

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

A Perdição de Deepvalley



Escrito por Tiago Junges

A Perdição de Deepvalley

Resumo da Aventura: Uma cidade é amaldiçoada por um necromante que trouxe ao mundo diversas criaturas dos mortos.

Gancho da Aventura: O grupo deve estar viajando e em seu caminho estava o pequeno vilarejo de Deepvalley, que é apenas visto em mapas locais. O caminho até a cidade é longo pois se situa abaixo de um grande vale úmido e frio.

A Cidade: Situe Deepvalley aonde quiser do mapa da sua campanha. De preferência no meio de uma longa estrada, distante da maioria das cidades.

A Chegada

A estrada para Deepvalley é longa, e os heróis provavelmente chegarão a cidade ao cair da noite para passar a noite. Mas ao chegar, encontram todas as casas com portas e janelas fechadas por dentro. Uma análise melhor no local (Teste de Int; Dif 10) revela que durante o dia houve movimento na cidade. Se tentar falar com qualquer um de dentro das casas, não receberão respostas. Caminhando pelas ruas, logo o grupo ouve um barulho de porta batendo forte repetidas vezes. Um homem de pelo menos 50 anos que não possui a perna está tentando fechar a porta de sua casa, mas não consegue. Os heróis notarão que há um pedaço de madeira trancada em baixo da porta impedindo ela de fechar, mas o homem está muito nervoso para notar. Se os heróis o ajudarem, ele irá oferecer abrigo e contar a historia.

“No final da cidade está a torre do necromante. Ele chegou a cidade a pouco tempo e declarou ser o soberano. Durante a noite, ele manda fantasmas horríveis vagar pela cidade impedindo nos de sair. Desde então o povo ficou nervoso e com medo.”

Se o grupo ficar na rua durante a noite, encontrarão andando pelas ruas um Espectro Guardião. A primeira vez que o espectro aparece, todos devem vencer um teste de Vontade (Dif 12) ou ficarão paralisados de medo pelos dois primeiros turnos de combate.

Combate: 1 Espectro Guardião

O espectro se forma novamente após 1 hora e continuará atacar os heróis até que amanheça, se eles não encontrarem um abrigo.

A Torre do Necromante – 1º andar

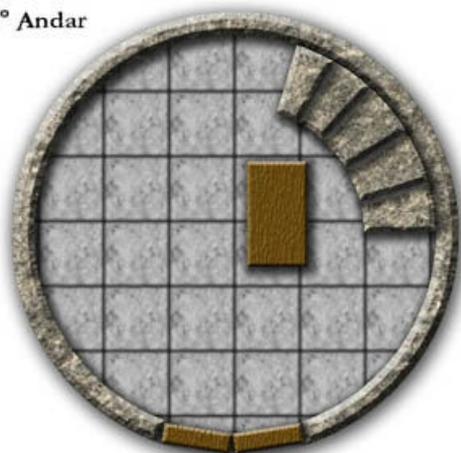
A torre é bem velha e têm 3 andares. As janelas dos andares acima são muito pequenas. A porta da frente é de madeira e está chaveada por dentro. A dificuldade para abrir a fechadura é 12, mas para quebrar a porta (que já esta bem velha) a dificuldade do teste de Força é 8).

O primeiro andar é simples e tem apenas uma mesa ao lado das escadas que levam para o segundo andar. No fundo da sala estão aparentemente dois cadáveres de ogros acorrentados. Quando o grupo entra na sala, os dois ogros ganham vida e atacam os invasores.

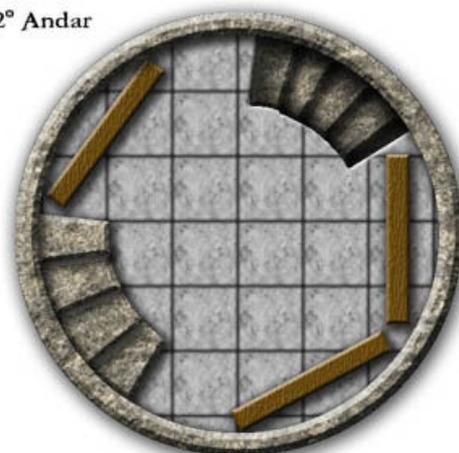
Combate: 2 Ogres Zumbis

Torre do Necromante

1º Andar



2º Andar



3º Andar





A Torre do Necromante – 2º Andar

O Segundo andar tem 3 prateleiras com diversos livros e vários ossos espalhados pela sala. Quando os heróis entram, estes ossos se movem e se aglomeram no meio da sala, formando uma terrível criatura de ossos.

