



CHORUME

uma aventura para através das trevas por jorge valpaços

chorume

texto jorge valpaços
revisão glauco lessa
diagramação ramon mineiro

Chorume guarda uma contradição peculiar em sua definição. Para nós, afeitos a seu uso comum, a sinestesia é evidente: o cheiro do podre acompanha a palavra.

Mas chorume também significa fartura, um sentido abandonado com o passar dos anos. Há quem diga que é possível combinar os significados se enxergarmos **Através das Trevas**.

RESUMO

Os PJs regressam a um local seguro onde são reconhecidos como heróis locais ou mesmo protetores de alguma ameaça.

Como agradecimento, os locais dão um grande jantar. Contudo, na madrugada após os festejos, uma onda de seres grotescos, oriundos do lixo do banquete, avança. Será necessário sobreviver às crias do chorume.

AOS FATOS

Toda a aventura se passa durante uma sessão de tortura dos PJs.

Eles foram intoxicados no banquete por uma facção que acordara com os demônios emergentes para extrair informações que podem ser úteis no jogo de poder deste mundo em ruínas.

Tudo o que os PJs vivenciam são delírios provocados pelo caldo que temperou o banquete.

E, para além de passarem mal, eles estão sendo fisicamente agredidos durante a madrugada.

POSICIONAMENTO FICCIONAL

Chorume é uma aventura de regresso. O que isso significa? Que a mestra pode inseri-la em sua campanha logo após uma jornada, uma missão ou contenda que possa ensejar oportunidade de reconhecimento e necessidade de descanso por parte dos PJs.

Neste sentido, esta aventura se encaixa após alguma experiência de maior intensidade narrativa, como após uma partida que um vilão foi derrotado ou algo valioso adquirido.

Narrativamente, temos nesta última aventura um falso clímax, que aproveitará a “poeira baixando” com o regresso (um tropo de jornadas) para uma reviravolta. É aqui que o chorume emerge, portando consigo o sumo da morte. A mestra deve conectar a proposta desta aventura à campanha jogada, adequando as facções, coadjuvantes e antagonistas ao universo desenvolvido ~~proceduralmente~~ por meio das partidas prévias.

Em outros termos, Chorume se edifica através do resto da sua campanha, da sobra que apodreceu e ganhou vida por meio dos vermes necróticos que abundam o mundo pós-Quebra.



Entretanto, o mais importante para a relação desta aventura com a campanha são as relações entre os assentamentos humanos em um cenário pós-apocalíptico.

Recorde-se, que **Através das Trevas** não é um jogo épico ou heróico. Não há grandes reinos a proteger após a **Quebra da Pedra dos Portais**.

Em um ambiente inóspito a fragilidade acompanha a aspereza. A moralidade é **dúbia** e os laços são tênues. Traições não são raras e a suspeita é companheira da temperança.

E o que isso **depreende**?

Primeiramente, que o local de regresso não deve ostentar riquezas.

Um grupo de campesinos humildes, sobreviventes famintos ou mesmo um mosteiro com oradores de divindades que não mais respondem são sugestões adequadas à proposta.

É preciso que haja confiança e conhecimento acerca daqueles que fornecerão o banquete.

O **segundo elemento** recomendado para inserir Chorume em sua campanha é a presença de disputas de poder entre legiões demoníacas, magos corrompidos, monstros que rasgam carne por prazer. Isso pode ser feito de várias formas, retratando o enfrentamento entre **estas** facções em aventuras prévias ou mesmo por meio de frágeis alianças com antagonistas para o cumprimento de algum propósito.

O objetivo é explorar os tons cinzas de **Através das Trevas**, não havendo inimigos óbvios ou o simples embate entre o bem e o mal.

A mestra pode explorar estas alianças tensionando a brutalidade do guerreiro, a cobiça do ladino e o flerte com o ocultismo do mago.

A **terceira e última** recomendação é o impacto que Chorume terá para o

prosseguimento da campanha. Se os PJs decidirem chacinar os membros do **assentamento** isso terá alguma consequência?

Acabar com o aliado de uma facção demoníaca reordenará o jogo de forças? **Estas** questões precisam estar na mente da mestra a fim de que a aventura não seja considerada somente um filler da campanha.

Estas recomendações para posicionar **Chorume** em sua campanha servem a orientar o jogo ao clima pretendido na aventura, reduzindo frustrações pelos jogadores.



AS VERDADES

Em um mundo coberto por mentiras, não há apenas uma verdade.

Chorume possui seis alternativas, seis verdades para a compreensão do jogo subterrâneo por trás da tortura dos PJs, que ocorre em uma estalagem, durante a madrugada posterior ao banquete.

Sorteie uma das verdades e a adicione em sua narrativa.

1 Todo o assentamento que abriga os PJs é refém de um demônio que prometeu a bem-aventurança àqueles que entregarem suas almas a ele.

