

MA 1

MINI AVENTURA PARA 2 A 5 PERSONAGENS DE 1º NÍVEL

A Entrega Perdida



MINI AVENTURA

◆ Criado por Júlio Monteiro ◆

A ENTREGA PERDIDA

Mini Aventura: A Entrega Perdida

Publicação Original

Notícias do Old Dragon Online

<https://olddragon.com.br/noticias/mini-aventura-a-entrega-perdida>

Autoria da Mini Aventura

Júlio Monteiro

Edição e Formatação

Tássio Lima Luzzi Tavares

Revisão

Tássio Lima Luzzi Tavares

Mayra Marta Luzzi Tavares

Júlio Monteiro

Old Dragon - 2ª edição é uma criação de Antônio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson.

Old Dragon - 2ª edição é uma produção Buró de Jogos do Brasil Editora LTDA e Old Dragon Editora.



Mini Aventura: A Entrega Perdida

E o fim de ano se aproxima! Para comemorar, decidimos lançar uma brevíssima aventura para você, seus amigos ou sua família jogarem durante as festas de final de ano. Recomendada para 2 a 5 personagens de 1º nível, com duração aproximada de uma hora, pode ser encaixada em qualquer vila rural durante o festival de Solstício de Inverno.

A Entrega Perdida

Introdução

A vila de Pinheiral aguarda ansiosamente a chegada dos suprimentos para o Festival do Solstício: o hidromel cerimonial, presentes para as crianças e o tronco abençoado que será queimado à meia-noite. A carroça deveria ter chegado ao meio-dia, mas o sol já se põe e não há sinal dela.

Enquanto isso, um segredo sombrio assola a comunidade. Nas últimas semanas, três moradores desapareceram sem explicação: Bram, o ferreiro; Ostin, um dos guardas; e Marta, a cozinheira da taverna. Os corpos não foram encontrados. Os aldeões sussurram sobre lobos descendo das montanhas, ou sobre uma maldição antiga despertada pelo inverno rigoroso.

Para o mestre: A verdade é mais trágica. Marta foi atacada por um lobo nas proximidades da vila há três semanas.

Sobreviveu, mas a mordida carregava a maldição da licantropia. Desde então, nas noites de lua cheia, ela se transforma em uma fera sem memória de seus atos — e já matou dois de seus vizinhos sem saber. Agora, consumida completamente pela maldição, Marta vive isolada na floresta, acompanhada por dois lobos que a seguem como a alfa da matilha.

Parte 1: Na Vila

A Taverna do Pinheiro Torto

Os aventureiros estão na taverna quando Aldric, o taberneiro, se aproxima, visivelmente preocupado. Ele explica que a carroça de suprimentos não chegou. O condutor, um jovem chamado Theo, partiu da cidade vizinha pela manhã — uma viagem que costuma levar apenas duas horas.

*“Sem o hidromel e o tronco abençoado, não há festival.
E as crianças... prometemos presentes a elas.
Se algo aconteceu com Theo na estrada...”*

Aldric oferece **10 peças de ouro** para quem encontrar a carroça e trazer os suprimentos de volta antes da meia-noite. Se os aventureiros perguntarem sobre os desaparecimentos recentes, ele conta:

*“Bram sumiu há duas semanas. Ostin, há dez dias. E Marta... ah, Marta.
Ela trabalhava aqui, sabe? Cozinhava o melhor ensopado da região.
Desapareceu há uma semana.
Alguns dizem que ela viu lobos na floresta pouco antes de sumir. Coitada.”*



Parte 2: A Estrada

A Carroça Tombada

A meia hora de caminhada da vila, os aventureiros encontram a carroça tombada na beira da estrada. A neve ao redor está manchada de sangue e marcada por pegadas de lobos.

O que encontram:

- Os dois cavalos estão mortos, com marcas de garras e mordidas profundas.
- A carga foi parcialmente arrastada — rastros na neve levam para dentro da floresta.
- Theo, o condutor, está escondido sob a carroça, ferido mas vivo. Ele tem uma mordida profunda na perna (perdeu metade dos PV).

O que Theo conta:

*“Lobos! Saíram da floresta do nada!
Mas tinha um... um grande, negro, andava em duas patas às vezes.
Olhos amarelos. Eu me escondi, fingi de morto.
Eles arrastaram os barris e os fardos para a floresta.”*

Se os aventureiros examinarem os rastros (teste de sabedoria ou habilidade de rastreamento do Ranger), notam algo estranho: entre as pegadas de lobo, há marcas que parecem humanas — pés descalços que gradualmente se transformam em patas.

