

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

O CALICE DAS FADAS



Escrito por Tiago Junges

Aventura para o RPG

Mighty Blade

O Cálice das Fadas

Escrito por Tiago Junges

www.mightyblade.com

O Cálice das Fadas



Resumo da Aventura: A cidade é ameaçada por um terrível dragão, e a única maneira de acabar com isto é encontrando o Cálice das Fadas, um artefato amaldiçoado perdido há muito tempo.

Cenário: Esta aventura pode se passar em qualquer lugar do mundo. Caso você seja um mestre que goste de inventar seu mundo, fique a vontade para posicionar a aventura aonde quiser. Você pode até mesmo mudar o nome da cidade para que se enquadre no seu cenário.

DICA: Leia toda a aventura antes, e improvise sempre que necessário.

ATENÇÃO! Se você não for o mestre ou se pretende jogar esta aventura, não leia mais nada! Leia apenas se você pretende narrar a aventura!

Gladstad

Os personagens dos jogadores já se conhecem de outras aventuras e são amigos há muito tempo. A aventura começa na cidade de Gladstad, uma pequena cidade perdida no mapa, onde o grupo está apenas de passagem. Na manhã do dia seguinte a chegada do grupo, a cidade acorda com gritos desesperados vindos das ruas. Basta olhar para o céu para avisar um grande dragão sobrevoando a cidade e cuspindo fogo nas casas. Um combate é algo difícil, mas possível se os jogadores quiserem tentar. Como mestre, é seu dever alertar que sendo um grupo de nível baixo, eles podem morrer tentando.

Combate: 1 Dragão do Fogo Jovem.

O dragão evita os ataques e tenta se afastar. Depois de alguns turnos, o dragão se dirige até a torre de vigia da cidade. Lá de cima ele dá um grande rugido e diz:

“Escutem-me reles humanos! Eu sou Ghoantharen, o terrível, e estou a procura de algo que vocês roubaram de mim há 300 anos atrás. Me devolvam o Cálice das Fadas e sua patética cidade será poupada. Enquanto não me devolverem, irei devorar uma família por dia.”

Após isto, ele dá uma rasante e pega com suas garras uma mulher e duas crianças e voa até as montanhas distantes. Não é possível

perseguir ele, pois ele segue voando sobre a floresta em direção as montanhas.

A cidade está em chamas e muitas pessoas feridas nas ruas. Os heróis podem ajudar estas pessoas e salvar algumas dos incêndios (dê um ponto de experiência extra para aqueles que fizerem isso).

No meio da confusão, as pessoas gritam e pedem para que o lorde da cidade faça alguma coisa. Ele aparece junto das pessoas (com dois guarda costas e montado a cavalo) e pergunta: *“Há alguém aqui bravo o suficiente para ajudar com este problema? Estou oferecendo uma boa quantia para os bravos heróis que aceitarem esta missão!”* Após isto, o Lorde parte para a sua casa enquanto as pessoas gritam e pedem ajuda.

O Passado de Gladstad

Se o grupo decidi investigar melhor sobre o cálice, irá descobrir que é uma velha lenda na cidade, que vem da época em que a cidade foi fundada. Quase todas as pessoas conhecem a tal historia.

Há 300 anos atrás, quando a cidade de Gladstad foi fundada, os exploradores encontraram um baú de pedra e dentro um cálice dourado ornamentado com pedras preciosas. O líder da expedição logo suspeitou que o artefato fosse amaldiçoado, pois depois que abriram o baú, alguns de seus homens ficaram doentes. Então ele a escondeu no meio da floresta do Tronco-Oco (a floresta próxima), e lá ele mandou construir um sarcófago de pedra para que ninguém possa abrir.

A floresta do Tronco-Oco é uma floresta bem densa e cheia de perigos. Muitos goblins vivem lá dentro, além de animais selvagens.

Na casa do Lorde Gunther

Se decidirem ir até o lorde da cidade, ele os recebe com satisfação. Ele oferece bebidas aos heróis e depois a uma mesa farta de comidas variadas. Após o grupo se deliciar com a refeição, o lorde senta em uma cadeira e diz:

“Estou prestes a perder estas terras, e para piorar a situação este maldito dragão está destruindo tudo. Não que eu não me preocupe

com a vida das pessoas aqui, mas eu também tenho que ser político certo?”