Um bizarro ritual ocorreu enquanto os PJs não se encontravam no local, sendo ministrado por um homem chamado Gusmão, uma espécie de sacerdote sombrio, um intermediador entre o rebanho nefasto e as forças demoníacas. A população foi responsável por tudo que ocorreu, conspirando coletivamente.

2 Um PJ considerado morto pelo assentamento regressou há pouco, porém ele estava bastante ferido. Gusmão é seu nome e ele conseguiu sobreviver entregando sua alma a um demônio.

Agora este indivíduo opera sutilmente servindo ao seu mestre. Ele foi o responsável por enfeitiçar o banquete e opera sozinho toda a tortura.

3 A descrença acerca da esperança em um futuro melhor faz crescer em todo o mundo pós-Quebra uma série de cultos apocalípticos,

tendo os legiões demoníacas como novos deuses.

Há uma célula deste culto no assentamento, e ela é composta por uma dúzia de pessoas desacreditadas.

O mais audacioso e perverso é Gusmão, um mago que voluntariamente entregou sua sanidade para servir a um demônio que o encontrou após começar a comer vermes.

4 Os banquetes são celebrações e rituais de acolhimento. Logo, as portas do assentamento se abriram para que vizinhos partilhassem dos festejos. Um assentamento vizinho, também conhecido pelos PJs, foi responsável pela intoxicação e tortura, sendo a operação liderada pelo mercador Gusmão, que forneceu os víveres para as festividades.

Gusmão é extrovertido, uma pessoa alegre que sempre auxilia os demais e, a despeito da carestia do mundo, possui muitos alimentos, dinheiro e roupas luxuosas. O que poucos sabem é que esta fartura é oriunda de um pacto com um demônio.

5 Os portões do assentamento se abriram para os vizinhos partilharem os alimentos. Mas, os locais conspiraram para que os estrangeiros fossem culpados pela intoxicação.

A festividade foi criada com dois objetivos: extrair informações para vendê-las aos demônios e culpar antigos aliados por uma possível traição, fazendo com que os PJs percam a confiança naqueles que serão entregues como sacrifício aos seres do inferno pela própria mão das PJs, em uma vingança orquestrada.

O arquiteto diabólico é Gusmão, o

antigo líder político do assentamento que convenceu os habitantes a jogarem nas regras do mundo pós-Quebra.

6 A história da família Gusmão está oculta dos anais do assentamento. Desde o mundo antes da Quebra dos Portais há uma herança maldita.

Os filhos primogênitos da família conseguem não apenas ver, mas falar com demônios. E justamente por isso ~~que~~ eles eram sempre encaminhados aos mosteiros, pois, graças às orações aos deuses, esta maldição antiga era controlada. Ocorre que hoje, com os monstros libertos e deuses desacreditados, o sacerdote Gusmão perdeu sua sanidade ao ouvir incessantemente a canção macabra dos demônios que apenas o usam para seus propósitos.

Gusmão não tem consciência do que faz ao servir seu mestre infernal, sempre agindo em um transe bizarro, onde comporta-se como uma besta.

Ele é o único responsável pela intoxicação, e há boatos sobre a presença de uma besta que urra durante as noites no assentamento.

GUSMÃO, O MAGO CORROMPIDO

Em todas as verdades há a presença de **Gusmão** como o principal antagonista da aventura.

Há diferentes origens e motivações para ele, e ele pode estar sozinho, acompanhado por um séquito ou mesmo toda a população o apoia.

Gusmão utiliza o caldo, uma magia bizarra descrita a seguir, para gerar os delírios nas PJs.

Não se esqueça de retratar à PJ de acordo com a verdade sorteada.



O CALDO [EDLAC MUR EHOĆ]

O caldo do chorume é uma magia aprendida por meio de um pacto com o demônio Nahulz. Gusmão é o responsável por ministrar o ritual para sua conjuração, utilizando seu sêmen e restos de alimentos. De acordo com a verdade sorteada, ele poderia ter feito o caldo às escondidas ou com apoio da população local.

A despeito de seu fabrico, é certo que este caldo temperou não apenas os alimentos dos PJs, mas todo o banquete. Sim, isto mesmo, todos comeram do mesmo alimento que os PJs. Pode ser que eles nem sabiam o que estavam comendo, fizeram-no enquanto sacrifício para um plano maior

ou mesmo por serem fanáticos que desejam honrar a desgraça infernal enquanto servos do demônio. Cabe à mestra definir o que é melhor, levando em conta o assentamento que fora previamente visitado pelos PJs.

Mas é importante que um grande número de moradores e visitantes tenha comido, e comido muito, para que o andamento da aventura **um delírio coletivo** e seu desfecho se realize

Componentes: Restos de alimentos e sêmen.

Efeito: Hipnótico.

