

Aventura para o RPG

Mighty Blade



O Tesouro Perdido de
Riverdale

Aventura para o RPG

Mighty Blade

O Tesouro Perdido de Riverdale

Escrito por Tiago Junges
Ilustrado por Domênico Gay

www.mightyblade.com

O Tesouro Perdido de Riverdale

Resumo da Aventura: Os heróis são contratados para encontrar um tesouro perdido em uma das cavernas próximas. Infelizmente alguns terríveis orcs encontraram o local antes.

Gancho da Aventura: O grupo pode já se conhecer e estão de passagem pela cidade quando são abordados pelo Lorde Harold. Ou o grupo se conheceu na cidade mesmo e tiveram já algum reconhecimento na cidade.

A Cidade: O mestre fica livre para inventar o que quiser na cidade. Você pode também renomear a cidade como quiser e modificá-la para encaixar no seu mundo. Se estiver jogando em Drakon, Riverdale se situa entre Dharma e Longard, onde a estrada atravessa o rio.

A Cidade de Riverdale

Riverdale é uma pequena cidade banhada por um grande rio e é cercada por montanhas. Todos que ali vivem (ou que vivem em cidades próximas) já ouviram a velha lenda do tesouro perdido. É uma lenda tão antiga que cada habitante conhece uma versão diferente da história. Alguns dizem que era o tesouro de um reino que foi destruído a séculos atrás. Outros dizem que ali vivia um dragão que foi transformado em pedra e que seu covil está em algum lugar nas montanhas.

Investigando muito mais a fundo, (teste de Vontade 12 e um dia de pesquisa) os heróis descobrirão que a lenda teve origem depois que um caçador se perdeu nas montanhas e encontrou o local, na época da fundação da cidade. Depois ele tentou voltar para a cidade e se perdeu novamente. Ficou 20 dias perdido até conseguir achar sua casa.

Os heróis já devem possuir renome na cidade. Neste caso, invente algo ou faça com que os heróis façam algo honrável na cidade. Pode até mesmo fazer um pequeno ataque de goblins na entrada da cidade (uns 2 goblins para cada herói). Quando os heróis estiverem descansando na taverna, um guarda aproximará alguém do grupo e irá falar em voz baixa: *“Tenho uma importante mensagem para você e seu grupo, mas não podemos falar aqui.*

Venham até o beco do outro lado da rua que estarei aguardando.” Após isto, o guarda deixa com o herói um saco com 50 moedas.

O beco é escuro e ao entrar já da pra perceber que há pelo menos 5 pessoas ali (teste de Inteligência; Dif 10). Uma voz feminina corta o silêncio: *“Olá nobres aventureiros. Eu não posso revelar minha identidade e você não poderão falar desta missão para mais ninguém, pois é de extremo sigilo.”*. A mulher para por um momento, e então continua: *“Serei breve pois não temos muito tempo. Vocês devem estar cientes da lenda do tesouro perdido. Acontece que eu descobri onde ele está escondido e preciso que vocês me ajudem a buscar o tesouro. O local está dominado por orcs que nem sabem do tesouro. Vocês poderão ficar com todo o ouro que tiver lá. Eu só quero uma coisa. Um livro antigo com uma capa feita de couro de ovelha e um brasão de ferro. Como prova de minha gratidão, além do ouro do tesouro eu lhes oferecerei 400 moedas, títulos nobres e terras para cada um de vocês.”*.

Se aceitarem, um dos guardas ali lhes jogará um pergaminho com o mapa para o local. E ela dirá: *“Não deixem que mais ninguém saiba deste mapa! E uma coisa muito importante: Não abram o baú azul! Lembrem-se disto!”*.

Ela não dirá mais nada, e após o grupo sair do beco, eles misteriosamente sumirão. Investigar o beco não revelará nada a mais.

A Planície do Silêncio

O mapa indica uma caverna ao sul, além da planície do silêncio. Por este caminho, os heróis levarão um dia de viagem. Qualquer outro caminho que quiserem fazer levará mais tempo.

É uma planície estranhamente seca para a região. Apenas plantas rasteiras e terra seca. Algumas árvores verdes e bem nutridas se encontram esporadicamente. Lendas contam que se alguém gritar ou falar alto neste local, você perderá a voz. E só poderá recuperar se tomar o veneno de um escorpião gigante.

