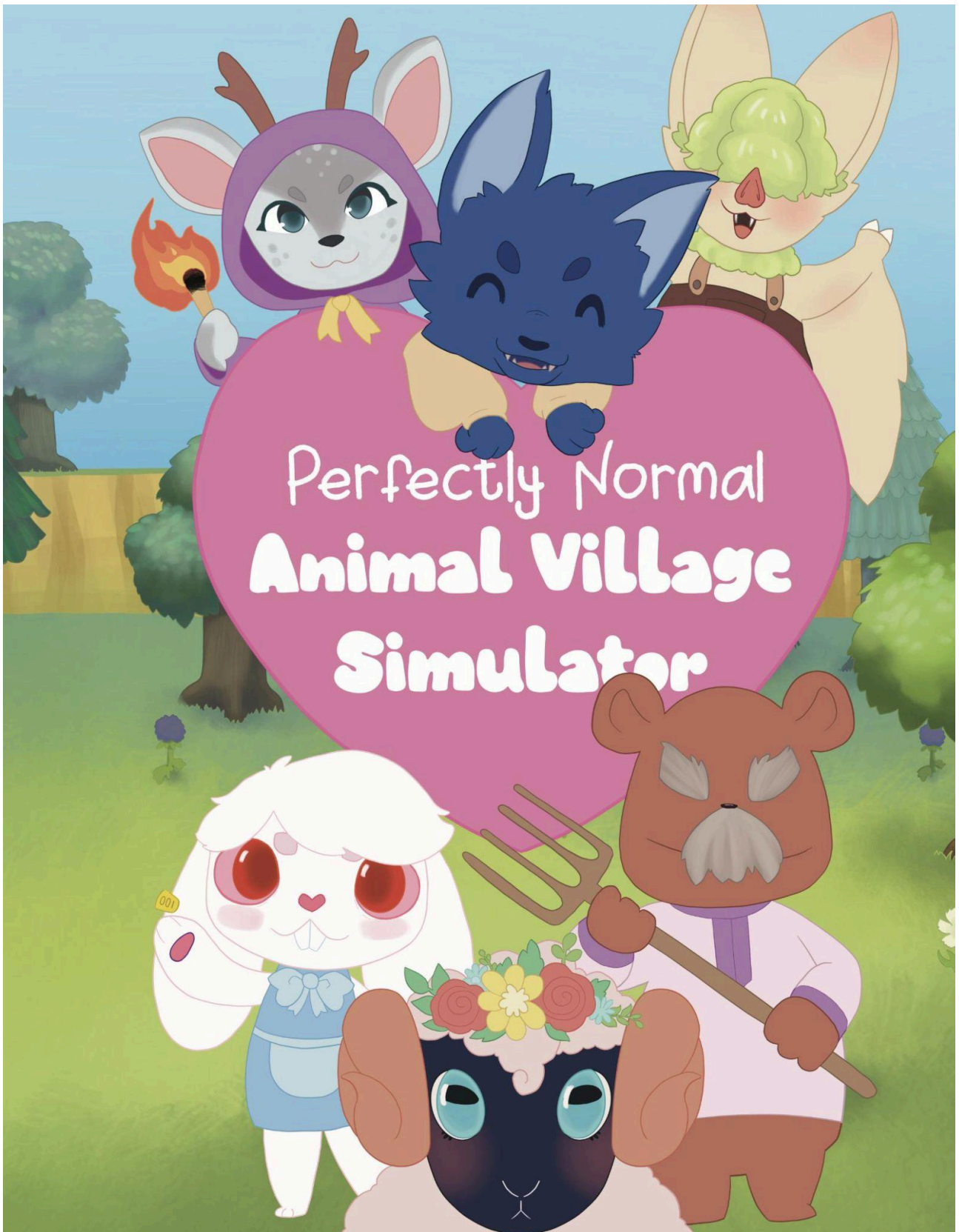


# Simulador de Vila Animal Perfeitamente Normal



# Créditos

Escrito por Cat Evans

Com edição e arte original de Lore Evans

Imagens adicionais do Pixabay e do Envato Elements

E design gráfico por Cat Evans

Tradução por Thiago Tomás

Com sinceros agradecimentos a Animal Crossing, Cult of the Lamb e a todos os jogadores inocentes.

Qual mídia com animais já inspirou a criação de uma creepypasta?

© Ex Stasis Games 2023

<https://www.exstasisgames.com>

<https://exstasisgames.itch.io>

# Conteúdo

Contexto .....	4
Executando uma aventura independente de sistema .....	4
Indicando o Desafio .....	5
Jogando com segurança .....	5
A Vila de Macieira .....	7
Os Aldeões .....	8
Cena 1: Cheiro de Casa Nova .....	11
Cena 2: Comissão de Boas-Vindas .....	12
Cena 3: Perseguição da Beterraba Selvagem .....	14
Cena 4: Não temos palavras para agradecer! .....	17
Cena 5: Fugam! Fugam! .....	18
Cena 6: Esconde-esconde! .....	19
Interlúdio: Pare. Pense. ....	20
Cena 7: Liberdade! A que custo? .....	22
Epílogo: O Último Dia .....	24
Usando esse livro em Daemon .....	25

# Contexto

Existe toda uma cultura de animais falantes. Eles têm ilhas, têm aldeias. Têm agiotas, proprietários de terras e policiais. Simplesmente aceite.

Eles também guardam um segredo sombrio. Todo verão, sacrificam um dos seus, um recém-chegado à isolada e idílica Ilha Macieira, para prolongar sua consciência por mais um ano.

Como você acha que isso funcionou?

Os personagens deste cenário são animais recém-chegados à ilha. Aos poucos, eles descobrem que este paraíso rural não é tão encantador quanto parece, percebem que suas vidas correm perigo e tentam escapar. Se tiverem sucesso, condenam todos os animais falantes e pensantes, incluindo eles mesmos e suas famílias, à condição de feras. Se falharem... um deles morre.

## Executando uma aventura independente de sistema

O Simulador de Vila Animal Perfeitamente Normal não inclui testes de habilidade ou estatísticas de jogo. Em vez disso, cabe a você, o jogador que conduz o cenário, adicioná-los. No entanto, descrevemos claramente os desafios que os personagens enfrentam, o nível de dificuldade e as habilidades que os inimigos podem usar contra eles. Tudo o que você precisa fazer é inserir os números.

