

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

A CAVERNA DO URSO MALDITO



Escrito por Tiago Junges

Artista

A Caverna do Urso Maldito

Resumo da Aventura: O vilarejo de Ashwood foi aterrorizado por um urso monstruoso a 50 anos atrás. Acontecimentos recentes mostram que o urso está de volta para atormentar os seus habitantes!

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. O vilarejo descrito na aventura se chama Ashwood e se localiza aos pés de uma Montanha. Você pode situar a aventura aonde quiser de seu mundo, podendo até mudar o nome do vilarejo.

Preparação: Esta é uma aventura para personagens iniciantes (entre os níveis 1 e 4). Os personagens já se conhecem e estão em uma taverna no vilarejo de Ashwood em busca de aventuras. Provavelmente vieram de outra cidade e estão de passagem.

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

No Vilarejo

Os jogadores podem estar fazendo o que quiser na taverna. Bebendo, comendo, dançando, jogando, etc. É noite e a taverna está bem movimentada e há até um músico tocando no pequeno palanque.

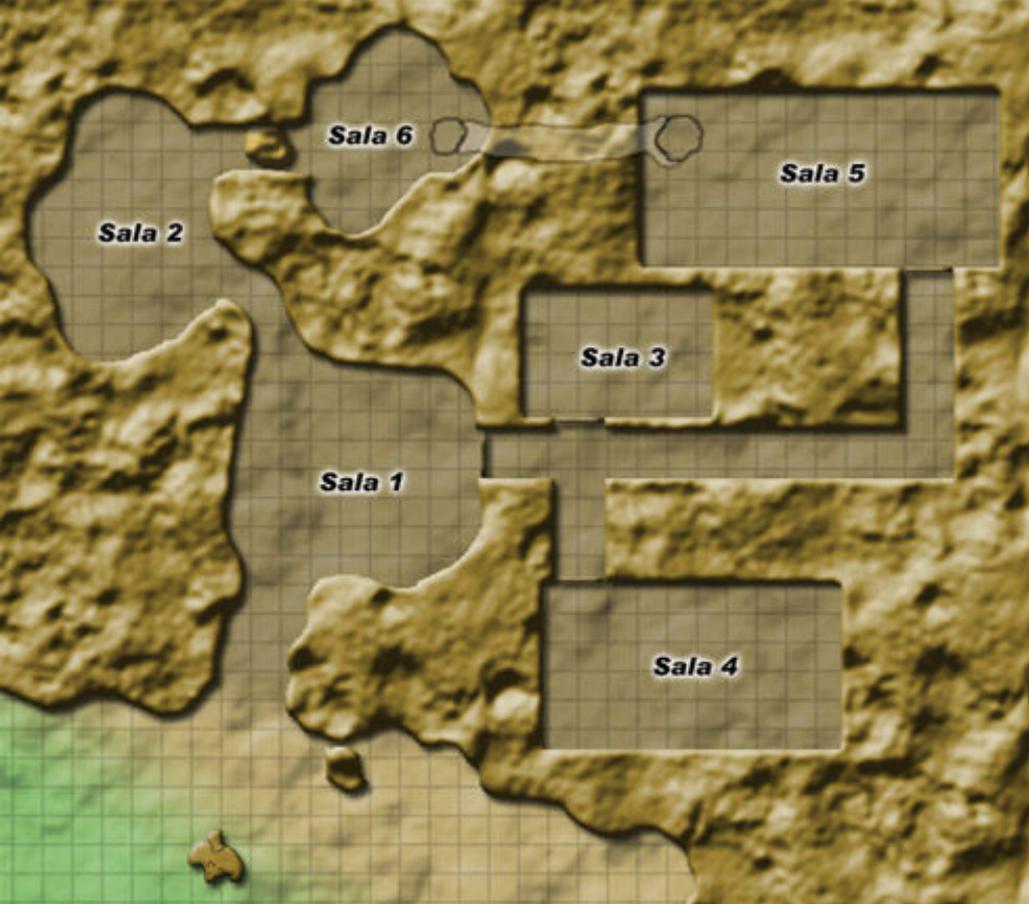
O povo comenta sobre o retorno de um urso monstruoso, mas ninguém conversa muito com os aventureiros. Um bêbado então se levanta e sobe no palco atrapalhando o menestrel, e grita zangado com todos do bar: "*Estão felizes? Este vilarejo mais uma vez está sendo dominado pelo urso maldito e vocês não fazem nada?!*" - O bêbado para por uns instantes e chorando conclui - "*Minha mulher foi levada pelo monstro!*" Um dos guardas do lorde pega o bêbado e o acalma "*Calma Julius, os soldados do lorde ainda estão procurando sua mulher. Você tem que ter calma.*". O soldado leva o homem para sua casa. Se questionado, nenhum falará nada, estão muito abalados com a situação. Julius agora está sozinho e terá de cuidar dos seus cinco filhos.