Durante a viagem, o grupo poderá encontrar criaturas andando pela região.

1D6	
1	Apenas criaturas como coelhos e cervos.
2	Um grupo de 6 goblins está andando pela planície. E ataca os heróis assim que perceberem.
3	8 goblins estão acampados a frente.
4	Um leão ataca o grupo.
5	Um wyvern sobrevoa a região e ao avistar o grupo ataca.
6	Dois wyverns sobrevoam a região e ao avistar o grupo atacam.

Após atravessar a planície, o grupo chega aos pés da montanha, onde se encontra a caverna marcada no mapa.

Entrada da Caverna

A caverna é bem grande e longa. Se os heróis não desconfiarem e entrar direto por ela, cada um dos heróis levará um ataque de flecha. Estão muito bem escondidos vários orcs na entrada da montanha (necessário um teste de percepção com dificuldade 14). Ao serem vistos, eles largam os arcos e atacam o grupo com seus machados. É uma emboscada e eles saem de todos os lados.

Combate: 5 Orcs soldados.

Os orcs lutam até caírem, e o último antes de cair irá gritar: “*Intrusos!*”. O som se ecoa na caverna e alerta os orcs de dentro da caverna.



Sala 1 – O Grande Salão

O grupo chega a um enorme salão onde antes fora um salão de festas. Pela arquitetura parece ter sido feito pelos anões, mas há muitos detalhes e desenhos entalhados nas paredes que se assemelham aos símbolos élficos. No centro está um ciclope acorrentado pelo pescoço e 3 orcs. Se foram alertados antes, o ciclope estará solto e eles estarão prontos para o combate atacando imediatamente. Se forem pegos de surpresa, dois deles atacam o grupo enquanto o terceiro irá soltar as correntes do Ciclope.

Combate: 3 Orcs soldados e 1 Ciclope.

Um dos orcs está com a chave da porta que está trancada. O ciclope parece bem brabo por estar fazendo o trabalho dos orcs. Se o grupo não o matar, ele irá conversar. De início estará bem desconfiado, mas se os heróis demonstrarem respeito ele irá contar sua história: “*Eu ser Huungh, e eu ser o protetor da casa do rei. Orcs veio e bateu em Huungh e Huungh virou prisioneiro.*”. O ciclope parece brabo com isso tudo. Se questionado sobre o local: “*Aqui é a casa do rei. O rei foi bom pra nós e nós ajudamos. O rei ficou e nós ficamos. Os dois irmãos de Huungh morreram, só fico Huungh.*”. Huungh não sabe explicar quem é o rei, mas da para entender que não é ciclope. Ele não sabe diferenciar um elfo, anão ou humano, para ele são todas as criaturas pequenas e feias. Só reconhece os orcs por que eles são maus.

Se questionado onde está o rei ele diz que está escondido aqui e que nem ele sabe. Se for convencido, ele irá ajudar o grupo. Caso contrário ele irá ficar ali de guarda.

Sala 2 – A Sala do Trono

O salão é alto e possui muitos desenhos entalhados nas paredes. De novo não é possível descobrir de qual cultura, mas os desenhos mostram animais e um ser humanóide entroncado (semelhante a um anão) guiando os animais. Para os não anões, aquilo é obviamente anão, mas para um anão aquilo é outra coisa.

Na parede sul, há um enorme trono de pedra que parece ter sido feito para um gigante do tamanho do ciclope. Há bandeiras de pano comidas pelo tempo em algumas paredes e alguns heróis (teste inteligência dificuldade 12) reconhecerão os brasões de todos os reinos da região. Há alguns restos de comida e lixo em

um canto da sala, que investigando será constatado que são lixos dos orcs.

Se o grupo quiser investigar melhor o trono, um teste bem sucedido de Vontade (dificuldade 14) irá revelar que há um pequeno mecanismo num dos desenhos do trono. Se acionado, será escutado um grande som de engrenagens e metais se batendo. É muito estranho para todos e logo o trono começa a se deslocar para o lado. Revelando uma escadaria feita de metal em baixo.

Sala Secreta do Trono

As escadas levam para um local muito escuro e úmido. É uma pequena cripta e ali está três sarcófagos de pedra. Se abertos os heróis encontrarão os esqueletos de seres parecidos com os anões. Qualquer um que já viu um esqueleto de anão diria que é (até mesmo um anão). Cada um está com trapos do que antes foram túnicas bem feitas e detalhadas. Cada um possui um amuleto no pescoço.

