

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

O Mistério de Faendull

Escrito por Tiago Junges

A História de Faendull

Há 200 anos atrás, Faendull foi um reino próspero e livre. Seu governante, o rei Berthos era visto como um homem bom pelo povo. Foi então que, buscando auxílio na magia, Berthos contratou três grandes feiticeiros para serem seus conselheiros: Iagoth, Sarloch e Rubon. Foi então que os problemas começaram.

Os três feiticeiros logo se questionaram quando a curiosidade do grande rei. Ele primeiro perguntava sobre magias simples de adivinhação, depois perguntava sobre invocações, até que suas dúvidas ficavam mais obscuras e em pouco tempo estava querendo saber sobre demônios. Sarloch parecia conhecer mais deste assunto e foi o que mais recebeu atenção do rei. Iagoth não crendo que o rei poderia estar se corrompendo, logo formou uma força de elite de soldados fieis, e junto com Rubon, desmascarou Berthos.

O rei havia descoberto uma masmorra sob seu castelo onde fora aprisionado diversos demônios. Berthos e Sarloch, ao serem desço-

bertos por Iagoth, invocaram vários demônios e enfrentaram o exercito. A luta foi difícil, mas Iagoth e Rubon saíram vitoriosos. Após a batalha nas masmorras, os feiticeiros e os soldados fizeram uma reunião com as casas nobres do reino e revelaram sua historia. Com a renuncia do irmão de Berthos, as casas elegeram Iagoth como o sucessor do trono.

Durante 10 longos anos, Iagoth governou o reino de Faendull. O povo não estava muito contente com Iagoth, pois consideravam Berthos um rei bondoso e que Iagoth havia o matado para conseguir o trono. Foi então que uma peste se alastrou pelas cidades. O povo ignorante acusou o feiticeiro. Ninguém soube de onde veio, ou como se alastrou tão rapidamente, mas a peste matou todas as pessoas da cidade. As poucas sobreviventes que conseguiram fugir sem contrair a doença contam que nos últimos dias, Iagoth proibiu as pessoas de sair da cidade. Mandou trancar as passagens e matar todos os cavalos.

Espada Dourada de Iagoth

Nível: 1

Raridade: Raro

Custo: 700

Esta espada de prata banhada em ouro possui um brilho próprio podendo iluminar pequenos aposentos. Quando brandida, seu brilho oscila podendo deixar o oponente confuso. O grande feiticeiro Iagoth criou estas espadas para seu exercito enfrentar os demônios do rei Berthos. Ninguém sabe ao certo quantas espadas tem, mas possivelmente não passam de 50.

| DANO | TIPO | PESO | GRUPO | OBSERVAÇÃO |
|--|------------------|------|---------------|------------|
| 10 | Corte/Perfuração | 3 | Arma Complexa | |
| ESPECIAL | | | | |
| Se a vitima falhar em um teste de Inteligência (Dif. 13), ficará confusa e receberá uma penalidade cumulativa de -1 na defesa. | | | | |



Elmo de Sarloch

Nível: 2

Raridade: Único

Custo: 800

Este belo elmo de ferro e prata era usado por Sarloch mesmo antes de ser exilado na floresta do falcão. Ele a usou para se proteger da influencia demoníaca que estava tendo após a batalha nas masmorras. Sarloch morreu vitima da peste em seu casebre no meio da floresta. Dizem que ele mantinha relações com uma antiga criada do castelo. Suas posses foram saqueadas e vendidas por todos os lugares.



| |
|-----------------|
| ESPECIAL |
|-----------------|

| |
|--|
| Quem usar este elmo ficará imune a qualquer tipo de efeito mental (medo, ilusão, confusão, dominação mental, telepatia, etc.). |
|--|

Marionete de Rubon

Nível: 3

Raridade: Incomum

Custo: 800

Feita de madeira de um carvalho de 200 anos, esta marionete não possui cordas. Nas suas costas encontra-se uma safira mágica. Apertando a safira, um raio atravessa o boneco, dando-lhe vida. Ele não tem consciência de quem é e nem é capaz de falar, mas obedecerá qualquer um que lhe der um comando simples.

Rubon era um feiticeiro excêntrico que sempre criou itens mágicos diferentes em sua vida. Ele construiu diversas destas marionetes quando vivia em Helderburg com sua esposa.

| |
|-----------------|
| ESPECIAL |
|-----------------|

| |
|---|
| Ao pressionar a safira das costas deste boneco, ele ganha vida e obedecerá a qualquer comando simples. Ele se desativa após 1d6 dias. Ele é incapaz de lutar. |
|---|

Anel da Flatulência de Rubon

Nível: 1

Raridade: Incomum

Custo: 600

É um anel dourado com runas mágicas luminosas. Não tem como descobrir o funcionamento deste item apenas olhando, o personagem só descobrirá o funcionamento se já o conhece, ou usando. Ao ser posto no dedo, nada acontece, mas após algum período, o usuário começa a ter uma crise de flatulência. Neste momento o anel de aperta no dedo, ficando assim por até 1 hora. Após este período, aquele que usou o anel estará exausto e precisará descansar por pelo menos 3 minutos.