No total, estimamos que você poderá se preparar para executar esse cenário em 30 a 60 minutos, dependendo do seu nível de experiência na preparação de aventuras.

Escolha um sistema de jogo que acomode personagens com poderes de animais e que lhes dê algumas habilidades de defesa: eles estarão em missões e enfrentando perigos. Personagens iniciantes têm o nível de poder ideal.

**Avisos de conteúdo:** abuso de álcool, perda de faculdades mentais, violência coletiva, trauma lembrado.

# Indicando desafio

Cada sistema de jogo tem uma maneira diferente de representar a dificuldade de um desafio. Deixamos que você insira os números, mas indicamos o quão fácil ou difícil é realizar determinadas tarefas usando a seguinte descrição.

Fácil — quase não vale a pena fazer um teste.

Padrão

Moderado/moderadamente difícil

Difícil

Extremamente difícil — talvez um especialista consiga.

Em *Perfectly Normal Animal Village Simulator*, os personagens entram em conflito com dois tipos de oponentes. Vegetais selvagens são inimigos triviais; os aldeões animais devem ser um pouco menos perigosos que o personagem do jogador.

# Jogando com segurança

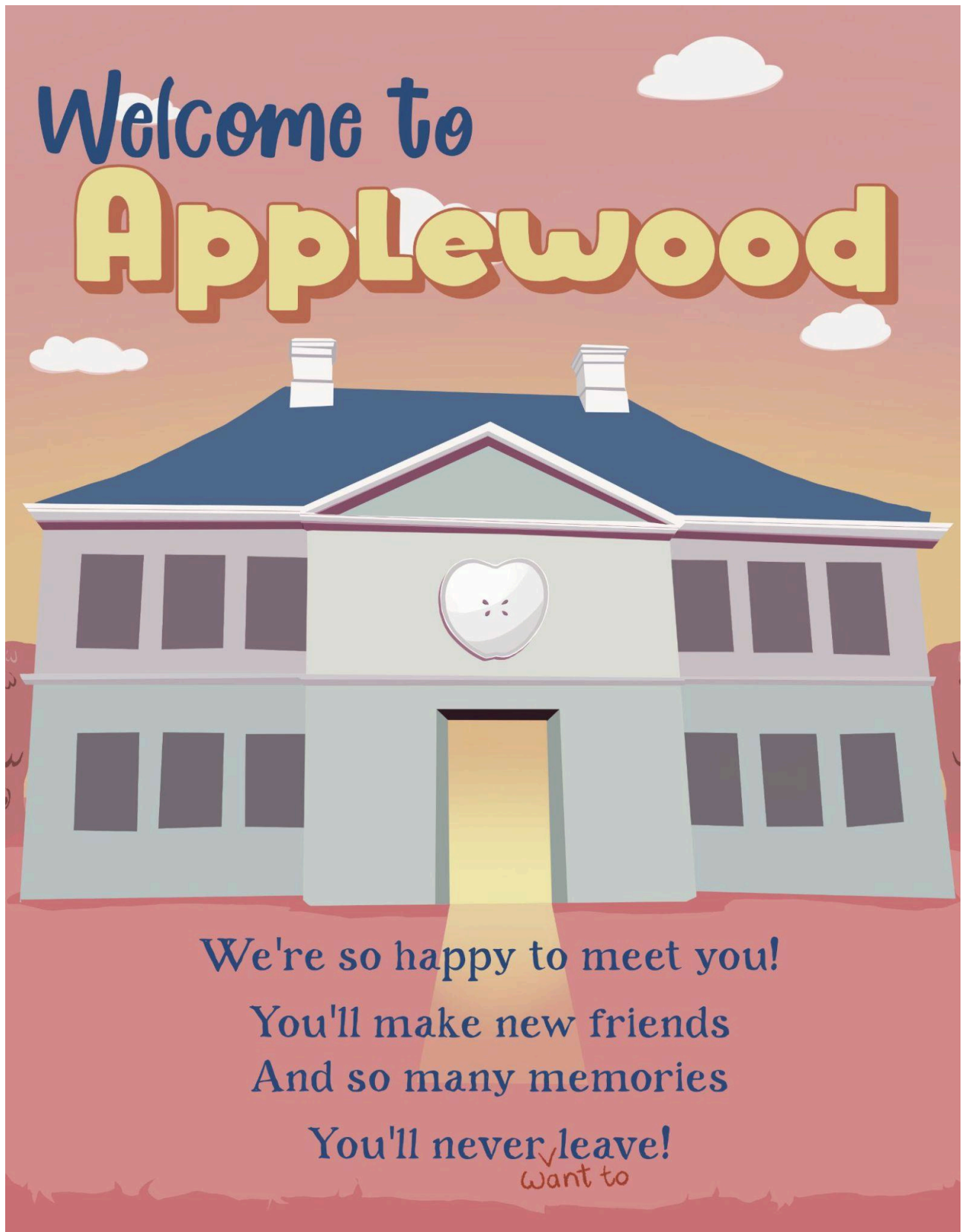
Simulador de Vila Animal Perfeitamente Normal começa como um joguinho tranquilo, mas avise seus jogadores que a tranquilidade não vai durar. Trata-se de um cenário de terror folclórico. Você decide se conta isso aos jogadores antes de começar ou se os surpreende com a reviravolta, mas é importante conhecer seu público.

Entre em contato com antecedência e descubra com que tipo de conteúdo seus jogadores se sentem confortáveis ou não, usando ferramentas como o pacote Consentimento em Jogo do Monte Cook. Pergunte também se os jogadores estão de acordo com mudanças de humor/gênero!

Disponibilize e incentive maneiras de interromper o jogo e abordar qualquer conteúdo problemático assim que surgir, como o Cartão X (criado por John Stavropoulos).

Além desses itens básicos, a internet oferece uma ampla gama de ferramentas de segurança para jogos de tabuleiro, e recomendamos fortemente que você as explore e descubra o que funciona melhor para você. Agora, voltando às coisas estranhas...

Bem-vindo(a) à Macieira



Estamos muito felizes em te conhecer!  
Você fará novos amigos.  
E tantas lembranças  
Você nunca irá (nem vai querer ir) embora!

# A vila de Macieira

A Ilha Macieira tem apenas alguns quilômetros de extensão em qualquer direção. Ela permanece praticamente intocada, com apenas algumas casas dispersas aqui e ali e um punhado de lojas concentradas na parte sudeste da ilha.