Decisão: Os aventureiros podem levar Theo de volta à vila primeiro ou deixá-lo escondido e seguir os rastros imediatamente. Se esperarem muito, a neve começará a cobrir os rastros.



Parte 3: A Toca

Seguindo os Rastros

Os rastros levam a uma ravina rochosa, a cerca de quinze minutos de caminhada pela floresta. Ali, uma abertura na rocha dá acesso a uma caverna natural: a toca da matilha.

Área 1: Entrada da Caverna

Uma abertura de cerca de dois metros de largura na rocha. O chão está coberto de ossos roídos — em sua maioria de animais, mas entre eles há alguns que parecem humanos. Um dos barris de hidromel encontra-se aqui, tombado e parcialmente vazio. Os lobos o romperam, mas claramente não apreciaram o conteúdo.

Encontro: Um lobo faz guarda neste local. Se os aventureiros forem furtivos, podem surpreendê-lo. Caso contrário, ele uiva para alertar os demais.

Área 2: Interior da Toca

A caverna se abre em uma câmara maior, mal iluminada pela pouca luz que penetra pela abertura. Fardos de tecido rasgados (os presentes destinados às crianças) estão espalhados pelo chão, junto a restos de comida.

Um segundo lobo descansa ao centro da câmara. Mais ao fundo, encolhido contra a parede, há um vulto grande e escuro: a **loba negra** (Marta transformada).

Se o lobo da entrada uivou: Os animais estão alertas e atacam assim que os aventureiros entram.

Se os aventureiros surpreenderam o primeiro lobo: Eles têm uma rodada para agir antes que os demais percebam a intrusão.

O Combate

A loba negra (Marta) lidera o ataque ao lado dos lobos remanescentes. Ela é maior e mais feroz do que um lobo comum, mas está visivelmente ferida: marcas profundas de garras cortam seu flanco (ferimentos sofridos ao matar Ostin, que tentou se defender), e seus movimentos são irregulares, quase desesperados.

Importante: Armas comuns não causam dano à loba negra. Apenas armas de prata, magia ou armas mágicas podem feri-la. Caso os jogadores não saibam disso, um teste de inteligência permite que um personagem se recorde de lendas sobre lobisomens e sua conhecida vulnerabilidade à prata.

Itens de prata disponíveis:

- **Adaga de prata de Theo:** Theo carrega uma adaga de prata que pertenceu à sua avó. Ele pode emprestá-la caso os aventureiros retornem para buscá-lo ou perguntem explicitamente por armas.
- **Castiçal de prata:** Um dos presentes espalhados pela caverna é um castiçal de prata. Pode ser usado como arma improvisada, causando **1d4 de dano**.
- **Aros de prata do barril:** O hidromel restante está em um barril com aros de prata decorativos. Esses aros podem ser removidos e usados como soqueiras improvisadas, causando **1d4 de dano**.

A Revelação

Quando a loba negra é reduzida a **0 PV**, ela não morre imediatamente. Seu corpo começa a se contorcer e encolher. O pelo negro se retrai, as garras se recolhem, o focinho encurta. Em poucos segundos, no lugar da fera jaz o corpo de uma mulher de meia-idade, envolta em trapos e coberta de sangue: **Marta, a cozinheira desaparecida**.

Ela ainda respira, mas está morrendo. Caso os aventureiros tentem salvá-la (por meio de primeiros socorros, ou magia de cura), conseguem estabilizá-la temporariamente. Marta desperta por alguns instantes, confusa e aterrorizada.

“Onde... onde estou? Eu tive sonhos terríveis. Sonhos com sangue... e... e...”

Ao perceber as próprias mãos sujas de sangue, seus olhos se arregalam:

“Oh, deuses! O que eu fiz? O que foi que eu fiz?”

O Dilema: Marta está amaldiçoada. Sem uma magia de **Curar Doenças** (algo improvável para personagens de 1º nível), ela continuará se transformando a cada lua cheia. Os aventureiros precisam decidir o destino dela:

- **Matá-la:** Uma morte misericordiosa. Se compreender a verdade sobre seus atos, Marta pode até implorar por isso.
- **Levá-la de volta à vila:** Ao descobrir que ela matou Bram e Ostin, os aldeões provavelmente a executarão — ou tentarão aprisioná-la, algo que dificilmente resistirá à próxima lua cheia.
- **Deixá-la ir:** Marta foge para longe, tentando poupar outros do próprio destino. Talvez procure uma cura. Talvez mate novamente
- **Buscar ajuda:** Um templo em uma cidade maior pode abrigar um clérigo capaz de quebrar a maldição. Porém, a viagem é longa e perigosa — especialmente escoltando uma licantropa.