Combate: 1 Golem de Ossos

A Torre do Necromante – 3º Andar

Este é o local aonde se encontra o Necromante. Quando os heróis chegam, o necromante já está preparado, pois ouviu os combates com suas criaturas dos andares abaixo. Este tempo foi suficiente para o necromante criar dois cães zumbi. Ao entrar, o necromante diz: “Como ousam invadir a torre do poderoso Zugulok! Morram seus vermes de cemitério!”

Combate: Zugulok e 2 Cães Zumbi

Antes de morrer, o necromante dá uma enorme gargalhada diabólica e diz: “*Vocês pensam que estão salvando este vilarejo, mas minha morte só trará ruína para estes coitados! HÁHAHA!*”. Ele continuará lutando até morrer.

Um teste de Inteligência (Dif 12) revela que o necromante estava fazendo um ritual e que não havia sido concluído (um conjurador pode saber isso sem precisar fazer o teste). Alguns segundos após a morte do necromante, do círculo arcano do chão começa a sair uma fumaça grossa e esverdeada. Esta fumaça se ergue e escorre pelas pequenas janelas do aposento, até que sai completamente da torre. Se os heróis correrem para a saída, eles verão que a fumaça segue em direção ao antigo cemitério no alto da colina ao norte da cidade.

Caso os jogadores decidam não ir até o cemitério, faça com que alguns moradores comentem sobre o cemitério ser assombrado. Se mesmo assim eles não forem lá, siga a aventura pela parte: *De volta a Cidade*.

O Cemitério

Parece que a estrada que levava até o cemitério foi apagada pela vegetação que cresce em volta. O cemitério não possui grandes, apenas duas grandes árvores fazem a entrada. O grupo logo nota que há vestígios da fumaça verde nas árvores. Chegando mais perto, eles se assustarão ao notar que há um esqueleto dentro de cada árvore. Neste momento as árvores ganham vida e atacam os heróis.

Combate: 2 Árvores Assombradas (P e G)

O cemitério é coberto por lápides comuns escondidas entre a vegetação. Muitas plantas altas nasceram por todas as partes. No fundo do cemitério está um pequeno mausoléu coberto de limo e trepadeiras. Se os heróis ficarem muito tempo por ali, 4 mortos levantam do seus túmulos.

Combate: 4 Humanos Zumbis

O Mausoléu

A porta é de madeira e está tão podre que ao encostar ela se desmancha. Dentro está apenas uma sepultura de pedra. Para retirar a tampa, é necessário passar por um teste de Força (Dif 12). Ao abrir, os heróis verão uma escadaria que leva para baixo.

A Cripta

Descendo as escadas o grupo logo encontra uma grande gruta com teto muito alto (a luz das tochas não consegue iluminar). Ao fundo, um grande e imponente caixão de metal está de pé. Antes que o grupo consiga chegar a metade do caminho, dois morcegos-lobos atacam do alto da caverna.

Combate: 2 Morcegos-Lobos (Adultos)

Toda a fumaça esverdeada entra pelas frestas e buracos do caixão. Dentro os heróis vêem uma linda mulher morena usando um vestido de nobre vermelha. A fumaça entra pela sua boca e então ela começa a respirar. Ela então tosse e começa a chorar. Se os heróis atacarem, ela não revidará. Ela então diz: “*Arthur? Onde está Arthur?*” Se questionada ela contará sua história: “*Meu nome é Nádia. Pertencia à nobreza do reino. Meu pai era um poderoso feiticeiro. Eu me apaixonei por um de seus guardas, um belo e charmoso guerreiro*

chamado Arthur Galstar. Se encontrávamos escondidos, pois meu pai era extremamente ciumento e não queria que eu me relacionasse com quem não fosse nobre. Estávamos em decadência esta época. Foi então que tive um filho. Meu pai furioso me aprisionou em um quarto oculto de nosso palácio com meu filho e me declarou morta para todos. Arthur imaginou que meu pai havia me matado por causa disto, e ele saiu pelo mundo em busca de uma maneira de se vingar, e voltou após 14 anos.”

