

MORCEGOS SAÍDOS DO INFERNO!

RAFAEL BELTRAME

Salve, pessoal!

MORCEGOS SAÍDOS DO INFERNO é a primeira de uma série de aventuras curtas, feitas especialmente para um Mestre e um Jogador apenas, com o intuito de proporcionar divertimento em dias de poucos participantes em sua mesa!

Além disso, ela pode ser usada para dar alguns XPs ao personagem de nível mais baixo, introduzir o novo personagem na campanha, ou ensinar um amigo a jogar RPG.

Isso não quer dizer que será uma aventura fácil, mas aqueles que buscam fama e riquezas devem estar preparados para tudo, até mesmo morcegos saídos do inferno!

A aventura começa no vilarejo de Rivels, famoso por sua mineração, povo simpático e muito supersticioso, cheio de crendices e hábitos.

Devidamente alojado em uma taverna, ou mesmo na casa de algum camponês a quem tenha prestado serviço, o personagem recebe uma notícia preocupante: bestas noturnas, escuras como a unha do diabo, estão atacando os mineradores locais!

A princípio, era apenas em algumas salas da “Jimtodd” (em Rivels, costuma-se batizar as minas), mas teme-se que logo se espalhem até o vilarejo!

Desta forma, os mineradores da Jimtodd precisam urgentemente do auxílio de alguém que não tenha medo e que possa lidar com estas criaturas.

RESUMO DA MISSÃO

O que: retirar as “bestas” (morcegos) da caverna.

Onde: cavernas Jimmtodd, facilmente localizadas por indicação.

Como: de qualquer forma, seja matando-as ou ex-

pulsando todas elas.

Tratar com: Marvin “Almôndega”, chefe dos mineradores de Jimmtodd. Ele se encontra em sua casa, ou na taverna Recanto Solitário.

Recompensa: 50PO/ Negociável – até 55PO/ Máx- 55PO e 2 barras de prata (5PO/ 1 kg cada).

Obs: ninguém sabe que são morcegos, julgando serem pequenos demônios alados.

“MAS ESPERE, COMO OS MINERADORES NÃO SABEM O QUE SÃO MORCEGOS?”

BEM, CARO MESTRE, PORQUE ESTES MORCEGOS NÃO SÃO MORCEGOS NORMAIS. NA VERDADE, ELAS ERAM, MAS FORAM TRANSFORMADOS EM MORCEGOS MANÍACOS POR CONTA DE UMA ESTRANHA RADIAÇÃO DENTRO DE JIMMTODD. EM DADO MOMENTO, OS MINERADORES ATINGIRAM UMA PAREDE QUE, EM SEU LADO OPOSTO, REVELOU UMA MISTERIOSA PEDRA AVERMELHADA E LUMINESCENTE. CONTENTES PELA DESCOBERTA, MAS INCAPAZES DE QUEBRAR A PAREDE ATÉ O FIM NAQUELE INSTANTE, OS ÁVIDOS MINERADORES RESOLVERAM VOLTAR OUTRO DIA COM PICARETAS MELHORES E MAIS HOMENS PARA AJUDAR. CONTUDO, ESTE “DIA DE DESCANSO” PERMITIU QUE A RADIAÇÃO ATINGISSE OS MORCEGOS DO LOCAL, TRANSFORMANDO-OS EM MONSTROS SANGUINÁRIOS!

1 ENTRADA

(Para explorar a mina, será necessário algum tipo de iluminação)

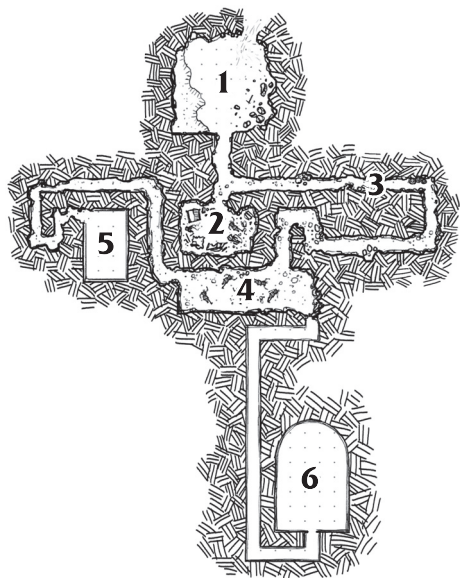
A sala ampla exala um odor terroso. Marcas nas paredes indicam golpes aleatórios de picareta, provenientes de alguma luta. Uma picareta está perdida entre alguns pedregulhos.

