

TORMENTA 20

AVENTURAS • BREVES

CAPTURADOS PELOS PURISTAS

UMA AVENTURA DE 1º NÍVEL
PARA O MAIOR RPG DO BRASIL

DANIEL DURAN



AVENTURAS • BREVES

CAPTURADOS

PELOS PURISTAS

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3	Cena 2: Isso Parece Fácil Demais... ..	4
CAPTURADOS PELOS PURISTAS.....	3	Cena 3: Lutando por Sua Liberdade	4
Resumo da Aventura.....	3	Epílogo: Não Confie em Ninguém.....	5
Cena 1: A Cela.....	3	PERSONAGENS PRONTOS.....	6

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO: Daniel Duran.

EDIÇÃO: Vinicius Mendes.

LOGOTIPIA E PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos.

DIAGRAMAÇÃO: Diogo Almeida.

TORMENTA é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela,
Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi
e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

[Este texto está disponível também no blog da Jambô Editora](#)

INTRODUÇÃO

Olá novamente, leitor! Na segunda edição das nossas Aventuras Breves continuamos com as aventuras iniciais, para aventureiros de primeiro nível, ideais para one-shots, eventos e para que vocês possam introduzir a novos jogadores o jogo e o mundo de *Tormenta20*.

Lembrando que apesar dessa aventura conter suas próprias fichas, vocês podem usar fichas de qualquer outra das Aventuras Breves, ou criar personagens novos com o Baralho de Personagens. Agora, preparem-se para socar alguns puristas!



Os puristas estão entre os piores vilões de Arton. Com sua ideologia supremacista, eles causaram uma guerra mundial que fraturou todo O Reinado. Os aventureiros foram capturados por uma célula de puristas infiltrados, e cabe a eles usar sua inteligência e recursos limitados para que possam escapar.

Capturados Pelos Puristas é a segunda na série Aventuras Breves, uma aventura de 1º nível e apresenta aos jogadores uma das facções mais malignas de Arton. Apesar dessa aventura funcionar melhor com aventureiros não humanos, qualquer herói disposto a enfrentar esses tiranos cabe nesta aventura. Com isso chegarão ao nível 2 após terem encontrado um caminho para a liberdade, seja à base da pancada ou da inteligência.

RESUMO DA AVENTURA

Uma célula de soldados puristas está infiltrada no Reinado, no Império ou em um dos outros territórios não afiliados. Sua presença é discreta, invisível e insidiosa, nutrindo a semente maligna de sua cultura racista nas mentes mais suscetíveis.

Esta edição de Aventuras Breves começa quando os personagens acordam sem lembrar direito como foram capturados, mas, com isso, terão que trabalhar em conjunto para recuperar seus equipamentos e fugir. Porém, será que eles estarão seguros? Quem os terá entregue aos puristas?

CENA 1

A CELA

À medida que os personagens forem acordando (você pode decidir aleatoriamente ou escolher quais personagens já despertaram), percebem que estão em uma cela simples, e grades de ferro os separam do resto do aposento. Sentado à frente deles, do outro lado das barras, há um recruta purista sonolento, e em sua cintura, as chaves de sua cela e algemas.

Os personagens não lembrarão do momento que foram capturados, mas sim da última ação que faziam antes de acordar. Assim que os personagens estiverem todos acordados, deixe que eles conversem sobre o que pretendem fazer para escapar. Porém, eles estão sem seus equipamentos e com algemas tanto nos pés quanto nas mãos, o que ocasiona uma penalidade de -2 em qualquer teste envolvendo mãos (inclusive testes de Luta) e uma redução de 1,5m (1q) em seu deslocamento.

CRIATURA: Recruta Purista (*Tormenta20*, p. 280).

Se os personagens quiserem atrair o Recruta para agarrá-lo ou atacá-lo, o que exige testes de perícias baseadas em Carisma como Enganação ou Atuação, personagens não-humanos terão uma penalidade de -2. Abrir a porta com um enforcamento exige um teste de Força, CD 20, que obviamente desperta o Recruta, mas caso falhem por 5 ou mais sofrem 1d6 pontos de dano de impacto, e o Recruta também desperta.

Abrir a fechadura é um teste de Ladinagem com dificuldade CD 25 e penalidade de -5 já que estão

sem ferramentas. Outras formas de coação também são possíveis, mas todas que dependerem de Carisma ainda terão a penalidade de -2. Assim que conseguirem as chaves poderão se libertar, tanto das celas quanto das algemas, e ir ao corredor, o que leva a Cena 2.

