



Aventuras em **Belmonte**

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

appcr4sh

Aventuras em
Belmonte

Um ponto de partida para
Mestres & Jogadores iniciantes

Por 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 tumba secreta, repleta de perigos.

O conteúdo que você lerá a frente funciona com qualquer sistema de fantasia medieval que você quiser. Poderá ver que não serão apresentados dados de monstros e informações detalhadas como tesouros, armadilhas e tudo mais. A ideia deste módulo é ser simples e objetivo, deixando espaço para você e seus jogadores criarem a sua estória.

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 os 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, poderá ver algumas fazendas, criadores de ovelhas, plantações de cevada, trigo e outros.

Chegando à aldeia o viajante se depara com algumas edificações dos moradores locais. São seis ao total, mas fique à vontade para 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 moradores e viajantes 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 moi-

nho onde o moleiro Joaquim e sua esposa Maria residem.

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 de metal. É claro que nada o impede 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 pode se sentir à vontade para compartilhar estes rumores, mas sem informar se estes são reais ou “exageros dos locais”.

Tabela de Rumores

-
- 1 *As feras do pântano guardam um local sagrado*

 - 2 *Uma espada mágica jaz nas profundezas da floresta*

 - 3 *Goblins tomaram uma caverna nas colinas e transformaram-na em seu covil*

 - 4 *Uma Bruxa poderosa vive no pântano*

 - 5 *Algo está devorando os rebanhos dos fazendeiros*

 - 6 *Há um segredo envolvendo o poço*

 - 7 *A floresta é perigosa!*

Os rumores aqui apresentados não são nem verdadeiros nem falsos. A ideia é que você defina a veracidade deles. Existe mesmo uma espada na floresta?

Ao fazer isso você estará criando um mundo dinâmico, dando um ponto

de partida para aventuras e isso ainda vai ajudar os jogadores iniciantes a não ficar perdidos, procurando o que fazer.

Uma ideia de uso é: cada vez que os personagens voltarem à civilização e estiverem naquele momento de descanso, tomando uma bela cerveja na taverna, revele um rumor para eles. Isso facilita seu trabalho, não dando tantas “missões” ao mesmo tempo e ainda por cima organiza a forma de o grupo explorar a região.

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 ser...

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 atraente.

Note que existe um “custo de entrada” em cada localidade. O objetivo disso é relativo a explorações do tipo *hexcrawl*. Caso deseje, simplesmente o desconsidere. Se quiser simplifi-

car, 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.

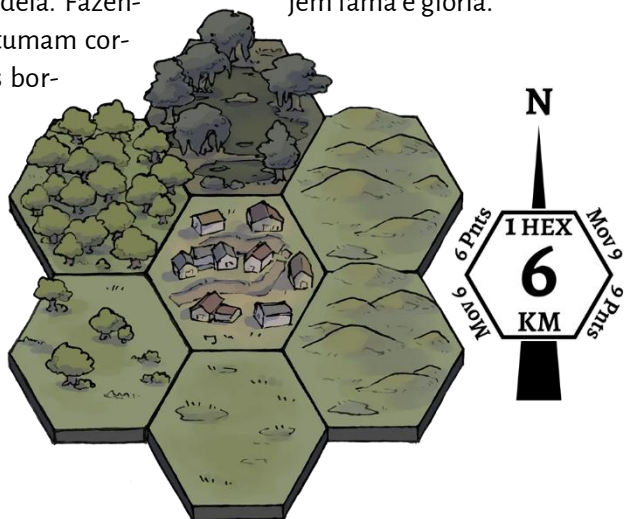
Pântanos: situados ao norte de Belmonte, esta região é um alagado malcheiroso que afasta qualquer um que chegue perto. Uma tribo de Criaturas do Pântano reside aqui. Dizem as más línguas que uma poderosa bruxa também. Essa região é composta de alguns brejos, charcos, pântanos e atoleiros.

Custo de entrada: 3

Criaturas: Feras do Pântano, Animais do Pântano.