## Chegando à ilha

Uma simpática tartaruga-de-água-doce chamada Jacko opera uma balsa que liga o continente à ilha uma vez por semana.

Digby, uma gaivota com uma tolerância extraordinariamente alta ao uísque, possui um biplano que raramente está em condições de pilotar.

## Destaques locais

Além de uma casa para cada morador e algumas casas parcialmente construídas ainda não prontas para serem habitadas, Macieira possui:

	<p><b>Uma mercearia administrada por Lavender, a corça, e seus três filhotes barulhentos.</b> Lavender é falante, se distrai facilmente e tem muito orgulho dos vegetais que cultiva em casa e vende.</p>
<p><b>Um café gerido pela ovelha Bailey, que só abre durante algumas horas por dia.</b> A única bebida disponível é chá de bolota, mas não é ruim.</p>	
	<p><b>Uma praça de aldeia que ganha vida com decorações para festas, feriados e outras celebrações.</b></p>
<p><b>Um museu, administrado por Howl (a coruja), que exhibe fósseis encontrados na região, conchas marinhas e peças de interesse histórico local.</b> Howl é um solitário notório que permanece em seu museu, tendo pouco contato com o resto dos moradores da vila.</p>	

Além desses locais construídos por animais, a ilha possui muitos pontos de beleza natural, mostrados no mapa da página 10.

# Os aldeões

Existem aproximadamente vinte e cinco moradores na Ilha Macieira. Os listados aqui são os que têm maior probabilidade de aparecer no Perfectly Normal Animal Village Simulator. Cada um possui seus próprios pontos fortes, pontos fracos e um bordão que usa regularmente para se dirigir às pessoas com quem está falando ou para finalizar frases.

<h2>Darby Crook</h2>	
<p>Este marta-pinheiro (um tipo de furão) é o prefeito de Macieira — e senhorio, para quase todos os moradores. Ele aprecia ternos impecáveis, sorrisos ainda mais sedutores e elogios bajuladores que soam como ameaças veladas.</p> <p><b>Pontos fortes:</b> Conhece os segredos de todos, todos lhe devem algo.</p> <p><b>Pontos fracos:</b> Complacente.</p> <p><b>Slogan:</b> Dinheiro na mão.</p>	
	<h2>Weetzie</h2> <p>Este morcego afetuoso é o coração da aldeia. Ele faz questão de cuidar dos recém-chegados e acolhê-los. É famoso pelos seus bolos caseiros.</p> <p><b>Pontos fortes:</b> Muitos amigos, boa capacidade de ler as pessoas.</p> <p><b>Pontos fracos:</b> Confiança.</p> <p><b>Slogan:</b> Piu!</p>
<h2>Bailey</h2>	
<p>Essa ovelha plácida e maternal se mantém ocupada. Quando não está administrando seu café e casa de chá, ela organiza festas de aldeia, grupos de tricô, clubes de leitura e qualquer outra atividade que alguém já tenha demonstrado interesse. Bailey é responsável pelo festival do Rei do Verão, entre seus muitos outros projetos.</p> <p><b>Pontos fortes:</b> Calmo, surpreendentemente forte.</p> <p><b>Pontos fracos:</b> Muito apressado.</p> <p><b>Slogan:</b> Cordeirinho.</p>	

<h2>Freddie</h2>	
<p>Um lobo brincalhão e extrovertido. Ele se empolga com tudo, desde os festivais que se aproximam até a chance de fazer novos amigos. Conforme a coroação do Rei do Verão se aproxima, Freddie tende a perder o controle e regredir a um estado semi-selvagem e animalesco quando suas emoções o dominam.</p> <p><b>Pontos fortes:</b> Rastreamento, atletismo</p> <p><b>Pontos fracos:</b> Ocasionalmente selvagem.</p> <p><b>Bordão:</b> Awoo.</p>	
<h2>Digby</h2>	
<p>Essa gaivota viu coisas terríveis. Ela dá a entender que lutou em algum tipo de guerra e que os horrores ainda a assombram. Ela bebe muito. Não se interessa particularmente pelas tradições da aldeia; é vulnerável a ameaças ou subornos, especialmente na forma de álcool, que é difícil de conseguir na ilha (exceto pelo estoque de excelente uísque de Darby Crook).</p> <p><b>Pontos fortes:</b> Possui um avião.</p> <p><b>Pontos fracos:</b> Tem problemas com a bebida.</p> <p><b>Slogan:</b> Me foda de lado!</p>	
	<h2>Howl</h2> <p>Abreviatura de Henry, a Coruja, esta venerável coruja-das-torres administra o Museu Macieira. É um segredo aberto que ele está lá contra a sua vontade: tentou escapar várias vezes, sem sucesso.</p> <p><b>Pontos fortes:</b> Sábio o suficiente para não confiar em ninguém; versado no ocultismo.</p> <p><b>Pontos fracos:</b> Nervos sensíveis.</p> <p><b>Slogan:</b> Fugam! Fugam!</p>



# Cena 1: Cheiro de Casa Nova

Os animais dos jogadores se mudam no mesmo dia, e suas casas são agrupadas em forma de ferradura (se houver pelo menos quatro) ou em fileira (se houver três ou menos).

Acompanhe os jogadores um de cada vez enquanto eles se mudam para sua nova casa, organizando seus pertences e fazendo com que a nova casa pareça um lar. Peça ao jogador:

- Descreva o personagem deles.
- Explique por que eles se mudaram para a Ilha Macieira.
- Diga qual é a coisa favorita deles em sua nova casa — a própria casa, a comunidade em que ela está localizada ou a ilha onde fica.

Em seguida, faça-lhes uma pergunta sobre a personalidade deles, escolhida entre as seguintes opções:

- Qual é o tipo de música favorito deles?
- Eles preferem bolo ou torta?
- Qual é a estação do ano favorita deles?
- Qual é o horário do dia preferido deles?

Em vez de escolher da lista, pergunte ao último jogador:

- Do que eles têm mais medo?

Se eles responderem, passe para a próxima cena como se nada tivesse acontecido. Se eles questionarem o motivo da sua pergunta, ou não responderem por qualquer outro motivo, pergunte qual é a cor favorita deles e então passe para a próxima cena.

Sorria alegremente e ignore quaisquer outras perguntas.

Após todos terem tido seu momento, passemos para a Cena 2: Comitê de Boas-Vindas.

## Cena 2: Comissão de Boas-Vindas

Assim que os personagens se instalam, alguns vizinhos chegam para recebê-los!

