



O CARVALHO DA MONTANHA ENCANTADA

Esta aventura foi concebida com uma tentativa de que esta se adapte a qualquer cenário, apesar de ter sido baseada no GUPRS FANTASY. Eu não tinha a intenção de causar qualquer prejuízo aos detentores dos direitos autorais desta obra, e caso ocorra qualquer problema, desde já me desculpo. Para se jogar esta aventura vão se fazer necessários também o uso de alguns suplementos que eu mesmo criei. Se você desejar estes materiais é só me mandar um e-mail, que eu te darei os arquivos com só um pagamento: a promessa que você vai me mostrar todos os pontos que ficarem confusos ou que precisarem de alguns retoques neste material. A aventura foi feita com minha visão interpretativa do sistema proposto, e qualquer um que tenha sugestões ou críticas entre em contato pelo e-mail: pliniomonteiro@hotmail.com

Parte 1: Vila em festa

Os personagens estão de passagem em uma vila à caminho de Megalus. A vila de Oakwood está em grande festa comemorando o dia do carvalho. Percebe-se que todas as pessoas da vila tem uma vitalidade incrível e existem muitos aldeões de mais de 90 anos. Alguns habitantes tem mais de 120 anos. A feira tem muitas atrações todas lembrando do carvalho. Em uma tenda são servidos os famosos chás de casca do carvalho. Atesk o atendente fala como o chá garante a longevidade das pessoas, e são usadas pastas para curar os ferimentos. O chá custa 5 m.c : quem beber do chá se sentirá extremamente disposto com bônus de +2 na vontade para qualquer coisa que tenha a ver com a motivação e recuperará 1 st/5 min, durante 2 horas. O unguento cura em 4 horas ferimentos de até 3 de dano e custa 30\$.

Em um pequeno palanque é contada a historia do carvalho que dizem ter mais de 2000 anos. Os moradores celebram essa data como uma forma de renovação da vida, pois a árvore da frutos. Existem rumores de que aqueles que os comeram ganharam poderes de cura e força imensos. Mas existe um guardião, muito antigo que caminha por entre as arvores que impede que qualquer um que tente pegar os frutos desta. Um velho chamado Rofin, que esta contando as lendas explica que eles devem seguir o córrego das lamentações até sua fonte, e de lá seguir aquele que não pode ser visto(o vento). Ele diz também que até hoje não é conhecida forma do guardião. A lenda diz que o fruto deve ser pedido para o carvalho, para que este possa ser entregue. Neste ponto aparece na vila um mensageiro de Carasius, um importante comerciante Megalano que esta muito doente e depois de tentar todos os tipos de cura mágica, vê sua ultima esperança na fruta do carvalho. Ele oferece uma recompensa de até 5000\$ pelo fruto da arvore.

* Obs: eu não quis incluir um dialogo ou apresentação aos jogadores, pois gosto de improvisar e criar um campo aberto, e que muitas vezes, se pré-programado pode ser malogrado por causa de diferentes reações do PCs. Por isto mestre, sinta-se à vontade para criar um dialogo pré-programado, ou apresentação, mas não se esqueça de uma coisa: Isto é Role Playing Game, e o mestre tem o "dever" de criar um clima que ofereça aos jogadores a sensação de realmente estar vivenciando à situação proposta.

Parte 2: Pedágio no rio

São 5 dias de viagem pela floresta até o rio. Ele fica em um barranco de 15 metros de comprimento e uma pequena ponte. No rio eles encontrarão um pequeno Kobold que se apresentará como Rioukerinch. Ele dirá que como construtor da ponte pede um pedágio de 30mc por cabeça para cruzá-la ou seguir no rio. Com teste de visão -2 vs furtividade 14 se percebe dois seres escondidos atrás das árvores. Em caso de não pagarem o imposto ele se tornará agressivo. Caso eles reajam ele pulará no rio. Dois orcs guerreiros com maças sairão em 2 turnos de debaixo da ponte à frente bloqueando a passagem. 2 virão de trás e dois arqueiros (assaltantes) atacam de cima.

