

Hora de Aventura: Corrida contra o tempo!



A princesa jujuba está em apuros!

500 anos atrás, uma terrível ameaça espalhou-se sobre o mundo de Ooo e somente a intervenção de heróis vindos de outro tempo foi capaz de por fim a seus planos nefastos. O problema é que Jujuba havia se esquecido disso!

Agora, ela e o Mordomo Menta devem correr contra o tempo se quiserem impedir a ascensão do Supremo Rei Bruxo!

Texto introdutório:

"O mordomo menta parecia mais preocupado do que o normal, naquela tarde meio tristonha. Folheava livros grossos e velhos pergaminhos, enquanto a vela de cera de abelha queimava rapidamente sobre o candelabro feito do punho de uma esquecida espada encantada. Após algum tempo porém, parecia finalmente ter encontrado aquilo que procurava. Mas não parecia feliz com o sucesso. Seus olhos estavam esbugalhados de tal maneira, que era possível até mesmo ver algo além dos pontos escuros já de costume... Eram más notícias. Ele conjurou um encantamento tão naturalmente quanto alguém girando uma maçaneta... E de repente estava do outro lado de uma bancada cheia de tubos de ensaio e equipamentos científicos. Jujuba parecia não ter notado sua presença, ainda que fosse meio que impossível ignorar o brilho e o estampido característicos dos teleportes mágicos de seu fiel vassalo. "Princesa jujuba! Há um assunto que requer sua atenção imediata!" "Eu estou muito ocupada agora menta. Seja lá o que for, acredito que você saiba o que eu faria, então pode prosseguir com o que for necessá..." "É sobre o Supremo Rei dos Bruxos princesa!" Jujuba parou o que fazia e olhou para o mordomo. Aquela parecia ser algo realmente importante a julgar pela expressão em seu rosto rosado. "Ok. Eu havia me esquecido completamente. Vamos resolver isso então. A ciência terá que esperar." Algumas horas depois, vocês são procurados um a um pelo mordomo menta em pessoa. Ele diz que a princesa está em busca dos maiores heróis de Ooo para uma missão de grande importância. Assim que aceitam, todos vêem o mordomo fazendo um círculo ritual no chão utilizando açúcar, penas escuras de alguma ave desconhecida e uma adaga cerimonial. Todos surgem na sala do trono após o feito. Quando reunidos, jujuba começa a falar: Séculos atrás, uma ameaça terrível ameaçou se apossar não só do reino doce, mas de todos os cantos de nosso amado planeta Ooo. Ele ficou conhecido como o Supremo Rei dos Bruxos. Seu conhecimento a de magia negra rivalizava com o dos piores demônios da

Noitosfera! E seu desejo pelo domínio dos reinos era maior do que o homem montanha!!! Além disso, um incidente acabou por libertar uma fera insaciável sobre nosso amado mundo. Somente a chegada de heróis misteriosos vindos de um outro tempo, encerrou a chamada era da ascensão.

E é por isso que vocês estão aqui.

Eu criei uma máquina capaz de lançá-los em algum ponto no passado, onde os acontecimentos que narrei estavam se desenrolando... Mas não posso ser muito precisa sobre como isso ocorrerá.

O que sei é que se algo der errado, o nosso presente talvez deixe de existir, e o passado venha a ser o nosso futuro.”

Após isso, Jujuba entrega aos heróis as pulseiras omni-temporais.

Ao viajar no tempo, os personagens se verão sendo arrastados por um rio de águas turbulentas e invisíveis, cujas margens são de algodão doce. É possível vislumbrar um céu azul claro abarrotado de estrelas multicoloridas, e um ser colossal sentado em um trono pairando na abóboda sobre o grande rio. Ele possui uma grande ampulheta no lugar da cabeça, e vários relógios espalhados por todo o corpo. Tentar falar enquanto se está viajando para o passado é extremamente difícil, visto que as palavras saem ao contrário. O rio também modificará a aparência dos personagens, devido as poderosas forças cronais contidas em suas águas (Rolar no gerador de personagens surreais).

No momento adequado os PJs devem nadar até a margem e entrar pelo portal que os levará até o período programado nas pulseiras. Deixe os PJs usarem suas criatividade aqui. Qualquer falha deverá atrasá-los um pouco.

