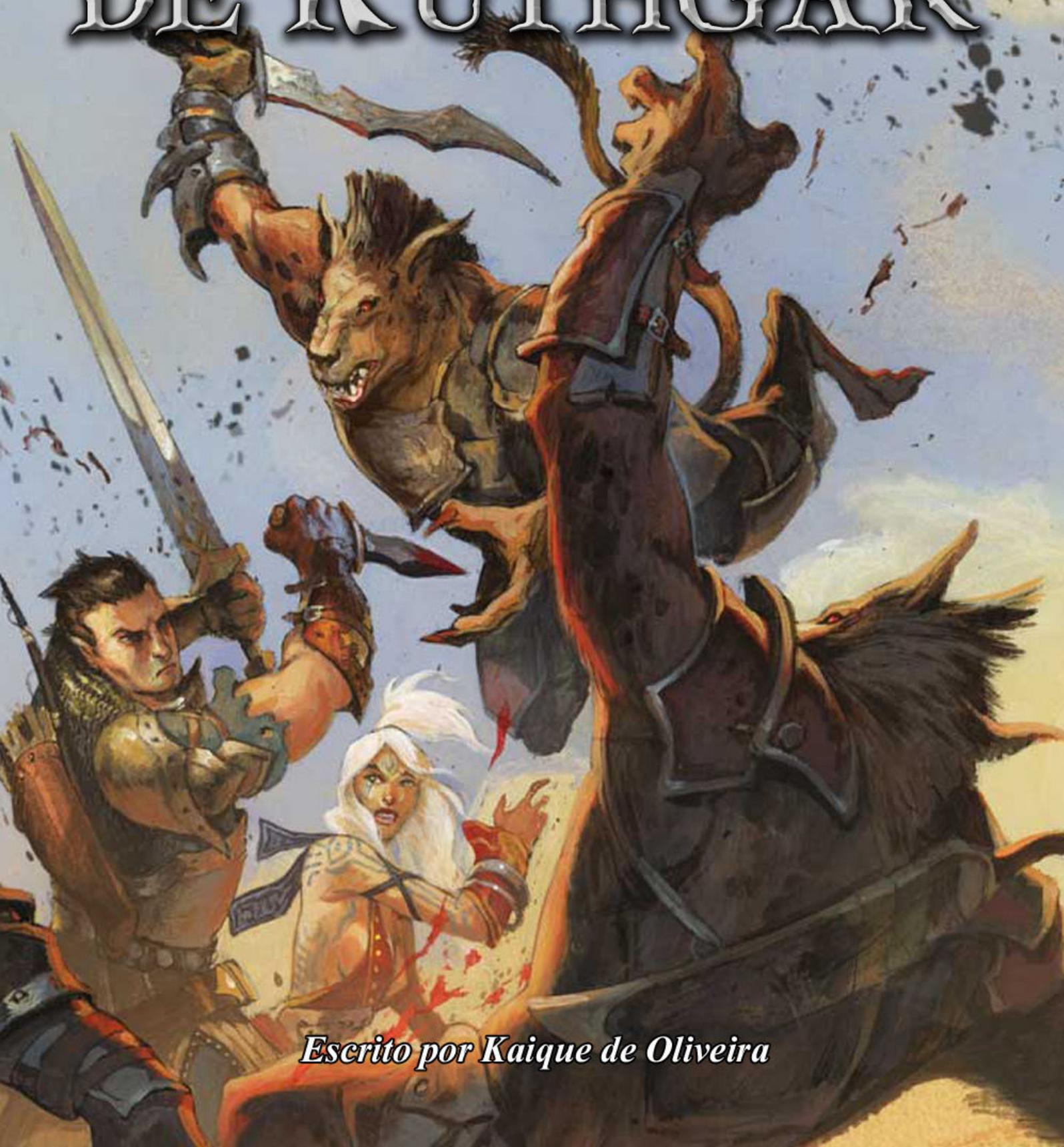


Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

A FORTALEZA DE RUTHGAR



Escrito por Kaique de Oliveira

Aventura para o RPG

Mighty Blade

A Fortaleza de Ruthgar

Escrito por Kaique de Oliveira

www.mightyblade.com

A Fortaleza de Ruthgar

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!