Estes amuletos não parecem fazer nada, e se detectado magia irá notar que possuem uma aura fraca.

Sala 3 – A Suposta Sala do Tesouro

Ao entrar na sala o grupo será surpreendido por 6 orcs. A sala está coberta por baús e moedas de madeira e parece que os orcs estão bem furiosos por isso.

Combate: 1 Orc Líder, 1 Orc Xamã e 4 Orcs Soldados.

Após a luta, o grupo poderá investigar toda a sala e não encontrará nada de valioso! Além de serem itens e moedas de madeira, eles estão cobertos por cupim.

Sala 4 – A Sala Ilusória

O corredor é muito estreito e se o ciclope estiver com o grupo ele não poderá passar. No final há uma pequena porta de ferro que está aberta. Ao entrar na pequena sala o grupo se surpreende com um casal de basiliscos comendo estatuas de orcs. Parecem ser umas 6 estatuas de orcs, sendo que algumas já foram mordidas pelos basiliscos. As paredes da sala parecem feitas de ouro e há um grande baú de madeira azul no fundo.

Combate: 2 Basiliscos

Após derrotarem os basiliscos, as paredes se transformam em pedras normais. Se for aberto o baú, todos irão ver um vortex que sugará aqueles que olharem (Nota: Apenas aqueles que olharem!). Eles irão para um outro mundo e uma nova aventura irá acontecer lá (só faça isso se todos forem sugados pelo vortex!).

Sala 5 – A Sala de Espera

Este era o salão de recepção e há mesas e cadeiras bem entalhadas, mas velhas e quebradas. Há 8 orcs sentados nas mesas comendo pedaços de carne seca e conversando alto. Um deles é obviamente o líder e possui uma armadura completa e um colar de dentes e garras de monstros diversos. Ao verem o grupo, todos eles levantam e atacam.

Combate: 7 Orcs Soldados e 1 Líder Orc

Se for usado “*Detectar Magia*”, o conjurador verá que o líder orc está carregando um machado mágico. Apesar de parecer um machado comum, ele causa +8 de dano em gigantes (isso inclui ciclopes e ogros).

Na parede norte há outra porta dupla grande. Se aberta o grupo verá um corredor soterrado por um desmoronamento. Há muita terra e pedras para conseguir escavar.

Na parede oeste, há uma porta pequena de ferro. Ela está trancada com chave, e precisará ser arrombada (dificuldade 12). A chave desta porta está petrificada na cintura de um dos orcs da sala 4.

Sala 6 – O Armorial

Ao abrir a porta os heróis se surpreenderão. É um armorial mas todas as armas estão espalhadas pelo chão. Há muitos ossos vestindo armaduras pelo local. Uma boa observação e se saberá que se trata de ossos de anões (ou muito parecidos). No fundo há uma estátua de um rinoceronte e ao lado uma mesa com alguns livros em cima. Algumas armas ainda estão penduradas nas paredes.

A porta é muito pequena para o ciclope que não poderá entrar na sala.

Ao entrar, os ossos se tremem e começam a se levantar. Ao assumirem a forma eles atacam os heróis.

Combate: 12 Esqueletos Soldados

Após a luta, uma voz grossa e fantasmagórica diz: “*Quem ousa invadir este local sagrado!*”. A voz vem da estátua e conversará com os heróis sobre tudo. Se o ciclope estiver junto e escutar a voz ele dirá que é a voz do rei.

A voz diz que é o espírito do Rei Falgorin, e que seu povo veio de outro mundo. São descendentes dos anões, mas que no outro mundo adquiriram maior contato com a natureza e a magia. Infelizmente a sua primeira e única cidadela foi destruída por criaturas as quais o espírito chama de “*Hutras*”.

Se questionado sobre o livro, o espírito dirá que é um dos livros de cima da mesa, e que só dará ele se a pessoa souber responder a uma pergunta: “*O que tem dentro do baú azul?*”. A resposta certa é “*Algo que não podemos olhar*”. Qualquer resposta que se assemelhe a esta está valendo. Se alguém disser que há um vortex, o espírito saberá que a pessoa viu o baú e na hora ela será levada para aquele mundo.