Rolar para saber o momento em que os personagens chegam ao passado (caso falhem no teste para sair do rio):

1 a 2 – Quando os cavalos de fogo estão indo a montanha chocolate

3 a 4 – Quando o dragão desperta (após o derretimento da montanha) e ataca a Vila Frutinhas

5 a 6 – A Vila foi destruído. O dragão continuará espalhando destruição. No futuro, a árvore do reino doce não existe pq fora destruída. Um mundo cyberpunk tecnomágico tornou-se a nova realidade por conta disso.

O dragão possui 4 pontos de energia, Confusão 4 e Músculos 4. Ele também cospe chocolate derretido. Em 1D6 turnos, ele vomita chocolate fervente sobre a vila.

Após o ocorrido, uma figura trajando jaqueta de couro e calças jeans chega até o lugar. Uma **Marceline** de cabelos curtos e um tanto soturna, estará na garupa de sua moto. Ao retirar o capacete, descobrimos ser a princesa Jujuba. Ela vive um momento de rebeldia, onde abandonou as funções de governante em nome da felicidade ao lado de Marcy. Ela não ajudará os heróis, mas indicará a localização do castelo do Supremo rei dos bruxos.

No castelo do Rei dos Bruxos:

- 1- Jardins do balaço: Aqui qualquer um que passe entre os mortos vivos dançando será deixado em paz e entrará sem maiores problemas

- 2- Corredor das mil armadilhas: Guilhotinas, alçapões, pêndulos, dardos e flechas, bolas de fogo... 2 testes para passar pelo corredor.
- 3- Guerreiro Esqueleto + ?: Um inimigo baseado em um card puxado aleatoriamente
- 4- Sala dos espelhos: Aqui os personagens devem lutar contra suas contrapartes malignas. Eles causam dano sempre que o personagem falhar em um teste dificuldade 2.
- 5- Ponte abissal: Essa ponte atravessa a própria Noitosfera! Demônios atacaram em bando e tentaram arrastar os personagens para o abismo.
- 6- Enigma mortal: Existem duas portas. Uma leva as piores salas de tortura da noitosfera, e a outra permite que os heróis prossigam em sua jornada. Os personagens poderão fazer uma pergunta a um dos guardiões presentes em cada uma das portas. Um guardião sempre mente e o outro sempre diz a verdade. Após responderem, os personagens devem atravessar a porta. Caso digam 42 passam independente de qualquer rolagem de dados. O guardião também aceitará suborno.
Após 3 desafios da tabela, os personagens chegam a câmara onde o Supremo Rei dos Bruxos os aguarda.



Na sala do rei dos bruxos!

Aqui todos deverão lutar contra o mordomo menta com Teimosia 5! Ele parece um bruxo de tamanho normal com um cetro e um medalhão pendurado no pescoço (se destruído, Menta é derrotado imediatamente). Sua aparência é a de um ser de manto e capuz com tentáculos saindo da escuridão que é seu rosto. Ele costuma atacar:

- Através de tentáculos gigantes que se abrem próximos aos heróis. Todos devem se esquivar ou defender deste ataque.

- Esqueletos variados surgindo do chão e das paredes rachadas do aposento. Todos morrem com um golpe.

Ao final do combate, Jujuba invade a sala com sua moto e impede a morte do mordomo ou a dos heróis pedindo desculpas por sua arrogância, e dizendo que suas ações lhe permitiram perceber que estava errada ao não reconhecer a importância da magia. Os heróis voltam ao presente de uma forma ou de outra.

*Menta só deve ser reconhecido após a chegada da princesa

De volta ao presente

Os heróis são recebidos no salão real, onde todos os cidadãos do reino doce (e talvez o dragão de chocolate meio amargo...) estarão reunidos para ovacioná-los. Ao mestre, é importante que quaisquer mudanças relevantes no passado, sejam retratadas no presente.

Hora de Aventura: Cosmonautas de Ooo

Notícias a cerca de uma viagem espacial, estão causando grande alvoroço pelas ruas e estabelecimentos do reino doce. Poucos foram os escolhidos para acompanhar o homem banana em sua nobre missão. O problema, é que o foguete aparentemente já viu dias melhores (apesar de ser uma viagem inaugural!), e o próprio homem banana anda um tanto misterioso nos últimos dias...

Texto introdutório:

"O medidor de pressão do reator, mostrava claramente o perigo de sobreaquecimento durante mais aquele teste carregado de frustrações.

