Aventura Solo

Crônicas de Lucidia

A fênix no gelo

1. Introdução
2. Navegando em busca do templo do Verão (Apresentar a missão)
   1. Conversar com a tripulação (descrever o povo pirata de Soleriam)
   2. Analisar os mapas (descrever os 4 reinos)
   3. Conferir os equipamentos (descrever os equipamentos artísticos)
   4. Praticar (descrever as habilidades artísticas)
3. Ataque do Kraken (Descrever os poderes relacionados a arte)
   1. Atacar a criatura (Teste) (coleta Nanquim)
   2. Investigar a criatura (descrição do Kraken) (achivmente)
   3. Salvar os mantimentos (coleta mantimentos)
   4. Tentar recuperar o mapa (coleta equipamentos)
4. Naufrágio na ilha (Descrever como o povo sobrevive em Soleriam)
   1. Montar um abrigo e recuperar as forças (se tiver mantimentos)
   2. Entrar no vulcão
5. Dentro do vulcão (descrever a lore antiga do mundo)
   1. Desativar as armadilhas (Teste)
   2. Desviar das armadilhas (Teste)
6. O guardião (descrever as criaturas artísticas)
   1. Roubar a joia (se tiver Nanquim)
   2. Enfrentar o Guardião (Teste)
   3. Recuar
7. Lucidia, um reino outrora prospero e avançado, caiu em uma era glacial cruel, os reinos que restaram sucumbiram à barbárie e ao conflito para sobreviverem. Por muitos anos a esperança havia desaparecido até que um dia um mapa antigo chegou as suas mãos, contendo a localização de um antigo templo em uma ilha, dedicado ao espirito do verão.

Os oráculos dizem que neste local reside a semente da esperança que pode trazer as estações de volta para o mundo e como um bom Artista você não conteve a sua curiosidade e decidiu averiguar, apesar dos riscos.

1. Você juntou seus recursos e contratou um grupo de piratas para te levarem até o seu destino, eles ficaram felizes de te ajudar, ainda mais sabendo que teriam a oportunidade de encontrar tesouros para saquear, em um templo antigo que parece tão importante.

A viagem é um tanto longa e correu sem nenhum perigo até o momento, oque torna as coisas um tanto tediosas, você decide aproveitar seu tempo para:

1. Conversar com a tripulação (descrever o povo pirata de Soleriam)
2. Analisar os mapas (descrever os 4 reinos)
3. Conferir os equipamentos (descrever os equipamentos artísticos)
4. Praticar (descrever as habilidades artísticas)

1a. Como a conversa você soube que os piratas são o povo humano dominante do Reino de Soleriam, quando o grande inverno veio eles sobreviveram criando comunidades seminômades de navegadores que se mudavam, pilhando cidades, e em busca de lugares mais quentes. Esses navegadores também trabalham como comerciantes ou mercenários quando não estão na pirataria e foi assim que você conseguiu contratar o trabalho deles.

1b. As estações são muito importantes em Lucidia e afetam tudo até mesmo a geografia local, as regiões conhecidas do mundo estão divididas em quatro grandes áreas, que eram os antigos Reinos antes do grande inverno, cada uma dessas regiões tem seu território influenciado por uma das estações, mesmo assim todas experimentavam o ciclo completo quando as estações climáticas funcionavam naturalmente.

1c. Conferindo seus equipamentos você admira a engenhosidade dos designers antigos que fizeram os projetos das armas que são usadas atualmente. Como a arte tem características magicas em Lucidia ou traço de um pincel potencializado com magia pode ser mais forte que o corte de uma lâmina, por isso as armas mais comuns são pinceis gigantes que são usados como bastões de longos e bicos de pena que são usados como espadas ou adagas.

1d. Você é um Explorador uma classe artística que adquiri habilidades especiais através do desenho de mapas. Você está sempre viajando e treinando em todo tipo de terreno inóspito e por isso sabe sobreviver e se orientar em qualquer local. Através dos seus desenhos você entende o terreno como ninguém, se movendo duas vezes mais rápido que outras pessoas e tendo uma facilidade sobrenatural para nadar, correr escalar, e até se esconder.

1. Continuamos navegando e um dia sob o céu nublado e sombrio, as águas revoltas do oceano se agitavam com uma inquietação que anunciava o terror iminente.

Primeiro, uma escuridão obscura começou a espalhar-se sob as águas, como se o próprio oceano estivesse sangrando tinta negra. A substância lentamente subiu à superfície, criando uma neblina sinistra que obscureceu o horizonte, escondendo qualquer vislumbre do sol palido.

À medida que a neblina se espalhava, uma tensão crescente tomou conta da tripulação. Eles sabiam que a chegada daquela névoa negra anunciava a chegada do Kraken, um monstro que aterrorizara marinheiros há séculos.

Do centro da névoa negra, os tentáculos do Kraken começaram a emergir, cobertos por aquela substância viscosa que se assemelhava ao petróleo. Eram gigantescos e sinuosos, serpenteando como serpentes gigantes em direção ao navio indefeso. A tripulação observava horrorizada enquanto os tentáculos se erguiam do mar, criando ondas turbulentas que ameaçavam engolir a embarcação.