Se os jogadores perguntarem para moradores mais antigos, eles contarão que há 50 anos atrás, um urso demoníaco atacou a cidade. O urso era grande e tinha marcas estranhas pelo corpo, possuía uma asa de águia atrofiada e um braço humano extra na sua barriga. O urso matou muitos cidadãos de Ashwood, até que um poderoso guerreiro chamado Tirius enfrentou a terrível ameaça. O monstro era muito poderoso. Tirius, mesmo usando sua espada mágica, não conseguiu derrotá-lo. Foi então que ele atraiu o grande urso para dentro de uma caverna ao sul da cidade. O povo acredita que Tirius morreu lutando com o monstro dentro da caverna, pois nem ele nem o urso foram vistos desde então. Muitos anos se passaram e ninguém mais entrou na caverna que está abandonada desde então. A localização exata da caverna ninguém sabe ao certo. Nenhuma informação a mais pode ser conseguida na taverna.

Saindo da taverna, os heróis poderão ir até o casarão do Lorde Alderson, o governante de Ashwood. Lá, não conseguirão falar com o lorde, mas um guarda bem receptivo e trapalhão lhes informa que o lorde está viajando para tentar resolver problemas da cidade. Se questionado sobre o Urso Maldito, o guarda dirá que acredita na lenda e que sabe onde fica a caverna (ele pode informar a posição exata): "*Posso lhes dizer onde fica, mas não irei lá. Tenho certeza que se lorde Alderson souber que vocês derrotaram o urso maldito, ele ficará feliz, e pode até dar recompensa. Mas... acho que falei demais*". O guarda volta a ficar em silêncio e só responderá o básico.

A Entrada da Caverna

A caverna fica aos pés da Montanha. É uma entrada grande, e na frente existe uma escultura de pedra mal feita do urso maldito. Um teste bem sucedido de Inteligência (dificuldade 12) revela que a escultura foi feita por goblins. Ao se aproximar da entrada, os aventureiros verão um goblin de guarda. Ao ver os jogadores, o goblin corre pra dentro e chama mais 2 goblins. Os 3 goblins então atacam os jogadores imediatamente.



Combate: 3 Guardas Goblins

Tesouro: 2 alabardas

Caso algum goblin consiga fugir, ele correrá para dentro da caverna e não voltará. Se os jogadores investigarem o local, acharão de traz de uma pedra várias carcaças de coelhos sem pele. Estão podres e fedendo.

Sala 1

Ao saber que os heróis estão entrando na caverna, um goblin que ficou dentro da caverna tenta soltar dois Brutops que estavam presos por correntes. Quando os jogadores entram na sala, o goblin consegue soltar os monstros que atacam os jogadores imediatamente. Brutops são parecidos com cães monstruosos que vivem em cavernas. Os Brutops que os heróis devem enfrentar foram capturados pelos goblins para servir de guardas.

Combate: 2 Brutops e 1 Goblin Ladrão

O goblin ladrão tentará sempre fugir para fora da caverna, evitando o combate. Caso os Brutops sejam derrotados antes do goblin fugir, o goblin largará sua adaga e se renderá. Se for interrogado, o goblin dirá "*Eu não sei de nada! Eu não sei de nenhum Urso Maldito, NUNCA VII! Por favor me soltem!!*". Ele é resistente e não dirá mais nada.

A sala 1 esta mais ou menos escura e possui 2 outras passagens. Ao norte está um corredor natural que acaba na sala 2, e a direita

tem uma porta muito antiga. Esta porta de metal enferrujado possui escritos nela. Com um teste bem sucedido de Inteligência (Dificuldade 13) revelará que se trata de uma escrita antiga e quer dizer: "*Este é o laboratório de Haphon Yugstein, poderoso feiticeiro das nove ilhas do trovão. Não entre sem ser convidado*".