Rubon era um feiticeiro excêntrico que sempre criou itens mágicos diferentes em sua vida. Ele criou alguns destes anéis para ridicularizar alguns feiticeiros fajutos quando ainda era jovem.

| |
|-----------------|
| ESPECIAL |
|-----------------|

| |
|---|
| Não tem como descobrir o funcionamento deste item apenas olhando, o personagem só descobrirá o funcionamento se já o conhece, ou usando. Ao ser posto no dedo, nada acontece, mas após algum período, o usuário começa a ter uma crise de flatulência. Neste momento o anel de aperta no dedo, ficando assim por até 1 hora. Após este período, aquele que usou o anel estará exausto e precisará descansar por pelo menos 3 minutos. |
|---|

O Mistério de Faendull

Resumo da Aventura: Os heróis vão investigar as reínas da cidade de Faendull e descobrem que o mal ainda caminha em suas ruas.

Gancho da Aventura: O grupo pode estar estudando sobre a misteriosa peste que destruiu a cidade e decide ir investigar de perto. Caso o grupo precisar de um motivo para isto, faça com eles encontrem Elisa, uma das sobreviventes. Ela é uma gentil criada da estalagem. Quando perguntada sobre seu passado, ela arregala os olhos e diz – Você nunca ouviu falar de Faendull? Eu sou uma das poucas sobreviventes. Todos morreram com a peste misteriosa. – e segue contando toda a história.

Colhendo informações: Se o grupo for buscando informações com outras pessoas e contatos, poderão descobrir que a peste não saiu da cidade. Muitos que vieram para outras cidades com a peste morreram sem passar a doença para ninguém. Como se a fonte da doença estivesse dentro da cidade. Alguns conhecidos disseram ter passado pela cidade algumas vezes, mas ninguém pegou a doença.

A Caminho de Faendull

Os heróis seguem estrada até as ruínas de Faendull. A estrada é pouco movimentada, e logo se some com a vegetação. O caminho é longo e se o grupo for a pé deverão acampar no meio da viagem. À noite, alguns encontros desagradáveis podem ocorrer. Role 1d6 e veja na tabela de encontros aleatórios:

| Role 1d6 | Encontro |
|----------|---------------------------------|
| 1-2 | Nada |
| 3 | 1 Lobo Comum |
| 4 | 1 Lobo Bestial |
| 5 | 2 Lobos Comuns |
| 6 | 2 Lobos Comuns e 1 Lobo Bestial |

[Veja os dados no final da aventura]

A Entrada da Cidade

A cidade está abandonada a 50 anos, e a vegetação ergueu-se sobre as ruas. Dentro das casas é possível ver teias de aranhas e alguns insetos sobre as ruínas. Se alguém quiser entrar em alguma casa, encontrará apenas pó, teia e insetos. Algumas casas podem ter uma ou até duas aranhas gigantes.

| Role 1d6 | Encontro |
|----------|--------------------|
| 1-4 | Nada |
| 5 | 1 Aranha Gigante |
| 6 | 2 Aranhas Gigantes |

[Veja os dados no final da aventura]

Dentro de uma das casas (a sua escolha) os heróis encontrarão a manifestação do espírito de um dos moradores. Ao entrar na casa, um vento frio gela a espinha dos heróis. Logo, uma voz suspira – Queremos sair, queremos viver! – Qualquer que seja a reação dos heróis, o espírito aparecerá flutuando no ar. É um menino de 10 anos com os braços arrancados. Ele está olhando para o chão e suspirando as palavras – maldito feiticeiro, maldito feiticeiro – Ele não reagirá a menos que alguém fale o nome Iagoth ou se alguém disser que ele está morto. Se disser que ele está morto, o menino se afasta dos heróis e tenta se esconder. Se for dito o nome Iagoth, o menino ficará bravo e erguerá a cabeça em direção de quem disse o nome. Neste momento é possível ver o pescoço do menino que está cortado e agora vertendo sangue. O menino então grita muito alto e avança sobre o grupo. No lugar de seus braços, brotam cipós e ele os usa para atacar como se fossem chicotes.

Combate: Fantasma do Menino
[Veja os dados no final da aventura]

O Castelo

Todas as ruas apontam para o castelo no final da cidade. É um grande castelo em ruínas. As grandes portas de madeiras estão destruídas e abertas. Passando delas poderá encontrar o

grande salão de entrada. Do teto alto descem correntes que outrora seguravam os candela-bros. A maioria das saídas e portas estão cobertas de escombros, exceto uma. Esta porta parece até ter sido aberta recentemente, visto pelas marcas do pó no chão.