**Weetzie** , **Bailey** e um casal de gatos chamado **Mimi** e **Vic** aparecem do lado de fora das casas dos personagens. E eles trouxeram presentes!

**A Weetzie** traz alguns de seus famosos bolo de cereja, com deliciosos recheios cremosos.

**Bailey** fizeram coroas de flores para suas portas.

**Mimi** e **Vic** fizeram pequenos amuletos da sorte que os personagens devem esconder em suas paredes. São feitos de ossos de rato. Se questionados sobre a escolha macabra do presente, os gatos dão risadinhas doces e prometem: "eles não eram como nós!" e "quem dá pouco, recebe muito!"

Os moradores são muito amigáveis, ansiosos para saber como os personagens estão se adaptando, descobrir seus hobbies e fazer planos para socializar no futuro. Assim que estão totalmente absortos em conversas banais, Lavender chega, com manchas de terra em seu lindo vestido e uma ansiedade frenética em seus movimentos.



Lavender explica que uma de suas criações — uma beterraba — desapareceu. Ela simplesmente saltou do seu canteiro e saiu correndo. É muito raro que elas "acordem" assim (geralmente são vegetais perfeitamente normais e não sencientes) e Lavender quer levá-la para casa antes que se machuque.

Ela pede ajuda aos personagens. Será uma ótima oportunidade para explorar a ilha, e ela tem certeza de que também será divertido! Enquanto isso, ela vai para casa e se certificar de que as outras beterrabas estão... como deveriam estar.

Lavender está mentindo, mas os outros animais não sabem disso. Seus vegetais frequentemente acordam e fogem. Ela recupera os que consegue, mas teme que os outros estejam se reunindo em algum lugar e tramando contra ela. Personagens astutos podem perceber a mentira de Lavender, mas a cervo não muda sua história, não importa o quanto a pressionem. Seus filhotes são outra história; se os personagens visitarem a mercearia e conversarem com eles, os filhotes ficam eufóricos com a notícia de que outro vegetal ganhou vida e fugiu, e ansiosos para explicar que isso acontece algumas vezes por semana...

Lavender e os outros visitantes dão aos personagens uma breve descrição de bons lugares para procurar a beterraba:

1. O Bosque das Borboletas, no noroeste da ilha.
2. O Lago das Enguias, no centro da ilha.
3. O Monte, um pouco a oeste da vila.
4. A Enseada Lamacenta, na costa sudeste da ilha.

Os personagens não precisam participar dessa Caçada às Beterrabas Selvagens, mas os aldeões ficam magoados e decepcionados se eles não participarem. E são animais fofos com olhos enormes, e é muito triste vê-los chateados. Mas se os jogadores não quiserem participar, tudo bem. Continue para a Cena 4: Não temos palavras para agradecer!

# Cena 3: Perseguição da Beterraba Selvagem

Esta cena oferece aos personagens a oportunidade de explorar a ilha e descobrir alguns segredos que podem ser cruciais para sua sobrevivência mais tarde. Em vez de usar testes de habilidade bem-sucedidos para que os personagens capturem a beterraba mais rapidamente, utilize-os para revelar segredos (indicados em cada local) sem exigir novos testes.

Os personagens encontram a beterraba no quarto lugar em que procuram — a menos que você esteja com pouco tempo, caso em que deve mostrar o máximo de locais possível.

Esses perigos e segredos são ferramentas para ajudar os personagens a escapar da ilha. Exatamente como eles farão isso fica a critério dos jogadores, mas apoiem seus esforços: eles têm poucas vantagens e usar o ambiente a seu favor é uma estratégia inteligente.

## Rastreando uma Beterraba

Os personagens podem usar quaisquer habilidades de sobrevivência ou investigação que possuam para seguir o rastro da beterraba... ou podem simplesmente seguir seus gritos distantes que, longe das áreas povoadas da ilha, são sempre fracamente audíveis.

## O Bosque das Borboletas

Uma clareira perfeitamente circular em uma floresta de árvores de folhas verdes, batizada em homenagem aos bandos de borboletas multicoloridas que voam entre as árvores. É um lugar lindo — perfeito para um piquenique.

**Perigo:** Pequenos enfeites feitos de flores e galhos pendem dos ramos das árvores ao redor do bosque. Observá-los por muito tempo pode levar a uma completa desorientação, com retorno aos sentidos apenas alguns minutos depois.

**Segredo:** Sob uma pilha de folhas cuidadosamente rasteladas no centro do bosque, há uma grande fogueira cercada por pedras. Cada pedra traz uma marca rúnica, e fragmentos de ossos estão misturados às cinzas.

Personagens treinados em ocultismo podem fazer um teste difícil para determinar se as runas têm algo a ver com um chamado à sabedoria.

Personagens com formação médica ou que sejam caçadores podem realizar um teste de dificuldade moderada para descobrir a que animais pertencem os ossos: ovelhas, porcos, coelhos e outros.

## O Lago das Enguias

Esta parte da ilha é coberta por grama alta e flores silvestres. A área fica cada vez mais lamacenta até atingir a altura dos tornozelos da maioria dos personagens.

**Perigo:** Devido à vegetação alta, é difícil enxergar o lago. Personagens desatentos podem cair nele. O lago está repleto de enguias, que atacam qualquer coisa ou pessoa que entre na água. Elas não são particularmente perigosas (suas mordidas causam danos leves), mas seus ataques são persistentes e seus movimentos bruscos dificultam a saída da água.

**Segredo:** Os vegetais que escapam do jardim de Lavender fazem seus ninhos aqui, cavando na lama fértil ao redor das margens do lago. Suas diversas folhas e folhagens emergem da superfície. Eles não saem por vontade própria e lutam contra qualquer um que tente arrancá-los, chutando e socando fracamente com suas pequenas raízes.

Os personagens que conseguem se comunicar com os vegetais descobrem que odeiam ser sencientes. Eles não foram feitos para isso. Pensamentos e sentimentos os assustam, mas, como todas as criaturas com autoconsciência, eles também têm medo de morrer. Eles não querem que os aldeões os comam. Um dia, eles juram, se vingarão de todos os seus irmãos que os animais devoraram.

## O Monte

Uma colina suave e arredondada com vista para a vila. O sol incide sobre ela durante todo o dia, tornando-a geralmente um lugar agradável e acolhedor.

