

# A Dama na Torre



Uma aventura clichê  
sobre princesas, dragões e  
amores proibidos

appcr4sh

# **A Dama na Torre**

**Uma Aventura clichê  
Sobre princesas, dragões e  
amores proibidos.**

*Por appcr4sh*

## **Introdução**

Era uma vez uma princesa que foi aprisionada em uma torre...

Você conhece essa introdução, não é mesmo? Provavelmente vai lembrar de livros infantis de contos de fadas.

Agora, já viu algo parecido ter sido abordado em uma aventura de RPG? Provavelmente não. Infelizmente, a maioria das aventuras tendem a ser criadas com o objetivo de “pensar fora da caixa”. Algumas aventuras até são escritas resgatando esses elementos de folclore ou contos de fadas, mas sempre com um “plot twist” ou elementos diferentes para dar aquela “temperada”.

A proposta deste material é resgatar o sentimento de conto de fadas como escrito e apresentado nos livros infantis. Teremos uma Princesa, um Dragão e um triste amor proibido.

Pela leveza desta aventura, ela poderá ser mestrada para adultos e crianças. Na verdade, que tal juntar pais e filhos para jogar, se divertir e até se emocionar com este conto em forma de aventura?

Então, sem mais delongas, pegue papel, lápis, alguns dados e vamos à aventura!

## **A Dama na Torre**

*Há muito tempo atrás uma dama Élfica se apaixonou por um homem mortal. Este amor foi correspondido pelo homem, que resolveu pedir a mão desta dama em casamento.*

*O pai da dama Élfica sentiu-se ultrajado com o pedido e proibiu que os dois tivessem qualquer relacionamento romântico.*

*Porém, o amor dos dois era tão grande que continuou, apesar de contrariado pelo desejo do senhor Élfico. Escondidos, os dois se encontravam nos bosques, onde vez após vez trocavam juras de amor.*

*Anos se passaram e em uma noite de lua crescente, um grupo de Elfos que voltavam de uma jornada, viu-os no bosque. O senhor Élfico ficou furioso ao saber disso. Tendo sua vontade desrespeitada, mandou matar o rapaz.*

*Em prantos, a Dama Élfica implorou que a vida de seu amor fosse poupada, jurando fazer qualquer coisa para acalmar o coração enfurecido de seu pai.*

*Após grande discussão finalmente o Senhor Élfico cedeu ao pedido de sua filha. Mas as condições eram muito pesadas para os dois amantes.*

*Com um coração amargo e mente afiada, o senhor Élfico impôs o seguinte: sua filha seria trancada em uma torre sem portas*

*e lá deveria permanecer por muitas vidas humanas, até que o tempo limpasse de sua memória a lembrança de seu amado. Já o rapaz seria banido da região, por pena de morte. Um poderoso encantamento foi colocado na torre, para que ninguém pudesse entrar nela, nem Elfo nem Homem.*

*Os dias viraram meses, os meses anos e a Dama Élfica ali ficou. Muitos invernos e verões se passaram, mas o amor que ela sentia apenas crescia em seu coração. Todos os dias na janela da torre, ela entoava uma canção de amor. Uma canção de recordação, de todos os momentos que juntos, ela e seu amado, desfrutaram na companhia um do outro.*

*Os anos tornaram-se décadas e nenhuma notícia dele se ouviu. Mesmo assim a Dama jamais deixou de cantar, com sua voz doce e angelical, as melodias que a faziam lembrar dele.*

*Um certo dia a melodia foi ouvida por alguém. Nem homem nem elfo, mas um dragão que voava por ali. Aquela música soou em seu ouvido como um encanto.*

*Tomado pelo desejo de saber a quem pertencia aquela voz ele desceu. Contemplou a Dama Élfica e foi tomado por sua beleza. Completamente encantado pela beleza da Dama e perdidamente absorto em sua voz o dragão fez os arredores da torre sua residência. Torre e moradora tornaram-se seu maior tesouro.*

*Devotava a destruição qualquer um que ousasse se aproximar delas...*

Este é o conto da Dama na Torre.

O poema espalhou-se como folhas ao vento. Hoje pode-se ouvir nas tavernas, entoada por menestréis ou contada de pais para filhos. Há quem acredita que a história seja verdadeira, jurando já ter ouvido a Dama cantando, ao viajar por estradas nos bosques.

## **O Início**

*O grupo está viajando por um bosque quando ouve uma voz angelical cantar uma triste melodia de amor e perda.*

*Atraídos como que dominados pela voz, encontram uma torre sem portas e uma bela Dama na sacada, admirando a paisagem e cantando delicadamente a canção que todos ouvem.*

Esta é a introdução à nossa aventura. O grupo se aproxima da torre e conhece a Dama.