As Masmorras

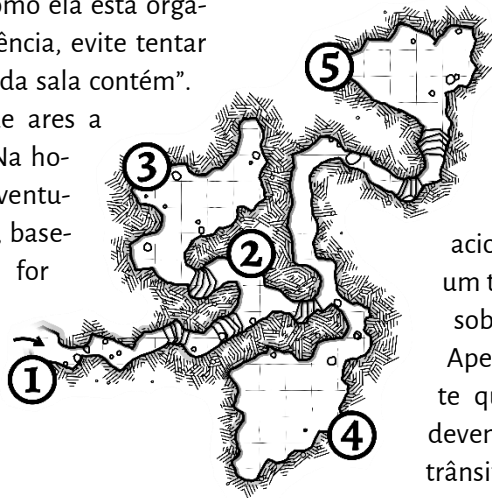
Como falei antes, Belmonte possui duas masmorras próximas. Uma sendo a caverna dos Goblins e abaixo dela, uma tumba, muito perigosa. Esta segunda é um desafio complementar, criado para pôr à prova aventureiros corajosos e que desejem fama e glória.



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 à Tumba;*

Criaturas: aqui poderão ser encontrados Goblins dos mais diversos tipos. Utilize variantes como arqueiros, espadachins e lanceiros. Com relação ao chefe, você poderá fazer um Goblin poderoso ou usar outra criatura tal como um Hobgoblin ou Bugbear, até mesmo outra que você ache interessante.

Armadilhas: Goblins costumam fazer armadilhas simples, e de certa forma rudimentares. Coloque algum tipo de “alarme” na entrada, alguns frascos com conteúdo inflamável em lugares apropriados e quem sabe, uma armadilha de tora ou pedra que, ao ser acionada, faz com que um tronco ou pedra caia sobre quem a acionou. Apenas tenha em mente que armadilhas não devem ficar em locais de trânsito, a não ser que

haja um bom motivo para isso. Um exemplo disso seria uma armadilha de alarme na entrada, mas que fica acima da cabeça dos Goblins.

Tesouros: fique à vontade para rechear 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 à 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 enlouqueceu, começou a matar inocentes, travar guerras injustificadas e cometeu inúmeras atrocidades. Alguns acreditam que se tratava apenas de demência, já outros acreditam em algo muito pior...

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.

Esta tumba contém mortos vivos. O Rei havia se envolvido com artefatos mágicos caóticos, que despertaram pensamentos sanguinários nele.

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

Criaturas: nesta cripta poderá ser encontrada qualquer criatura morta-viva que faça sentido. Esqueletos, múmias, fantasmas, espectros e as-

sim por diante. Não se esqueça de que você poderá inserir gosmas e de que no terceiro andar há um corredor cavernoso, possivelmente escavado por alguma outra 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.

Armadilhas: além de desmoronamentos, você poderá colocar armadilhas em portas e em caixões. Caso queira usar armadilhas em corredores, lembre-se de ser plausível.

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, o tesouro do Rei Louco deverá ficar na parte secreta da **sala 2** do **quarto andar**.

Mapas da Tumba

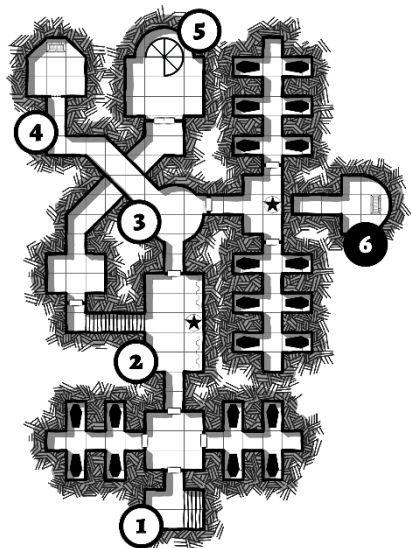
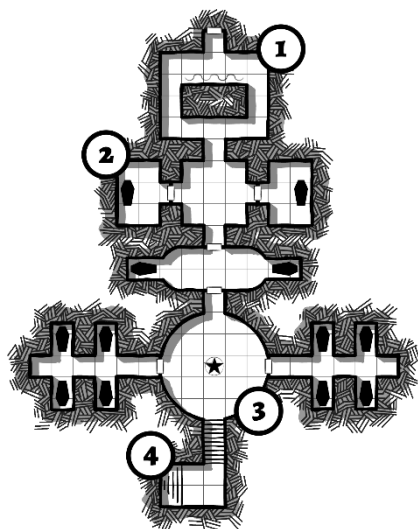
Primeiro Andar