O Kraken envolveu o navio com seus tentáculos viscosos e começou a aplicar uma pressão esmagadora. O casco de madeira gemeu e rangeu sob a força do monstro.

Enquanto o ataque continua você descide:

1. Atacar a criatura (Teste) (coleta Nanquim)
2. Investigar a criatura (descrição do Kraken) (achivmente)
3. Salvar os mantimentos (coleta mantimentos)
4. Recuperar o mapa que está na cabine do capitão (Ganha Sorte)

2a. Você pega suas armas e com um movimento preciso do seu pincel de combate faz um risco com seu pincel de combate e um dos tentáculos é partido ao meio. Uma enxurrada de tinta nanquim cobre o seu corpo e o convés e a parte decepada continua se contorcendo no convés do navio, infelizmente isso não é o suficiente para parar o monstro que aperta com ainda mais força o navio com seus outros tentáculos. Enquanto você via a criatura destruindo a embarcação com os tentáculos que lhe restavam, não havia muito oque se fazer, lhe ocorreu coletar um pouco daquele nanquim raro em um fraco de vidro, enquanto havia oportunidade.

2b. Antes de tomar alguma atitude você decide usar suas habilidades especiais para analisar a criatura.

Quando desenha algo você consegue magicamente ter intuições sobre o seu desenho e as você descobre, que esses tipos de Krakens gostam de atacar embarcações em mar aberto, poucos aventureiros são capazes de enfrentá-los, e poucos se quer já viram algo além dos tentáculos enormes da criatura. Geralmente ele ataca de noite ou no pôr do sol e quando ele ataca, as águas se tornam negras devido ao nanquim que o monstro solta no mar. A luz não consegue penetrar, apenas os tentáculos negros da criatura se projetam para fora da água, destruindo os navios.

Estranhamente o Kraken não mata ou devora os tripulantes que não o atacam diretamente. Você não sabe o porquê de ele agir assim, mas fica feliz de ter descoberto isso antes de partir para o combate

2c. Sentindo que o navio não tem mais salvação você decide se preocupar com seus próximos passos, se conseguir sobreviver a isso tudo, pode ser que tenha que ficar perdido no mar até conseguir voltar para terra firme e por isso é melhor ter mantimentos quando isso acontecer.

Usando sua habilidade especial de desenho você cria alguns pequenos animais feitos de tinta para coletar e trazer tudo que for necessário, água, comida, mochila, roupas, etc. Enquanto se prepara o caos e a destruição se instalam no local, parece que a maioria da tripulação teve a mesma ideia que você e estão lutando por suprimentos, felizmente ainda existem recursos mais do que suficientes para todos.

2d. Você está aqui por um único motivo, encontrar o templo que pode trazer alguma esperança para o mundo.

Suas habilidades especiais de cartografo fazem que você conheça e entenda qualquer terreno como ninguém e se mova com agilidade e precisão. Enquanto o caos se instala no convés você corre e desvia do mastro caindo, dos tentáculos do monstro e salta sobre as rachaduras para alcançar a cabine.

Dentro da cabine você sente um calafrio, o mapa desapareceu, alguém foi mais rápido que você, talvez o próprio capitão. Sem tempo para pensar você apensa se lamenta de ter tido que depender do serviço de pirata, e já que está aqui decide retribuir o favor e guardar para você os equipamentos que estão aqui. São ferramentas de ladrões, coisas para abrir fechaduras, revelar e desativar armadilhas, talvez sejam uteis no futuro.

3. À medida que o navio se desfazia sob o ataque impiedoso do Kraken, as madeiras rangiam e estalavam, e a tripulação lutava desesperadamente para sobreviver. O monstro marinho arrastou a embarcação para as profundezas negras do oceano, sua última visão sendo a escuridão avassaladora das águas turbulentas.

Enquanto a destruição se desenrolava, você saltou do navio agonizante, lançando-se ao mar sabendo que suas chances de sobreviver eram incertas, mas sua determinação o impelia a continuar lutando. Um bote salva-vidas, lançado momentos antes do ataque, flutuava próximo e nadando até ele você e se agarrou com força desesperada. As águas turbulentas o arrastaram para longe do local da batalha, enquanto observava impotente enquanto o navio e a tripulação desapareciam nas profundezas.

Os dias passaram lentamente, à deriva no oceano vasto e implacável, após uma tempestade você acordou, o céu estava claro, e uma brisa fria acariciava seu rosto. Confuso e desorientado você percebeu que havia chegado a uma ilha vulcânica, a terra era árida e rochosa, com fumaça e cinzas vulcânicas pairando no ar.

3a. Aliviado e agradecido você decide montar acampamento, se alimentar e recuperar suas forças. Despois de se alimentar é hora de investigar a ilha, não existe quase nada de útil aqui é um lugar rochoso e sem vida, mas eventualmente você descobre e uma caverna e decide entrar para explorar.

3b. Com fome e cansado, mas aliviado de estar em terra firme você não tem outra opção senão investigar o local. Não existe quase nada de útil aqui é um lugar rochoso e sem vida, mas eventualmente você descobre e uma caverna e decide entrar para explorar.