2 SALA DE DESCANSO

Em meio ao caos do acampamento, apenas uma barraca está em pé, e um estranho som, emana dela. Ao averiguar, o personagem encontra uma criatura horrível e desfigurada, prostada no chão. Ela se arrasta para pegar o pé do aventureiro. Na verdade, é o único minerador sobrevivente, mutilado e incapaz de falar. Uma observação detalhada revela o símbolo dos mineradores em sua roupa. Levá-lo de volta a Rivels concederá 200 XP de recompensa.

3 O LONGO TÚNEL

Abafado e com forte cheiro de sangue, este corredor parece instável. A cada 9m percorridos (3 quadrados), existe 1 chance em 6 de um pedregulho despencar, causando 1d4 de dano.



Depois do primeiro desabamento, é possível fazer uma JP(DES) para evitar os próximos acidentes.

4 NINHOS
Rachaduras ao sudeste da sala emanam uma luz avermelhada. Este foi o ponto onde os mineradores encontraram a pedra, do outro lado da parede. No chão, 5 mineradores mortos abrigam morcegos infernais dentro de seus troncos, como ninhos. Perturbações irão despertar as criaturas!

Dentre os corpos dos mineradores, é possível encontrar 22 PP, uma faca e um pequeno tubo metálico com óleo de lamparina. Quebrar a parede rachada requer uma picareta e 3 testes de FOR bem sucedidos.

5 ÁREA INEXPLORADA
O túnel apertado não foi explorado pelos mineradores. Engatinhar pelo buraco leva até uma estranha sala feita de metal, sem emendas. Ouve-se um leve zunido atrás de uma parede, mas não é possível precisar o que seja. O reflexo do personagem parece se mover com atraso, como se falhasse em o imitar. Outras reações paranóicas ocorrem a quem ficar mais tempo no local.



MORCEGO INFERNAL

[PEQUENO E CAÓTICO]

PV 3

CA 14 JP 16 MV 18V

M 12 P13XP

ATQ 1 MORDIDA +2 (1D4+FEBRE)

Febre: um alvo mordido pelo morcego infernal deve ser bem sucedido em uma JP (CON) ou sofrerá intensa febre, recebendo -1 em todas as jogadas de dados por 24 horas.

6 CORAÇÃO

Após quebrar a parede, revela-se que não era apenas uma pedra avermelhada, mas todas as pedras deste corredor. Elas irradiam uma luz que, após iluminar diretamente o personagem por mais de 15 minutos, irá causar alucinações demoníacas, visíveis apenas pela visão periférica do personagem. A sala ao final do caminho leva a uma estátua gigante, um gárgula adormecido de 15 metros de altura. Dez morcegos infernais atacarão o personagem, assim que ele entrar na sala.



GÁRGULA

[MÉDIO E CAÓTICO]

PV 34

CA 14 JP 17 MV 12V

M 6 P320XP

ATQ 2 GARRAS +4 (1D6+1)

Estraçalhar: se uma gárgula acertar ambos ataques contra a mesma vítima, ela causa +1d6 pontos de dano.

Camuflagem: uma gárgula pode se passar por uma estátua. É necessário 1 em 1d6 para perceber que não se trata de uma imagem de pedra, mas sim de uma criatura viva.

A estátua tem duas grandes gemas triangulares, uma em cada mão. Remover a vermelha despertará o gárgula, enquanto a azul não faz nada, mas vale 3000 PO.