Aparentemente a porta foi feita antes mesmo de Tirus enfrentar o urso maldito. Ela tinha uma tranca bem complicada e difícil de abrir, mas parece que o tempo a destruiu. Foi aberta a pouco tempo, provavelmente pelos goblins.

Se questionado, ninguém do vilarejo saberá quem foi este feiticeiro (Talvez em uma academia arcana encontre alguém que saiba, mas isto será outra aventura!).

Sala 2

A sala 2 está muito escura e deve ser iluminada com alguma fonte de luz (a menos que todos personagens tenham a habilidade *Visão Noturna*). Ao iluminar, no fundo da sala uma criatura se levanta das sombras. O cheiro de carne podre paira pelo ar. A criatura se ergue e revela um grande monstro estranho e peludo. Parece um urso, mas sua pelagem é estranha. Os jogadores todos devem testar Inteligência (Dificuldade 12). Caso algum consiga vencer o teste, este notará que o monstro na verdade é um boneco gigante feito com pele dos mais variados animais da floresta (inclusive de coelhos), e que dois goblins estão erguendo o boneco por traz.

Caso os jogadores não percebam que é um boneco, no momento em que atacarem, os goblins saem de traz do boneco e correm para fora da caverna. Se interrogados, os goblins dirão que o verdadeiro urso está atrás da passagem ao lado que está fechada com uma pedra. Se os jogadores insistirem em interrogar os goblins, eles ficarão com medo e dirão que foi Lorde Alderson que mandou eles fazerem isso, e que em troca o lorde daria muito ouro. Os goblins não lutarão de maneira alguma, estão com muito medo já que o plano do lorde não funcionou.

Se os personagens investigarem a sala, encontrarão uma carta e um espelho de mão. O espelho está quebrado e pelas inscrições parece que era de um nobre. Se um mago usar o *Detectar Magia*, descobrirá que o espelho é mágico e que, antes de ser quebrado, era usado para se comunicar com outro espelho mágico (mas não funciona mais). Se vender para um alquimista ou feiticeiro poderoso, o espelho valerá 200 moedas. Mas se vender em lojas normais não darão nem uma moeda. Na carta está escrito: "*Mantenham curiosos afastados da caverna até segunda ordem. E se encontrarem um caminho até aonde Tirus morreu, me avisem urgentemente!*" A carta não tem assinatura, mas se os jogadores interrogarem os goblins, saberão que foi escrita por Lorde Alderson.

A passagem a direita está bloqueada com uma gigantesca pedra. A pedra é estranha e não combina com as pedras do local. Se alguém usar *Detectar Magia*, descobrirá que a pedra está protegida por uma magia muito poderosa que a torna indestrutível. Qualquer tentativa de remover, quebrar ou escavar em volta será inútil.

Sala 3

Esta deve ter sido a dispensa de materiais de alquimia. Todos os armários, vidros, potes e tubos de ensaio estão quebrados. Se investigar melhor, os jogadores encontrarão apenas 3 frascos intactos. O primeiro parece uma poção de vida comum (e realmente é). O segundo é um vidro com um líquido transparente grosso. Com um teste bem sucedido de Inteligência (Dificuldade 12) revelará que este líquido é a seiva de uma árvore chamada Yggadra. Este líquido é usado por alquimistas e se for ingerido pode causar problemas de saúde (como cegueira temporária ou alucinações).

O terceiro frasco está escrito na língua antiga (que deve ser testado de novo) e contém uma semente marrom de 2 centímetros de diâmetro boiando num líquido parecido com o do segundo frasco (mas é mais avermelhado). No rótulo está escrito na língua antiga: "Cria de Rothwirshun, em estado avançado". Se alguém deixar cair no chão ou simplesmente jogar no chão a semente, ela se enterrará imediatamente em baixo da terra, e em segundos começa a nascer uma planta estranha. Em 2 turnos ela se transforma em uma Planta Assassina.

Combate: Planta Assassina

Tesouro: Semente da Planta (Veja abaixo)

Ao derrotar a planta assassina, ela cospe uma semente verde. Alquimistas saberão se deixar esta semente mergulhada em éter por dois meses, poderão usar a semente para germinar outra planta assassina.

