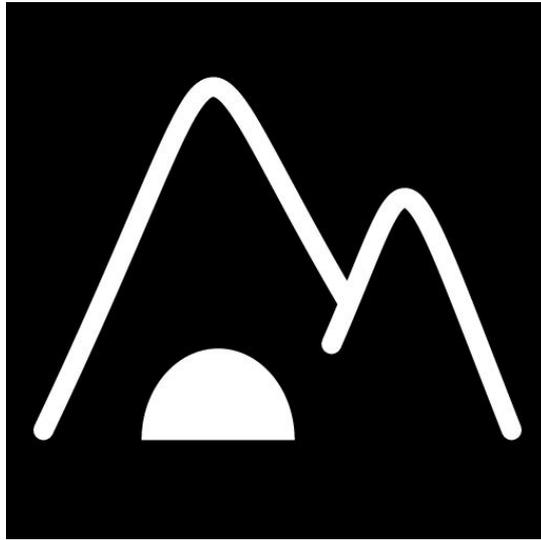


A Caverna do Rei Goblin

por Rodrigo Lopes
www.ArquivoRPG.com.br



1. A Entrada

Você se encontra na entrada do covil do Rei Goblin. Você começa essa aventura com 3 de vida e 1 ponto de equipamento, esses números vão mudar durante a aventura. Em combate, subtraia seus pontos equipamentos do dano recebido: se o resultado for positivo, perca esse valor de vida. Para se mover, vá para a página indicada no caminho. Boa sorte!

Daqui você pode investigar um corredor **(vá para 2)**, seguir em direção a uma porta **(vá para 4)**, ou descer uma escada **(vá para 6)**.

2. Uma armadilha!



No meio do corredor, você tropeça num mecanismo que ativa uma armadilha: o chão debaixo do seu pé cede, mas, no último segundo, você consegue pular para escapar de um fim num poço de espinhos. A queda te machuca um pouco (**perca 1 de vida**). Você começa a ter dúvidas sobre a ideia de ter vindo atrás do Rei Goblin. Maldito Rei Goblin e suas armadilhas com poços mortais! Você vai pagar por isso! (Se bem que a culpa é meio que sua por ter vindo aqui xeretar...)

Você pode continuar para sair do corredor por dois caminhos: em direção a uma luz avermelhada (**vá para 7**), ou para mais próximo à entrada (**vá para 1**).

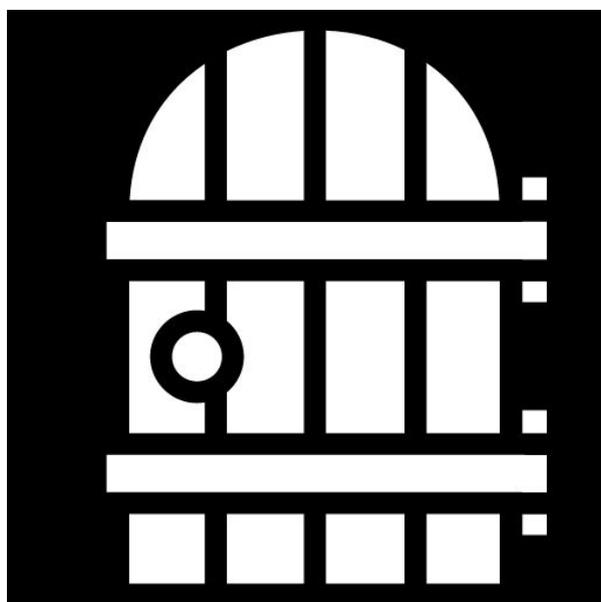
3. A Espada do Morto



Você avança pela caverna cautelosamente, para não atrair nenhuma atenção. A única companhia que você tem nessa parte da caverna são os esqueletos de outros aventureiros que tentaram ir atrás do Rei Goblin e não conseguiram. Vasculhando o chão, você encontra os antigos equipamentos deles: até mesmo uma espada melhor que a sua, e um escudo, já que você estava sem mesmo **(+2 para seu Equipamento, se é a sua primeira vez nessa área)**. Na parede há um túnel próprio para goblins, porém grande o suficiente para você.

Você pode sair em direção a uma porta **(vá para 4)**, ou você pode descer pelo túnel. **(vá para 6)**.