Descrição: Um caldo levemente azedo e pastoso é criado e, se consumido, gera um bizarro delírio coletivo e forte constipação. Durante o delírio, aqueles que forneceram o sêmen à magia têm o poder de semear sugestões nas mentes de quem os ouve, gerando imagens grotescas.

Durante o períodos de temor, as barreiras mentais caem, tornando possível obter quaisquer outras informações daqueles que perdem todos os sentidos durante o delírio, sendo que eles não se recordarão do que aconteceu no dia seguinte. O delírio ocorre em conjunto com uma forte intoxicação, é possível morrer durante o tormento.

O efeito da magia acaba ~~com~~ normalmente com uma forte diarreia.

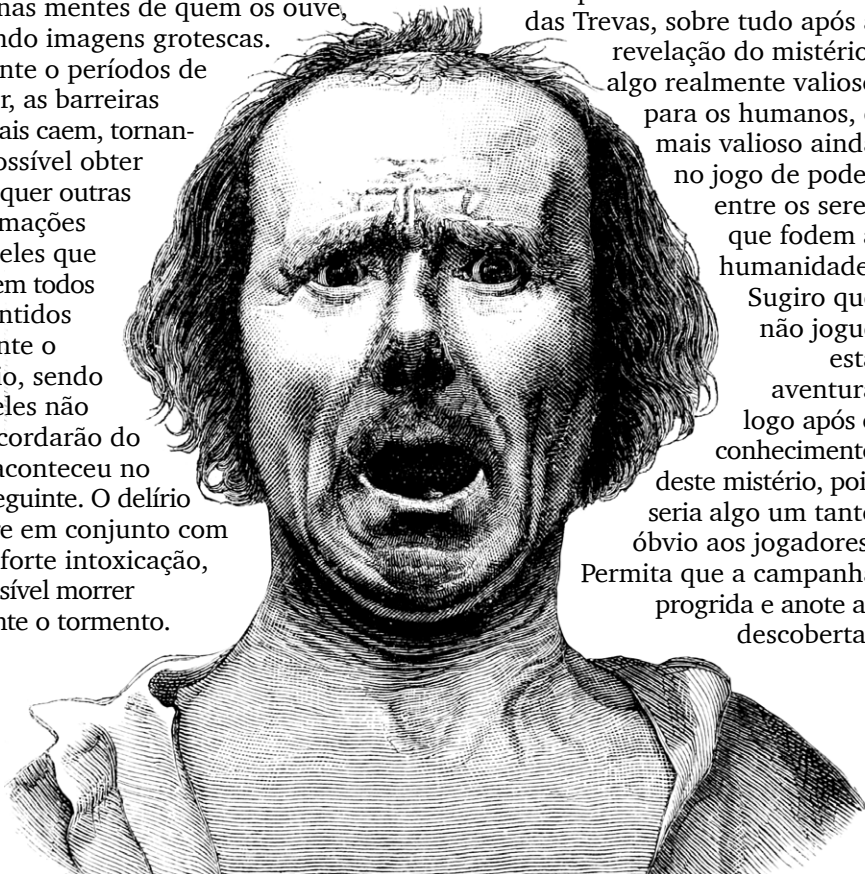
O DESEJO DO DEMÔNIO NAHULZ

Gusmão quer extrair um segredo dos PJs e entregar a seu mestre, o demônio Nahulz. É possível que haja interesses **adjacentes como** o crescimento de um culto demoníaco ou mesmo uma vingança torpe a um vizinho em um mundo construído sob a égide da crueldade.

Mas é importante que a mestra relacione **esta** informação às descobertas que os PJs tiveram previamente. É por isso que Chorume é uma aventura que terá mais impacto narrativo durante a campanha atual em Através

das Trevas, sobre tudo após a revelação do mistério, algo realmente valioso para os humanos, e mais valioso ainda no jogo de poder entre os seres que fodem a humanidade.

Sugiro que não jogue esta aventura logo após o conhecimento deste mistério, pois seria algo um tanto óbvio aos jogadores. Permita que a campanha progrida e anote as descobertas



mais importantes sobre o mundo pós-Quebra. Escolha ou sorteie uma delas e associe esta informação ao demônio que fez o pacto com Gusmão.

Se os PJs acham que a informação foi jogada no lixo, a mestra a resgatará com uma bela e agradável cobertura de vermes.

NARRATIVA

Gusmão estará ao lado das camas dos PJs, em uma estalagem, com uma grande palmatória cravejada de espinhos. Ele está em transe, narrando as cenas que são experimentadas não apenas pelas PJs dos jogadores, mas por todos que tomaram o caldo. Esta narrativa possuída pelo demônio é a narrativa da mestra.

Isto quer dizer que quase toda a aventura, será conduzida sob a perspectiva insana de Gusmão, tendo os PJs que reagir ao que ocorre nos delírios.

