



Casa do Alquimista

© PUNHAL DA VERDADE

AVENTURA SOLO - COOPERATIVA - GRUPO
PARA PERSONAGENS INICIANTE(S) (OU NÃO)!

SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES

Sinopse

Sua missão é recuperar o “Punhal da Verdade”, um artefato místico em posse da Ordem da Mão Vermelha. Ele está escondido em uma fortaleza fortemente guardada no centro da cidade. Dizem que o artefato não apenas mata com um golpe certo, mas também revela os segredos mais profundos de sua vítima.

Estrutura Rápida

Tempo Estimado: 2 horas

- **Parte 1 (20 min):** Introdução e infiltração.
- **Parte 2 (40 min):** Exploração da fortaleza.
- **Parte 3 (40 min):** Confronto final e fuga.

Parte 1: Infiltração

A aventura começa à noite, sob o luar pálido. Você está no telhado de uma estalagem, observando a fortaleza onde o Punhal da Verdade está escondido. Guardas patrulham as ruas abaixo, e há três possíveis pontos de entrada:

- **Os esgotos** (perigoso, mas discreto). Teste de Percepção (DC 15) para evitar armadilhas.
- **O portão principal** (fortemente guardado, requer um disfarce ou distração). Teste de Enganação (DC 15) ou Disfarce.
- **Uma parede lateral** (alta, mas escalável). Teste de Acrobacia (DC 15).

Em caso de falha, você será detectado e precisará eliminar guardas ou criar uma distração (perca 10 minutos do tempo estimado).

Parte 2: Exploração da Fortaleza

Dentro da fortaleza, o ambiente é sombrio, iluminado apenas por tochas espalhadas. O artefato está em uma sala secreta no último andar. Porém, entre você e o Punhal, estão vários obstáculos:

Role 1d6 em cada nova sala ou corredor:

Patrulha de Guardas: (2-4 guardas armados).
1 Escolha: Eliminá-los (teste de Furtividade para atacar sem alertar outros) ou esconda-se (DC 15).

Piso Frágil: Faça um teste de Acrobacia (CD 12) ou Agilidade (CD15). Se falhar, caia para o andar inferior (perca tempo).

Câmara de Tesouros: Role 1d20. Com 15+, você encontra um item útil (1d6: 1 – Corda, 2 – Poção de Cura, 3 – 2d6+4 Moedas de Prata, 3 – Papéis e documentos, nem todos ligados ao caso).

Armadilhas: Teste de Percepção (CD 14) para detectar uma armadilha de dardos venenosos, Teste de Agilidade para evitar.

Prisioneiro: Um prisioneiro (1d6: 1 à 4 – Prisioneiro civil, 5 – Prisioneiro aventureiros, 6 – Inquisidor dissidente). Libertá-lo (CD 12) concede vantagem no confronto final.

6 **Sala Vazia:** Avance sem impedimentos.

Obs.: Tempo. Para manter o ritmo, role apenas 3 desafios antes de alcançar o último andar. Caso o tempo não seja um problema (ou haja mais jogadores, explore quantas salas achar interessante).

Tabelas de Eventos Aleatórios

Use em momentos de exploração ou combate para adicionar variedade. Role 1d4:

1 **Reforços chegam.** Mais guardas entram na área.

2 **Área desmorona.** Uma parte do teto cede, forçando você a se mover rapidamente.

3 **Voz misteriosa.** Um aliado oculto oferece ajuda.

4 **Alarme.** Algo ativa o alarme, e você tem pouco tempo para escapar.

Parte 3: Confronto Final

*No último andar, você encontra a sala onde o Punhal da Verdade está guardado. Lá, o líder dos Inquisidores, o **senescal Malrik**, o **Alto**, espera por você com dois capangas.*

O Confronto

Malrik é astuto e tenta negociar. Ele oferece uma aliança, sugerindo que o Punhal pode ser usado para derrubar a elite corrupta da cidade.

- Aceitar sua proposta pode mudar o rumo da história, mas trairá sua ordem.
- Recusar leva ao combate.