4. Uma Porta... Trancada?



Você chega em uma sala com várias portas. Ela parece ser a principal sala da caverna. A maior porta parece feita de ossos, com uma fechadura adornada com caveiras, e está trancada. Me parece que o Rei Goblins pode estar atrás dela. Você só tem que arranjar um jeito de abri-la. Talvez você encontre a chave? Ela deve estar em algum lugar dessa caverna.

Você pode abrir a porta grande se tiver **A Chave de Caveira (vá para 8)**, você pode ir uma porta onde se lê “Cozinha” **(vá para 7)**, ir para uma sessão mais larga da caverna **(vá para 3)**, ou ir para a entrada da caverna do Rei Goblin **(vá para 1)**.

5. A Chave de Caveira



Você encontra uma chave, adornada com ossos de ratos e outras coisas que você não consegue identificar. Talvez abra alguma porta dessa masmorra. É, acho que é bem prudente levar essa chave com você. **(Você conseguiu A Chave de Caveira)**

Agora que você pegou essa chave, você pode subir as escadas **(vá para 1)**, ou pode subir pelo túnel **(vá para 3)** para sair dos níveis inferiores.

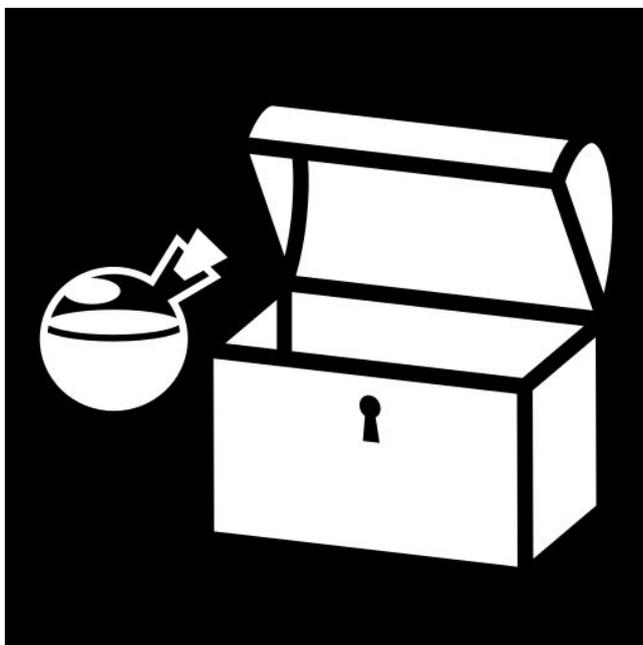
6. A Patrulha Nos Níveis Inferiores



Nos níveis inferiores, você se depara com um goblin em patrulha! “*Grunhidos* Você não é bem vindo aqui! *Mais Grunhidos*” Ele te ataca! Você se defende e contra-ataca prontamente **(Combate: 3 de dano recido)**. Você toma um ar depois do combate. Você nota que o goblin estava carregando na cintura uma sacola com algumas coisas dentro.

Se você quiser, você pode vasculhar a sacola do goblin**(vá para 5)**. Senão, você pode subir as escadas **(vá para 1)** ou subir por um túnel **(vá para 3)** para sair dos níveis inferiores.

7. A Cozinha Dos Goblins



Você encontra uma sala parecendo meio uma cozinha, meio uma dispensa. Um fogo num canto produz uma luz avermelhada no local. Vasculhando nas prateleiras e armários, entre muito lixo e coisas estragadas você encontra um baú, que você prontamente abre. Dentro está uma poção, você reconhece que é uma poção de vigor. Se você tomar essa poção você **ganha 2 pontos de vida**, podendo ir acima do seu total inicial. **(Você consegue uma poção, na primeira vez que passar pela cozinha)**

Você pode ir para um corredor que segue do fundo da “Cozinha” **(vá para 2)**, ou sair pela porta **(vá para 4)**.

8. O Rei Goblin



Você abre a porta e encontra finalmente ele! — “Hã? Quem é você? O que você quer? Eu sou o Rei Goblin, fale agora!” —ele exige. “Eu sou [escreva seu nome] _____ e estou aqui para [seu motivo] _____, Prepare-se para o combate!” — Você levanta sua arma — “Oh! Então é assim?!” — Ele te ataca! **(Combate: 5 de dano recebido)**. Depois do combate, se você tiver sobrevivido, você pode pegar o valioso [um tesouro] _____, que estava em posse do Rei Goblin e sair triunfante da Caverna do Rei do Goblin!