4. Depois de improvisar uma tocha, seus pés tocaram o solo da caverna, e rapidamente houve uma mudança na temperatura e na atmosfera, a da caverna tinham um ar quente que emanava das paredes que devia vir do magma no interior do vulcão, além disso você não estava em uma caverna natural e comum, mas sim em um túnel esculpido por algum povo antigo.

As paredes da caverna estavam adornadas com pinturas antigas e desgastadas que contavam a história de Lucidia.

O mundo teria sido criado por duas divindades, a deusa da Criação e o deus da Representação. Da vontade deles surgiu todo o universo de Lucidia, ainda disforme e caótico, por isso eles criaram e deram forma para o sonhar e para o plano material, o sonhar era uma dimensão de magia onde foram criadas as fadas superiores e os espíritos guardiões.

As fadas superiores ficaram encarregadas de dar forma para o mundo material e os espíritos guardiões deveriam representar e cuida de todos os aspectos do mundo material. Quando o esboço do mundo estava feito a Criação e a Representação decretaram que o mundo seria uma tela em branco e que uma raça de seres materiais, os seres humanos, receberiam o presente e a dadiva de poder pinta-la.

Enquanto você interpretava as pinturas nos murais, o chão a abaixo dos seus pés faz um clique estranho, e você percebe que caiu em uma armadilha. Ela parece um pouco enferrujada e por isso não ativou ainda, mas assim que mover seu pé provavelmente ela ativará.

4a. O equipamento dos piratas vai ser útil agora, com calma e suando frio você analisa e pouco a pouco consegue entender o mecanismo abaixo do seu pé e desativa-lo. Um outro clique deixa seu coração mais tranquilo, é o barulho de uma alavanca que você conseguiu travar novamente, caso ela se abrisse a lava do vulcão escorreria do teto e você teria um banho quente de mais para o seu gosto.

4b. Sem opções você respira fundo e se prepara para seja o que for que está por vir. Quando você tira seu pé do lugar, lava vulcânica começa a escorrer do teto por todo o corredor, talvez por seu um mecanismo antigo ele não esteja funcionando totalmente e você vê alguns “pontos cegos” onde não escorre lava, você não tem muito tempo para pensar e decide que essa e sua única chance, correr e desviar até chegar ao fim do corredor.

5. Depois de atravessar a armadilha você chega em uma sala circular com um altar majestoso. Sobre este altar, um Golem guardião. Esta imponente figura de pedra parecia ter sido esculpida diretamente de algum tipo de carvão vulcânico.

A estatura do Golem alcançava facilmente quatro metros de altura, e sua expressão esculpida em pedra transmitia uma serenidade eterna, como se ele fosse o protetor incansável deste templo sagrado. E ele estava ali, segurando um ovo mágico com cuidado.

O ovo mágico em si era uma esfera brilhante e cintilante, com um espectro de cores que dançavam através de sua superfície como chamas dançantes. Era um objeto de beleza e poder inquestionáveis, uma fonte de energia mágica que irradiava calor e vitalidade.

5a. O Nanquim do Krakem tem a propriedade magica da escuridão. Cobrindo seu corpo com essa tinta negra, você fica invisível aos outros de outros seres por alguns instantes, tempo suficiente para se aproximar do Golem e tomar ovo para si. Quando você pega o ovo o Golem dispara socos em todas as direções, um deles quase atinge você, mas incapaz de ver você a criatura não tem chances de te acertar conforme você corre para fora da caverna.

5b. É isso você decide enfrentar o Golem, afinal você não veio até aqui para desistir no final não é mesmo? Você saca sua arma e se prepara para o combate.

5c. Você decide que o risco não vale a pena, melhor viver para lutar outro dia. Agora só lhe resta decidir se você vai esperar a sorte mandar algum socorro para te encontrar nessa ilha abandonada, ou encarar o mar aberto com o seu bote, é as opções não são nada boas, e você se pergunta como se meteu nessa situação.

Conclusão

Com o ovo mágico, você deixou para trás a caverna no coração do vulcão. Enquanto emergia da escuridão da gruta o calor fraco do sol banhava o ovo mágico e algo incrível aconteceu. A esfera cintilante começou a brilhar intensamente, como se estivesse absorvendo a energia até que a superfície do ovo começou a rachar e se despedaçar, revelando uma criatura majestosa e mágica.

Diante de seus olhos incrédulos, uma fênix gloriosa emergiu das cinzas do ovo. Suas penas eram de um vermelho-dourado resplandecente, e suas asas reluziam como chamas eternas. Ela se ergueu no ar, enchendo a ilha com sua beleza e majestade enquanto voava em direção ao céu.

Você sentiu institivamente que esta era a manifestação do espírito guardião de Soleriam, o espírito do verão. Algo incrível estava acontecendo. A fênix, como o espírito do verão, representava a renovação e a vitalidade. Com a fênix agora despertada, o verão estava retornando ao mundo. A esperança florescia novamente, e a era glacial que havia assolado o mundo estava com os dias contados.