

AVENTURA PARA CTHULHU +2D6 : HERANÇA MALDITA

*Adaptada da aventura original The Warren (Call of
Cthulhu Classics 1978) por Tio Nitro*

prof.newtonrocha@gmail.com

<http://nintrodungeon.wordpress.com>

Resumo da Aventura:

Os investigadores, procurando saber sobre o desaparecimento de um especialista em demolições irão entrar em contato com uma família amaldiçoada.

INFORMAÇÃO DOS JOGADORES

Os investigadores estão em Boston. Eles recebem as seguintes notícias:

1) No jornal Boston Globe de **14 de Dezembro de 1921**, eles leem sobre uma forte explosão que aconteceu na área noroeste de **Westwood**, uma pequena comunidade de 3.000 habitantes perto de Boston (2 horas de carro da cidade). A reportagem diz que a explosão aconteceu pelos lados da Fazenda Boucher, uma fazenda abandonada por muitos anos na região.

2) No mesmo Boston Globe, de **16 de Dezembro de 1921**, aparece uma notícia sobre o desaparecimento de **Jerry Maklin**, um especialista em demolições, que sumiu faz três dias, sem deixar pistas com a sua família ou amigos. A polícia foi notificada e está investigando.

SEGREDO DA AVENTURA

A **Fazenda Boucher** está infestada com descendentes degenerados da família Boucher. A família cultura **Y'Golonac** desde **1712** e tem casado entre si, gerando monstros. Durante anos os **Boucher (Servos de Y'gonolac)** raptam pessoas para serem sacrificadas a **Y'Golonac**, que as devora ou as transforma em novos **Servos de Y'Golonac** (criaturas

sem cabeça com bocas no lugar onde seria a cabeça e com bocas nas mãos).

Porém, em **1899**, **Pricilla Boucher**, esposa de **Phillip Boucher** ficou grávida e ao saber do segredo de Phillip, decidiu dar seu filho **Jason Boucher** para a adoção e tentar fugir da cidade. **Phillip Boucher** era, junto com **Pricilla**, os únicos **Bouchers** com forma humana.

Pricilla Boucher entrega o bebê para adoção e tenta fugir, mas **Phillip** sabendo disso e envia os **Servos de Y'gonolac** para matá-la. Em seguida, ele se mata, mas é trazido de volta à vida dias depois, por **Y'gonolac**. Ele se esconde na **Fazenda Boucher**, e, usando seu dinheiro e fortuna, consegue com que a área seja proibida de ser ocupada pelo governo. O fato de que os gases que saem dos ninhos dos **Servos de Y'Golonac** causam morte em animais da região, reforça a proibição do governo.

Jason Boucher cresceu como **Jason Porter** na cidade de **Providence**. Porém, quando **Jason Porter** fez 23 anos, **Phillip Boucher** entrou em contato com ele e revelou toda sua história. **Phillip** levou **Jason** para a **Westwood**, um pequeno vilarejo perto de **Boston** (e onde fica a **Fazenda Boucher**). Lá pai e filho, que são muito parecidos e possuem uma **mecha branca** no cabelo, raptaram duas prostitutas **Amanda Del Rey** e **Wanda Tory**, que em seguida foram transformadas em **Servas de Y'Golonac**. **Jason** odiou a experiência e fugiu, determinado a destruir a **Fazenda** e os **Servos**. **Phillip** enviou os **Servos** para matar os **pais adotivos de Jason**. **Jason** conseguiu escapar e resolveu contratar **Jerry Maklin**, um especialista em explosivos, para destruir a **Fazenda**. **Jason** sabendo que a os **Servos** só saem à noite, pediu para **Jerry Maklin** explodir a **Fazenda** na parte da manhã.

Jerry Maklin foi contratado por **Jason Porter** para demolir a casa. **Ele explodiu um**

dos quartos, mas como a casa não caiu, ele decidiu demolir a mansão com um grande explosivo colocado no porão.

No porão da mansão ele viu um túnel (que leva às Cavernas dos **Bouchers**), mas ele ignorou.