Após uma risadinha de canto, o lorde prossegue: “Estou disposto a lhes oferecerem 600 moedas para cada um se trazerem o cálice até mim. Assim poderei negociar com este maldito dragão para que saia das minhas terras.”.

Caso indagado, o lorde diz que não sabe ao certo onde está este cálice, mas que acredita que esteja enterrado nas profundezas da floresta do Tronco-Oco.

O Dragão

O dragão está refugiado em uma caverna no alto da montanha além da floresta. Ele irá descer de lá uma vez ao dia para capturar mais famílias. Se o grupo decidir ir até lá, levarão bastante tempo até chegar ao covil do monstro e a luta não será muito fácil. Como mestre alerte os jogadores, mas, obviamente, não impeça que eles tentem o combate.

Combate: 1 Dragão do Fogo Jovem.

Se os heróis conseguirem derrotar o dragão, obviamente a aventura estará concluída e o lorde irá pagar 800 moedas para cada um como recompensa. 


A Floresta do Tronco-Oco

A floresta é grande e densa. As árvores ficam muito próximas umas das outras e é difícil de ver além de alguns metros adentro.

Para encontrar o local do sarcófago, o grupo terá que andar muito e poderá se perder. A cada 20 metros dentro da floresta, role 1d6 e veja o que aconteceu:

1D6	
1	O grupo avista a frente dois ogros andando entre as árvores. Eles estão brabos e atacam o grupo assim que eles o verem.
2	6 goblins estão espreitando entre as árvores. Façam um teste de inteligência ou vontade (dificuldade 13). Se falharem, os goblins atacam o grupo desprevenido.
3	8 goblins estão acampados a frente.
4	3 lobos bestiais aparecem do nada e atacam o grupo.
5	Um troll está atravessando sozinho a floresta.
6	O grupo finalmente encontra o sarcófago.

O Sarcófago

No meio de muitas plantas, vimes e raízes de árvores, o grupo encontra o sarcófago. É um imenso bloco de pedra com algumas marcas e escritas. Após tirar algumas plantas que enraizaram entre as pedras, os heróis encontrarão um escrito dizendo: “Não há tesouros ou fortunas aqui. Uma terrível maldição foi presa. Abra este sarcófago e você condenará a sua alma e de todos.”. 

Examinando melhor, os heróis descobrirão que um pedaço está quebrado e que há um buraco de 50cm em um dos cantos. Lá dentro está muito escuro e se for iluminado, será possível ver que há um buraco no fundo que é tão fundo que a luz não chega. Atirando uma tocha, os heróis verão que este buraco tem uns 8 metros de profundidade.

Os heróis podem abrir mais o sarcófago caso o buraco da pedra seja muito pequeno. Basta fazer um teste de Força (dificuldade 10).

O Túnel

O buraco no fundo do sarcófago desce uns 8 metros e possui quase 2 metros de largura. Nas paredes de pedra há mais escritos dizendo “Saíam daqui antes que seja tarde” e “Não tesouros aqui, apenas a morte!”. Pode se observar que não se teve muito cuidado na construção das paredes.

Lá em baixo está úmido e um túnel lateral segue em direção norte. No chão há pedaços de pedras e galhos vindo lá de cima. Apesar disto, parece que alguém passou por aqui (ou algo).

O túnel é escuro (precisa ser iluminado com tochas) e se estende por 20 metros até chegar a um grande aposento.

Sala 1

A luz das tochas irá alertar os 10 goblins da sala que atacam imediatamente.

Combate: 10 Goblins

Se sobrar 3 goblins, estes irão tentar fugir ou negociar suas vidas com os heróis. Se interrogados, eles dirão que não sabem de nada e que ali é apenas um local onde eles encontraram para se esconderem, e que os ‘patrões’ estão na porta da direita.

O aposento é grande e não possui nenhuma mobília. Num canto está um entulhado de carne de animais mortos que os goblins pegam para comer, e em outro canto está uma

pilha de pedaços de metal. Os goblins dizem que aquilo é seu tesouro, apesar de ser apenas um monte de pedaço de metal enferrujado. Investigando melhor, os heróis encontrarão algumas moedas (20 moedas) e uma chave velha.