Sala 4

Esta é a biblioteca. Muitos livros cobrem as prateleiras que se estendem até o teto alto (5 metros de altura). Uma escada de 4 metros está logo atrás da porta. A sala está muito escura e não se pode ver direito. Ao pisar dentro da sala, uma voz fantasmagórica diz: "Esta é a biblioteca de Haphon Yugstein! O poderoso feiticeiro das 9 ilhas do trovão! Não de mais nem um passo!". Caso os personagens não aceitem o conselho da voz estranha, os livros saem das prateleiras e começam a voar em círculos no teto da biblioteca. Neste instante, as prateleiras de madeira começam a se moldar em formas destorcidas, até se tornar humanóide. As 2 grandes prateleiras se tornam golens de madeira e atacam os intrusos!

Combate: 2 Golens de Madeira (Gigante)

Tesouro: 3 Poções Restauradoras

Os livros ficam flutuando no teto durante a luta toda. Se os heróis fugirem, os golens se tornarão prateleiras e os livros voltarão para seus lugares corretos. Mas caso os golens sejam derrotados, os livros caem do teto, batendo na cabeça de todos os heróis na sala causando 1 ponto de dano em cada. Se olhar os livros encontrará todos com as folhas em branco! Um teste bem sucedido de Inteligência (Dificuldade 12) pode lembrar que o feiticeiro possivelmente escreveu os livros com uma tinta mágica que desaparece ao seu comando. Se os jogadores passarem horas olhando os livros, poderão encontrar um livro que não está em branco. Trata-se de um livro de magia para invocar um monstro chamado Rothwirshun. Feiticeiros poderosos poderão ajudar a identificar a magia. Este livro pode custar 500 moedas se vendida para um feiticeiro poderoso.

Sala 5

A porta para a Sala 5 outrora foi uma porta de metal muito resistente. Mas agora está coberta de ferrugem e sua fechadura está toda desmanchada. Chegando perto da porta, os heróis escutam a conversa dos goblins: "Ei!

Você conseguiu? Achou o outro lado? Viva! Vou agora mesmo avisar o lorde!"

A porta então é aberta pelo goblin, que ao ver os heróis diz: "*Droga! Intrusos! Giplin, acorde o Troll!!*". A sala é grande e parece que foi destruída completamente pela ferrugem e pelo tempo. No centro está uma grande mesa de metal enferrujada, e nas laterais as estantes de madeira estão todas quebradas. No outro canto da sala, tem um buraco no chão que obviamente foi os goblins que cavaram. Um deles acaba de sair do buraco com um sorriso na cara, que desaparece ao ver os heróis. Um Troll das Cavernas que estava dormindo no chão se levanta e ergue sua clava gritando: "*Humanos!! Odeio humanos!!*".

O goblin que estava cavando foge para dentro do buraco, enquanto o que abriu a porta dá uns passos para trás e espera o troll atacar primeiro, para depois atacar com sua picareta.

Combate: Um Goblin Minerador e um Troll

Se investigarem a sala, encontrarão tudo quebrado e nada de útil. Exceto duas poções de vida e uma poção de mana. Se investigar a mesa de metal, terá de fazer um teste de Agilidade (Dificuldade 10). Falhar significa que se cortou em um pedaço de metal afiado pela ferrugem, e receberá 3 pontos de dano. De qualquer maneira, encontrará uma pequena estatueta de um demônio. O personagem que vencer um teste de Inteligência (Dificuldade 12) saberá que é a imagem de um demônio. Se os jogadores levarem a estatueta consigo, quando eles estiverem dormindo, um Imp aparecerá e roubará vários de seus pertences.

O buraco cavado pelos goblins é largo e passa criaturas de tamanho médio e pequeno. O buraco desce alguns metros depois segue até a sala 6.

Sala 6

Ao atravessar o buraco, os heróis param em uma gruta grande e alta. A sala está completamente escura e ao se iluminada é possível ver sangue por todo o chão, além dos pedaços de um goblin. No outro canto da sala um grunhido. É o verdadeiro Urso Maldito! Ele é horrível e aterrorizante. Todos os jogadores devem testar Vontade (Dificuldade 10). Se falharem, irão fugir de medo para dentro do buraco até a outra sala e ficarão lá por no mínimo 3 rodadas (só faça o teste uma vez, depois ele poderá enfrentar o monstro).