O mago está conectado às mentes enfeitiçadas, e usará os monstros para torturar os PJs. Caso eles recebam dano durante o delírio, usará a palmatória para os agredir, pois se o fizesse sem o convencimento psicológico que se experimenta a dor, os PJs poderiam quebrar o efeito da magia.

Sempre que os PJs tiverem sucessos superiores a 3 em testes (lembre-se que a dificuldade padrão é 7), a mestra deve inserir algum elemento sutil na narrativa que demonstre que a realidade está sendo emulada, que está havendo um delírio, que está sob efeito de uma magia.

POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS

O monstro que estava ali à frente desaparece depois de um ataque; é ouvida a voz bizarra de alguém ecoando pelos céus; o chão treme um tanto; um coadjuvante não se recorda do que estava fazendo na cena; algo improvável, como uma chuva de meteoros colorida é vista nos céus, pontos negros ofuscam a vista de quem teve o sucesso no teste por 1 rodada, etc.

Gusmão colocará os PJs em situações-limite, as seis cenas da aventura. Contudo, apenas uma delas realmente é fundamental aos planos do demônio, a quarta cena.

Ela é inserida no meio da aventura para não tornar evidente os planos do mago, para além de fazer com que os PJs considerem que as últimas cenas sejam realmente as mais importantes, as climáticas.

Na verdade elas apenas são parte dos planos de Gusmão de eliminar os PJs no meio dos delírios, após ter conseguido, ou não, as informações que desejava.

Todo dano recebido durante a aventura será realmente um dano físico aplicado por Gusmão.

Ele poderia matá-los logo? Poderia.

Mas, além daquilo ser prazeroso para sua mente doentia, acabar com eles durante o delírio, é parte de um ritual em louvor ao demônio com quem tem parte.

Porém, ao ter os PVs reduzidos a zero e tirando 1 ou 6 no teste de morte, a PJ ACORDA e encara, com 1 PV, Gusmão com a palmatória prestes a esmagar sua face.

Os demais permanecerão no delírio, e talvez seja interessante conduzir essa cena em separado para manter o suspense.

ADVERTÊNCIAS

Olá, tudo bom? Meu nome é **Jorge Valpaços** e você já deve até ter se esquecido disso aqui, no meio do texto. É por isso que eu decidi escrever as advertências aqui, e não no início da aventura.



Quantas vezes lemos recomendações sobre a segurança no início de um texto ou mesmo em uma caixa de texto ao lado da aventura ou do manual? Vez por outra eu reflito se o deslocamento deste conteúdo não facilita o argumento de muitos que é algo “opcional”, “na minha mesa é diferente” ou “é só um detalhe da aventura”. Por isso que eu disperso estas recomendações durante os meus livros e faço exatamente o que fiz aqui: uma ruptura no fluxo do texto para enfatizar a atenção neste ponto fundamental para ~~a~~ o jogo seguro.

Através das Trevas é um jogo sobre um mundo hostil. É um jogo que **deprende** maturidade por parte de seus jogadores e a própria descrição do cenário demonstra isso. Tenho certeza que você, ao atravessar as páginas do manual básico ~~do rpg~~ deve ter topado com o cuidado necessário, consigo mesmo e com os demais, para que ninguém se machuque emocionalmente durante a experiência que é jogar.

Chorume é uma aventura sobre traição e possibilidade de vingança com componentes visuais e sensoriais como um todo que podem ser bastante perturbadores, para além da tensão sexual em torno do ritual para a criação do caldo por parte do antagonista. E, obviamente: **toda** experiência é uma tortura.

Os PJs estão sendo torturados o tempo todo.

Se eu tivesse falado sobre a necessidade do reforço do acordo social, da participação de todos para o estabelecimento de limites e véus antes de listar **estes** componentes, talvez você já **teria** se esquecido das advertências.

Há inúmeras técnicas para lidar com **estes** temas, e eu sugiro que você e seu grupo de jogo encontrem a que considerem mais apazível. Há formulários sobre temas sensíveis, cartas e palavras de segurança, ~~e~~ avaliações posteriores ao jogo com debates sobre tais temas, por exemplo.

O mais importante é que isso não seja deixado de lado.


Não há problemas em esquecer o meu nome. Mas há problemas em se esquecer que jogar **rpg** é uma prática na qual todos devem, voluntariamente, apreciar a partilha, ainda que ela seja cruel e visceral.

Negligenciar a si e os demais e se furtar de utilizar técnicas para jogos seguros é, fundamentalmente, negar que o **rpg** é uma atividade social.

E se você opta por “esquecer **disso**”, talvez esteja optando por se “esquecer” de ser humano.

ESTRUTURA

A aventura está estruturada em 6 cenas, apresentadas a seguir. Elas estão organizadas cronologicamente, mas é possível efetuar adequações para as reorganizar.