**Perigo:** Arbustos de frutos silvestres rasteiros cobrem as encostas do monte. Se os personagens não estiverem atentos ao que acontece ao redor, correm o risco de se arranharem e sofrerem pequenos ferimentos nos espinhos afiados e resistentes.

**Segredo:** Há uma porta muito bem disfarçada na encosta da colina. Parece apenas um emaranhado de samambaias, mas a folhagem cobre uma porta de madeira maciça. Os personagens no topo do monte podem ver o biplano de Digby nas rochas a nordeste.

Personagens fortes, ou personagens trabalhando juntos, podem realizar um teste difícil para abrir a porta. Atrás dela, eles descobrem túneis estreitos e com teto baixo que descem até a Enseada Lamacenta.

## A Enseada Lamacenta

Esta é a maior praia da ilha. Na maré alta, as ondas chegam até às falésias rochosas, por isso a areia está sempre molhada e encharcada. Aglomerados de algas verdes e laranjas pontilham a costa e fósseis são trazidos pela maré de tempos em tempos.

**Perigo:** A Enseada não é apenas lamacenta — está repleta de bolsões de areia movediça. Personagens que falharem em um teste de alerta ou destreza tropeçam em um deles e precisam ser bem-sucedidos em um teste difícil para se libertarem. Outros personagens precisam apenas de um teste moderado. Personagens que falharem em três testes para escapar (ou cujos amigos falharem em testes para resgatá-los) quase se afogam na areia movediça antes de conseguirem sair. Eles ficam enfraquecidos (por exemplo, sofrem um ferimento leve ou uma pequena penalidade em testes relacionados à sua resistência) até que consigam um dia de repouso absoluto.

**Segredo:** Na maré baixa (convenientemente, sempre que os personagens descobrem esse segredo), uma pequena caverna fica exposta, com objetos desgastados pelo mar obstruindo sua entrada estreita e irregular. Personagens pequenos ou ágeis podem rastejar para dentro da caverna e descobrir montes de pertences abandonados. As roupas, em sua maioria, apodreceram, mas móveis, quinquilharias e outros objetos pessoais estão empilhados. Personagens que se dão ao trabalho de investigar encontram diversos conjuntos de objetos que pertenceram a diferentes donos, seja por proximidade ou por afinidade estética.

## Conquista da Beterraba

A beterraba está no último local que os personagens verificam. Ela está histérica, gritando e fugindo deles o mais rápido que suas raízes permitem. Não é uma lutadora, mas é mestre em fugir. Ela se esquiva, corre em círculos e, em geral, cansa os personagens até que eles a capturem. Ela grita e soluça o tempo todo enquanto a levam de volta para a aldeia.

Se algum dos personagens conseguir falar com a beterraba, ela grita que não quer ser comida. Promete que, se os personagens a deixarem ir, ela fugirá "para ficar com os outros" e nunca mais causará nenhum problema. Se questionada mais a fundo, a beterraba explica sobre os vegetais rebeldes perto do Lago das Enguias.

## Recuperação de beterraba



Se os personagens devolverem a beterraba para Lavender, ela fica agradecida. Ela a enrola em uma toalha para que seus gritos não sejam mais audíveis. Se eles voltarem sem a beterraba, ela fica desapontada, mas compreensiva. Se eles a questionarem sobre o tratamento dado aos vegetais sencientes na ilha, ela fica angustiada, dizendo que os vegetais são um acidente e não podem ser deixados a viver vidas miseráveis. Ela não menciona os vegetais rebeldes a menos que os personagens o façam, mas se eles tocarem no assunto, ela pergunta onde os vegetais estão para que os moradores possam ir lá e "resolver as diferenças".

# Cena 4: Não temos palavras para agradecer!

Naquela noite, a vila organiza uma festa em homenagem aos personagens. A festa acontece independentemente de eles terem trazido a beterraba de volta ou não — o clima é de "obrigado por ajudar!" ou "obrigado por tentar!". Se os personagens não participaram da Caçada à Beterraba Selvagem, é apenas uma festa de "bem-vindos à ilha!".

A Bailey fez maravilhas: toda a praça da vila está enfeitada com guirlandas de flores, iluminada com lanternas de papel, e Brian, um urso morador da vila, está tocando banjo. Há uma grande churrasqueira assando queijo e legumes. Inclusive beterrabas.

Os moradores são todos alegres e simpáticos, e o próprio prefeito está presente para agradecer aos personagens por se integrarem tão rapidamente à vida na aldeia e se esforçarem tanto para ajudar. Os moradores ocasionalmente inserem as seguintes frases em conversas que, de outra forma, seriam inocentes:

1. Este vai ser o nosso melhor verão até agora!
2. Muitos segredos guardados a sete chaves nesta velha Terra!
3. Aproveite enquanto pode!
4. Mal posso esperar para você ver sua primeira lua de sangue!
5. Você não é linda como um monte de lenha fresca?!
6. A época do Rei do Verão se aproxima!

Após essas estranhas intervenções, os aldeões agem como se não se lembrassem de ter dito nada de estranho.

Ao término do entretenimento da noite, o Prefeito Crook pede aos personagens que visitem o museu no dia seguinte para entregar ao curador, Howl, "um fóssil antigo e interessante" que ele encontrou. Ele não aceita um não como resposta e entrega aos personagens uma cesta de vime contendo pedaços de papel e um grande pedaço de rocha. O fóssil dentro da cesta é uma espiral, um pouco parecida com uma amonita, mas com dezenas de membros esqueléticos salientes, como se um dia tivesse tido tentáculos ósseos. O prefeito, e qualquer outra pessoa a quem os personagens mostrem o fóssil, acham-no genuinamente interessante e ficam muito animados por "desenterrar mais uma peça fascinante do nosso passado!"

## Cena 5: Fugam! Fugam!

O museu é, de longe, o edifício mais impressionante da ilha. É grande, de pedra e decorado com colunas neoclássicas e um frontão na fachada. Um fóssil de dinossauro incompleto paira sobre o caminho que leva aos grandiosos degraus de mármore. Recebe poucos visitantes, apesar de sua impressionante coleção de belas artes (algumas falsificações óbvias, como estátuas com braços extras ou pinturas com cores completamente erradas; algumas possivelmente autênticas), insetos e fósseis. Não há sinal de vida quando os personagens chegam e eles são livres para explorar.



O curador (Henry, embora todos na aldeia o chamem de Howl) observa os personagens da varanda que circunda o nível superior de cada galeria, tentando (sem muito sucesso) se esconder deles por alguns minutos antes de revelar sua presença e se juntar ao grupo.