Níniel se apresenta e conta sua triste história. Explica para os aventureiros que o Dragão vigia atentamente a torre e que não demorará muito tempo para ele voltar.

Ela pede ajuda para ser livrada de seu cativo. Explica que a única forma de libertá-la é encontrando seu amado Afonso.

Imediatamente uma ventania começa a levantar. A Dama avisa o grupo que o Dragão está chegando e pede para irem embora imediatamente, antes que ele os encontre e acabe com suas vidas.

## **O Paradeiro de Afonso**

No tempo que se passa esta aventura, mais de um século se passou. Afonso viveu, envelheceu e morreu.

Se os jogadores resolverem investigar, descobrirão que o nome pertence a um famoso duque, que viveu no passado, o chamado “Duque Solitário”.

Este duque foi responsável por tornar próspera toda uma região. Dizem que em seus dias, a paz e a ordem imperavam.

Este duque nunca se casou nem teve filhos. Sua dinastia não prosseguiu, sendo sucedido por um de seus nobres de confiança.

O povo amava o duque, de forma que um grande túmulo foi erigido em sua homenagem, com uma altiva estátua.

***Nota ao mestre:** estas informações devem ser dadas em fragmentos. Os jogadores devem obter essas informações por meio de pesquisas ou de perguntas.*

*O túmulo do Duque pode ser inserido em qualquer lugar que você desejar.*

## **A Tumba do Duque Solitário**

O Duque foi enterrado com a maior parte de sua riqueza pessoal. Por não ter descendentes e como pompa fúnebre, sua tumba ostenta luxo.

Visando proteger a memória do Duque, muitas armadilhas foram colocadas aqui, para manter longe os saqueadores.

### **1. A Entrada**

Uma sala antes decorada, apresenta apenas alguns objetos velhos, tapeçarias rasgadas. A maior parte do que havia aqui foi roubado.

### **2. Sala das Guilhotinas**

Esta sala possui fendas nas paredes, sangue e esqueletos espalhados.

Das paredes, lâminas são disparadas quando o mecanismo é ativado.

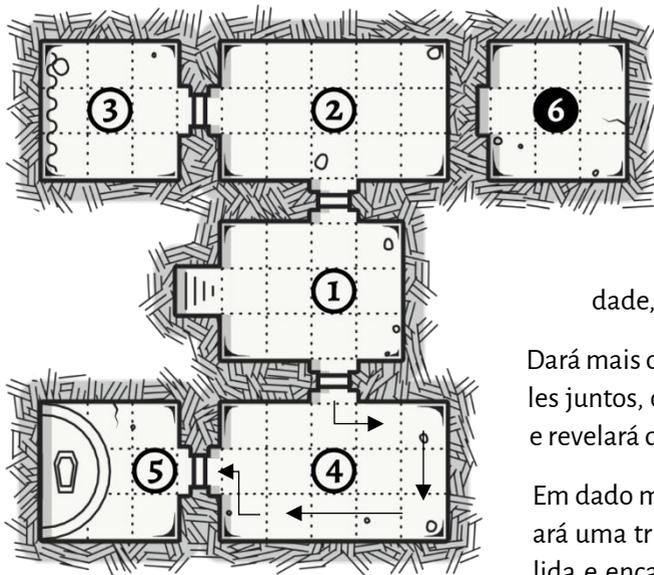
### **3. A Tapeçaria**

Como que preservada por mágica, uma enorme tapeçaria ao fundo, cobrindo completamente a parede, mostra uma cena do Duque, em um cavalo de batalha, brandindo sua espada.

Atrás dela há um mecanismo que destrava a porta para a sala 5.

#### 4. Sala dos Ladrilhos

Esta sala esconde um fosso com estacas. Apenas um caminho é seguro: entrar na sala, virar à esquerda e ca-



minhar pelos ladrilhos encostados na parede, fazer toda a volta na sala até encontrar a porta.

Os aventureiros poderão descobrir os ladrilhos soltos por encostar o pé, usar uma vara ou qualquer coisa que cause peso neles. O primeiro ladrilho a frente da porta não estará lá, mostrando o fosso. Um esqueleto jaz entre as estacas no fundo.

#### 5. A Câmara Mortuária do Duque

Ao entrar nesta sala, o fantasma do Duque se materializa.

Assim como em vida, ele é amável e educado. Mas, caso seja atacado ou sinta más intenções do grupo, se mostrará um formidável adversário.

Se os aventureiros revelem que estão realizando uma missão para sua amada e que isso envolve sua liberdade, ele ajudará o grupo.

