

Aventura para o RPG

# Mighty Blade



O Último Sacrifício



**Aventura para o RPG**

# **Mighty Blade**

## **O Último Sacrifício**

Escrito por Tiago Junges  
Ilustrado por Domênico Gay

**[www.mightyblade.com](http://www.mightyblade.com)**

# O Último Sacrifício

**Resumo da Aventura:** No vilarejo de Blackbridge, algumas mulheres estão sendo raptadas por carniçais das sombras. Seguindo os rastros, os heróis encontram uma mansão abandonada, e lá uma feiticeira maligna está realizando um ritual para se tornar um liche!

**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 Blackbridge, que é dividido por um rio e se localiza perto de uma floresta. Você pode situar a aventura aonde quiser de seu mundo, podendo até mudar o nome do vilarejo.

**Preparação:** Esta é uma aventura para personagens já experientes (entre os níveis 4 e 6). Os personagens podem viver no vilarejo ou estarem de passagem por ele em busca de aventuras.

**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!

## Blackbridge

Blackbridge é um vilarejo simples com 1300 habitantes. É voltada ao comércio e a extração de madeira. O líder da comunidade é o burgomestre Stephen Woods.

O vilarejo possui três bairros (mercado, residências e madeiras) e é cortada por um rio. No centro há uma grande ponte feita de grandes pedaços de madeira. A madeira é escura e muito resistente, e é o símbolo do local.

A taverna “A Pedra Pontuda”, que se localiza perto da ponte, é o ponto de encontro de todos viajantes. Possui hospedagem para 30 pessoas e possui a melhor cerveja da região.

Além de outros locais conhecidos, como o templo de Denalla, a deusa da vida, e a madeira de Glonter, o anão lenhador.

## Os Desaparecimentos

Há alguns dias, alguns habitantes alegaram que suas esposas e filhas estavam desaparecendo. Ninguém havia dado tanta atenção a isto até que a filha mais velha do burgomestre desapareceu. Isto fez com que se espalhassem pela cidade, cartazes com recompensa de 600 moedas para quem conseguisse saber alguma informação dela.

Todos em Blackbridge só falam sobre isto. Nenhuma mulher sai de casa desde então, com exceção das meretrizes. Se forem interrogadas, elas dirão que não acreditam nessa história de seqüestro, e que os negócios estão até melhores.

Se os heróis decidirem ir até a casa de Stephen Woods, o burgomestre, ele irá recebê-los em sua sala. Ele parece extremamente abalado e pelos olhos fundos se percebe que não dorme faz dias. Ele dirá com sua voz rouca que sua filha havia saído para passear no bairro das madeiras e nunca mais voltou. Ele mandou os homens da guarda para procurar ela, mas não encontraram nada. Alguns deles estão procurando por ela em toda floresta. A mulher de Stephen morreu a alguns anos e ele vive sozinho com suas 3 filhas, que estão proibidas de descer as escadas. A mais nova observa a sala em um canto das escadas.

No bairro das madeiras, nenhum sinal dela. Mas se falar com o anão Glonter, ele dirá que recentemente viu um grupo de pessoas estranhas andando a noite pelas ruas. Elas vestiam mantos estranhos e escuros e evitavam as luzes. Glonter é gentil e atencioso e oferece para que os heróis fiquem em sua casa. Se aceitarem, Glonter oferecerá também uma deliciosa sopa de coruja que ele mesmo prepara. Ele vive sozinho e evita ao máximo falar de sua vida pessoal.

Se questionado sobre a floresta, Glonter irá contar um monte de histórias, incluindo sobre o lorde que viveu há 50 anos atrás na região. Este lorde possuía uma mansão no meio da floresta, aonde ele achava mais seguro. Hoje a estrada que leva até a mansão está escondida por mato e plantas, mas que ele sabe onde fica.