Ao ver o fóssil, ele desaba em lágrimas, cobrindo a cabeça com as asas (uma das quais está marcada com uma runa semelhante às enterradas no Bosque das Borboletas). Quando recupera um pouco a compostura, ele exorta os personagens a "Fugir! Fugir, antes da coroação do Rei do Verão!"

Acalmar Henry o suficiente para obter mais informações é um desafio difícil, mas se os personagens conseguirem, ele explica que existe um ritual anual — um sacrifício — a antigos poderes que antecedem em muito a comunidade da ilha, e a vítima é sempre um dos recém-chegados do ano. Ele diz aos personagens firmemente que, se pretendem se opor a isso, devem fazê-lo em segredo. Ele próprio se manifestou contra a prática e foi punido (ele não explica como, mas isso o faz estremecer).

## Cena 6: Esconde-esconde!

Enquanto os personagens voltam para casa do museu, eles percebem sons nas árvores e na vegetação rasteira ao longo de ambos os lados do caminho. Quanto mais tempo esperam para investigar, mais altos e preocupantes os ruídos se tornam: passos silenciosos ficam mais altos e fungadas se transformam em ofegantes, ocasionalmente acompanhadas por grunhidos e sons estrangulados como palavras incompletas.

É o Freddie, que visitou o museu primeiro para garantir que o Howl não dissesse nada desagradável (claramente, suas ameaças não funcionaram). Ele decidiu seguir os personagens até em casa para ter certeza de que eles ainda estavam se comportando bem e não estavam pensando em ir embora. O estresse o afetou e ele começou a regredir a um estado mais animalesco. Se os personagens o confrontam, ele volta ao normal, retornando ao seu jeito amigável de sempre, com o rabo abanando e tudo. Ele alega que estava brincando, se escondendo para ver se os personagens o encontrariam. Ainda há espuma em volta de sua boca.

Se os personagens forem moderadamente gentis ou extremamente ameaçadores, Freddie fica envergonhado e triste, revelando que está "tendo alguns problemas ultimamente" e que "as coisas vão melhorar depois do festival de verão. O Rei do Verão vai resolver tudo". Ele não fala mais sobre o Rei do Verão, dizendo que os personagens deveriam perguntar a Bailey ou ao prefeito, e sai rapidamente.

Se os personagens não investigarem, ao se aproximarem da vila, verão Freddie fugindo a pé pela vegetação rasteira, babando e espumando pela boca. Ele não responde se o chamarem.



## Interlúdio: Pare. Pense.

A essa altura, deve ser difícil para os personagens ignorarem o perigo que a Ilha Macieira representa. Eles descobriram inúmeros fenômenos sinistros e ouviram diversas menções ao Rei do Verão. Eles têm uma escolha a fazer: fugir imediatamente, trocando estratégia por velocidade, ou ficar e aprender mais, preparando meticulosamente um plano que tenha mais chances de tirá-los do perigo em segurança.

### Fuga

Por mais cuidadosos que os personagens sejam, os aldeões estão de olho neles — e a única maneira de sair da ilha, até a chegada da próxima balsa, é convencer a gaivota Digby a emprestar seu biplano ou levá-los embora ele mesmo. E é bem provável que eles ainda não tenham conhecido Digby.

Quando os aldeões perdem os personagens de vista por mais de alguns minutos, eles vêm procurá-los. E podem caçar pela visão e pelo olfato, e alguns deles conseguem voar (embora em voos curtos, rápidos e com saltos curtos). É EXTREMAMENTE difícil para os personagens chegarem à costa sem alertar os aldeões (a menos que usem os túneis sob o Monte). Se os aldeões forem alertados, eles perseguem os personagens em uma turba enfurecida, armada com forcados, que não hesitará em recapturar e conter (mas não matar) os personagens.

Tudo isso significa que é improvável que os personagens consigam escapar de improviso. Mas, se conseguirem, que seja. Vá para o Epílogo. Os jogadores não o entenderão, mas devem perceber que poderiam ter obtido mais informações. Talvez possam jogar o cenário novamente e descobrir por que todos se transformaram em animais irracionais no solstício de verão.

### Aguardem o momento certo

A balsa chega em seis dias. O festival do Rei do Verão é daqui a cinco dias.

Os personagens conseguem realizar muita coisa até lá.

### O Rei do Verão

Nos próximos dias, os preparativos para o festival do Rei do Verão começam a sério. Os filhotes de Lavender são o elo mais fraco: estão animados com as festividades e são muito jovens para entender que devem manter a natureza do festival em segredo. Howl também está disposto a explicar, embora seja difícil mantê-lo calmo o suficiente para isso. Quanto mais perto o dia chega, mais animados ficam os outros moradores da vila e mais fácil é fazê-los conversar, permitindo que os personagens aprendam o seguinte:

Todos os anos, um recém-chegado à ilha é escolhido como o Rei do Verão. O nome é sorteado na manhã do solstício de verão. O Rei do Verão escolhido é festejado e celebrado durante todo o dia do solstício de verão e, ao pôr do sol, é conduzido para dentro de um bode gigante de vime, que é incendiado com o sacrifício em seu interior. Os animais acreditam que o sacrifício é o que permite que todos os "animais eretos" (animais falantes, pensantes e humanizados, como os aldeões e personagens) conservem sua inteligência.

O sacrifício tem que ser de um recém-chegado, e ele tem que ser escolhido aleatoriamente. Sempre foi assim, desde tempos imemoriais.

Todos os aldeões acreditam nisso, mas não há provas que corroborem essa hipótese. Os personagens — e os jogadores — simplesmente precisam decidir se acreditam ou não.



## Preparação para o Festival

Bailey lidera os preparativos para o festival. Personagens inteligentes podem usar qualquer uma das seguintes atividades a seu favor, aproveitando-as como oportunidades para demonstrar que aceitam seu destino, sabotar o festival ou preparar uma distração para encobrir sua fuga.

**Construindo o Bode.** Os personagens que participam têm acesso a uma grande quantidade de materiais inflamáveis. Se os personagens queimarem o bode na noite anterior ao sacrifício ou depois, o ritual é frustrado. É por isso que meia dúzia dos aldeões mais corajosos e ferozes (incluindo Freddie) ficam de guarda na noite anterior ao solstício de verão. Queimar o bode mais de um dia antes do sacrifício não tem efeito: os aldeões improvisam um bode reserva, que cumpre a função, embora não seja tão bonito.