A mestra pode utilizar fazer adequações e criar as suas próprias,  contanto que a quarta, chamada de cena chave, persista. Cada cena possui um trecho descritivo, informações sobre sua condução e um condicional, uma espécie de gatilho narrativo que aciona mecânicas específicas da aventura.

É importante saber que os 6 condicionais são cumulativos e presentes em todas as cenas, não apenas na que ~~eles~~ são listados.

CENA 01: A MARCHA DAS BESTAS PUTREFATAS

A madrugada farta de barrigas cheias e mentes ainda girando com a bebida é interrompida por seres grotescos, purulentos, feitos com o lixo, carcaças e toda sorte de excrementos.

Várias bestas putrefatas invadem as construções periféricas, destruindo tudo o que está em seu caminho.

Esta é a cena inicial da aventura, após a descrição das festividades e do grande banquete. A mestra deve iniciar a instância de ação por parte dos jogadores com a interrupção da noite de sono com os gritos de socorro e com a confusão durante a madrugada.

Uma onda de 1d6 (mínimo 2) bestas começa a atacar o assentamento. Assim que são derrotadas, outra onda de 1d6 bestas se precipita do lado oposto ~~do~~, gerando temor e desordem.

Besta Putrefata

Poder: 2

Dano: 1d6

Defesa: 6

PVs: 5

Habilidade:

Sendo feridas e não derrotadas, as bestas putrefatas tentarão se unir, gerando uma massa podre maior ainda.

Jogue 1d6: caso resulte em 4+, duas se conectam, somando seus PVs.

Poder, dano e defesa aumentam 1 ponto. É possível que haja a união de várias bestas, seguindo a mesma lógica: some os PVs e adicione 1 em dano, defesa e poder por besta agrupada.

Condicional: As bestas não atacarão apenas os PJs, mas também os locais. Eles estão lá enquanto sacrifícios do delírio coletivo, **algo** que tornará mais difícil aos PJs resistirem à tortura, às perguntas que o demônio Nahulz fará na quarta cena da aventura.

A dificuldade para não revelar o que o demônio deseja aumenta em 1 para cada coadjuvante morto que for testemunhado pelos PJs.

O banquete de recepção fazia parte do ritual de estreitamento de laços entre eles e os locais. A morte daqueles que os alimentaram aumenta a culpa e fragiliza o espírito, facilitando a penetração da palavra do demônio.

Não é possível precisar de onde elas **vem**, mas analisando com cautela (**teste de sagacidade ou magia**), os PJs descubrem que são construtos mágicos feitos de lixo.

Os locais, liderados por Vitória Amêndoa, responsável pela administração do assentamento, **(trate como uma coadjuvante do sacrifício)**, informam que há **local** onde jogam o lixo para ser queimado no lado externo do assentamento, e **pede** para que os PJs verifiquem o que está ocorrendo.

Coadjuvante do Sacrifício

Poder: 2

Dano: 1d6

Defesa: 6 ou 7

PVs: 6 ou 7

CENA 02: REVIRANDO O LIXO

O lixo do assentamento é jogado para além de seus limites, fora das paliçadas, muros ou perímetro da aldeia.

Ele se encontra “do lado de fora”, no silêncio obtuso da madrugada, agora interrompido pelos pingos gelados que começaram a cair.

Há uma pequena montanha de lixo que só pode ser encontrada com alguma fonte de luz, o que é um pouco difícil com a chuva ~~que acaba de começar~~.

Poucos locais se voluntariam a sair dos limites do assentamento, já que se encontram cansados e **tem** muito o que limpar, **já** as bestas putrefatas trouxeram o caos aos seus lares.

Amêndoa se voluntaria para ir e chama duas pessoas para ajudarem os PJs.

Condicional: Cada vez que os PJs notarem ~~de~~ que estão passando por uma experiência fora do normal, ~~ou seja, que estão delirando~~, reduz-se em 1 a dificuldade do teste que terão de fazer ao serem inquiridos pelo demônio Nahulz na cena 4. **Lembre-se** que todas as vezes que excederem a dificuldade de um teste em 3 pontos, a mestra deve fornecer um pequeno indício de que estão em alguma experiência fora da realidade.

A mestra deve manter estes modificadores registrados em segredo, e o teste que será feito na cena chave da aventura (a cena 4) deverá **ser feito** sem a declaração da dificuldade, que

possivelmente será diferente para cada PJ, em virtude da aplicação dos modificadores ~~para o mesmo~~.

No lado de fora do assentamento não será difícil encontrar a montanha de lixo e observar que há uma atmosfera necrótica ao seu redor. Será necessário se aproximar do lixo para realmente verificar o que está acontecendo, pois ele parece se mexer.

A mestra deve considerar o efeito da iluminação difusa de tochas ou lâmpadas em meio à chuva, descrevendo certos espasmos indefinidos no monte de lixo que parecem se ocultar da iluminação. Mas uma coisa é certa: há algo vivo ali dentro.