Lutar dentro do buraco é impossível, e o monstro não atravessará o buraco.

Combate: O Urso Maldito

Tesouro: Espada de Tírius (Veja abaixo)

A mão humana do urso está carregando a espada mágica de Tírius, que poderá ser usada pelos heróis. O monstro está enfraquecido, pois estava a 50 anos preso na caverna. Um mago usando *Detectar Magia* notará que a criatura era mágica e que possivelmente foi criada pelo feiticeiro do laboratório. Se investigar a gruta, encontrarão o esqueleto de Tírius ao lado da rocha que fecha a gruta. Parece que em seus últimos momentos de vida, ele conjurou a pedra gigante para impedir que o monstro saísse.

Espada Tírius (Tírius' Blade)

Aura: Fraca

Raridade: Única

Esta espada de aço frio possui em sua empunhadura uma pedra preciosa verde escura. Foi forjada por feiticeiros de terras longínquas nas quais Tírius viajou em suas grandes aventuras. Esta em especial foi feita exclusivamente para Tírius e possui seu nome escrito no cabo.

DANO	TIPO	PESO	GRUPO	OBSERVAÇÃO
10	Corte/Perfuração	3	Arma Complexa	
ESPECIAL				
Causa +4 de dano elétrico. A pedra preciosa brilha quando há muita magia por perto.				

Monstros da Aventura

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

Guarda Goblin

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Alabarda (For; Dano = 12/corte)

Tesouro:

Alabarda
2 moedas

Habilidades:

Grupo de Ataque

Habilidade - Suporte

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

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O goblin pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.



Goblin Ladrão

Atributos

Força	2
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Adaga (Agi; Dano = 6/corte)

Ataque a Distância:

Adaga (Agi; Dano = 6/perf)

Tesouro:

2 adagas
1 moeda

Habilidades:

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O goblin pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Furtividade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos.

Goblin Minerador

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	3
Vontade	2

Pontos de Vida: 10

Pontos de Mana: 10

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Picareta (For; Dano = 8/corte)

Tesouro:

Picareta Simples

Habilidades:

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O goblin pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Brutops

Atributos

Força	5
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	4

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 15

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 12/perf.)

Habilidades:

Derrubar

Habilidade – Ação

Mana: 5

Descrição: O Brutops pode se jogar em cima de um personagem derrubando-o. Este deve vencer um teste de Força ou Agilidade (Dif 10) ou cairá no chão deixando cair suas armas.

Irracional

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Brutops é uma criatura irracional e é incapaz de se comunicar de maneira complexa.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Brutops pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Planta Assassina

Atributos

Força	5
Agilidade	5
Inteligência	1
Vontade	3

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 10

Defesa: 8

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 8/corte)

Habilidades:

Irracional

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Planta Assassina é uma criatura irracional e é incapaz de se comunicar de maneira complexa.

Veneno

Habilidade – Reação

Descrição: Quanto alguém recebe uma mordida, deve testar Força (dif 10) ou ficará envenenada, recebendo 4 pontos de dano toda a rodada. No seu turno, a vítima pode testar For (Dif 10) para parar o efeito. Qualquer magia de cura anula este veneno.

Imóvel

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Planta Assassina não pode se locomover.

Golem de Madeira (Gigante)

Atributos

Força	5
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 14/corte)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Golem (Madeira)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Madeira é imune a frio e eletricidade. Mas recebe sempre o dobro de dano de Fogo.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Troll

Atributos

Força	6
Agilidade	3
Inteligência	2
Vontade	3

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 50

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 14/corte)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Regeneração

Habilidade - Reação

Descrição: No início do turno do troll, recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais a quantidade recuperada. Se o troll recebeu dano por fogo nesta rodada, ele não pode usar esta habilidade.

O Urso Maldito

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	2
Vontade	5

Pontos de Vida: 80

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 18/corte)

Espada (For; Dano = 10/corte +6/elétrico)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

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.

Multiataque

Habilidade - Suporte

Descrição: O urso maldito pode fazer dois ataques corporais em um turno, sendo que um é com suas garras, e o outro é com o braço humano que carrega uma espada longa. Estes dois ataques podem ser feitos em alvos diferentes.