



Em Busca do  
**Cogumelo Mágico**

por appcr4sh

## Introdução

Você e seus companheiros se encontram ao redor de uma mesa, tomando o chá da tarde. Sentado à cabeceira da mesa está **Custódio Damião** um mágico fabricante de poções. Ele contratou você e seus companheiros para uma aventura: adentrar o Bosque dos Fungos atrás de um cogumelo em particular, o famoso cogumelo-azul, um fungo que emite um pálido brilho azulado, ingrediente muito importante para uma de suas poções.

O Mágico promete **20 peças de ouro** para cada integrante do grupo no momento do retorno, portando tal cogumelo.

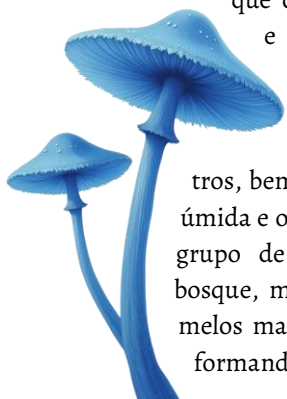
## A Jornada

Partido da torre do Mágico, o Bosque dos Cogumelos poderá ser encontrado após alguns dias de viagem. O grupo terá em sua posse, dentro da razoabilidade, todas as ferramentas necessárias para a viagem, tanto para a ida quanto para a volta.

Caso ache interessante ou necessário, inclua complicações nessa jornada. Atravessar um rio que não possui ponte, clima difícil ou até mesmo fazer com que os aventureiros se percam no caminho.

## O Bosque dos Cogumelos

Após alguns dias viajando, o grupo finalmente avista o Bosque de Cogumelos. Este bosque é feito quase que completamente de fungos e cogumelos. Alguns atingem a altura de árvores, outros com o tamanho de arbustos e ainda outros, bem pequenos. A atmosfera é úmida e o ar pesado. Quanto mais o grupo de aventureiros adentra o bosque, mais os chapéus dos cogumelos mais altos se fecham, transformando este bosque em uma



floresta densa, onde nem mesmo a luz do sol (ou da lua) adentra.

## Conduzindo a Exploração

Imagine este bosque como sendo uma caverna, com trilhas e grutas. Utilize turnos de exploração para controlar encontros aleatórios, duração de tochas e lanternas bem como turnos de descanso.

Conforme o grupo se desloca pelo bosque, áreas diferentes poderão ser observadas. A lista a seguir apresenta diferentes tipos de cogumelos. Utilize-a para criar e enriquecer as diferentes partes do bosque, assim como introduzir efeitos diversos caso algum fungo seja ingerido ou o grupo entre em contato com seus esporos.



## 1d6 Fungo/Efeito

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Bola de Neve, comestível, cura 1pv;   |
| 2 | Agárico-amarelado, venenoso, JPC ou morte em 1d4 turnos;                              |
| 3 | Tortulho Laranja, causa tosse e espirros por 2 turnos (esporos), JPC evita;           |
| 4 | Fungo-Negro, comestível, enxerga no escuro por 1d6 turnos;                            |
| 5 | Coprino-lilás, alucinógeno. Causa visões psicodélicas. JPC evita;                     |
| 6 | Calvária Verde, sonífero, 1d4 turnos (esporos) JPC evita, 2 dias se ingerido sem JPC. |

## Encontros no Bosque dos Cogumelos

Inúmeras criaturas habitam o bosque. Na tabela a seguir serão apresentadas apenas criaturas *fúngicas*, mas você pode ficar à vontade para adicionar outros tipos de criaturas à tabela.

1d4	Criatura
1	Fungo Pigmeu
2	Fungo Violeta
3	Fungo Gritador*
4	Esporo de Gás

\* Não ataca, mas seu grito poderá atrair outras criaturas.

## As Profundezas do Bosque

Após explorar por um tempo e alcançar as profundezas do Bosque, o grupo finalmente encontrará o cogumelo que estão buscando. Infelizmente ele nasce ao redor de uma criatura monstruosa: Uma Aberração Fúngica. Ao tentar colher qualquer cogumelo nesta área, a criatura ataca.

## Aberração Fúngica

DV 6+6 [36], CA15, JP 9, MV 0

2 garras +6 (1d6)  
1 mordida +6 (1d8)

**Agarrar:** se acertar 2 garras, agarra o alvo. JPD nega. 1 mordida por turno até se livrar do agarrão.

**Esporos:** ao ser atacado ou ao se chacoalhar (abdica o ataque). JPC ou espirra/tosse por 1d4 turnos (todas as ações difíceis).

## Conclusão

Independente da forma que o grupo escolher resolver o evento acima, assim que eles conseguirem coletar o cogumelo, sua missão estará completa. Poderão então voltar à torre do Mágico e receber sua recompensa!