Dará mais detalhes sobre a vida deles juntos, os passeios nos bosques e revelará que trocaram alianças.

Em dado momento, o Duque entoará uma triste canção. Não tão polida e encantadora como a de sua amada, oriunda de sua longevidade élfica, mas sim a melodia de um coração mortal.

#### Afonso, o Duque Solitário

DV 4 [20], CA 16, JP 9, MV 9 [16V]

1 toque +3 (1d6 + Drenar energia)

**Drenar Energia:** *Um ataque bem-sucedido faz com que o alvo perca um nível.*

**Morto Vivo:** *imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.*

**Imunidade:** só podem ser feridos por armas de prata ou magia. Armas de prata causam apenas metade do dano.

## Sobre as Melodias e o Anel

O Anel foi encantado pelo Senhor Élfico para que, quando Afonso morresse, os efeitos do encantamento da torre acabassem. Infelizmente o amor da Dama e do Duque foi tão grande que perdurou, mesmo após a morte.

O Duque não conhece a melodia entoada pela Dama, assim como a Dama desconhece a melodia do Duque.

Quando entoadas em conjunto, o sentimento por trás delas é poderoso o suficiente para destruir o anel.

Se os jogadores conseguirem destruir o anel, o fantasma do Duque fará uma reverência e desaparecerá. Os efeitos sobre a torre não mais existirão.

Mas se o grupo resolver levar o anel, o fantasma do Duque os acompanhará. Sempre estará próximo ao portador do anel. Caso o objetivo do grupo não seja ajudar a Dama e o Duque, o anel deverá ser tratado como amaldiçoado.

## O Resgate da Dama

Independente do método utilizado pelo grupo para acabar com o encanto da torre, eles ainda terão de retornar até ela, ajudar na saída e lidar com o Dragão.

A torre ostentará uma porta quando os aventureiros retornarem. (caso o anel tenha sido destruído. Se “dissipar magia” for utilizado, a porta ficará aparente apenas durante o período do efeito da magia).

Ela é luxuosa como uma casa Élfica, mas não possui tesouros. É uma confortável morada para a Dama.

Mapas da torre não serão apresentados, mas você como mestre pode ficar à vontade para narrar ela como achar melhor. A ideia aqui é que o resgate seja rápido, visto que temos um Dragão perdidamente apaixonado pela Dama.

## Níniel, a Dama

**DV 5 [21], CA 12, JP 8, MV 9**

1 **adaga** +1 (1d4)

1 **adaga Arrem.** +1 (1d4)

**Magias Memorizadas:** *Sono, Misseis Mágicos, Mãos Flamejantes, Flecha Ácida, Invisibilidade, Teia e Bola de Fogo.*

## O Dragão

Neste material os dados que serão apresentados dizem respeito a um dragão adulto que cospe fogo. Caso deseje utilizar outro dragão, fique à vontade. Apenas lembre-se que ele deve ser adulto, poderoso e inteligente.

O Dragão conhecido como Ankinax costuma dormir enrolado na torre, como uma cobra. Regularmente ele se desloca para procurar comida.

O período em que o Dragão fica fora está totalmente na mão do mestre. Tente deixar subentendido que, para um resgate sem combater o dragão, os jogadores terão de se aproveitar do período em que este não está nos arredores.

### Ankinax, o Dragão

DV 8+8 [48], CA 19, JP 11, MV 9 [15V]

2 **garras** +8 (1d6 +4)

1 **mordida** +7 (3d8)

**Baforada de Fogo:** 3x/dia, 8d6 de dano de fogo.  
JPD reduz dano pela metade.

**Mágica:** como um mago de 6º nível.

## Conclusão

Ao ser resgatada, a Dama pede que o grupo a escolte até um bosque próximo. Neste local ela teve seu último momento junto ao seu amado.

A Dama trará consigo uma caixa ornada com joias de todos os tipos. Ela oferecerá como recompensa ao grupo pela ajuda. (fique à vontade para estipular o valor dessas joias).

## O Fim?

Alguns pontos importantes para concluir este conto.

A Dama Élfica pretende passar o resto de sua vida no bosque onde o grupo a levou. Isto pode gerar muitas ideias e ganchos envolvendo “uma bruxa élfica” em um bosque encantado.

O Dragão foi traído e está com o coração despedaçado. Aqui temos outro gancho que pode envolver o dragão perseguindo os personagens.

# Era uma vez uma princesa que foi aprisionada em uma torre...

Com esta introdução damos início a esta triste história de amor.

Embarque em uma jornada perigosa, salve a princesa e descubra muitos mistérios.

Ah, cuidado com o Dragão que guarda a torre da princesa!