A porta dá para uma ante-sala aonde desce uma escadaria larga e gigantesca. Parados e de pé estão os cadáveres de 6 moradores. Seus corpos parecem estar mumificados e envoltos em uma substância negra e viscosa. Os corpos parecem estar imóveis, até que alguém entre na sala ou ataca algum deles. Se isto ocorrer, os corpos ganham vida e atacam o grupo. Se observar bem, os personagens notarão que um dos corpos ali é do menino, e que seus braços parecem ter sido costurados. Se destruir o corpo, o espírito do menino sumirá para sempre.

Combate: 8 Zumbis Comuns

Tesouro: Um deles possui uma estranha chave.
[Veja os dados no final da aventura]

A Entrada da Masmorra

Descendo as grandes escadas, os heróis encontrarão uma grande porta de ferro. No centro da porta tem uma roda dourada com números em toda sua volta. No meio da roda uma fechadura completa o enigma da porta. Se o grupo tiver alguém com Arrombamento, poderá tentar abrir a fechadura (Dif 10), cada falha o herói deverá ficar mais 20 minutos tentando abrir a porta e aumentará a dificuldade em 1 ponto. Outra maneira de abrir a porta é encontrando a chave e fazendo um teste de inteligência para abrir a porta (Dif. 10). [Explicação: A roda dourada com números deve ser girada junto com o estalar de cada giro da fechadura].

Ao abrir a porta, tochas se acendem magicamente dentro da sala. É uma sala circular feita completamente de pedras. O teto é alto e possui diversos desenhos de demônios, cidades em chamas, pessoas morrendo e outras imagens de horror apocalíptico. Na parte oposta da sala outra porta de ferro e no centro da sala está um círculo desenhado no chão com símbolos estranhos. Se alguém pisar no centro, receberá uma espécie de choque causando automaticamente 10 de dano, mas ganhará um bônus de +2 em todos ataques por 24 horas. Não há como um jogador souber a menos que entre

no círculo ou passe em um teste de Inteligência (Dif. 12) para conhecer símbolos mágicos.

O Grande Salão

A porta de ferro é pesada, mas está aberta. Ao abri-la as tochas do gigantesco salão se acendem. As paredes da esquerda e da direita estão cobertas de celas com grades abertas. A parede oposta (que está a 15 metros da porta) possui diversos desenhos, símbolos e textos estranhos. No centro do salão é possível ver diversos corpos e carcaças de humanos e demônios. Este foi o palco da batalha entre Iagoth e Berthos. Vasculhando os corpos, os heróis encontrarão o cadáver de 11 humanos, sendo que dois destes eram soldados de elite de Iagoth e cada um está com uma Espada Dourada de Iagoth. Ali também pode se encontrar o cadáver de 18 demônios Blazekin (demônio menor).

Enquanto os heróis ficam verificando os cadáveres, uma das grades se abre. Quando todos olham para a cela, o demônio corre em direção do que estiver mais perto e ataca com um tridente estranho e poderoso. Morcegos o cercam o tempo todo.

Combate: Blazekin

Tesouro: Tridente das Bestas
[Veja os dados no final da aventura]

Se investigar as outras celas, os heróis não encontrarão nada.



A Parede

Na parede contraria a porta do salão, os heróis encontrarão diversos símbolos, desenhos e textos arcanos. No centro da parede tem um buraco de 15 cm de diâmetro. Um teste de Inteligência (Dif 8) dirá que todos estes símbolos são proteções para tornar esta parede indestrutível, e que o único jeito de abrir é derramando sangue puro pelo buraco. Neste momento de descoberta, a porta de ferro do outro lado se fecha, selando o grupo dentro da masmorra. A única saída é definitivamente quebrando o feitiço e abrindo a parede.

A Cela Principal

Ao derramar sangue pelo buraco, um terremoto começa a destruir a parede completamente, deixando apenas escombros. Atrás da parede está uma sala grande e cheia de velas que se acendem. No centro está um bloco de gelo tão gelado que pode sentir o frio de longe. Preso neste gelo está um esqueleto.

Ao abrir a parede do esqueleto sai uma voz aguda e rachada rindo e dizendo – Eu sabia que me libertariam! Só tive que esperar 50 anos. O que é 50 anos para quem esperou 5000 anos? Eu sou Hankal, o primeiro sacerdote de Koth, o senhor dos mortos – Ele deixa os jogadores argumentarem e então oferece – Como gratidão por terem me libertado, pouparei suas vidas e ainda lhes farei um acordo. O que acham de fazerem parte de meu exercito? – Os personagens que aceitarem serão possuídos por espíritos malignos que comandarão seu corpo e atacam os outros jogadores. Independente disto, Hankal ergue como zumbi o cadáver de cada demônio e humano do local.