O homem banana sabia que os cálculos haviam sido feitos corretamente, e toda a engenharia por trás da construção do foguete também estava dentro dos conformes. Já a qualidade do equipamento... esse era o único e real problema a ser enfrentado.

Nada ali estava realmente novo (longe disso!), e por mais que fosse planejado com muito esforço e esmero, não era possível assinalar os protocolos de segurança com os quais o homem banana contava para empreender sua tão aguardada viagem. Ele sabia o que precisava fazer, mas não sabia até que ponto deveria manter em segredo alguns dos mistérios envolvendo sua missão. Engoliu em seco, jogou o orgulho em algum canto do cockpit e desceu as escadas do veículo espacial, desde sempre em posição de lançamento, vislumbrando a imensidão dos céus a sua frente. Finalmente decidirá ir até a princesa.

- Aquela banheira!? Você só pode estar brincando comigo!!! - foi a resposta imediata e um tanto cruel, que a governante do reino doce lhe atirou.

"Não vou pedir que acompanhem você em uma viagem sem rumo ou expectativa real de retorno".

O homem banana começou a falar um pouco mais do que havia se proposto inicialmente... e foi quando a mágica aconteceu. Os olhos da princesa brilharam com a chama rosada e insaciável da curiosidade, e logo seu semblante parecia mudar para algo mais... favorável. Minutos depois a decisão já havia sido tomada, e uma bateria de testes foi preparada para que os primeiros cosmonautas de Ooo fossem selecionados na viagem inaugural da BANALENDGER-01! Seu capitão, o determinado e destemido, porém estranhamente receoso homem banana, finalmente conseguiu os recursos de que precisava. O mordomo menta



reuniu os heróis selecionados na praça central, e isso era mais do que o suficiente para reunir todos os cidadãos do reino. E então ele fez o pronunciamento: Vocês! Heróis de Ooo! Foram convocados para a mais nobre das missões! Terão de desbravar o espaço cósmico para além de nosso amado mundo. Sua missão - se aprofundarem a cerca de um portal estelar recém surgido no quadrante omega-delta a 2 anos luz de nossa órbita. Teremos combustível suficiente para ir e vir com muita tranquilidade, mas não temos conhecimento suficiente, para saber que tipos de seres conscientes podem estar em nosso caminho. Espero contar com sua ajuda e colaboração nessa jornada desbravadora. Vocês estão prontos?"

- Rolar tabela de encontro pouco após de chegarem ao espaço
- Encontrar portal estelar sempre que vencerem um desafio

O homem banana agirá por conta própria, e entrará pelo portal estelar.

Se não for detido, continuará fazendo isso até chegar a Megalf.

Caso seja confrontado (2 sucessos), ele fala sobre o que é citado no tópico **A Morte quer vingança!**. Em nenhum momento porém, ele revela a identidade do dono do aparelho.

Tabela de encontros após cada portal:

- 1- Chuva de Meteoros (Cada um deve fazer o que faz de melhor para fortalecer o campo de força da nave)
- 2- Guerra entre impérios estelares (Azuis x Vermelhos) com possível abordagem
- 3- Empuxo gravitacional de uma estrela morrendo
- 4- Saqueadores Estelares
- 5- 2 Gigantes Cósmicos se enfrentando enquanto um grupo assiste a tudo a partir de um tipo de ilha arruinada flutuante (Final de Regular Show)
- 6- Foguete precisa de reparos após aparelhos adquirirem vida e atacarem a tripulação.

Obs: Procure usar os melhores atributos dos personagens, para que através de suas ações a nave funcione adequadamente. Ex: Marceline liga seu baixo as baterias e toca virtuosamente, Rei Gelado usa seu resfriamento para deter um superaquecimento, Finn golpeia uma máquina que transfere energia para os geradores, Jake evita que as engrenagens se desmontem ao enrolar-se nelas... seja criativo e valorize os personagens!

Dimensão do Caos

Em algum momento entre as viagens, os personagens passam pela dimensão caótica do Golb. Tudo vai sendo modificado ao redor dos personagens, e logo eles mesmos mudam de forma (role nos geradores de personagens surreais).

Chegada a Megalf

Após três portais estelares, os personagens vislumbram cubos metálicos colossais interligados por tubos pairando no espaço cósmico.

Megalf é o reino irmão da Noitosfera. Também podendo ser chamado de "Diosfera".