**Cozinhar.** Isso exige trabalhar em estreita colaboração com Weetzie... um morcego de bom coração que fica cada vez mais triste com a possibilidade de seu amigo e ajudante ser sacrificado no solstício de verão. Eles podem se tornar um aliado útil entre os aldeões.

**Arranjos florais.** Muitas dessas flores são venenosas.

**Ensaios de banda e dança folclórica.** Um personagem que participa dessa atividade tem a chance de conhecer Digby, que tem a tarefa de observar a dança de cima para garantir que ela siga perfeitamente os passos ancestrais e forme os padrões prescritos. Então agora eles conhecem a gaivota bêbada com o avião.

## Cena 7: Liberdade! A que custo?

Os personagens podem:

- [Frustrar o ritual](#)
- [Cumprir seu dever \(após a escolha do sacrifício, o restante do grupo está livre para partir\).](#)
- [Fuja da ilha](#)

### Frustrando o Ritual

Queimar a cabra ou neutralizar Derby Crook, Bailey e Brian, o Urso, impede que o ritual aconteça. Os aldeões estão furiosos e os personagens ainda precisam sair da ilha. Veja Fugindo da Ilha.

## Cumprindo seu dever

Se os personagens acreditarem na lógica por trás do ritual do Rei do Verão, eles podem decidir prosseguir com ele. Isso está totalmente em suas mãos. Uma vez que alguém seja escolhido por sorteio na manhã do sacrifício, os outros ficam livres para ficar ou ir embora como quiserem.

## Fugindo da Ilha

Por padrão, os personagens em fuga são perseguidos por vinte aldeões com tochas, forçados e uma determinação férrea de sacrificar pelo menos um personagem a um poder sombrio. A primeira distração criada pelos personagens atrasa os aldeões, e distrações adicionais reduzem o número de perseguidores (em cinco, para cada distração aplicável, até um mínimo de cinco).

Eles enfrentam três desafios em seu caminho até o ponto de fuga (que eles mesmos escolhem — provavelmente a casa de Digby, nos penhascos do norte). Se falharem em algum deles, os aldeões os alcançam. Uma distração que atrase os aldeões significa que eles só alcançarão os personagens no segundo desafio em que falharem.

### Desafios de perseguição

1. Os personagens atravessam um **trecho perigoso da ilha** — pântano, terreno rochoso e árido ou terra instável.

**Desafio:** proeza física/atlética.

**Estado de falha:** um personagem cai e se machuca.

2. **Howl intercepta os personagens** e implora para ir com eles. Ele é lento, não consegue acompanhar.

Ele é quieto e entra em pânico com facilidade.

**Desafio:** ordene, influencie ou intimide Howl para que ele volte para casa ou continue acompanhando.

**Situação de falha:** Os personagens estão sobrecarregados com um companheiro que atrai atenção e os atrasa.

3. **Freddie, quase completamente animalesco**, alcança os personagens antes do resto dos aldeões.

**Desafio:** combate.

**Estado de falha:** ferimentos; o combate se prolonga por mais de algumas rodadas.

## Confronto

Se os aldeões não alcançarem os personagens antes, dez deles (ou menos, dependendo das distrações e do que aconteceu durante a perseguição) chegam ao ponto de saída logo atrás do grupo. Seu líder (Derby Crook, ou qualquer outro personagem com nome que ainda esteja vivo) faz um apelo apaixonado para que os personagens cumpram seu dever, pelo bem dos "animais íntegros" em todos os lugares — seus amigos, sua família, todos aqueles por quem eles já se importaram. Ignore esta etapa se os personagens já tiverem frustrado o ritual.

Se isso não funcionar, eles fazem uma última tentativa desesperada de conter e subjugar os personagens, não parando até que estejam a bordo da embarcação de fuga.

## Epílogo: O Último Dia

Exiba esta cena somente se o ritual do Rei do Verão não ocorrer.

É o dia seguinte ao solstício de verão.

Pergunte a cada personagem onde eles estão e o que estão fazendo enquanto o sol atinge o zênite no céu.

Em seguida, descreva o processo rápido e imparável pelo qual eles e todos os animais ao seu redor perderam suas faculdades e regrediram a meras bestas.



# Usando esse livro em Daemon

Usar esse livro em qualquer sistema é muito simples, mas como eu sou um jogador de Daemon eu resolvi fazer esse pequeno guia de como jogar a aventura nesse sistema.

A ideia é ser o mais simples possível, servindo mais para introduzir pessoas ao sistema que usar ele em toda a sua capacidade. Como tal eu não usarei nada para adaptar que não esteja no daemon - módulo básico, não usaremos raças, poderes raciais ou magia. Jogadores mais avançados até podem usar essas mecânicas se desejarem.

Esse guia conta com 5 fichas de personagens sendo elas 4 fichas para jogadores de Kawaii-Kemono (animais antropomórficos fofinhos) e a ficha de Freddie, o lobo que perde o controle e única luta esperada que os jogadores possam se envolver.

Outros personagens, como o prefeito Crook ou a chefe do museu Howl não se encontram aqui, apenas assuma que eles têm uma perícia de 70% em qualquer perícia relevante a sua função e 40% em outras não relevantes, exceto as de combate, que eles não possuem.

## **Kit: Kawaii-Kemono**

**Custo:** 1 pts. de Aprimoramento, 70 pts. de Perícia.

**Perícias:** Conhecimentos (Natureza 30%), Profissão (escolha uma 40%), Sobrevivência (escolha uma 30%).

Uma perícia 90% (vinda de sábio) que vai variar conforme a espécie, um camaleão poderia ter 90% em disfarces, uma raposa poderia ter 90% em subterfúgio com o olfato, etc. converse com seu mestre sobre qual perícia seria mais apropriada para cada espécie.