### Ao Anoitecer

Se os heróis ficarem no bairro das madeiras, irão acordar com um grito. Ao descer até a rua encontrarão um grupo de seis homens vestindo mantos negros segurando uma jovem. Um dos homens está com uma adaga em uma mão e a outra estendida com um corte no pulso e pingando na boca da jovem. Ao se aproximar, eles virarão para os heróis. Seus olhos são brancos e sua pele extremamente pálida. Dois seguram a mulher e tentarão escapar, enquanto os outros 3 atacam o grupo.

#### **Combate:** 3 Carniçais das Sombras

Eles lutarão até a morte e não dirão nada se interrogados.

Se puderem, fugirão para a floresta por uma rota fácil de seguir. Esta rota é uma antiga estrada que segue para dentro da floresta, mas que hoje está escondida por mato e plantas altas. A rota acaba em uma grande clareira no ponto mais alto. Ali está uma antiga e abandonada mansão que pertenceu ao lorde da região.

### A Mansão

A mansão é bem grande e possui dois andares. É toda feita de madeira e parece que antigamente era pintada de branco, mas hoje só se pode ver partes descascadas da tinta que agora estão cinzas ou cobertas de limo. As aberturas do andar de cima estão praticamente todas destruídas.

A porta de entrada está aberta e podem se ver marcas de mãos ensanguentadas. Ao se aproximar, o grupo é surpreendido por dois lobos que atacam imediatamente o grupo. Os lobos estão cobertos de sangue e pelo, e os heróis só notarão que são morto-vivos quando atacarem.

#### **Combate:** 2 Lobos Zumbi

### Sala 1: Salão Principal

Este é o salão principal da mansão. Já foi um local muito bonito e luxuoso. Hoje pode se ver apenas pedaços das tapeçarias nas paredes e rachaduras nas paredes e no chão de madeira. No centro há uma grande escadaria que leva ao andar acima, e abaixo tem uma porta para a esquerda, outra a direita e uma aos fundos.

Há também uma portinha em baixo da escada que aparentemente é um armário. Abrindo os heróis encontrarão apenas vassouras e um velho balde de madeira. Se decidirem revirar, encontrarão uma ratazana dentro de um buraco na parede. Se forem desleixados, a ratazana irá morder o dedo do herói. Pegar ele exigirá um teste de Agilidade (Dificuldade 16). Ele fugirá para dentro da parede, e não estará mais acessível.

Um teste bem sucedido de Inteligência (Dificuldade 12; o herói deve ter estudado ou vivido no reino) será o suficiente para os heróis saberem mais sobre a história do reino no período em que a casa foi construída. Dê as informações referentes ao reino do seu mundo, e informe que a casa tem mais de 100 anos, mas que provavelmente foi abandonada há 50.

Ali viveu o Lorde Khas Harkness. Era um nobre importante e herdou o título de sua família. Um dia ele e sua família misteriosamente sumiram. O local foi invadido por bandleiros, mas depois que foi retomada, designaram a terra a outros nobres.

### Sala 2: Sala de Estar

Não há muita coisa, mas se os heróis estiverem procurando por rastros, notarão que passaram algumas pessoas recentemente. A sala está toda destruída, e o teto está desabado no centro. Da para se ver alguns quartos do andar de cima. Há várias cadeiras quebradas e uma grande mesa que está estranhamente intacta. Um teste de Inteligência (Dificuldade 12) pode

identificar que é uma madeira de extrema qualidade que pode resistir a mudança de temperatura e umidade do local.

Há uma lareira de pedra na outra parede. Sobre ela, está um quadro destruído. Se examinado melhor poderá ver alguns rostos na pintura. Parece que eram 4 pessoas: Lorde Harkness, sua mulher e dois filhos homens gêmeos. Na outra parede há um escudo e duas espadas longas com símbolos da família nobre. Estão em más condições, mas podem ser usadas ainda.