Sobre o tesouro, o espírito dirá que todo ele está sob um encanto para proteger. Se os heróis foram realmente bons e justos, o espírito dirá que cada um poderá pegar um item do

tesouro que tornará ouro (os itens com maior valor são coroas e ornamentos com o custo de 200 moedas cada um).

Se o grupo for hostil ou tentar roubar o livro ou qualquer outra coisa, a estátua ganhará vida e atacará o grupo.

Combate: Estátua do Rinoceronte

Derrotar a estátua não destruirá o espírito que depois de 1 hora irá juntar os pedaços da estátua e atacar o grupo até que este saia da masmorra.

Conclusão

Retornando na cidade, o grupo encontrará a mulher a noite no mesmo beco. Ela irá ficar muito feliz com o livro e dará a recompensa em um saco com 400 moedas. Se o grupo disser que foi tudo resolvido sem luta com o espírito e se o grupo ajudou o ciclope (ou seja, se ele está vivo e livre), a mulher lhes dará um novo mapa e diz: “*Neste local há um feiticeiro que possui diversos artefatos mágicos. Fale que vocês me ajudaram e ele irá lhes recompensar!*”. Ela então desaparece nas sombras como da outra vez.

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.

Leão

For 6 Agi 4 Int 3 Von 5
PV: 30 PM: 30 Defesa: 11
Mordida: +6 Corporal / Dano 10 (perf.)

Habilidades:

* Golpe Devastador (ação; mana 30)
Ataque normal que causa o dobro de dano.

Orc Soldado

For: 5 Agi: 4 Int: 2 Von: 3
PV: 40 PM: 30 Def: 11
Machado Pesado +5 Corporal/ Dano: 12(corte)

Habilidades:

* Golpe Devastador (ação; mana 30)
Ataque normal que causa o dobro de dano.

Orc Líder

For: 6 Agi: 4 Int: 3 Von: 4
PV: 40 PM: 30 Def: 13
Machado Pesado: +6 Corporal/ Dano: 12(corte)

Habilidades:

* Grito de Guerra (ação; mana 10)
Todos aliados recebem +1 em todas rolagens.
* Combate Tático (reação)
Se você derrotar um oponente, poderá fazer um ataque extra em qualquer outro oponente.

Orc Xamã

For: 4 Agi: 3 Int: 3 Von: 4
PV: 30 PM: 40 Def: 9
Cajado: +4 Corporal/ Dano: 6(cont.)

Habilidades:

* Energia Sombria (ação, mana 20, dif 10)
Vítima recebe 10 de dano e perde 20 de mana.
* Curar Ferimentos (ação, mana 10, dif 10)
Aliado recupera 10 pontos de vida.

Wyvern

For: 6 Agi: 6 Int: 3 Von: 4
PV: 60 PM: 30 Def: 13
Garras: +6 Corporal/ Dano: 6 (corte)
Mordida: +6 Corporal/ Dano: 6 (perf.)

Habilidades:

- * Ataque Rasante (ação, mana 10)
Quando distante, você pode voar e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.
- * Asas Pesadas (suporte)
Você pode voar, mas deve pegar impulso.
- * Imunidade a Fogo (suporte)
Imune a dano de Fogo.

Ciclope

For: 7 Agi: 3 Int: 2 Von: 3
PV: 100 PM: 30 Def: 11
Clava Gigante: +7 Corporal/ Dano: 20(cont.)

Habilidades:

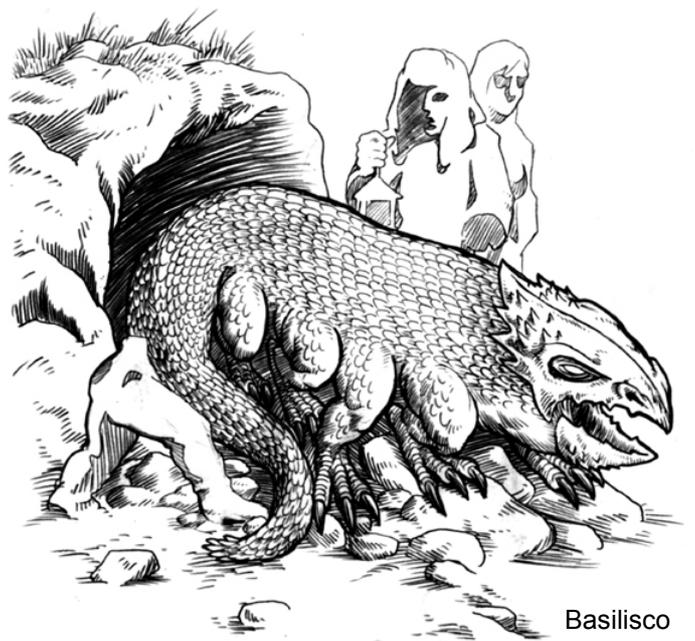
- * Mantendo no Chão (reação)
Quando um oponente tentar se levantar perto de você, faça um ataque extra nele.
- * Combate Gigante (suporte)
Toda vítima de seu ataque deve vencer um teste de força (dif 11) ou cairá no chão.

