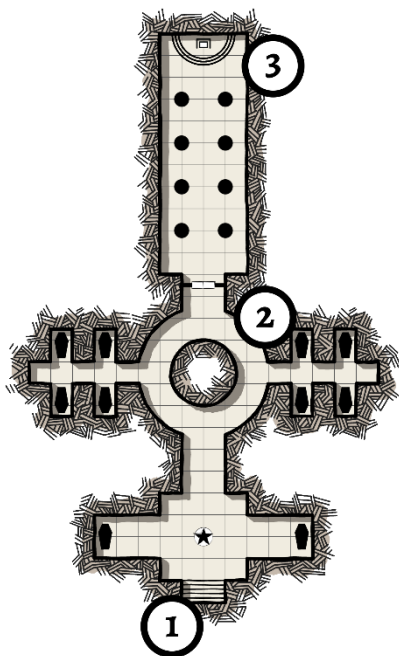
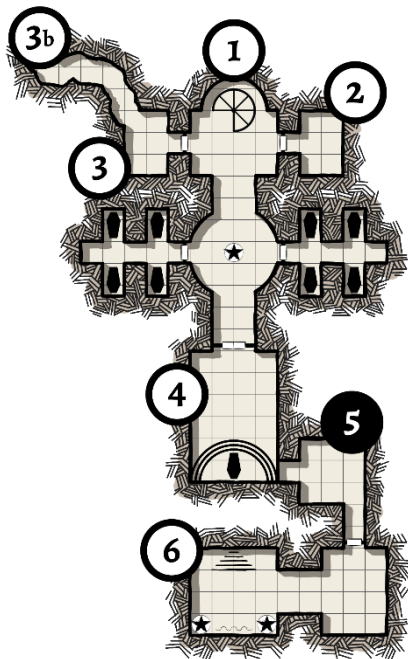
Segundo Andar

- 1 **Escadaria para o Primeiro
Andar;**
- 2 **Segunda Estátua do Rei/ala-
vanca rastrilho Sala 4;**
- 3 **Acesso ao primeiro andar
(desmoronamento);**
- 4 **Sala de tesouro (rastril-
lho)/acesso ao terceiro an-
dar (3), desmoronamento;**
- 5 **Acesso ao terceiro andar, es-
cadas;**
- 6 **Sala secreta atrás da está-
tua.**



Terceiro Andar

- 1 Acesso ao segundo andar, escadas;
- 2 Sala segura;
- 3 Acesso ao segundo andar (desmoronamento);
- 4 Cavernas?
- 5 Falso túmulo (acesso ao resto da tumba);
- 6 Corredor secreto;
- 7 Acesso a tumba verdadeira, escadas;



Quarto Andar

- 1 Acesso ao terceiro andar, escadas;
- 2 O poço (profundezas desconhecidas);
- 3 Os salões do Rei Louco.

Considerações Finais

Aventuras em Belmonte é um módulo com o objetivo de servir como ponto de partida para aventuras. O mapa apresentado em forma de HEX serve para *ser preenchido* com outros HEX.

A masmorra apresentada aqui, *A Tumba do Rei Louco* deverá ser um desafio muito acima das capacidades dos personagens e jogadores. Ela é como se fosse um “easter egg”. Sendo assim, recompense seus jogadores com muitos tesouros ao conseguir vencer (e sair vivo) dela.

Após utilizar este material, você terá um grupo mais forte, com mais bens e uma vontade de explorar o mundo. Use isso como ponto de partida para uma campanha!

O que fazer agora?

As possibilidades são muitas. Você pode tomar o rumo que achar melhor. Da mesma forma que no início os personagens apenas estavam de passagem pela Aldeia, eles poderão agora partir para novas aventuras.

Você pode também inserir algum gancho para outra aventura. O fato de a Tumba ser um local antigo dá chances de se introduzir qualquer tipo de missão!

Além disso, a rota comercial próxima a aldeia poderá apresentar novas localidades. Crie as cidades que essa estrada liga.

Você ainda pode fazer com que, um mercador que chegou até a aldeia esteja procurando corajosos aventureiros para escoltar ele até uma das cidades.

Uma Aldeia Pacata... ...Muitas Aventuras!

Próxima a uma importante rota comercial fica Belmonte, uma pequena aldeia.

Você e seu grupo resolvem fazer uma parada, aproveitar uma boa cerveja na taverna e ter uma boa noite de sono.

Que aventuras vocês encontrarão?
Cabe a vocês decidirem!

