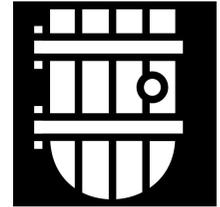


Você chega em uma sala com várias portas. Ela parece ser a principal sala da caverna. A maior porta parece feita de ossos, com uma fechadura adornada com caveiras, e está trancada. Me parece que o Rei Goblins pode estar atrás dela. Você só tem que arrancar um jeito de abri-la. Talvez você encontre a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



4. Uma Porta... Trancada?

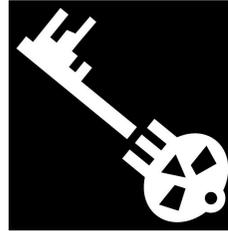
Você pode abrir a porta grande se tiver **A Chave de Caveira (Vá para 8)**, você pode ir uma porta onde se lê "Cozinha" (Vá para 7), ir para uma sessão mais larga da caverna (Vá para 5), ou ir para a entrada da caverna do

Rei Goblin (Vá para 1).

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.

Chave de Caveira

Você encontra uma chave, adornada com ossos de ratos prudenente levar essa chave com você. (Você conseguiu A



5. A Chave de Caveira

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).

Se você quiser, você pode vasculhar a sacola do goblin (Vá para 5). Sendo, você pode subir as escadas (Vá para 1) ou subir por um túnel (Vá para 3) para sair dos

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 um or depois do combate. Você nota que o goblin estava carregando na cintura uma sacola com algumas coisas dentro.



6. A Patrulha Nos Níveis Inferiores

A Caverna do Rei Goblin

por Rodrigo Lopes
www.ArquivoRPG.com.br



1. A Entrada

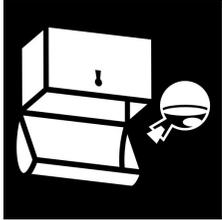
Você se encontra na entrada do covil do Rei Goblin. Você começa essa aventura com 3 de vida e 1 ponto de equipamento, esses números vão mudar durante a aventura. Em combate, subtraia seus pontos equipamentos do dano recebido: se o resultado for positivo, perca esse valor de vida. Para se mover, vá para 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).

Você pode ir para um corredor que segue do fundo do "Cozinha" (Vá para 2), ou sair pela porta (Vá para 4).

cozinha

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



7. A Cozinha Dos Goblins

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!