-
- 1 *Entrada da Tumba;*

 - 2 *Acesso ao segundo andar (3),
Desmoronamento;*

 - 3 *Grande estátua do Rei;*

 - 4 *Escadaria para o Segundo Andar.*



Segundo Andar

-
- 1 *Escadaria (primeiro Andar);*

 - 2 *Segunda Estátua do Rei;
Alavanca rastrilho Sala 4;*

 - 3 *Acesso ao primeiro andar
(desmoronamento)*

 - 4 *Sala de tesouro (rastrilho),
Acesso ao terceiro andar (3),
desmoronamento*

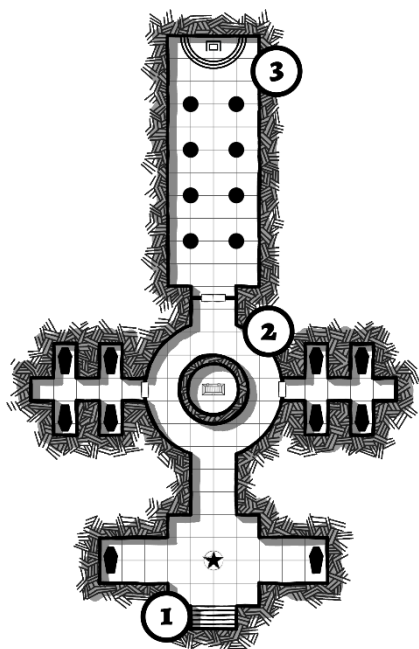
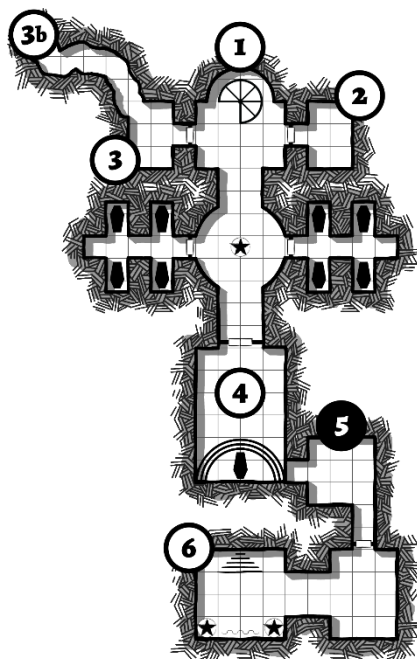
 - 5 *Acesso ao terceiro andar, esca-
das;*

 - 6 *Sala secreta atrás da estátua.*

Mapas da Tumba

Terceiro Andar

- 1 Acesso ao segundo andar, escadas;
- 2 Sala segura;
- 3 Acesso ao segundo andar (desmoronamento);
- 3b Cavernas?
- 4 Falso túmulo (acesso ao resto da tumba);
- 5 Corredores secretos;
- 6 Escadas (tumba verdadeira).



Quarto Andar

- 1 Acesso ao terceiro andar, escadas;
- 2 Corredor circular; Sala do tesouro;
- 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 muitos bens e uma vontade de explorar o mundo. Use isso como ponto de partida para uma campanha!

Em Qualquer Cenário?

Sim, Belmonte foi produzida para ser encaixada em qualquer cenário. Como se trata de uma pequena aldeia e uma região ao seu redor, você poderá situar Belmonte em praticamente qualquer lugar, se fizer sentido na sua mesa.

O ideal é tentar mesclar a região circundante com algum lugar semelhante no cenário escolhido. Tente achar um lugar próximo de um rio (para o pântano fazer sentido), que tenha colinas por perto e não se es-

queça: para a aldeia de Belmonte fazer sentido, ela deverá estar próxima a alguma estrada importante, de preferência uma rota comercial. A ideia é que ela sirva de *paradouro* para os viajantes.

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

Além disso, a rota comercial próxima à 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 escolta-lo até uma das cidades.

Com certeza, você terá muitas possibilidades de aventuras ao terminar este módulo. A seguir apresento uma sugestão de aventura inicial, para ajudar você mestre iniciante em seu primeiro jogo.

Apêndice

Exemplo de Primeiro Jogo

Talvez você se sinta um pouco intimidado com este módulo, visto que ele não diz tudo o que você precisa fazer, cada fala dos NPCs e assim por diante.