Nadia para e começa a chorar. Após um breve momento, ela continua: “Foi horrível! Ele se transformou em um monstro! Ele matou metade da cidade e bebeu seu sangue. Ele gritava pelo meu nome em vingança. Johan, nosso filho, agora com 14 anos estava revoltado. Ele saiu e enfrentou Arthur!” Nadia agora chora desesperadamente e então continua: “Arthur matou Johan e ainda bebeu seu sangue! Meu pai então disse que só havia uma maneira de acabar com ele, e seria com a minha morte. Usando seus últimos recursos de magia, ele me prendeu neste caixão e disse que eu iria adormecer. É um feitiço que engana a morte. Ele me acordaria assim que



enterrassem Arthur em um bosque no final da cidade.”

Investigando, os heróis descobrem que se passou 100 anos daquilo, e que o bosque em que Arthur seria enterrado é exatamente a onde está a torre do necromante.

De volta a Cidade

Todas as pessoas do vilarejo começam a se transformar em Carniçais, e atacam os heróis quando passam pelas suas casas. Cada casa pode ter entre 1d6 carniçais (metade pode ser criança).

Combate: 1d6 Carniçais

Após Nádia acordar, a torre do necromante começa a tremer, até que ela se desmorona. De baixo dos escombros surge a figura de Arthur, o Vampiro. Todos carniçais próximos obedecerão aos comandos do vampiro

Combate: Arthur e 1d6 Carniçais

Ver Nádia fará Arthur ficar parado por um turno. Mas após isto ele voltará a atacar e atacará até mesmo ela se for preciso. Se Nádia estiver morta, Arthur recuperará toda sua mana e receberá For e Agi +1.

FIM

A Cripta

Mausoléu

Vilões da Aventura

Arthur Galstar (O Vampiro)

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	4
Vontade	5

Pontos de Vida: 90

Pontos de Mana: 90

Defesa: 14 (Armadura de Batalha)

Ataque Corporal:

Espada (For; Dano = 10/corte)

Mordida (Agi; Dano = 5/perfuração)

Tesouro:

Espada Longa

Armadura de Batalha

Habilidades:

Vulnerabilidade a Luz Solar

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe 10 pontos de dano de fogo a cada minuto que estiver exposto à luz solar direta.

Imortalidade

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e seu corpo é capaz de resistir ao tempo. O único problema é que por causa disto, você perde 5 pontos de mana por dia.

Regeneração

Habilidade (Vampirismo) - Reação

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

Beber Sangue

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: Após acertar um ataque de Mordida, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana, mas ficando vulnerável a ataques. Neste turno sua Defesa estará reduzida em -5.

A vítima então pode sair vencendo um teste resistido de Força. Se ela não escapar, você pode continuar a beber sangue da vítima no próximo turno. A vítima então receberá 10 pontos de dano por turno.

Paralisia Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Escolha um inimigo que esteja visível. Ele deverá fazer um teste de Von (Dif 14). Se falhar não poderá agir por 1d6 turnos.

Domínio Vampírico

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Se um oponente estiver sob o efeito da Paralisia Vampírica, você pode então dominar a mente deste. Faça um teste resistido de Vontade. Se vencer, a vítima agora estará sob seu comando e continuará assim por 1 minuto (ou até o final da batalha).

Brumas

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se tornar uma névoa fina. Nesta forma você não pode atacar ou ser atacado. Gaste uma ação para voltar ao normal.



Zugulok (O Necromante)

Atributos

Força	3
Agilidade	4
Inteligência	6
Vontade	8

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 60

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Cajado (For; Dano = 4/contusão)

Habilidades:

Trazer Dor

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Escolha um oponente. Este sentirá uma terrível dor no corpo até o final da batalha (um minuto) e terá que vencer um teste de vontade (dif 12) todo turno para poder agir.