Há duas portas na sala, uma em cada lado, e na parede da frente há uma grande mensagem entalhada nas pedras: “*Não liberte a maldição! Saia daqui!*”.

Sala 2

Atrás da porta segue um extenso corredor que leva até uma grande sala. Na sala os heróis encontrarão cinco Goblins almoçando carne de coelho. Eles são pegos desprevenidos, os heróis poderão começar a luta um turno antes.

Combate: 5 goblins e 1 goblin xamã.

Após a luta, os jogadores poderão revistar os goblins e encontrarão com o xamã uma chave de bronze e duas poções de vida (bebendo esta poção o herói recuperará 30 pontos de vida).

Sala 3

Atrás da porta segue um extenso corredor que leva até uma grande sala. A sala

parece ser um tipo de depósito de madeira. Há muitos galhos e troncos podres em toda a sala, e nenhuma razão para isto. Ao se aproximar, de baixo dos troncos se erguem dois vermes nojentos gigantes que atacam o grupo.

Combate: 2 Vermes Gigantes

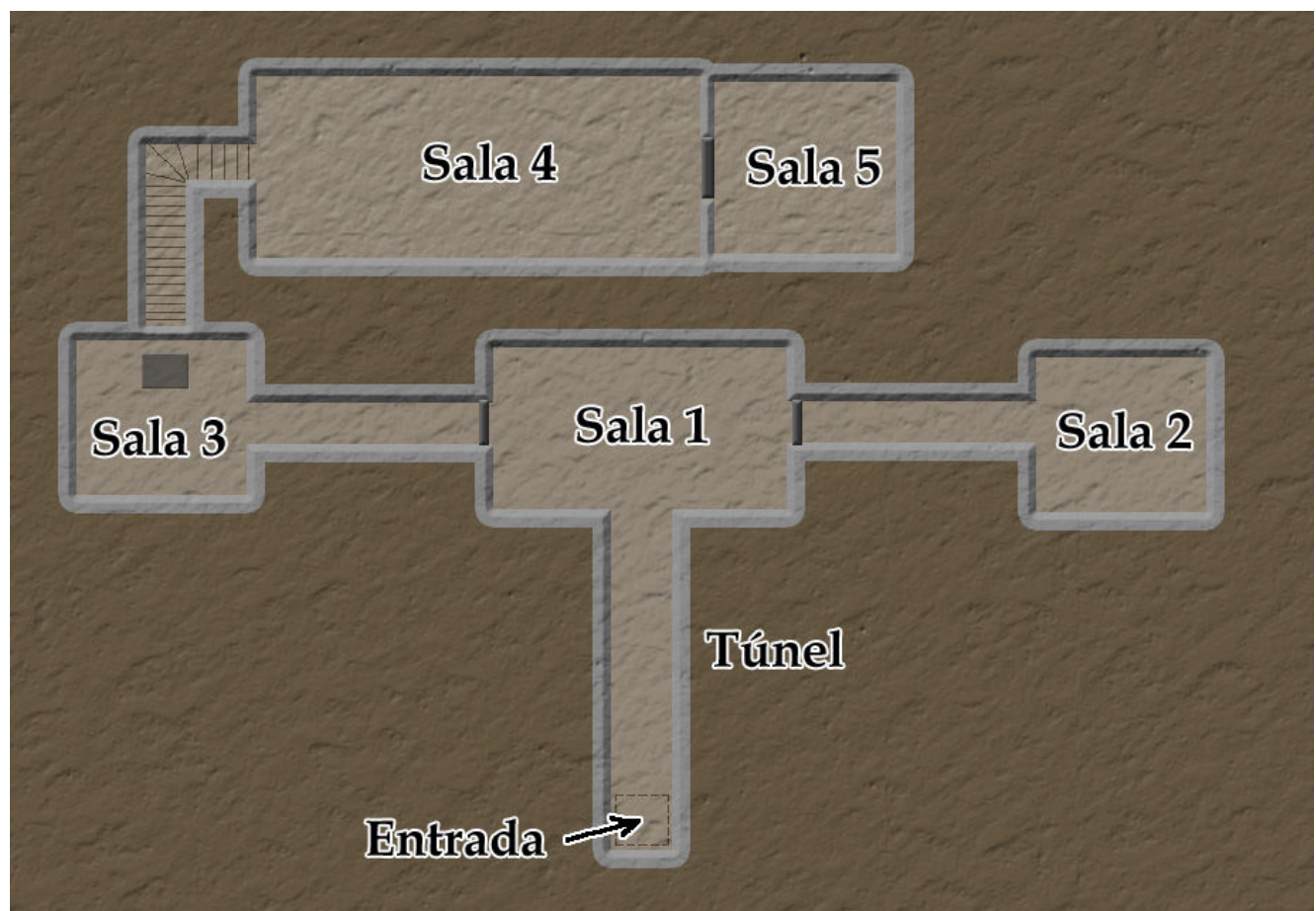
A sala está totalmente suja e só depois de muito tempo investigando o lugar (tirando galhos e troncos podres da frente) o grupo encontrará um alçapão no chão.