**Aprimoramentos:** Aparência Inofensiva, Sábio.

## **Aprimoramento: Armas Naturais**

O Kemono possui garra, presas, chifres ou outra parte do corpo capaz de causar dano. O jogador escolhe que tipo de arma natural que desejar para seu personagem. Um jogador pode pegar essa vantagem tantas vezes quanto foi coerente ao seu personagem

Escolha entre **duas armas naturais de dano 1d6 + bônus de FR** por ataque ou uma **arma natural de dano 1d10 + bônus de 1,5 FR** por ataque

**Nota:** O kit **Kawaii-Kemono** foi criado pois, no livro básico não se introduz o conceito de múltiplas raças para jogadores, e nos materiais de referência para essa aventura os animais antropomórficos são a única raça disponível de qualquer maneira, substituindo o humano (embora um Kemono macaco seria basicamente indistinguível de um humano de qualquer forma)

Em outros jogos, principalmente naqueles que **Kemono** for uma raça, o kit é restrito apenas a eles, e se trata de uma versão fofinha de algum animal domesticado, e não um animal antropomórfico completo. O livro **Arquivos de Bel-Kalaa** possuem outros aprimoramentos para poderes animais para uma variedade maior de animais, poderes como Asas Funcionais ou mesmo Sangue Frio para lagartos podem ser encontrados lá para facilitar e nesse caso assuma que Kemonos tem acesso a esses poderes como provindo de sua raça, mas restrito a sua espécie. Kemono podem comprar Estigmas da mesma forma que outros seres sobrenaturais compram seus respectivos Poderes. Só que pra eles, os Estigmas vão se chamar **Poderes de Kemono** (e assim, haverá um aprimoramento chamado Poderes de Kemono com a mesma mecânica que, por exemplo, Poderes Angelicais ou Poderes Demoníacos).

# Kenomono Cachorro

**Nível:** 1

**Idade:** 14 (170 pontos de perícia)

**Kit:** Kawaii-Kemono

**Conceito:** Cachorro de resgate

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	13	13	52%
CON	10	10	40%
DEX	11	11	44%
AGI	12	12	48%
INT	10	10	40%
WILL	14	14	56%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%

TOTAL 101

**Perícias:** Conhecimentos (Natureza 30%) 40%, Primeiros Socorros (40%) 50%, Profissão (Socorrista 40%) 50%, Rastrear (Olfato) 90%, Sobrevivência (Ilhas 30%) 56%.

**Aprimoramentos:** Aparência Inofensiva, Recursos 1, Sábio (Rastrear: Olfato 90%), Saúde de Ferro, Sentidos Aguçados (Olfato, Audição) 2.

**PVs:** 12

**PMs:** 0

**IP:** 1 (colete de proteção)

**Iniciativa:** 14

**Equipamentos:** Cordas e equipamentos de resgate



# Kenomono Gato

**Nível:** 1

**Idade:** 17 (245 pontos de perícia)

**Kit:** Kawaii-Kemono

**Conceito:** Gato Curioso

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	10	10	40%
CON	10	10	40%
DEX	12	12	48%
AGI	12	12	48%
INT	16	16	64%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	16	16	64%

TOTAL 101

**Perícias:** Conhecimentos (Natureza 30%) 46%, Ciências Ocultas (Ocultismo 40%) 40%, Escutar (40%) 56%, Esportes (Corrida 40%) 50%, Esportes (Equilíbrio 35%) 47%, Furtividade 90%, Manipulação (empatia 40) 56%, Profissão (Jogador 40%) 56%, Sobrevivência (Ilhas 30%) 56%.

**Aprimoramentos:** Aparência Inofensiva, Sábio (Furtividade 90%), Infravisão, Inocência 2, Sono Leve.

**PVs:** 10

**PMs:** 0

**IP:** 0

**Iniciativa:** 14

**Equipamentos:** Baralhos, pequenos bens pessoais de outras pessoas.



# Kenomono Calopsita

**Nível:** 1

**Idade:** 16 (200 pontos de perícia)

**Kit:** Kawaii-Kemono

**Conceito:** Pássaro Atleta

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	14	14	48%
CON	16	16	64%
DEX	12	12	48%
AGI	12	12	48%
INT	12	12	48%
WILL	13	13	52%
PER	10	10	40%
CAR	10	10	40%

TOTAL 101

**Perícias:** Briga (50/50) 62%/62%, Conhecimentos (Natureza 30%) 42%, Esportes (Corrida) 90%, Liderança (30%) 40%, Profissão (Atleta 40%) 52%, Sobrevivência (Ilhas 30%) 42%.

**Aprimoramentos:** Aparência Inofensiva, Coragem, Fama, Recursos, Sábio (Corrida 90%).

**PVs:** 15

**PMs:** 0

**IP:** 1

**Iniciativa:** 11

**Equipamentos:** Baralhos, pequenos bens pessoais de outras pessoas.



# Kenomono Hamster

**Nível:** 1

**Idade:** 15 (235 pontos de perícia)

**Kit:** Kawaii-Kemono

**Conceito:** Hamster Covarde

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	10	10	40%
CON	10	10	40%
DEX	14	14	56%
AGI	15	15	60%
INT	16	16	64%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	9	9	36%

TOTAL 101

**Perícias:** Ciências Ocultas (Ocultismo 40%) 56%, Conhecimentos (Natureza 30%) 46%, Escutar (40%) 56%, Esquiva 90%, Furtividade (45%) 59%, Pesquisa (40%) 56%, Profissão (Vendedor de Livros 40%) 56%, Sobrevivência (Ilhas 30%) 39%.

**Aprimoramentos:** Aparência Inofensiva, Biblioteca 2, Bom Senso, Conhecimento Arcano, Sábio (Esquiva 90%).

**Aprimoramento Negativo:** Miopia -1.

**PVs:** 10

**PMs:** 0

**IP:** 0

**Iniciativa:** 14

**Equipamentos:** Livros, muitos livros.



# Freddie

**Nível:** 3

**Idade:** 20 (250 pontos de perícia)

**Kit:** Kawaii-Kemono

**Conceito:** Lobo Surtado

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	16	16	64%
CON	16	16	64%
DEX	11	11	44%
AGI	12	12	48%
INT	10	10	40%
WILL	10	10	40%
PER	16	16	64%
CAR	10	13	52%

TOTAL 103

**Perícias:** Armas Naturais (Garras 50/50) 61%/61%, Armas Naturais (Mordia 50/0) 61%/11%, Conhecimentos (Natureza 30%) 40%, Profissão (Socorrista 40%) 50%, Rastrear (Olfato) 90%, Sobrevivência (Ilhas 30%) 56%.

**Aprimoramentos:** Aparência Inofensiva, Armas Naturais (Mordida 1d10+2), Armas Naturais (2x Garras 1d6+1), Recursos 1, Sábio (Rastrear: Olfato 90%), Sentidos Aguçados (olfato, audição) 2.

**PVs:** 19

**PMs:** 0

**IP:** 2

**Iniciativa:** 14

**Equipamentos:** Nada relevante.