Energia Sombria

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano (frio). A vítima também perderá 20 pontos de mana.

Alma Sombria

Habilidade (Magia) - Reação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Se você perder todos os pontos de vida você voltará a viver no próximo turno. Seu corpo sofrerá algum desgaste (Role na tabela) e ficará com 10 pontos de vida. Se esta magia falhar você morre definitivamente.

Recarregar Mana

Habilidade (Técnica) - Ação

Descrição: Você deve sacrificar 5 pontos de vida para recuperar 5 pontos de mana.

Monstros da Perdição

Espectros Guardiões

Este espírito perdido pode ser invocado por necromantes para realizar seus desejos. Normalmente são usados para proteger locais ou objetos. Eles não possuem mente e farão tudo que o necromante o ordenou até a morte. Dependendo da magia feita, ele pode se materializar novamente após uma hora.

Espectro Guardião

Atributos

Força	6
Agilidade	7
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Garras (For; Dano = 14/corte)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O espectro guardião 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 Intangível

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

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

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um oponente. Ele perderá 10 pontos de mana automaticamente.

Explosão Etérea

Habilidade - Ação

Descrição: O Espectro Guardião pode utilizar toda a energia espiritual do local e absorve-la rapidamente. Este efeito é perigoso para qualquer espírito. Fazendo isto o corpo do espectro é destruído com uma grande explosão de energia espiritual que causa 20 de dano em toda criatura que estiver até 10 metros dele. Além de perder 20 pontos de mana.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O espectro guardião 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 espectro guardião é imune a frio, fogo e contusão.





Golem de Ossos (Serpente)

Atributos

Força	5
Agilidade	8
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 80

Pontos de Mana: 0

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 12/perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Golem (Ossos)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a frio, eletricidade e perfuração.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Golem de Ossos (Emaranhado)

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 0

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 14/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Golem (Ossos)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: O Golem de Ossos é imune a frio, eletricidade e perfuração.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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



Arvore Assombrada (Pequena)

Atributos

Força	7
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 0

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 12/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Morto-Vivo (Maldição)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada é imune a eletricidade e contusão.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque desta criatura deve testar For (Dif 8). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Arvore Assombrada (Grande)

Atributos

Força	9
Agilidade	5
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 0

Defesa: 14

Ataque Corporal:

Soco (For; Dano = 12/contusão)

Habilidades:

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

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

Morto-Vivo (Maldição)

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A Arvore Assombrada é imune a eletricidade e contusão.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Morcego-Lobo (Filhote)

Atributos

Força	4
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	2

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 10

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 8/perfuração)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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

Morcego-Lobo (Adulto)

Atributos

Força	6
Agilidade	8
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 50

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 12/perfuração)

Habilidades:

Beber Sangue

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: Após acertar um ataque de Mordida, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana, mas ficando vulnerável a ataques. Neste turno sua Defesa estará reduzida em -5.

A vítima então pode sair vencendo um teste resistido de Força. Se ela não escapar, você pode continuar a beber sangue da vítima no próximo turno. A vítima então receberá 10 pontos de dano por 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.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

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



Ogro Zumbi

Atributos

Força	6
Agilidade	2
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 0

Defesa: 10

Ataque Corporal:

Clava Gigante (For; Dano = 20/cont.)

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 (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.

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.

Humano Zumbi

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 0

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Clava (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 (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.



Cão Zumbi

Atributos

Força	3
Agilidade	3
Inteligência	-
Vontade	-

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 0

Defesa: 8

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 10/perfuração)

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 (Zumbi)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O zumbi é imune a frio e contusão.



Humano Carniçal

Atributos

Força	4
Agilidade	4
Inteligência	1
Vontade	4

Pontos de Vida: 20

Pontos de Mana: 20

Defesa: 9

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Doença Carniçal

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Toda criatura que receber uma mordida de um carniçal, deve fazer um teste de Força (Dif 10). Se falhar, se tornará carniçal em no máximo 4 horas ou se morrer antes.

Especial: Se a vítima cortar o membro mordido pelo carniçal, ele não se tornará um.

Morto - Vivo (Carniçal)

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: O carniçal é imune a frio.