Este alçapão é de ferro e está muito bem selado. Há uma fechadura bem resistente e difícil. O Ladrão do grupo pode tentar abri-la com um teste bem sucedido de Agilidade (Dificuldade 12). A chave de bronze encontrada com o goblin na sala 2 pode abrir esta porta.

Abrindo o alçapão, os heróis encontrarão uma escadaria que leva até uma sala mais profunda.

Sala 4

Esta é uma enorme sala coberta por estatuas nas paredes. São estatuas de demônios e criaturas asquerosas. Um vento frio uiva dos orifícios das estátuas, parecendo que elas estão vivas. Investigando melhor será possível ver que os buracos finos levam até a superfície, onde o vento acaba encanando.



No final do corredor há uma grande porta dupla com um escrito: “*Saia agora!*”. A porta está trancada (o ladrão pode tentar abrir com um teste de Agilidade de dificuldade 14). Como a porta é de madeira, também pode ser derrubada com um teste de Força (dificuldade 12).

Sala 5

No centro desta sala está um grande baú dourado incrustado de jóias. É brilhante e ilumina toda a sala. Ao lado do baú está de pé uma figura vestindo uma armadura completa. Não é possível ver qualquer parte de seu corpo, e quando a porta se abre, uma luz sai de dentro do elmo e uma voz aterrorizante fala: “*Eu sou o guardião do cálice e não posso deixar que libertem a maldição!*”. Ele só atacará o grupo se o grupo o atacar ou tentar pegar o baú. Dando a chance de conversar com o grupo.


Combate: Guardião do Cálice

Se o grupo tentar conversar com o guardião, ele irá responder. Ele dirá: “*Aquele que quer abrir este baú é um tolo ou alguém maligno. Tolo por não saber que irá ser amaldiçoado, ou maligno por querer espalhar esta maldição.*”. Se o grupo conseguir convencer que não querem abrir e que querem levar o cálice para salvar o vilarejo. O guardião irá propor lutar ao lado deles contra o dragão em

troca dos heróis ajudarem a selar novamente o sarcófago.

O guardião é na verdade um espírito de um poderoso guerreiro encarnado em uma armadura encantada. Ele carrega uma espada grande coberta por runas mágicas.

Finalização

A melhor situação é se os heróis conseguirem derrotar o dragão (mais facilmente com a ajuda do guardião). Neste caso o Lorde irá presentear cada um com 800 moedas. 

Mas se os heróis levarem o baú até o dragão, ele pegará o baú e voará para longe e nunca mais retornará.

Se o grupo abrir o baú, encontrarão o Cálice das Fadas. Nada acontecerá de início, mas depois de alguns dias, todos aqueles que tocaram no cálice começarão a sentir se doentes e sua pele começará a ficar dura e quebradiça. Com o passar do tempo seu corpo começará a se transformar em madeira, até que depois de um mês seu corpo não se moverá mais, e seus pés irão criar raízes e se prenderem ao chão. Em um ano, seu corpo se transformou completamente em uma árvore.

Esta maldição não afeta o dragão que ao pegar o cálice irá embora. Não há cura conhecida para esta maldição, mas você como mestre pode inventar ela para uma próxima aventura.

Monstros da Aventura

Alguns dos monstros para esta aventura estão presentes aqui para facilitar. Você pode usar estes monstros também para montar sua própria aventura.