Introdução

O grupo está na cidade de Smithgard, quando uma caravana de mercadores passa. O povo da cidade, que está acostumado a comprar produtos deles, repara que há muito menos coisas para comprar, e também que alguns mercadores carregam corpos de parentes dentro das carroças.

Se indagados, um dos mercadores, Barda Aaron começara a contar a história. Barda é um homem, forte e barbudo; e quando conta a história parece se lembrar bem dos fatos.

“Estávamos vindo de Stord, os negócios haviam sido bons lá, quando eles chegaram. Não eram muitos, mas estavam fortemente armados. Não sei direito que raça que eram, muitos trajavam elmos que escondiam a face. Eles avançaram de armas a postos e atacaram a caravana, fiz o que pude.” Barda interrompe e mostra um ferimento grave na perna. *“A intenção deve ter sido puro dinheiro. A sempre gente interessada em pilhar um grupo rico como o nosso.”* Ele faz uma pausa e pega uma pequena garrafa de vinho da carroça, bebendo-a de uma vez.

“Só sei que vi o que vi, eles saíram da estrada e seguiram um riacho em direção ao sul, para os rochedos. Devem ter um covil lá, desgraçados.”

Barda é mais que tudo, um comerciante; e cobrará 50 moedas se o grupo quiser que ele indique o local do ataque. Porém, promete dar 100 moedas para cada integrante do grupo se matarem que atacou a caravana.

O rio é fino e corre pacificamente. O grupo viaja por um dia (uma provisão por personagem), o relevo vai ficando cada vez mais montanhoso e alguns penhascos se postam a frente. O rio termina afundando no subterrâneo dos penhascos. Próximo de onde o rio acaba existe uma porta de ferro escuro e enferrujado que esconde um túnel na montanha.

Área 1 – Saguão de Entrada

A porta de ferro não está trancada, mas é pesada e necessita de um teste de força (dificuldade 12) para abrir. Depois de aberta, a porta revela uma escada íngreme que desce. O local é escuro e necessita de iluminação para se ver algo.

Após a escada, há um salão grande com quatro colunas e uma porta dupla do outro lado. O local é iluminado por dois archotes no lado esquerdo e direito. Em um canto estão dois humanóides altos e peludos, com presas afiadas. Portam pesadas placas de metal no corpo, e ostentam cada um, duas espadas. Eles montam guarda na porta dupla e irão atacar assim que virem qualquer aventureiro.

Combate: 2 Homens-tigre.

O grupo pode pegar as armas dos homens tigre, mas não as armaduras, visto que são feitas de modo a se adequar ao corpo das criaturas.

A porta dupla para o corredor está destrancada. A partir daí, toda fortaleza está iluminada.

Área 2 – Sangue

A entrada para esta sala é uma porta dupla de madeira. A sala é quadrada e possui uma pequena porta, também de madeira, do outro lado. O que mais chama a atenção neste aposento de pedra é uma “piscina” no chão. Ela está cheia até a borda de um líquido vermelho-escuro (um teste de Inteligência 12 revela que é sangue). Nos quatro cantos da piscina estão dispostas gárgulas de pedra com olhos brilhantes.

Qualquer tentativa de atravessar a sala irá despertar 2 das gárgulas que irão atacar o grupo com os punhos de pedra. Ao despertar, as gárgulas farão um barulho grande, e uma criatura humanóide com cabeça de hiena sairá da porta do outro lado da sala e se juntará ao combate.

Combate: 2 Gárgulas e 1 Gnoll.

Caso algum dos jogadores tiver um ataque crítico em um ataque contra as gárgulas

ou a criativa idéia de quebrar o corpo delas após o combate, encontrará rubis encravados em seu interior. Cada gárgula possui 5 pequenos rubis no corpo, cada rubi vale 25 moedas.

O Gnoll nada carrega de valor, porém, quando a batalha acaba, ele ainda não terá morrido, mas estará quase morto. Se for indagado sobre algo, ele rirá incansavelmente e dirá apenas: *“Por que não tentam dar um mergulho?”*.