Os PJs precisarão tirar o lixo de alguma forma até chegar ao que seria a gênese das bestas: o germe.

Considere o ato de chegar até ao germe um desafio composto por 4 condições de sucesso em testes, mas lembre-se que Através das Trevas é um jogo que recompensa soluções criativas e desafia o jogador. Então, se eles voltarem e cobrirem o lixo com um combustível antes de atear fogo nele, o germe, um pequeno monstro gorduroso e fedorento sairá de lá. Assim que um PJ encontrar o germe, ele saltará sobre a mesma, grudando em sua face.

A mestra deve jogar um dado neste momento apenas para inserir tensão ao momento. Não importa o resultado, não há dano por aqui. Qualquer ataque sobre o germe o matará.

O problema é depois...



CENA 03: GRITO DE SOCORRO

Após a morte do germe do lixo, um grito rasga o breve momento de paz.

Ao regressarem ao assentamento, os PJs conseguem ver não mais bestas putrefatas, mas vermes demoníacos brotando do solo.

As pessoas lutam com o que possuem contra aquilo. Porém, um rapaz se desequilibra e cai em um dos buracos criados pelos monstros.

O rapaz que caiu é Túlio Amêndoa, irmão mais novo de Vitória, aquela que acompanhou os PJs no aterro de lixo. Ela clamará às PJs para ajudá-la, e, em virtude de seu desespero, Vitória se projetará para lutar contra os vermes.

Os vermes são viscosos, rosados, roliços e lentos, porém muito fortes. Possuem dois metros de comprimento e diâmetro de um metro e meio. Há 2 vermes do lado de fora dos buracos.

Caso algum PJ tenha ficado no as-

Vermes Demoníacos

Poder: 4 (considere 0 na iniciativa)

Dano: 1d6+2 (mordida)

Defesa: 9

PVs: 7

Habilidade:

Os vermes podem executar 1 ataque de vômito ácido podendo atacar à distância (considere Poder 2 para o já que eles não miram no alvo).

sentamento na cena anterior, Gusmão se mostrará machucado (o mago insano machucará suas próprias costas com a palmatória no mundo real, sem qualquer razão para tanto, já que ele manipula os delírios) e pedirá ajuda, a fim de os dissuadir para que Túlio Amêndoa seja sequestrado.

Condicional: Se os PJs beberem

ou comerem algo, inclusive infusões curativas, durante o delírio, terão de efetuar um teste de força (dificuldade de 7 + 1 para cada cena já jogada), pois a atividade metabólica estimulada mentalmente acelerará a circulação do caldo pelo seu corpo, o que tornará a infecção mais aguda.

Em caso de falha, aplique 1d6 de dano. Em caso de sucesso, mesmo sem exceder no resultado a dificuldade em 3 pontos, apresente um pequeno indício de que o PJ está delirando. Em qualquer caso, o PJ vomitará o que ingeriu durante o delírio.

Após vencerem os vermes, Túlio Amêndoa grita novamente. Sua irmã se projeta em direção dos buracos de onde os vermes vieram. C

abe aos PJs permitirem a o prosseguimento de Vitória ou não. Uma coisa é certa: é hora de descer pelos túneis cavados até as profundezas...



CENA 4: A BARGANHA (CENA CHAVE)

Poucos metros de descida revelam um cenário bizarro. O líquido pegajoso que preenche os túneis já besunta os corpos de todos os PJs.

A rede de caminhos entrecruzados torna-se mais confusa quando os pulmões estão repletos de odor repulsivo.

Esta cena tem por objetivo obter a informação relevante dos PJs, mas tudo se estrutura sobre dois ardis: o desafio de encontrar o caminho em meio ao labirinto subterrâneo e a farsa da barganha com o demônio **Nahulz**.

A mestra pode levar à mesa qualquer labirinto (use revistas de **passatempos**) para conduzir a cena. Marque um ponto como o local onde Nahulz se encontra e narre, vez por outra, gritos desesperados. Descreva os vermes passando adiante, jogue o dado algumas vezes apenas como blefe, mas não os ataque. Reaja apenas se os vermes forem atacados, mas demonstre que não é algo muito simples lutar em um espaço reduzido.



Nahulz tem três metros de altura, é quadrúpede, e possui penas e escamas rubras dispersas pelo seu corpo. O demônio não possui cabeça, porém uma cavidade no tórax aberta, por onde se alimenta e excreta. Seus membros estão repletos de olhos, e seu comportamento é caótico e sarcástico. Ele está pisando em Túlio quando os PJs chegam, e o jovem está desesperado.

O antagonista diz que seus servos levaram a ele o alimento que ele queria, algo fresco, jovem, limpo.

Nahulz é sarcástico e pergunta se há algo que as PJs têm para trocar pela vida de Túlio.