O lugar parece um enorme shopping center vazio, com lojas e escadas rolantes funcionais.

A sala dos deuses extradimensionais:

Dentro de uma loja (com um banner enorme apresentando o lugar), um telão mostrará algumas dimensões estranhas, até finalmente mostrar o rosto de um dos jogadores da mesa. Este é um dos deuses extra dimensionais (não pode ser o jogador, cujo personagem esteja falando com o telão).

O personagem poderá fazer uma pergunta qualquer, e o deus extra dimensional poderá responder como quiser (inclusive dando dicas e falando sobre meta jogo). Uma única pergunta poderá ser feita.

A morte quer vingança!

Em algum momento (seja durante a viagem, seja ao encontrar a morte), todos descobrem que o homem banana perdeu seu grande amor: a garota pêra. Eles iriam se casar, mas ela acabou morrendo de maneira inesperada. Meses depois, o homem banana vê Morte procurando algo que havia perdido na floresta, e encontra o item após ela partir. Ele percebe que o aparelho emite um traçado purpura para além dos céus, quando pensa em sua amada. Daí sua motivação para desobedecer jujuba, e acelerar de encontro aos portais estelares (Ele tem certeza que irá encontrá-la ao fim da jornada).

Pouco antes de ser abordado por Morte, o homem banana a encontra (uma versão pálida e translúcida dela) e percebe que ela sente por ter partido sem se despedir (apesar de não sentir falta dele, devido a sensação de plenitude característica do lugar).

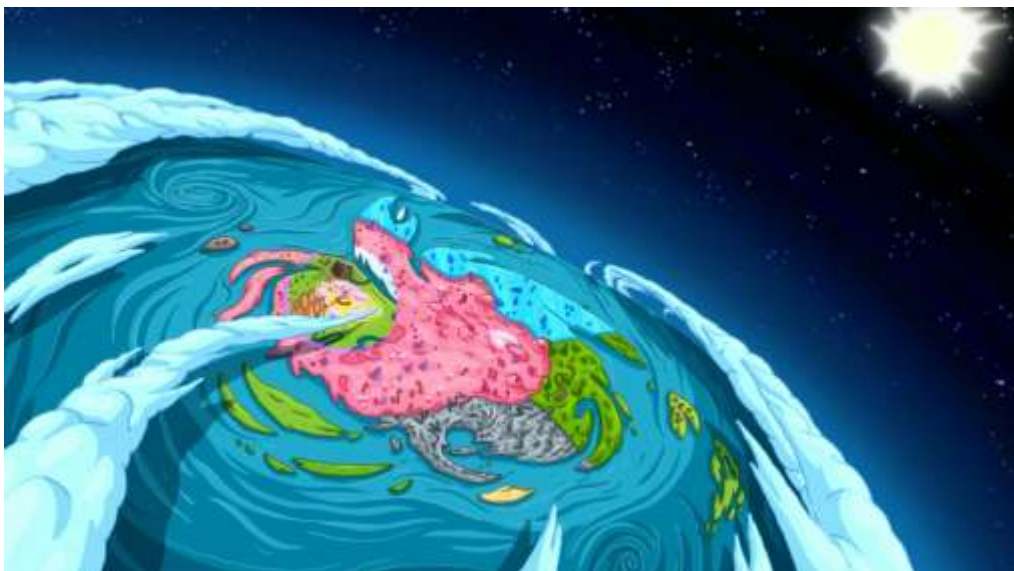
Morte finalmente declara sua intenção de jogar todos na Noitosfera (para que sejam queimados, estrangulados, afogados...). Um desafio poderá leva-los ao último momento da aventura.

Desafio na arena da Diosfera!

Todo o multiverso estará reunido nas arquibancadas, para assistir a este grande embate. Morte estará em um trono ornamentado, e atrás dela um portal brilhante pode ser visto em seu apogeu. Seu campeão, será Billy o Guerreiro, que entra ovacionado pelo público.

Retorno a Ooo

Todos são transportados de volta a Ooo imediatamente após a luta (Morte acredita que apanhar do Billy pode ser pior do que uma eternidade na Noitosfera). O foguete do homem banana estará completamente destruído, mas ele teima em tentar juntar os pedaços e começa a reconstruí-lo novamente.



OBS: As fichas dos personagens citados nesta aventura, podem ser encontradas no livro básico de Hora de Aventura.