Para qualquer um do grupo pular dentro do sangue, terá de passar em um teste de Vontade (dificuldade 12). Existem alguns corpos na piscina, e, no pescoço de um deles, está uma fina corrente de ouro com uma Chave de Prata amarrada. A porta de onde o Gnoll saiu conduz a uma pequena escadaria.

Área 3 – Jardins

A porta se abre revelando uma pequena escadaria. Após uma subida, o grupo chega a uma espécie de jardim cercado por um muro de pedra, além do muro estão penhascos muito íngremes, impossíveis de ser escalados.

O Jardim contém um banco comprido branco e alguns arbustos e plantas, parece ser um local de relaxamento. Não há nada de importante aí, embora, se houver um alquimista no grupo, pode haver alguns ingredientes bons no local, cabe ao mestre decidir.

Área 4 – Quarto de Ruthgar

O quarto é amontado, grande e bem enfeitado. Uma cama de tecidos aparentemente nobres está deposta em um canto. O chão é quase todo coberto por um tapete fino com um símbolo de um leão. A parede direita é totalmente tampada por uma estante recoberta de livros, mapas e objetos curiosos.

Na estante o grupo pode encontrar 2 poções de vida e 1 de mana, além de mapas que podem ser úteis a cargo do narrador.

Quem também procurar na estante, terá de passar por um teste de inteligência (dificuldade 14), se passar, descobre que uma parte da estante que se move dando para uma abertura na parede atrás dela. A abertura leva para uma pequena sala.

Área 5 – Arca Secreta

No aposento de pedra, o grupo se depara com uma arca de prata encostada em um dos lados, ela esta cercada por duas colunas. A arca esta trancada e necessita de arrombamento (dif. 13). O primeiro que arrombar a arca ou tentar

abri-la normalmente sentirá um jato de chamas vindo de um pequeno orifício das colunas ao lado. O jato possui um ataque de 2d6+4, e deve ultrapassar a defesa do alvo.

O jato causa 20 pontos de dano. Depois de disparada uma vez, a armadilha não se ativará novamente. A arca contém 1 coroa de ouro incrustada de jóias. A coroa vale 200 moedas.

Área 6 – Sala de Reuniões

Esta sala está trancada, somente pode ser aberta pela Chave de Prata encontrada na área 2. Ao abrir, o grupo se depara com a seguinte cena:

A sala é bem grande e uma mesa de madeira central domina todo o ambiente. Sentado na ponta da mesa mais distante da porta, está um Juban alto e forte, vestindo trajes de batalhas e empunhando um pesado martelo. Ao seu lado direito, esta uma mulher humana conversando avidamente com ele, a face dela é branca e ela possui cabelos longos e castanhos, e porta um arco de aparência selvagem. Espalhados na mesa, estão um grupo de 3 guerreiros bem armados.

O Juban não atacará de imediato, e não ser que os aventureiros o façam, ele é orgulhoso e contará sua historia para eles:

“Visitas, sempre bem vindas! Meu nome é Ruthgar Moor. Se procuram quem atacou a caravana de comerciantes, podem ficar um pouco decepcionados. Eles já foram faz tempo, ao menos parte deles.” Ele indica os três guerreiros.

“Essa aqui ao meu lado é meu braço direito, Selena Nijor. Se querem melhores explicações. deixe-me começar do começo:”

“Nasci em uma terra distante daqui, em Gaian. Lá, a nossa raça foi tomada. Não existem mais Jubans como antes, nosso posto de direito foi tomado e despedaçado sem nenhum respeito. É claro que não vivi nessa época, mas conheço as historias, e decidi reerguer o império Juban aqui, em Tebryn. Como? Começando do inicio, juntando o dinheiro, contratando mercenários, e comprando armas da primeira cidade que planejo tomar, Stord. Ironia.”

“Sei que pode parecer loucura, mas o que somos nós se não loucos? Eu tenho honra, e planejo manter ela limpando da terra aqueles que não a têm. Começando com vocês, que ousaram me importunar.”

Combate: Ruthgar, Selena, 3 Guerreiros.