Não há resposta certa. Apenas consequências.

Parte 4: O Retorno

Os Suprimentos

Os aventureiros podem recuperar:

- **Dois barris de hidromel:** Um deles foi parcialmente consumido ou derramado, mas o outro permanece intacto.
- **O tronco abençoado:** Encontra-se intocado, já que os lobos não demonstraram qualquer interesse nele.
- **Presentes diversos:** Cerca de metade da carga pode ser recuperada, embora alguns itens estejam danificados. São brinquedos e objetos decorativos confeccionados por vilas vizinhas, parte de uma antiga tradição de troca de presentes entre os assentamentos da região.

De Volta à Vila

Se os aventureiros retornarem antes da meia-noite com ao menos parte dos suprimentos, a vila celebra. O festival acontece, ainda que de forma mais modesta. As crianças recebem os presentes recuperados, o hidromel é compartilhado, e o tronco abençoado queima na fogueira central enquanto os aldeões entoam canções antigas.

Aldric paga a recompensa prometida e oferece hospedagem gratuita aos aventureiros pelo tempo que desejarem permanecer.

Sobre Marta: Caso os aventureiros revelem a verdade, a reação da vila é de horror e profunda tristeza. Alguns aldeões choram; outros permanecem em silêncio. O padre local conduz uma oração pelos mortos — Bram, Ostin e, dependendo do destino escolhido, também por Marta.

Se, por outro lado, os aventureiros mentirem ou omitirem a verdade, atribuindo os acontecimentos apenas a “lobos”, a vila jamais saberá. Marta será lembrada como mais uma vítima das florestas ao redor.

Recompensas

- **Ouro:** 10 PO da recompensa oferecida por Aldric, divididas igualmente entre os aventureiros.
- **Itens:** A adaga de prata de Theo. Caso seja resgatado, ele a oferece como forma de agradecimento.
- **Experiência:** XP concedida pelos lobos e pela loba negra, além de um bônus por concluir a missão.

Notas para o Mestre

Esta aventura busca equilibrar ação com um dilema moral significativo. O encontro com a loba transformada deve ser tenso, mas a revelação de que ela é Marta constitui o verdadeiro clímax emocional da história. Dê tempo para que os jogadores processem a situação e conversem antes de tomar uma decisão — o peso da escolha é parte essencial da experiência.

Adaptações

- **Dificuldade elevada:** Caso o grupo tenha grande dificuldade com a imunidade a armas comuns, considere que a loba esteja tão debilitada que armas normais causem metade do dano.
- **Grupo numeroso:** Para grupos maiores (5 ou mais jogadores), adicione um terceiro lobo ao encontro final.
- **Aventura estendida:** Se desejar expandir a história, Theo pode relatar que viu “outra figura” nas sombras, observando o ataque. Talvez o lobo que originalmente mordeu Marta ainda vague pela região.

O Futuro

Se Marta sobreviver, ela pode reaparecer em aventuras futuras — como uma aliada em busca de redenção, uma ameaça que perdeu o controle novamente, ou uma informante sobre outros licantropos que atuam na região.

A CARROÇA DEVERIA TER CHEGADO AO MEIO-DIA COM OS SUPRIMENTOS, MAS O SOL JÁ SE PÕE E NÃO HÁ SINAL DELA.

A vila de Pinheiral aguarda ansiosamente a chegada dos suprimentos para o Festival do Solstício: o hidromel cerimonial, presentes para as crianças e o tronco abençoado que será queimado à meia-noite.

Enquanto isso, um segredo sombrio assola a comunidade. Nas últimas semanas, três moradores desapareceram sem explicação: Bram, o ferreiro; Ostin, um dos guardas; e Marta, a cozinheira da taverna. Os corpos não foram encontrados. Os aldeões sussurram sobre lobos descendo das montanhas, ou sobre uma maldição antiga despertada pelo inverno rigoroso.

Para comemorar nesse final de ano, decidimos lançar uma brevíssima aventura para você, seus amigos ou sua família jogarem durante as festas.

Recomendada para 2 a 5 personagens de 1º nível, com duração aproximada de uma hora, pode ser encaixada em qualquer vila rural durante o festival de Solstício de Inverno.

Ajude a vila a festejar o Solstício como planejavam!

Quais segredos esse simples atraso pode revelar?