O objetivo deste material é ajudar você mestre, a se desvencilhar de certos conceitos, aprender a improvisar e sentir-se confortável com este modo de jogar. De início pode parecer muito difícil fazer isso. É um treinamento. Assim como aprender um instrumento musical de início parece difícil, certos exercícios parecem “não ser necessários” e tudo parece ser muito intimidador, assim será aprender a “soltar-se do papel”.

O fato de termos pouco conteúdo aqui estimula você a criar coisas na hora. Nada de caixas para serem decoradas e materiais para serem estudados! Sem contar, é claro, que a Aldeia é pequena, o mapa apresenta poucas regiões e a caverna dos Goblins é simples e objetiva.

Que tal experimentar?

Mas pode ser que mesmo assim você não saiba como começar. Isso é normal. Pra tentar te ajudar, vamos ver a seguir uma *primeira missão*.

Ela ainda será em moldes simples e sem grandes textos. Imagine um *zoom* no ponto de partida onde ainda outro ponto de partida será observado.

O Ataque dos Goblins

O grupo dos personagens já se conhece. Na verdade, eles já fizeram algumas aventuras anteriormente, por isso, inicie o jogo no nível um, mas dê uma quantidade de xp para cada personagem.

O ideal é que esta quantidade de XP seja imediatamente inferior ao necessário para o personagem que exige menos XP subir de nível. Ou seja, ao final da primeira missão, pelo menos um personagem será capaz de subir de nível (o ladrão, por exemplo) e os outros estarão bem encaminhados para o próximo nível.

Apenas lembre-se que de que cada classe sobe de nível em velocidades diferentes. Você pode ficar tentado a subir todos de nível no final da aventura. Evite fazer isso!

Próximo ao fim do dia de viagem o grupo decide sair da estrada principal e rumar para Belmonte, uma aldeia conhecida como *paradouro* para viajantes. Ao andar alguns quilômetros, a aldeia pode ser vista.

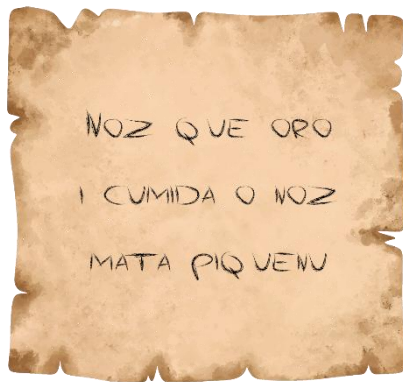
A noite começa a cair e o grupo alcança a *Taverna e Estalagem* de Belmonte.

Eles comem, bebem e se divertem nesta noite. A taverna é movimentada, sendo frequentada tanto por comerciantes quanto por moradores e fazendeiros dos campos ao redor da Aldeia.

Todos se recolhem e descansam durante a noite.

No dia seguinte, ao acordar e se dirigir a taverna, o grupo nota que, apesar de a mesma estar vazia (com as cadeiras viradas sobre as mesas) uma das mesas está ocupada por um homem que chora em desespero e várias pessoas, incluindo o taverneiro e sua esposa, tentam consolá-lo.

O homem é o cervejeiro local. Alípio é o seu nome. É possível ver que ele conta a história de que Goblins vieram à noite e arrombaram a cervejaria, roubaram grãos e levaram seus dois filhos, Rosinha e Otto. A única coisa encontrada no local é uma nota que deixa bem clara a intenção de sequestro deles.



A entrada do grupo na taverna chama a atenção de Alípio e dos outros. Como é possível ver que o grupo é composto por aventureiros, eles logo pedem ajuda.

Contam todo o ocorrido e prometem, por meio de uma vaquinha dos moradores e até mesmo a ajuda de comerciantes, 50 PO para cada membro do grupo que for capaz de caçar os Goblins e resgatar as crianças.

Com estas informações é possível iniciar uma sessão de jogo de forma simples, rápida e objetiva.

Deixe agora que o grupo decida o que fazer. Será que eles vão investigar a cervejaria? Talvez tentem seguir os rastros dos Goblins?

Deixe que eles tomem as decisões e utilize as informações deste material para dar respostas às perguntas dos jogadores.

Onde nas colinas se encontra a caverna? Quantos Goblins vivem nela? Em que sala as crianças estão escondidas?

Cabe a você como mestre dar aquele “sabor especial” à sua aventura!

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!