Goblin

For 2 Agi 4 Int 3 Von 2

PV: 10 PM: 10 Defesa: 9

Adaga: +4* Corporal / Dano 6 (corte)

Habilidades:

* Combate em Grupo (suporte)

O Goblin ganha +1 no ataque corporal para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

* Visão Noturna (suporte)

O Goblin pode enxergar na escuridão.

Goblin Xamã

For 2 Agi 4 Int 4 Von 3

PV: 10 PM: 20 Defesa: 9

Cajado: +2 Corporal / Dano 4 (contusão)

Habilidades:

* Tiro de Energia (ação, mana 0, dificuldade 10)

Goblin Xamã pode atirar esferas de energia nos inimigos que causa automaticamente 8 de dano.

* Dor (ação, mana 20, dificuldade 12)

Escolha um inimigo. Ele não poderá se mover ou fazer qualquer ação enquanto o Goblin Xamã continuar concentrado.

* Visão Noturna (suporte)

O Goblin pode enxergar na escuridão.

Ogro

For 7 Agi 3 Int 2 Von 3

PV: 60 PM: 30 Defesa: 10

Clava Gigante: +7 Corporal / Dano 20 (contusão)

Habilidades:

* Combate Gigante (suporte)

Sempre que acertar alguém, este deve fazer um teste de força (dif 11) ou cairá no chão.

Lobo Bestial

For 5 Agi 5 Int 4 Von 4

PV: 30 PM: 30 Defesa: 12

Mordida: +5 Corporal / Dano 15 (perfuração)

Habilidades:

* Golpe Devastador (ação, mana 30)

Faz um ataque que causa o dobro de dano.

Verme Gigante

For 6 Agi 3 Int 4 Von 4

PV: 70 PM: 30 Defesa: 11

Mordida: +6 Corporal / Dano 12 (perfuração)

Habilidades:

* Combate Gigante (suporte)

Sempre que acertar alguém, este deve fazer um teste de força (dif 10) ou cairá no chão.

* Visão Noturna (suporte)

O Verme Gigante pode enxergar na escuridão.

* Larvas de Verme (suporte)

Qualquer criatura viva que entrar em contato com sua mucosa poderá ser infectado com as larvas.

Guardião do Cálice

For 7 Agi 5 Int 6 Von 8

PV: 90 PM: 60 Defesa: 15

Espada Grande: +7 Corporal / Dano 15 (corte)

Habilidades:

* Golpe Devastador (ação, mana 30)

Faz um ataque que causa o dobro de dano.

* Resistência a Frio e Fogo (suporte)

Só recebe metade do dano de frio e fogo.

Dragão do Fogo Jovem

For 8 Agi 6 Int 5 Von 6

PV: 120 PM: 120 Defesa: 15

Garra: +8 Corporal / Dano 20 (corte)

Mordida: +8 Corporal / Dano 20 (perfuração)

Cauda: +8 Corporal / Dano 18 (contusão)

Habilidades:

* Sopro de Fogo 1 (ação, mana 30)

Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10 metros.

* Reflexos Dracônicos (reação)

Se alguém se aproximar até a sua distancia corporal, receberá um ataque de cauda instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

* Combate Gigante (suporte)

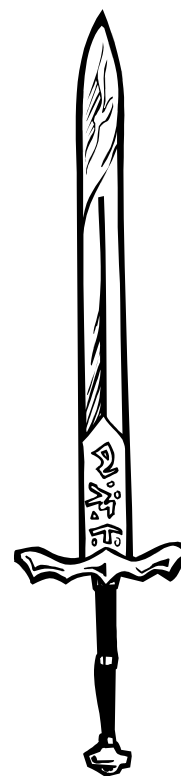
Sempre que acertar alguém, este deve fazer um teste de força (dif 12) ou cairá no chão.

* Imunidade a Fogo (suporte)

Não recebe dano de Fogo.

* Asas Pesadas (ação, mana 10)

Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande.



Mighty Blade

Para jogar esta aventura, você vai precisar do manual básico do Mighty Blade RPG, que pode ser baixado gratuitamente pelo site.



Acesse o site e baixe mais aventuras inéditas!

www.mightyblade.com



Coisinha Verde

www.coisinhaverde.com