Com medo da primeira explosão (do Jardim-Estufa) os **Bouchers** atacaram Jerry Malkin. Seu corpo está no **Porão da Mansão Boucher**, próximo a **quatro bananas de dinamite**.

Além dos **Bouchers** (criaturas monstruosas, humanoides e deformadas, com cabeças achatadas ou afundadas, nus, corpos cheio de cânceres e pelos, e mãos com garras enormes e bocas nas palmas) a casa também abriga **Phillip Boucher**, o único **Boucher** que parece ser um humano.

Os **Bouchers** são sensíveis ao som e fogem de explosões ou sons altos (como de um tiro, por exemplo).

Phillip Boucher está possuído por **Y'Golonac**, e cuida dos seus irmãos e irmãs não humanos, na esperança de procriar uma criatura que possa fazer com que **Y'Golonac** se materialize completamente. Para isso, ele, escondido nas **Cavernas dos Bouchers**, no solstício de inverno (Dezembro, dia onde **Y'Golonac** está mais forte), sai por Westwood em busca de jovens para servir de procriadoras para os **Bouchers**.

MONSTROS E INIMIGOS

Phillip Boucher (possuído por Y'Golonac)
FOR 6 DES 6 CON 6 INT 3 PER 3 CAR 2
POD 5
PVs 30
Ataques:
Luta Corporal 8 Dano 2d6
Telecinese 6 (move até 200kg de peso a até 10 metros de altura) Dano 2d6+3

Domínio Mental 7 (vs. INT, comanda alvo durante 1 rodada)

Perícias: Acadêmicas 3, Sociais 3

Servos de Y'Golonac (20 criaturas)

FOR 4 DES 5 CON 4 INT 2 PER 4 CAR 0
POD 4
PVs 10

Ataques:

Luta Corporal 6 Dano 2d6

Mordida das Mãos 6 Dano 2d6 (recuperam 2 PVs para cada ataque com as bocas das mãos bem sucedido)

Gás Venenoso 5 (vs. CON, o monstro solta um jato de gás do buraco onde estava sua cabeça, se o alvo não for bem sucedido, começa a ter alucinações por 2 rodadas, e fica a -4 em todas as ações).

Perícias: Físicas 3

Dano de Sanidade: 1d6+3

Obs.: O Servo de Y'Golonac foi uma pessoa. Pode-se tentar acessar as memórias da pessoa antes da transformação em monstro. Basta um teste de CAR vs. INT do Servo. Se isso for bem sucedido, o Servo hesita por 1d6 rodadas, depois volta a sua mentalidade de monstro.

Jerry Boucher

FOR 3 DES 2 CON 3 INT 3 PER 2 CAR 2
POD 3
PVs 15

Ataques:

Luta Corporal 2 Dano 1d6

Armas de Fogo 2 Dano 1d6+3

Perícias: Sociais 3, Físicas 2, Acadêmicas 2

Y'Golonac

Y'golonac é o deus ancião da perversão e depravação. Y'golonac às vezes pode ser convocado apenas pela leitura de seu nome no tomo Revelações de Glaaki. Ele vive em uma dimensão paralela a nossa, e busca entrar em nossa dimensão possuindo humanos.

Sua verdadeira forma é incerta, mas quando ele possui um hospedeiro humano para se manifestar, ele aparece como um homem grotescamente obeso, sem uma cabeça ou pescoço, com a bocas na palma de cada mão.

Y'Golonac (Manifestado)

FOR 8 DES 8 CON 7 INT 8 PER 7 CAR 7
POD 8

PVs 100

Dano de Sanidade: 3d6

Ataques:

Luta Corporal 10 Dano 5d6

Telecinese 10 (move até 200 toneladas de peso a até 100 metros de altura) Dano 6d6+3

Domínio Mental 10 (vs. INT, comanda alvo até decidir parar)

Causar Loucura 10 Dano 3d6 de pontos de Sanidade.