Há só mais uma porta, mas está coberta de madeiras e escombros do andar acima. Para tirar os escombros os heróis levarão alguns minutos. Tempo suficiente para alguns Carniçais aparecerem e atacar o grupo.

**Combate:** 1d6 Carniçais das Sombras

Nas paredes de madeira tem muitos buracos. Se ficarem bastante tempo investigando encontrarão dentro de um buraco uma corda presa ao chão. Da para puxar com um teste de Força (Dificuldade 10). Ao puxar da pra se ouvir um barulho de madeira em atrito vindo do outro lado da mansão.

### Sala 3: A Cozinha

Não há muita coisa aqui dentro além de moveis quebrados, baldes e barris cobertos de mofo e fungos. Há talheres e um grande cutelo cravado em uma mesa já destruída pelo tempo.

Há uma porta ao lado que leva a uma escadaria. A porta está destrancada e da pra escutar um choro de alguém lá em baixo.

### Sala 4: Despensa

As escadas acabam em um pequeno aposento com paredes de pedra e chão de terra batida. Está completamente escuro e o grupo precisará iluminar com uma tocha. Há diversas caixas e uma estante, tudo destruído e coberto de mofo. Sentada em uma caixa, está uma mulher com roupas simples chorando com as mãos no rosto. Ela continuará chorando mesmo se os heróis fizerem barulho ou tentarem chamá-la. Se tentarem tocá-la, ela revelará seu rosto sem olhos e gritará com ódio: “Nenhuma lágrima! Nem chorar eu posso!”. Após isso ela sumirá em uma nuvem de poeira.

Na despensa os heróis encontrarão apenas algumas garrafas de vinho, alguns pães

mofados e uns vidros com conservas cobertas de fungos. Há também ferramentas de jardinagem e de cozinha. Se os heróis quiserem cavar em baixo de onde o fantasma estava, encontrarão dois esqueletos de crianças muito parecidos.

Em uma das caixas fechadas os heróis encontrarão diversas picaretas envoltas de palha. Parecem que nunca foram usadas.

### Sala 5: Estufa

É um imenso local com vidros em todos os lados. A maioria destes vidros está quebrado e esverdeado. Há muitas plantas no local e no centro uma grande fonte. A fonte possui água até o topo, mas coberta de plantas e fungos. Pode se ouvir o coaxar de sapos e diversos insetos que vivem por ali.

Ao se aproximar da fonte, os heróis serão surpreendidos com um sapo gigante que pula de dentro da água.

Se alguém do grupo quiser observar a fonte antes de se aproximar, deverá fazer um teste de Inteligência (Dificuldade 14) para perceber os olhos verdes do sapo que se confundem entre as plantas de dentro da fonte.

**Combate:** Sapo Gigante

Se os heróis continuarem procurando ali dentro alguma coisa, poderão encontrar cobras venenosas ou plantas assassinas.

### Sala 6: Biblioteca

Um grande salão com muitas prateleiras e livros velhos. A maioria está destruída pelo tempo e não será encontrado nada de útil. Se houver um conjurador no grupo, ele poderá procurar por algum livro de magia. Para isto ele deve fazer um teste de Inteligência (Dificuldade 16). Cada falha significa que ficou procurando por quase 1 hora e não encontrou. Pode continuar testando até encontrar. Ele encontrará um tomo de Quatro Elementos.

Na escrivaninha toda destruída, os heróis encontrarão um cachimbo e uma caixa de tabaco. Um teste de Inteligência (Dificuldade 12) e o herói que estiver investigando a escrivaninha encontrará um fundo falso na gaveta da escrivaninha e encontrará um velho livro de capa preta com um símbolo desconhecido. Ao abrir o livro, estranhamente as letras escritas começam a se soltar do papel e vira tinta líquida. Não há como saber o que

estava escrito. Se levado a um sábio arcano antes de abrir, ele poderá quebrar a magia que faz as letras sumirem, e revelará que é um tomo da magia Selar Espírito. Uma magia desconhecida que pode prender qualquer criatura em um local e não poderá sair de lá.