Este é o momento da mestra inquirir acerca da informação relevante, acionando a sugestão hipnótica em torno de todo o delírio. É preciso passar em um teste de sagacidade (dificuldade 7 + modificadores de condição). Ao ouvir **que** deseja, Nahulz oferece seu excremento (ver habilidade 2) para a feitura da troca, pois ele acha (um blefe) que a informação não foi relevante.

Sim, ele aparenta que apenas quer pregar uma peça nos humanos, uma mentira, obviamente. Túlio será libertado após alguém consumir as fezes de Nahulz. Após libertar o jovem, os vermes abrem um grande túnel por onde o demônio escapa.

Sim, é possível resgatar Túlio sem comer as fezes. Mas quem vai ter de pensar nisso são os PJs, e não a mestra.

Condicional: Se o demônio for ameaçado, ele arrancará um membro de Túlio e o comerá rindo dos PJs.

Se Nahulz for ferido nesta cena, a mestra deve jogar 1 dado para cada ataque bem sucedido.

Resultando em 6, o PJ que o feriu desperta, tendo de lutar contra **Gusmão** (veja os desfechos).

Nahulz

Poder: 6

Dano: 1d6+4 (garras)

Defesa: 8

PVs: 17

Habilidade:

1. Nahulz pode arrancar seus membros para os comer. Fazendo isto ele recupera 1d6 PVs.

2. Nahulz excreta fezes que, se consumidas, tornam o adversário seu laçao por 1d6 rodadas, sendo a ativação feita quando Nahulz desejar.

CENA 5: FUGA E TRAIÇÃO

Após Nahulz se recolher, o túnel colapsa enquanto se houve uma risada macabra do demônio. É preciso fugir o quanto antes, ou os PJs serão enterrados vivos.

Tolos são aqueles que barganham com demônios e acham que vão se sair bem. Nahulz coordenou seus vermes para colapsar o túnel. Será necessário subir rapidamente, o que é representado por 3 testes bem sucedidos de força ou rapidez em 5. Caso algum aventureiro não tenha 3 sucessos em 5, morrerá no delírio, sendo estrangulado por Gusmão. É possível, como já sabemos, que, com um 6, ele desperte durante o estrangulamento.

A mestra deve fazer os testes para Túlio e Vitória. Cada coadjuvante que o aventureiro tentar ajudar, o número de sucessos aumenta em 1. Ou seja, se alguém tenta ajudar Túlio terá de conseguir 4 sucessos em 5 testes.

Condicional: Se algum aventureiro ou NPC tiver comido os excrementos de Nahulz, e o demônio estiver vivo assim que chegar à superfície, a personagem atacará letalmente os aventureiros pela duração da habilidade 2 do

demônio. A mestra deve tomar a ficha de personagem do aventureiro que comeu as fezes e atacar os demais.

O combate se estenderá até aquele que comeu as fezes cair ou a magia perder o efeito. O espetáculo é grotesco, pois os locais assistirão rindo e batendo palmas.

É possível notar que no lugar de terem bocas, as pessoas terão a cavidade de Nahulz, e vez por outra excretarão por ela.

Caso nenhuma personagem tenha comido as fezes do demônio, Túlio atacará os aventureiros, revelando que tinha sido obrigado a comer o dejetado do Nahulz, algo que pode ser descrito pela sujeira no canto de sua boca pela mestra. E, se possível, permita que Vitória coma também na cena anterior. Afinal, Chorume é fartura.

Quando o efeito da magia terminar, algo estranho acontece. A manhã começa a raiar, tornando todo o ambiente claro, claro até demais.

É hora de despertar do delírio.

PAUSA

Talvez ~~seja~~ seja a hora de dar uma pausa, fazer um lanche, contar algumas piadas. Quando você voluntariamente interrompe uma instância de tensão inicia um processo de relaxamento que será importante por dois fatores.

O primeiro se relaciona à segurança, à desconexão de uma série de instâncias desconfortáveis com tranquilidade, e isto será representado também na aventura, uma vez que não há mais risco aos aventureiros.

O segundo fator é a compreensão do que ocorreu até agora. Os jogadores centrados terão mais condições para ligar os pontos, associar as experiências vividas à campanha de Através das Trevas e desfrutar do desfecho da melhor forma possível.

DESFECHOS

Há quatro possibilidades de desfecho para esta aventura, e a mestra deve avaliar qual melhor se adequa ao que foi jogado.

Cada final possui algumas possibilidades não apenas para a conclusão da narrativa, mas para o prosseguimento da campanha.

1 MORTE

Todos os PJs morreram durante a tortura. Mas se isto ocorreu sem que a informação relevante tenha sido dita a **Nahulz**, **Gusmão** partirá em busca de aliados para servir ao seu mestre. Torne-o um NPC útil com uma ficha mais poderosa que a apresentada nesta aventura e, quando os jogadores criarem novas personagens, faça de Gusmão um antagonista memorável.