Malrik, o Alto



SOLDADOS [1d4/3d4] [½DV/5XP]

Humanóide, Médio, Caótico

DEF	12	SAU	6	SG	16
PRO	+2	MOV	5	VAL	4

Ataques

- **Espada Curta** +3 [13] – 1d6 [3], Corte.

MALRIK [3DV/35XP]

Humanóide, Médio, Caótico

DEF	12	SAU	17	SG	15
PRO	+2	MOV	7,5	VAL	7

Ataques

- **Espada Longa** +4 [14] – 1d8+2 [6], Corte
- **Besta** +2 [12] – 1d8 [4], Perfuração

Epílogo

Dependendo de suas escolhas:

1. Se você libertou os cativos. Durante a batalha final, você recebe auxílio de dois deles. Se libertou um dissidente, ele o ajudará a fugir do forte e se libertou um civil, receberá auxílio para se locomover na cidade (Vantagem para fugir ou achar uma rota segura).

2. Se aceitou a aliança de Malrik. Você sai da fortaleza como aliado dos Inquisidores, mas agora é visto como traidor da Coroa, da Ordem do Farol e da população, num geral, especialmente conjuradores.

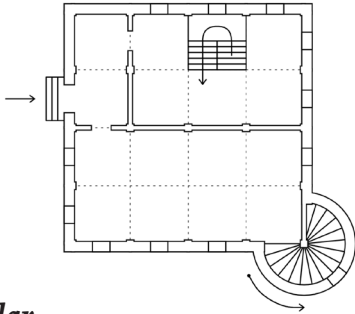
o Alto3. Se derrotou Malrik e recuperou o Punhal. Você chama atenção da Inquisição e descobre que o artefato guarda segredos sombrios sobre sua própria origem.

4. Se foi capturado ou falhou. Sua missão termina em fracasso, e a cidade nunca conhecerá a verdade.

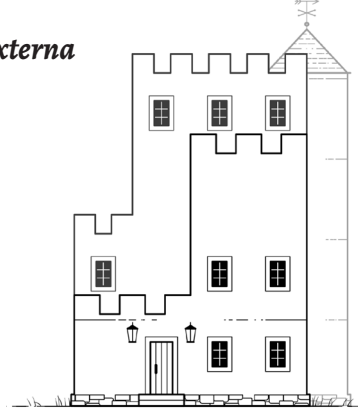
MAPA DO FORTE

Os Mapas à seguir são apenas uma sugestão. O mestre ou o jogador(a/as/es), no caso de uma aventura solo/coop, tem total liberdade para alterá-lo. Você verá, também, que o mapa só possui a identificação dos andares, cabendo a você descrever seu interior.

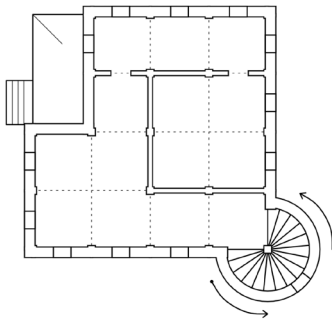
1º Andar



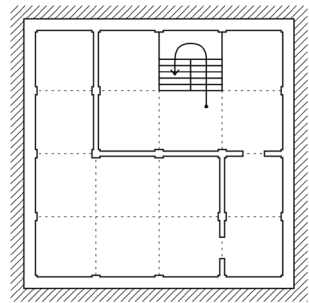
Visão Externa



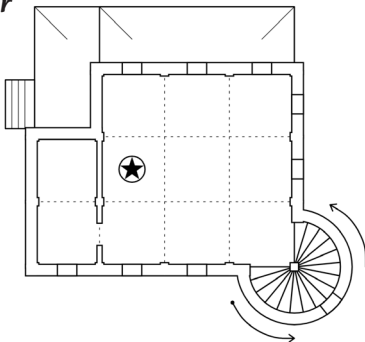
2º Andar



Porão



3º Andar



4º Andar