Parte 3: Seguindo o invível

Subindo o rio dois dias eles chegarão à um lago em cima de uma montanha. Lá o vento é constante e forte apontando para a floresta. Com um teste de IQ eles podem seguir o caminho do vento que uiva muito. O vento impede qualquer tentativa normal de se acender uma fogueira.

Parte 4: O guardião do carvalho

Seguindo o vento por 1 dia eles encontrarão o velho carvalho. Aparentemente não existe nenhum guardião. No entanto à uns 50 metros do carvalho eles serão encontrados pelo Treant. Faça um teste de reação para o treant: com um redutor de -3 se eles possuírem algo que ameace uma árvore e mais -3 se eles ameaçarem retirar os frutos do carvalho. Em caso de reação boa ou melhor ele falará exatamente como chegar ao carvalho, mas falará para eles não comerem os frutos (Os frutos do carvalho que são responsáveis pela magia da floresta); em caso de neutra ou ruim ele passará a seguir os personagens por um instante (furtividade 8) e então os indagará personagens sobre o que eles querem em suas terras. Ele ficará agressivo se eles falarem que vão comer os frutos do carvalho e falará para eles irem embora. Em caso de reação ruim ele simplesmente atacará.

O carvalho mágico tem uns 40 metros de altura, com vários frutos parecidos com pêssegos prateados em seu alto. A área em volta deste é seletiva (+3) à magias de plantas, natureza e cura em geral. Para escalar o carvalho são necessários 2 sucessos em escada +2 (falha queda: 2Dx nº da jogada). Qualquer ferimento ao carvalho é regenerado à medida de 1 de HT por turno, ele tem RD9. Por mais força que se faça para arrancar um fruto ele não cairá. Se ele receber um dano maior que 8 ele cairá. Para arrancar com a mente deve-se fazer um teste de IQ pedindo a fruta para o carvalho. A fruta do carvalho se estraga em dois dias virando uma safira de valor 100\$. As seiva do carvalho coagula virando pequenos cristais. Os jogadores podem pegar até 2Dx2 frutos (todos os frutos da árvore).

Parte 5: A maldição do fruto

A fruta tem uma ótima aparência e aroma. Qualquer personagem que tenha desvantagem gula deve fazer um teste de IQ para evitar comê-la. Qualquer um que venha a comer da fruta deve fazer uma resistência contra sugestão 15 para evitar comer quantas frutas estiverem a seu alcance. Personagens com gula fazem o teste com redutor de -4. O personagem que falhar no teste tentará de acordo com seus meios a comer o máximo de frutas. No caso de uma falha crítica o personagem pode tentar trapaças ou agressividade para pegar todas as frutas.

Quem ingerir as frutas primeiro se sentirá muito bem disposto tendo mais +2 em seus testes de vontade e resistência à fadiga por 1D horas e recuperará 2D pontos de dano.

Quando um personagem que falhar no teste abaixo, tentar sair da floresta ele começará a se sentir muito fraco. A partir do quarto dia cada personagem perderá um ponto de fadiga por hora quando a fadiga chegar a três ele começará a perder HT. Para deixar a floresta deverá fazer um teste de vontade e em caso de sucesso um de HT por hora para evitar perder 1D de dano. Estes danos só podem ser curados voltando para floresta.

Faça um teste de HT+abascanto vs16. Em caso de falha, a cada 8 dias –(margem de falha (min 2 dias)) o personagem avançará um estágio em uma terrível transformação:

Primeiro estágio: O personagem perde um pouco de apetite, mas se sente extremamente forte. Ele ganha bônus de +1 em HT. Ele também fica com uma grande vontade de tomar sol. Ele também passa a regenerar 1 de HT a cada doze Horas.