2 UMA SURPRESA DESAGRADÁVEL

Caso algum aventureiro desperte durante o delírio e acabe com Gusmão na madrugada, a magia é interrompida e os demais acordam com fortes dores de abdominais, dando tempo de ir ao banheiro.

Junto ao mago há um livro com os procedimentos da magia e uma série de anotações confusas (teste de sagacidade x dificuldade 7) para compreender os planos de Gusmão.

3 ISSO CHEIRA MAL

Gusmão consegue o que quer. Aliás, Nahulz consegue o que quer. O jogo de forças foi alterado, e os aventureiros encontram o corpo do

mago corrompido parcialmente devorado e coberto das fezes de Nahulz numa estrada na saída do assentamento.

Ao lado do corpo de Gusmão está o livro com as anotações para a magia do caldo do chorume e notas sobre seu plano insano (teste de sagacidade x dificuldade 7 para compreensão). E agora, como lidar com o fato de terem sido usados? O que mudará no mundo com a informação de porte do demônio.

MAS EU NÃO DISSE NADA!

Se alguém comeu as fezes de Nahulz no delírio já forneceu os segredos ao demônio, que estava verdadeiramente manifestado no inconsciente coletivo.

Logo, se o aventureiro ficou sob seu domínio, o demônio acessou sua mente.

4 ISSO CHEIRA UM POUCO MENOS MAL

Os aventureiros acordam pela manhã, mas eles conseguiram não fornecer a Gusmão a informação que Nahulz desejava.

Assim que eles acordam, o mago os ataca (use a ficha abaixo para qualquer combate entre Gusmão e as personagens nesta aventura).

O combate será bizarro, já que enquanto a luta progride, a diarreia escorre. A mestra pode inclusive aumentar a dificuldade dos testes por isso.

e Gusmão não negociará com os PJs (ele é um mago insano corrompido) e que este desfecho impacta diretamente na condução da cena 6, relacionando suas condições de desfecho.

Gusmão
Poder: 3
Defesa: 7
PVs: 6
Dano: 1d6

Os aventureiros despertam exaustos, feridos, desidratados. A dores abdominais fazem os corpos se contorcer **em** até expelirem um caldo negro e quente. Todo o ambiente é tomado pelo cheiro amargo de uma diarreia coletiva, que provoca **mau estar** e vômito.

Os raios de sol intensificam o odor.

Do lado de fora das **casas, das estalagens**, tudo está como **antes**, talvez algumas moscas rendem os restos do banquete. Mas, nos quartos, nas residências, o chorume parece impregnar os mais íntimos espaços de cada um.

Os aventureiros acordam e descobrem que tudo não passou de um grande delírio. Gusmão já não está mais ali, **ele** foi se encontrar **com** mestre. Basta conversar com os moradores para saber o que ocorreu.

A mestra deve proceder com esta cena de investigação seguindo a verdade sorteada. Os locais podem dizer que tiveram o mesmo delírio caso sejam vítimas, ou negarem, caso sejam cúmplices. Mas todos que se alimentaram tiveram uma noite bizarra e uma manhã com diarreia, isso é inegável.

Vitória e Túlio Amêndoa estão mais abalados que os demais, podendo dizer que foram obrigados a participar ativamente do ardil por terem uma grande dívida com Gusmão. Mas eles apenas dirão isso se forem coagidos ou após uma bem-sucedida interação social (teste de carisma **x** dificuldade 8).

Condicional: Se algum aventureiro tiver um sucesso em um teste relacionado à investigação que exceda a dificuldade em 3 pontos, a mestra deve fornecer algum indício sutil sobre as ações de Gusmão, revelando parte de seus passos e intenções.

Mas os aventureiros podem querer apenas sair dali o quanto antes, não querendo lidar mais com aquele lugar. É óbvio que **isto** dificilmente ocorrerá caso acordem com muitas escoriações ou com um companheiro morto.

E se eles quiserem descobrir tudo o que ocorreu em detalhes, persistindo no assentamento para tirar tudo a limpo, isto é tema para a continuidade de sua campanha.

Afinal, o que foi revelado ou mesmo a informação relevante que foi buscada por Nahulz associada com a verdade da aventura sorteada vão alterar o jogo de forças de toda a sua campanha.

Mas onde está Gusmão? Pois bem, você deve ter notado que acordar com o demônio Nahulz não é algo seguro.

O mago corrompido descobriu isso da pior forma possível, o como deve ter notado nos desfechos desta aventura.

ÚLTIMAS PALAVRAS

Recomendo um bom banho a todos ao término da aventura e um lanche bem gostoso. Agradeço a você pela companhia até o final deste texto e ao Ramon pela oportunidade de dividir com vocês este Chorume.