Nesta batalha, Ruthgar deixará os 3 guerreiros e Selena combaterem por 1 rodada, e só agirá na segunda. Selena irá procurar se manter a distância de ataques corporais se escondendo atrás dos outros e atirando flechas. Suas flechas são envenenadas, você dirá apenas aos aventureiros que eles vêem um brilho verde estranho nas flechas quando elas passam.

Terminando

Para receber o pagamento proposto por Barda, o grupo deve levá-lo a fortaleza e mostrar os corpos a ele. Ele dará o pagamento.

O grupo pode querer ir atrás do resto dos mercenários, fica a cargo do mestre como resolver isso.

Monstros da Aventura

Homem-Tigre

For 3 Agi 5 Int 3 Von 4

PV: 50 PM: 40 Defesa: 12

Espada Curta: +5 Corporal / Dano 8 (corte)

Espada Curta: +5 Corporal / Dano 8 (corte)

Habilidades:

* Combate com Duas Espadas (ação, mana 10)

Em um turno, o Homem-Tigre pode fazer dois ataques, um com cada espada.

Gárgula

For 5 Agi 1 Int – Von –

PV: 70 PM: 0 Defesa: 10

Golpe: +5 Corporal / Dano 10 (contusão)

Habilidades:

* Força de Combate (suporte)

A força é somada no dado dos ataques corporais da Gárgula.

Gnoll

For 4 Agi 5 Int 2 Von 2

PV: 20 PM: 20 Defesa: 12

Lança: +4 Corporal / Dano 8 (perfuração)

Habilidades:

* Combate em Grupo (suporte)

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

Guerreiro

For 4 Agi 4 Int 3 Von 3

PV: 40 PM: 20 Defesa: 11

Espada Longa: +4 Corporal / Dano 10 (corte)

Habilidades:

* Investida Mortal (ação, mana 10)

Se o guerreiro estiver distante do oponente, pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano

* Combate em Grupo (suporte)

O Guerreiro ganha +1 no ataque para cada criatura que esteja em ataque corporal com a mesma criatura que ele.

Selena

For 3 Agi 5 Int 4 Von 3

PV: 60 PM: 60 Defesa: 11

Besta de Pesada: +5 Distância (carregar) / Dano 12 (perfuração) / 10 Flechas

Habilidades

* Tiro Certeiro (ação, mana 10)

Selena pode fazer um ataque normal rolando 3d6

* Evasão (reação, mana 20)

Uma vez por rodada, Selena pode declarar evasão se o inimigo acertar um ataque corporal, ela o obriga a rolar os dados novamente.

Ruthgar

For 5 Agi 2 Int 3 Von 5

PV: 70 PM: 60 Defesa: 13

Martelo de Batalha: +5 Corporal / Dano 12 (contusão)

Habilidades

* Combate Tático (reação)

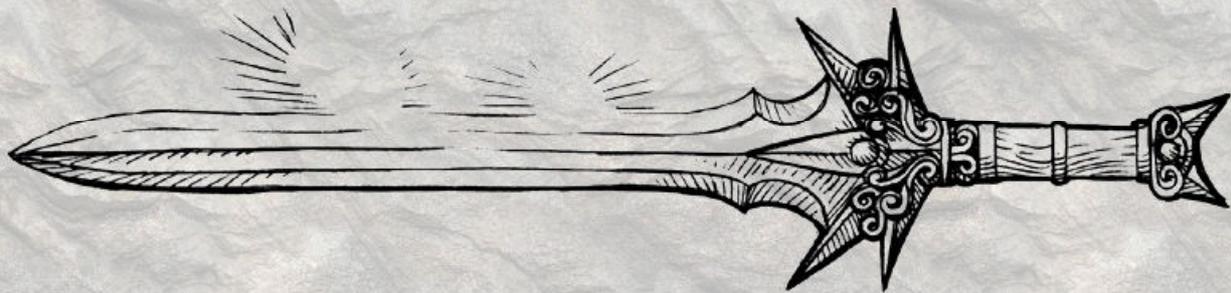
Se Ruthgar derrota algum oponente, ele ganha um ataque extra corporal para algum oponente adjacente a ele.

* Força de Combate (suporte)

Cada 2 pontos de força, Ruthgar soma 1 ponto no dano de ataques corporais.

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