Se ficar muito tempo nesta sala, um ou mais carniçais aparecerão.

**Combate:** 1d6 Carniçais das Sombras

Se os heróis puxaram a corda da sala 2, a estante de traz da escrivaninha estará aberta como uma porta. Uma escadaria em caracol de pedra levará para baixo.

## Sala 7: O Quarto do Casal

Não há mais teto neste aposento, e o chão parece instável. Um teste de Agilidade será necessário para caminhar ali (Dificuldade 10). Aquele que falhar, cairá no meio da sala 6. Se o personagem é muito pesado (use a lógica) aumente a dificuldade deste teste.

No meio há uma cama de madeira e pedaços de panos que parece ter sido uma linda coberta. Se conseguirem entrar, poderão revistar os criados mudos e encontrarão um baú com algumas jóias de pedras preciosas totalizando 600 moedas. Se olharem em baixo da cama encontrarão uma mala de couro duro com um vestido de casamento já comido por insetos, e uma adaga estranha coberta de jóias (custando 200 moedas). Se o conjurador tentar detectar magia, descobrirá que é um item de aura forte, mas não saberá seu poder.

## Sala 8: Outros Quartos

Todos os outros quartos desabaram para o andar de baixo e não há o que ver ali.

## Sala 9: Entrada do Templo

As escadas descem por vários metros até tontear. Elas acabam em uma grande sala de pedra detalhadamente esculpida. Há runas em todas elas com detalhes de caveiras tão perfeitas que parecem que são de verdade. A sala está iluminada por tochas que estão nas paredes. Na frente há uma grande porta dupla de madeira fechada. Da pra se ver a luz lá de dentro e vozes ao longe. Na lateral do aposento há uma porta simples de madeira pregada com madeiras na

porta. Parece que tentaram selar a porta de todas as maneiras possíveis. Não da pra se ouvir nada lá dentro.

Se fizerem muito barulho, os carniçais da sala 11 irão entrar e atacar o grupo.

## Sala 10: Sala Proibida

Para abrir a porta será necessário retirar todas as tábuas e arrombar a porta (Dificuldade 10). Se um dos heróis quiser destruir a porta, basta vencer um teste de Força (Dificuldade 12). Lembre-se que isso pode chamar a atenção dos carniçais da sala 11.

Ao abrir a porta, os heróis encontrarão uma grande sala escura. Ao iluminar os heróis verão ossos humanos por todas as partes e uma mantícora que ataca imediatamente.

**Combate:** Mantícora Amaldiçoada

Para lutar os heróis terão que iluminar a sala, caso contrário todo ataque é contado como inaptidão (rolando 1d6). Não há mais nada na sala.

## Sala 11: Sala de Preparação

Este grande aposento está bem iluminado e sem qualquer mobília. Na parede oposta a entrada há uma grande porta dupla e a direita tem um cadáver com uma túnica esfolada encostado na parede. E há 8 carniçais das sombras o observando. Ao abrir a porta, os carniçais atacam imediatamente os heróis.

**Combate:** 8 Carniçais das Sombras

Após matar os carniçais, o cadáver começou a se mover, e erguendo a cabeça uma voz cadavérica fala: *“Me ajudem! Ela me amaldiçoou! Preciso me levantar”*. O cadáver insiste para que o ajudem a levantar. Se questionado, ele falará da feiticeira que ele enfrentou e que o tornou assim. Se algum herói tocar no cadáver, automaticamente desmaiara. E o cadáver levantará e atacará o resto do grupo.

**Combate:** Lorde Liche Enfraquecido

Ao destruir o liche, ele virará poeira e voltará após 2 horas. Ele não pode sair desta sala. Antes de desaparecer ele gritará com ódio: *“Maldita! Irá fazer meu ritual!”*.