Perícias: Físicas 8

PARTE UM - INVESTIGAÇÃO - PISTAS DA AVENTURA

1) CASA DE JERRY MAKLIN

Na casa de **Jerry Maklin**, sua esposa **Donna Maklin** e seu filho **Stephan Maklin**, que estão nervosos com o desaparecimento de Jerry. Se forem bem abordados, eles passam a informação de onde é o escritório de **Jerry Maklin** e emprestarão a chave para os investigadores.

2) ESCRITÓRIO DE JERRY MAKLIN

Em seu cofre, os investigadores encontrarão um contrato que indica que foi **Jason Porter** quem contratou **Jerry Maklin** para demolir a **Mansão da Fazenda Boucher**. O trabalho era para ser feito urgentemente. O contrato é datado do dia **12 de Março de 1921**. Um maço de notas de **650U\$** está junto com o contrato.

3) ARQUIVO DA PREFEITURA

Se forem na prefeitura para levantar a papelada da **Fazenda Boucher**, descobrirão que **Jason Porter** é o atual dono da Mansão.

Eles também descobrem que existe apenas um único certificado de nascimento desde que a Família Boucher se mudou para Westwood em 1712. A certidão de nascimento é de **Jason Philus Boucher** (que é o verdadeiro nome de **Jason Porter**), de **Dezembro, 15, 1899** (teria 23 anos agora) filho de **Pricilla Boucher**, esposa de **Phillip Boucher**.

Eles podem encontrar o **Atestado de Óbito de Pricilla Boucher**, três dias depois do nascimento de **Jason Boucher**. A causa da morte está marcada como várias lacerações no corpo por causa de mordidas de cachorro. O **Atestado de Óbito de Phillip Boucher** também é encontrado.

O atestado diz que **Phillip Boucher** suicidou com um tiro na cabeça. Tanto Phillip quanto Pricilla foram enterrados na **Capela que fica atrás da Mansão Boucher**.

Na verdade, apenas **Pricilla** foi morta pelos Bouchers, depois que ela escondeu seu filho do destino reservado a ele por **Phillip Boucher**. Phillip forjou o suicídio para escapar de qualquer suspeita, e Y'Golonac o trouxe de volta à vida, para cuidar das criaturas que vivem embaixo da Mansão. Se os investigadores forem até a Capela e abrirem o túmulo de Phillip, verão que está vazio.

Phillip Boucher continuou raptando mulheres na região, de preferência prostitutas ou mendigas, para usar para tentar criar um corpo bom o suficiente para Y'Golonac. Ele também acha que seu filho, **Jason Boucher**, é o ideal, mas **Jason** conseguira escapar quando esteve a última vez na fazenda, para em seguida contratar **Jerry** e demolir o lugar, na esperança de matar os demais **Bouchers**.

4) ARQUIVOS ANTIGOS DO BOSTON GLOBE

Depois de investigar, conseguem informações sobre o "Monstro de Boston", uma lenda urbana de uma criatura noturna que surge e rapta mulheres. Dois bêbados, em Dezembro

25, 1899, relataram terem visto uma dessas criaturas capturar Glenda Morris, uma prostituta da famigerada Rua Thames, um dos antros de vício e prostituição de Boston, e que fica na saída de Westwood.

5) INVESTIGANDO WESTWOOD

Investigadores na região escutam histórias de meninas e mulheres que desaparecem em Dezembro, chamado de “**O Demônio do Natal**”. Todo mundo sai da região durante o natal por causa disso. Uma jovem mendiga, meio louca, chamada **Wanda Tory e sua amiga Amanda Del Rey**, desapareceram há alguns dias (elas foram capturadas por **Phillip Boucher e Jason Boucher**, um home velho e outro jovem, todos os dois com mechas brancas no cabelo).

6) INVESTIGANDO NO BOSTON MEMORIAL HOSPITAL

Eles podem investigar a morte de Priscilla no Boston Memorial Hospital. Lá eles têm a informação que **Pricilla** desesperadamente deu seu filho **Jason** para adoção na **Martin Adoption Agency**. Além disso eles têm a informação que **Susan Newman**, uma enfermeira aposentada, foi quem levou Pricilla para o hospital antes de Pricilla morrer, depois de encontrá-la na rua, toda mordida por cachorros. **Susan** está no **Asilo Angel of Mercy**.