Esqueleto Soldado

For: 3 Agi: 5 Int: - Von: -
PV: 10 PM: 10 Def: 12
Espada Longa +3 Corporal/ Dano: 10(corte)

Habilidades:

- * Mente Vazia (suporte)
Imune a magias que afetam a mente.
- * Corpo Amórfico (suporte)
Imune a morte instantânea e acertos críticos.
- * Vulnerabilidade a Contusão (suporte)
Recebe o dobro de dano de Contusão.
- * Resistência a Perfuração (suporte)
Recebe metade de dano de Perfuração.
- * Imunidade a Frio (suporte)
Imune a dano de Frio.



Basilisco

Basilisco

For: 4 Agi: 4 Int: 3 Von: 2
PV: 100 PM: 80 Def: 14
Mordida +4 Corporal/ Dano: 10 (perf.)

Habilidades:

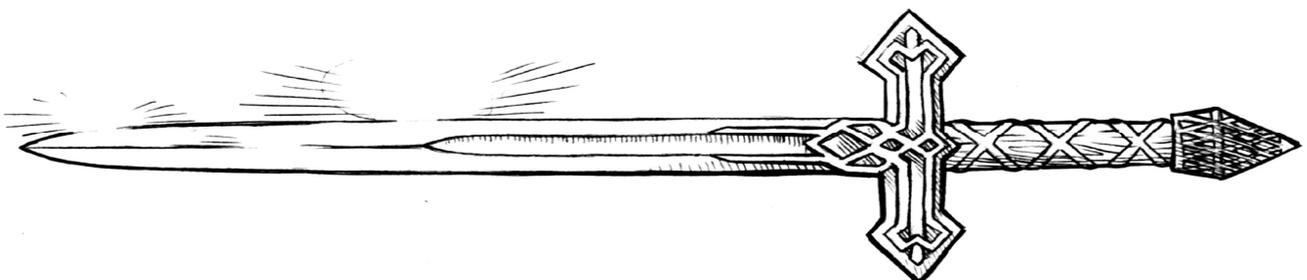
- * Olhar Petrificante (ação, mana 20)
Faz seus olhos brilharem, e qualquer um que olhar terá que fazer um teste de Vontade (Dif 12) ou se tornará pedra no próximo turno.

Estátua do Rinoceronte

For 6 Agi 6 Int - Von -
PV: 80 PM: 20 Defesa: 13
Chifre: +6 Corporal / Dano 16 (perf.)

Habilidades:

- * Mente Vazia (suporte)
Imune a magias que afetam a mente.
- * Corpo Amórfico (suporte)
Imune a morte instantânea e acertos críticos.
- * Resistência a Corte e Perfuração (suporte)
Recebe metade de dano de Corte e Perfuração.
- * Imunidade a Frio e Fogo (suporte)
Imune a dano de Frio e Fogo.



ENTRADA

A floor plan of a building with six rooms, labeled SALA 1 through SALA 6. The rooms are arranged as follows: SALA 1 is at the bottom left, SALA 2 is to its right, SALA 3 is above SALA 1, SALA 4 is to the left of SALA 3, SALA 6 is above SALA 3, and SALA 5 is to the right of SALA 6. A small arched opening is at the top of SALA 5. A large, irregularly shaped area at the bottom left is labeled ENTRADA, representing the entrance. The rooms are filled with a yellow grid pattern and have black outlines. The background is a textured, brownish-grey surface.

SALA 1

SALA 3

SALA 4

SALA 6

SALA 5

SALA 2