## Sala 12: Sala dos Sacrificios

Atrás da porta dupla há um grande corredor. Nas paredes runas e imagens de crânios humanos e tochas a cada 5 metros. É um corredor muito longo e possui uns 30 metros de extensão. Da pra se ouvir gritos femininos e choros. No final do corredor há um gigantesco salão com um altar, e uma feiticeira prestes a sacrificar uma mulher (a filha do Burgomestre). Dez carniçais das sombras estão falando palavras estranhas. Quando os heróis aparecem, eles param e atacam.

**Combate:** 10 Carniçais das Sombras e a Feiticeira Maligna

A feiticeira ficará atrás do altar atacando com sua Rajada de Energia e Bola de Fogo. Se alguém se aproximar ela usará Ariete Mágico para afastá-lo. Se estiver com 20 pontos de vida ou menos, a Feiticeira tentará sacrificar a mulher, gritando: “Não deixarei que tolos acabem com meu ritual! Farei mesmo assim! Lordes demônios! Me dêem a vida eterna!”. A menos que os jogadores consigam pensar em algo para impedi-la, ela matará a jovem, e então ficará um turno se contorcendo e qualquer um que tentar atacá-la ficará paralizado por um turno. Ela então se levantará como um liche.

**Combate:** Feiticeira Liche



### Conclusão

Se voltarem ao Burgomestre com a notícia sobre a Feiticeira e seu plano, e com alguma prova de que a destruíram, o Burgomestre recompensará os heróis com 300 peças de ouro para cada um. Se eles trouxerem ainda sua filha viva, ele dobrará o valor da recompensa.

---

## 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.

### Lobo Zumbi

For 4 Agi 4 Int - Von -  
PV: 30 PM: 20 Defesa: 9  
Mordida: +4 Corporal / Dano 10 (perf.)

Habilidades:

\* Mente Vazia (suporte)

Imune a magias que afetam a mente.

\* Corpo Amórfico (suporte)

Imune a morte instantânea e acertos críticos.

\* Imunidade a Frio (suporte)

Imune a dano de Frio.

### Lorde Liche Enfraquecido

For 3 Agi 3 Int 9 Von 9  
PV: 80 PM: 90 Defesa: 8  
Unhas: +3 Corporal / Dano 6 (corte)

Habilidades:

\* Energia Sombria 2 (ação, mana 30, dif 13)

Vítima perde 20 pontos de vida e 20 pontos de mana, mas pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

\* Aura Gélida (suporte)

Todos que estiverem até 3 metros de você recebem 4 de dano de frio por turno.

\* 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.

## Sapo Gigante

For 6 Agi 5 Int 3 Von 4

PV: 60 PM: 20 Defesa: 11

Língua Espinho: +5 Distância / Dano 12 (perf.)

Habilidades:

\* Língua Perigosa (suporte)

Sua língua pode esticar até 10 metros de distância. Na ponta há espinhos com uma espécie de veneno. Qualquer um atacado por ele deve fazer um teste de Vontade (Dif 12). Se falhar, ficará imóvel por 3 turnos.

\* Visão Noturna (suporte)

Pode enxergar na escuridão.

## Mantícora Amaldiçoada

For 7 Agi 6 Int 3 Von 6

PV: 60 PM: 60 Defesa: 13

Garras: +7 Corporal / Dano 14 (corte)

Mordida: +7 Corporal / Dano 16 (perfuração)

Espinhos: +6 Distância / Dano 14 (perfuração)

Habilidades:

\* Chuva de Espinhos (ação, mana 20)

Com um rápido movimento de seu rabo, você arremessa espinhos nos oponentes. Todos que estiverem até 10 metros recebem 10 de dano.

## Feiticeira Maligna

For 3 Agi 4 Int 8 Von 8

PV: 80 PM: 80 Defesa: 10

Adaga da Morte: +3 Corporal / Dano 12 (frio)

Habilidades:

\* Rajada de Energia (ação, mana 10, dif 14)

Vítima recebe 14 de dano.