7) ASILO ANGEL OF MERCY, SUSAN NEWMAN

Uma velha senhora louca, ela pode passar a informação de que vira Susan ser atacada por um monstro, mas que não contou para a polícia pois não queria ser internada como louca. Ela diz que o monstro parecia não ter cabeça e onde segurava Susan, arrancava nacos de carne. Ela também conta que criaturas menores estavam em torno do monstro.

8) MARTIN ADOPTION AGENCY

Lá eles descobrem que **Jason Boucher** foi adotado pela família **Potter**, que vive em

Providence (3 horas de Bonston). E teve depois o seu nome mudado para **Jason Potter**.

9) PROVIDENCE

Em Providence eles descobrem que **Elma Porter e Robert Potter**, os pais adotivos de Jason Potter, morreram a menos de um mês (**02 de Dezembro de 1922**) em um acidente de carro. (**Phillip Boucher, para trazer Jason de volta para Boston, atacou o carro dos dois causando o acidente. O relatório policial consta que o carro pode ter atropelado um animal de grande porte, por causa das garras, mas o corpo do animal não foi encontrado**). A empregada da casa, uma senhora de idade chamada **Florence**, diz que **Jason Porter (Jason Boucher)** está em Boston, hospedado no **Hotel Sheraton**.

10) SHERATON

Indo no Sheraton, Jason Porter confessa que descobriu sua verdadeira origem e que é o dono da fazenda a menos de um mês, após a morte dos seus pais adotivos. Em seguida, ele foi até a fazenda e a vendo em péssimo estado, decidiu demolir.

Ele se oferece para acompanhar os investigadores na busca de Jerry Maklin.

Jason está nervoso e não conta (nem se for muito intimidado) que fora atacado pelos Bouchers na Fazenda, e que Phillip lhe contou sobre Y´Golonac. Porém, ele sabe que Phillip tentará matá-lo agora, e tentará convencer os investigadores de que tem que terminar de demolir a fazenda. Ele tentará usar os investigadores para sobreviver.

PARTE DOIS - A FAZENDA

A Fazenda é o clímax da aventura. Assim que os investigadores terminarem de investigar e ir até a fazenda, Phillip Boucher os estará esperando.

(Ver mapa FAZENDA BOUCHER)

LOCAIS DA FAZENDA

(Ver mapas no final da aventura)

1) O PORTÃO

Um portão enferrujado e detonado, com sinais de tempo. Algumas marcas de garras podem ser vistas pelo chão, se forem muito bem procuradas.

2) UM BURACO

Bem escondido no matagal que cerca a fazenda tem um buraco, de onde sai um cheiro horrendo de carne apodrecida. Próximo do buraco pode se ver um sapato vermelho (de uma mulher vítima de Phillip). Esse buraco dá para as **Cavernas dos Bouchers**.

3) O CEMITÉRIO

Existem 18 túmulos aqui, apenas com os nomes dos Bouchers. “Amanda Boucher, Mãe, Richard Boucher Pai, Garisson Boucher, etc.”. Todos os túmulos estão vazios, só servem para esconder a verdade. Aqui estão os túmulos de **Pricilla Boucher** e **Phillip Boucher**.

4) MAUSOLÉU

Mais nomes dos Bouchers enterrados aqui, desde 1734.

A MANSÃO BOUCHER

A casa está meio destruída, com o lado direito do teto totalmente destruído pela explosão. Ela está totalmente abandonada. (Ver mapa MANSÃO BOUCHER)

1) VARANDA

Totalmente destruída.

2) SALÃO DE ENTRADA

Tem uma bíblia em uma estande, mas com as páginas em branco.

3) SALA DE ESTUDO

Em um cofre fechado, está um livro, o **Revelações de Glaaki**. Ao ler perde 1d6 pontos de Sanidade, e dá 1 em Chtulhu Mythos.