Segundo estágio: O personagem perde muito apetite e fica quase sem fome, mas mais forte ainda. Ele tem +1 em e ST e HT e regenera um ponto de HT por Hora. Ele sente uma vontade intensa de ficar ao sol(faça um teste de Vontade se Houver uma intensidade grande de sol para evitar que ele fique lá por 1 hora, depois repita o teste).

Terceiro estágio: O personagem perde completamente a fome. Sua pele passa progressivamente a ficar verde, começam a nascer gramíneas no lugar dos pelos, as unhas escurecem. O personagem ganha mais 1 de RD e passa a regenerar um de HT por 10 minutos. O teste para resistir ao sol é feito com um redutor de -1.

Quarto estágio: ele passa a ter nojo da comida. Sua pele se torna uma casca grossa com RD 2 DP1, e a essa altura ele não tem mais pelos, somente gramíneas e folhas. Qualquer armadura não flexível e apertada que ele usar passará a incomodar muito, devido à pele. Faça um teste de vontade-2 por dia para tira-lá. Se ele a continuar a usar ele terá um redutor de -2 em DX. Tem mais 2 ST e HT regenera 1 HT por minuto. Os testes para resistir ao sol tem redutor de -2.

Quinto estágio: As extremidades do personagem se tornam pequenas raízes;ele tem um redutor de 1 no movimento e -3 em todas habilidades que exijam maipulação. Sua casca engrossa mais tendo DP2 e RD4.Tem mais 3 de ST e HT e regenera um de HT por 3 turnos. O personagem sente uma vontade extrema de tomar sol, devendo resistir com -6. Ele deverá também fazer um teste de vontade a cada vez que tomar sol, se falhar o personagem cairá em sono de 2Dx12 anos. Durante esse tempo o personagem enraizará e viverá como uma arvore. Se ele for acordado em um tempo menor que a metade do sono o personagem estará cansado com fadiga 2 e só recuperará essa quando voltar a dormir. Se ele for acordado normalmente ele estará sonolento com DX e IQ-2 durante 3D dias.

Parte 6: Se perdendo no caminho

Os personagens devem fazer um teste de IQ-7 para perceber que o vento não está mais guiando na mesma direção. Ele começa a fazer pequenas mudanças que cada vez mais aprofundam os personagens na floresta. Se eles não perceberem com um teste eles poderão refazer o teste no fim de 1 dia de caminhada com um bônus de +2. No segundo dia fica obvio que o vento está guiando eles em posições erradas. Se eles perceberem de primeira eles poderão voltar pela sua própria trilha com um teste de rastreamento-9(o vento apaga as marcas).

Parte 7: O homem arvore

Depois de caminhar aleatoriamente por 1D dias eles encontrarão uma lareira em meio a floresta. No meio desta está uma pequena arvore solitária. Com um teste de visão à distancia se percebe que ela parece ter pequenos trapos e vestimentas. De perto pode notar que ele tem ela tem uma forma humana bem definida. Quando os personagens se aproximarem ou encostarem nele, este despertará. Se isto não ocorrer façã-o despertar de qualquer jeito.

Ele dirá que está com muito sono, e pedirá para os personagens irem embora. Se eles começarem a fazer perguntas ele somente as responderá se eles prometerem ir embora. Ele perguntará em que ano do senhor eles estão, e então se assustará dizendo que já está dormindo à mais de 100 anos. Ele dirá que ele estava doente, e que achou que sua única salvação seria comer o fruto. Quando ele começou a mudar ele pediu ajuda à um espírito da floresta, mas antes que ele pode-se reverter este efeito ele achou esta clareira tão aconchegante que resolveu tirar uma soneca. O espírito da floresta se chama ninfa e todo dia quando o sol está no meio do céu ela se banha em um lago à 2 horas dali. Ela é tão bela que qualquer ser masculino que olhar para ela pode ficar cego ou até morrer.

Obs: se precisar da ficha do homem arvore use um NPC qualquer e aplique as modificações descritas para o quinto estágio de transformação.