Combate: Zumbi de soldado humano
[Veja os dados no final da aventura]

Combate: Zumbi do Soldado de Iagoth
Tesouro: Espada Dourada de Iagoth
[Veja os dados no final da aventura]

Combate: Zumbi de Blazekin
[Veja os dados no final da aventura]

Hankal está aprisionado em um bloco de gelo. Atacar o gelo poderá fazer o gelo se quebrar, libertando totalmente Hankal. Se isto acontecer, Hankal matará a todos com um piscar de olhos.

Só é possível atacar Hankal acertando em sua cabeça. A defesa de Hankal já esta calculada com base na dificuldade de acertá-lo.

Combate: Hankal

[Veja os dados no final da aventura]



Derrotando Hankal, todos os zumbis voltam a ser cadáveres. Se alguém do grupo quiser investigar melhor o esqueleto do Hankal e estudar sobre sua historia, saberá que ele não está morto. Ele é um lich muito poderoso e sempre se regenera em até dois meses. O grupo fará algo a respeito? Como o grupo o aprisionará? É por conta deles e de você.

Bom jogo!

Monstros da Aventura

Lobo Comum

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 4 |
| Agilidade | 3 |
| Inteligência | 1 |
| Vontade | 3 |

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perf.)

Lobo Bestial

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 7 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | 1 |
| Vontade | 4 |

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 15/perf.)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Aranha Gigante

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 5 |
| Agilidade | 4 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 3 |

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Adaga (Agi; Dano = 6/corte)

Habilidades:

Teia

Habilidade - Ação

Descrição: Faça um ataque a distancia (Agi), se acertar prenderá um oponente. No seu turno a vitima deve tentar sair da teia vencendo um teste de força (Dif 12). A vitima não poderá fazer mais nada.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A aranha gigante pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Fantasma do Menino

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 4 |
| Agilidade | 4 |
| Inteligência | 3 |
| Vontade | 3 |

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 20

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Braços Chicote (For; Dano = 12/Frio)

Habilidades:

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: O fantasma do menino pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma ele também não pode atacar.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O fantasma do menino não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Fantasma)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O fantasma do menino é imune a frio e perfuração.

Zumbi Comum

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 4 |
| Agilidade | 4 |
| Inteligência | - |
| Vontade | - |

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 8

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 4/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.



Blazekin (Demônio Menor)

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 6 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | 2 |
| Vontade | 4 |

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 60

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Ataque dos Morcegos

Habilidade (Tridente da Bestas) - Ação

Descrição: Vários morcegos atacam um oponente causando automaticamente 5 pontos de dano.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Vulnerabilidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin recebe o dobro de dano de Frio.

Zumbi de Soldado Humano

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 5 |
| Agilidade | 4 |
| Inteligência | - |
| Vontade | - |

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 20

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Espada Longa (For; Dano = 10/Corte)

Soco (For; Dano = 5/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.

Zumbi do Soldado de Iagoth

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 6 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | - |
| Vontade | - |

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Espada Dourada de Iagoth (For; Dano = 10/Contusão + Especial [veja Espada Dourada de Iagoth])

Soco (For; Dano = 6/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.

Zumbi de Blazekin

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 6 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | - |
| Vontade | - |

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 20

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Tridente (For; Dano = 10/perfuração)

Soco (For; Dano = 6/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a magias que afetam a mente (Comando, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e perfuração.

Imunidade (Fogo)

Habilidade - Suporte

Descrição: Blazekin é imune a Fogo.

Hankal, o Imortal

Atributos

| | |
|--------------|---|
| Força | 7 |
| Agilidade | 5 |
| Inteligência | 6 |
| Vontade | 8 |

Pontos de Vida: 70

Pontos de Mana: 80

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Sopro Gélido (Von; Dano = 6/Frio)

Habilidades:

Aura Gélida

Habilidade (Circunstancial) – Suporte

Descrição: Hankal está aprisionado em um bloco de gelo muito gelado. Todos que estiverem até 4 metros do bloco de gelo receberão 4 pontos de dano de frio a cada rodada.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Hankal não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Morto - Vivo (Esqueleto)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Hankal é imune a frio e perfuração.

Acordar os Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode dar vida a um corpo inanimado (esqueleto ou cadáver) de qualquer animal que esteja até 10 metros de você. Ao reanimá-lo, dê um comando simples para ele, e ele fará apenas aquilo. Após realizar o comando ele voltará a seu antigo estado.

Recarregar Mana 4

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 20 pontos de vida para recuperar todos seus pontos de mana.