O livro fala de como conseguir imortalidade através de **Y’Golonac**, o Deus que Habita os Subterrâneos. Ele fala de um sacrifício de uma jovem no Solstício do Inverno para chamar **Y’Golonac**. Ele indica também que as crias de **Y’Golonac** odeiam sons muito altos. Um apito por exemplo pode dar minutos preciosos para os investigadores.

4) BIBLIOTECA

Muitos livros, incluindo um diário antigo de um capitão que entrou em contato com **Y’Golonac**.

5) SALA DE JANTAR

Totalmente destruída, com pratos quebrados por todos os lados. Porém no centro da mesa tem um prato tampado com uma tampa, ao levantar verão a cabeça de **Wanda Tory**, a jovem que foi raptada no dia **10 de Dezembro de 1922**. Os pedaços do corpo de **Wanda** serão encontrados por toda a casa (ela lutou contra **Phillip** e foi devorada pelos **Servos**).

6) COZINHA

Pedaços de corpos de bebês sem cabeça ou com cabeças achatadas e dedos com garras (os bebês que ficaram mal formados pelos experimentos de Phillip) são encontrados por aqui.

7) ARMAZÉM

Cheios de restos de corpos e ossos das mulheres vítimas de Phillips.

8 a 29 QUARTOS

O mestre pode colocar coisas medonhas nesses quartos.

30) PRISÃO

O lugar onde ficam as jovens antes de serem sacrificadas e transformadas em **Servos**. Nesse lugar eles encontram **Amanda Reis**, a amiga de Wanda. Ela está traumatizada e conta como foi o ataque de **Phillip** (em sua forma de **Y'Golnac**).

31) TEMPLO

Um templo de sacrifício, mostrando em desenhos a transformação de um homem em Y'golnac. O lugar cheira a sangue e vômito e tem pedaços de carne humana podre por todos os lugares.

O NINHO

A entrada é pelo porão, que se chega pelo Templo. (Ver mapa O NINHO)

1 a 3 e 5, 8 e 10

Cavernas com 2 a 3 **Servos de Y'golnac** cada. Eles atacam imediatamente

4) SALÃO DA LAMA

Um pequeno lago se transforma em Areia Movediça e pode matar os investigadores (testes de Força ou Destreza para sair).

6) CAVERNA DOS GASES

Corpos apodrecidos de **Bouchers (Servos)** mortos criam um gás que mata em poucos minutos, é a fonte do fedor horrendo da caverna.

Gás Venenoso: Ataque +4 vs. CON, 2d6+3 de dano, se o alvo não for bem sucedido, o alvo fica nauseado -2 em todas as rolagens por uma hora.

9) SALÃO DA PUTREFAÇÃO

Nesse salão estão os corpos gigantescos (seis metros de altura) de antigas tentativas de encarnação de Y'Golnac. Os corpos estão apodrecidos e cheios de gás. 2 Vermes Bognacs (cinza, com cérebros ao invés de cabeças, e gigantescos, 3 metros, dotados de bocas enormes e circulares, cheias de dentes) atacam os heróis. Existe um túnel que dá para o jardim na superfície da Fazenda. Os heróis podem tentar fugir por aqui.

Os vermes estão devorando os corpos dos antigos avatares fracassados de Y'Golnac.

Vermes Bognacs (2)

FOR 5 DES 5 CON 5 INT 2 PER 4 CAR 1
POD 3

PVs 20

Dano de Sanidade: 1d6

Ataques:

Luta Corporal 6 Dano 2d6

Perícias: Físicas 6

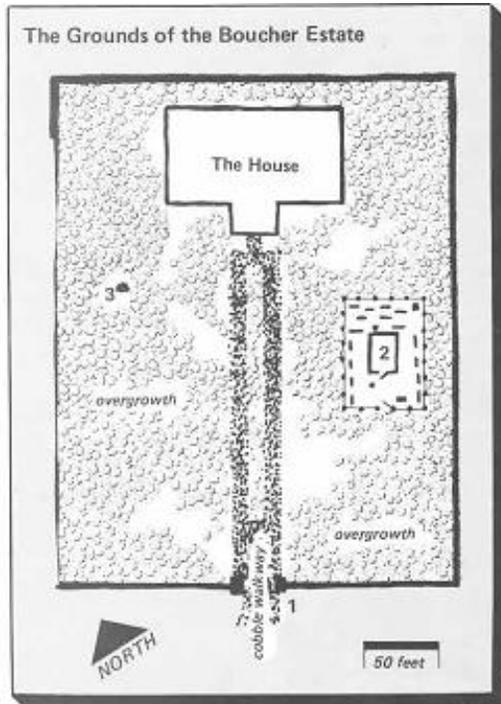
11) ALTAR - PHILLIP BOUCHER

Local onde está Phillip Boucher, ele contará sua história e tentará matar os investigadores. Quando ele estiver com menos da metade de PVs, Phillip irá começar a sua transformação em Y'Golnac. Ele levará 4 rodadas para manifestar Y'Golnac.

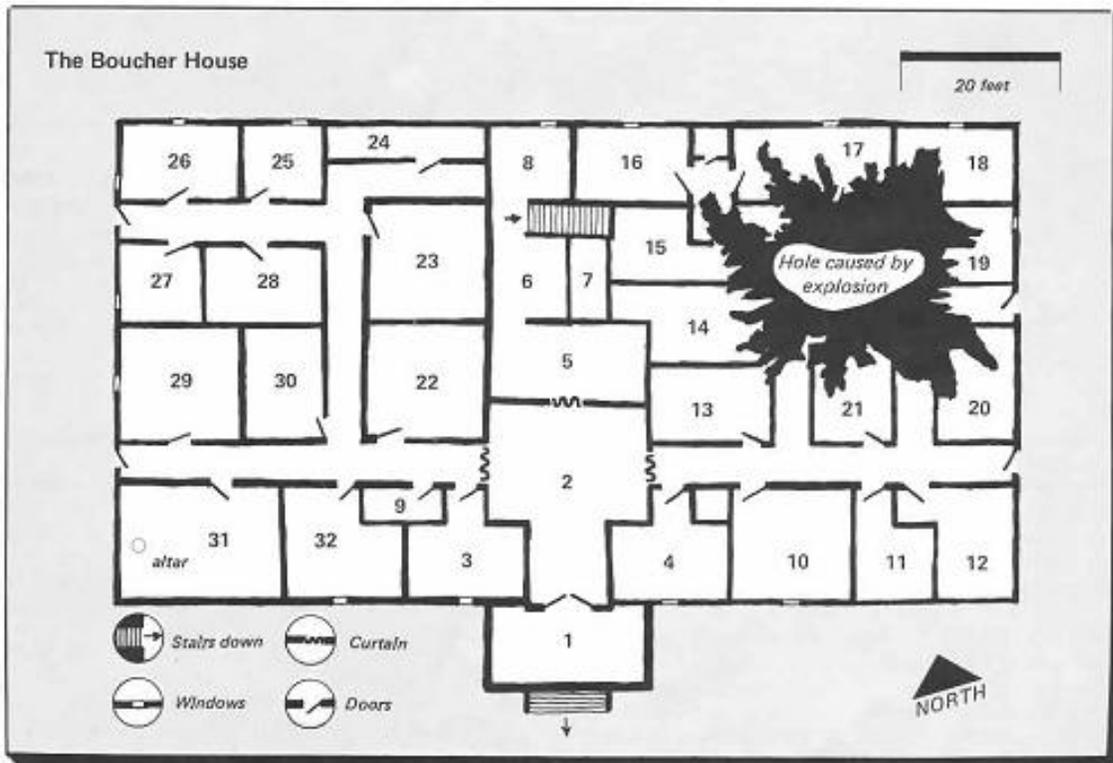
Y'Golnac não consegue sair das cavernas, os investigadores que conseguirem fugir das cavernas estarão salvos.

MAPAS DA AVENTURA

FAZENDA BOUCHER



MANSÃO BOUCHER



O NINHO