Parte 8: A ninfa do lago

Ao chegar ao lago eles verão não verão nada no primeiro instante. Se eles não declararem que estão de olhos fechados eles ouvirão cantos de uma voz feminina muito bela. Se mesmo assim eles não o fizerem eles deverão fazer um teste de audição para ouvir o barulho da água se mexendo. Aqueles que não o fecharem os olhos verão por um instante a bela imagem da ninfa, para então fazer um teste de resistência contra ela. (*precisa-se de suplementos para se jogar, entre em contato por e-mail*) Então percebendo da presença dos personagens ela perguntará o que eles querem com sua voz ecoante e hipnótica. Ela contará como os frutos do carvalho são toda a fonte de mágica desta floresta. Ela dirá que aqueles que comem o fruto ganham uma ligação muito forte com o carvalho que transforma seus corpos e mente progressivamente em uma planta. A única maneira de se quebrar a maldição é tomar água da fonte dos antigos. A fonte dos antigos fica em um templo dentro de uma caverna, que se chega por uma antiga trilha de peregrinação(2 dias dali). Deve-se levar a flor púrpura que nasce nos Alpes da floresta(3 dias).

Parte 9: A flor púrpura

A flor púrpura fica no meio de um pequeno vale em meio à montanha. Os personagens sentiram algo estranho ao se aproximar desta. A flor cria pequenas ilusões de sombras que parecem se mexer(NH15) e ativa medo, em qualquer um que olhe para ela à menos de 10 metros, de modo que quem estiver neste campo de ação deve tentar resistir contra pânico 16 para evitar sair correndo de medo. Aqueles que falharem no teste devem tentar sair correndo o mais rápido possível. Aqueles que o fizerem tentarão descer pelas montanhas o mais rápido possível, tendo que fazer um teste de IQ tentar fazer alguma ação que auxilie na fuga. No caso de falha eles deverão descer à toda velocidade; faça um teste de DX-2. Em caso de falha o personagem começará a rolar levando 1D de dano(armaduras protegem como em uma queda). Faça um teste de DX-4 para ver se ele se recupera e levanta. O processo acima deve ser feito três vezes. Aqueles que fecharem os olhos não serão afetados pelo medo.

Parte 10: O templo dos antigos

A entrada dos templos dos antigos é uma caverna com duas estatuas de deuses da natureza. Percorrendo um pequeno corredor eles chegarão à um galeria cheia de estalagmites e estalactites. A escuridão nesta área é muito grande(-10) e existem tochas pela paredes que podem ser acesas. No final deste saguão, passando por duas pilastras gigantes, esta uma cabeça de leão do qual jorra uma fonte de água. Posicionado à direita da entradas perto de uma tocha está um Roper, que tomou esta caverna como habitat se alimentando dos animais que ali' adentram. Faça um teste de sentidos vs camuflagem 18 para percebe-lo, já que ele está se disfarçando de rocha. Personagens que tenham o olfato melhor que o paladar podem fazer um teste deste à 2 metros de distancia para perceberem um cheiro estranho vindo da rocha. A flor púrpura tem a função mágica de agir contra ele sobrepujando sua resistência mágica e causando o mesmo efeito da mágica Terror (gurps magia pág 56)16 sobre este. Para tanto se faz necessário o toque da flor no corpo do ser.

Parte 11: A fonte dos antigos

Quem beber da fonte dos antigos terá todos os sinais da maldição retirados instantaneamente com uma fumaça que retirará todos os sinais desta.

A partir deste ponto a aventura acabou e os personagens provavelmente vão ficar putos, pois não vão receber nenhuma recompensa por seus atos, a não ser a própria vida. Mas lembre-os que eles ainda tem os frutos cristalizados(isto é, se eles ainda não comeram todos).

Editado Por Cristiano de Paula Costa
Publicado em O Penhasco - RPG www.penhasco.hpg.com.br