\* Bola de Fogo (ação, mana 20, dif 12)

Vítima recebe 20 de dano de fogo e alvos adjacentes recebem 10 de dano de fogo.

## Feiticeira Liche

For 4 Agi 5 Int 10 Von 12

PV: 100 PM: 200 Defesa: 10

Adaga da Morte: +3 Corporal / Dano 12 (frio)

Habilidades:

\* Rajada de Energia (ação, mana 10, dif 14)

Vítima recebe 14 de dano.

\* Bola de Fogo (ação, mana 20, dif 12)

Vítima recebe 20 de dano de fogo e alvos adjacentes recebem 10 de dano de fogo.

\* Aura Gélida (suporte)

Todos que estiverem até 3 metros de você recebem 4 de dano de frio por turno.

\* 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.



## Carniçal das Sombras

For 4 Agi 5 Int 1 Von 2

PV: 30 PM: 30 Defesa: 10

Espada Curta: +4 Corporal / Dano 8 (corte)

Habilidades:

\* Imunidade a Frio (suporte)

Imune a dano de Frio.

\* Visão Noturna (suporte)

Pode enxergar na escuridão.



## Masmorra da Mansão:



# Próxima Aventura: A Volta do Lorde Lich

Esta é um pequeno gancho para a sua próxima aventura. Se você quiser, use este material e monte você mesmo os desafios!

## O Diário

Após destruir a feiticeira, os heróis encontrarão na sala diversos livros de magia e um diário. O diário parece muito velho e sua capa feita de couro de cabra com um desenho mal feito na capa na forma de um crânio.

Lendo rapidamente pode se saber que é o diário de um lorde feiticeiro que se tornou liche. E que sua filha o aprisionou neste calabouço. Ele só conseguirá sair quando o sangue de alguém tão ruim como ele cair ali.

Há o mapa e varias inscrições de um laboratório onde o Lorde Liche fazia suas experiências. O local não é longe dali. Aparentemente é uma espécie de observatório nas montanhas.

## Na Sala de Preparação

Para sair, os heróis terão de passar pela sala de preparação (sala 11) onde estava o Lorde Lich. Quando eles entram, ele está de pé e fala: *“Obrigado por destruí-la. Agora estou livre! Hahaha!”*. Se atacado, ele irá usar *Despertar dos Mortos* e atacar.

### Combate: Lorde Liche Fortalecido

Se os heróis não quiserem lutar, ele irá sair levitando com uma velocidade muito alta, destruindo com magia qualquer obstáculo na sua frente. Será difícil de acompanhar, mas os heróis notarão que ele vai em direção ao laboratório nas montanhas.

## Continuando...

O resto da aventura está com você! Desenhe o mapa em um papel (não se preocupe com detalhes, faça como quiser!). Invente o resto da história! Improvise na hora se quiser, ou prepare antes. Quem sabe o Lorde Liche possuía alguns monstros de estimação? Suas experiências podem ter dado vida a aberrações! Invente o que quiser! Faça a sua aventura!

## Lorde Liche Fortalecido

For 5 Agi 5 Int 9 Von 12

PV: 120 PM: 200 Defesa: 8

Unhas: +3 Corporal / Dano 6 (corte) + 4 (frio)

Habilidades:

\* Energia Sombria 2 (ação, mana 30, dif 13)

Vítima perde 20 pontos de vida e 20 pontos de mana, mas pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

\* Despertar dos Mortos (ação, mana 20, dif 14)

Escolha um esqueleto ou cadáver perto para transformá-lo em zumbi ou esqueleto. Ele fará o que você mandar.

\* Aura Gélida (suporte)

Todos que estiverem até 3 metros de você recebem 4 de dano de frio por turno.

\* 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.









## Segundo Andar