CENA 2

ISSO PARECE FÁCIL DEMAIS...

Saindo da sala, os personagens entram em um corredor estreito (duas pessoas passam apertadas). Este corredor desemboca em um salão grande (e na Cena 3) e há uma pequena alcova em frente à sala em que os personagens estavam presos. Se os personagens desejarem seguir o corredor, peça um teste de Sabedoria, CD 10, para que percebam que é uma má ideia, afinal é provável que haja guardas na saída e combatê-los sem os equipamentos é morte certa.

Se os personagens olharem a alcova verão seus equipamentos dispostos em cima de uma mesa, assim como 4 bálsamos restauradores e 3 essências de mana, de forma suspeita. Eles podem fazer um teste de Investigação (CD 15) ou Percepção (CD 20) para verem a armadilha barulhenta que foi colocada na entrada da sala, e desarmá-la com Ladinação (CD 15). Uma vez desarmada a armadilha, os personagens têm todo tempo para equiparem os itens que estão dispostos na mesa antes de seguir para a Cena 3.

Em caso de falha, os inimigos da Cena 3 saberão que os personagens escaparam, então role a iniciativa. Logo no começo do combate, os inimigos precisarão de uma ação de movimento para se levantarem e uma ação de movimento para sacar armas (basicamente, perdendo a primeira rodada), enquanto os personagens poderão vestir uma armadura leve, com uma ação padrão, ou equipar um escudo, com uma ação de movimento. A partir da segunda rodada, dois recrutas puristas entram no corredor, sendo seguidos por mais dois atrás e finalmente o último recruta junto com o soldado purista.

CENA 3

LUTANDO POR SUA LIBERDADE

O aposento final também é o maior até agora. A sala é cheia de objetos velhos e quinquilharias, como um depósito, e por isso a sala é considerada terreno difícil. Além disso, no centro da sala, há uma fogueira, na qual carnes estão assando e, ao redor desta, seis homens estão descansando, sentados ou deitados no chão. Estes são cinco recrutas puristas e um soldado purista, que age como líder do grupo.

CRIATURAS: Recrutas Puristas (*Tormenta20*, p. 280) e Soldado Purista (*Tormenta20*, p. 280).

Os puristas ainda precisarão de uma ação de movimento para se levantarem, e se dividirão em grupos de dois para se beneficiarem da habilidade Lutar em Formação. Enquanto os recrutas vão para cima dos personagens, o soldado se afasta, acompanhado por um dos recrutas, saca a besta e fica atacando com disparos. Se o soldado purista for derrotado, os recrutas largam suas armas, deixando os personagens fugirem. Caso vasculhem o corpo do soldado, encontrarão a seguinte carta:

“Se nossos aliados na cidade já estão de acordo, guarde a posição no local secreto. Causar a insurreiç o de dentro para fora ser  ainda mais f cil do que o comando pensava, desde que neutralizemos alvos problem ticos. N o se esque a que isso   para a gl ria da Supremacia. Nenhum de n s importa, o plano importa. Chegaremos em um m s, termine os preparativos.

Ass. Cpt. Wilhelmine Albretch”

EPÍLOGO

NÃO CONFIE EM NINGUÉM

Após a escapada, os personagens se encontram numa fazenda abandonada, a casa principal descuidada e o mato alto. Se procurarem, encontrarão placas que indicam uma cidade próxima, mas a pergunta continua: quem os entregou?

Tudo indica que os puristas estão trabalhando com pessoas da cidade, e talvez uma boa parte da população local nem saiba dessa trama. Os personagens devem se arriscar indo ao local, ou deixar a cidade à mercê de uma conspiração purista? Agora, chegando ao nível 2, os personagens devem decidir que caminho seguir. A partir disso as Aventuras Breves podem se tornar o primeiro passo em uma longa campanha.

GANCHOS FUTUROS

TRANSFORMANDO AS AVENTURAS BREVES EM LONGAS JORNADAS

CAÇADOS PELOS PURISTAS: Os personagens resolvem deixar o vilarejo para trás, mas os puristas não vão permitir que escapem.

OS INFILTRADOS: Se resolverem defender a cidade, devem descobrir quem são os infiltrados para impedir a influência purista.

A CHEGADA: Cpt. Wilhelmine Albretch chegará com suas tropas. Como os personagens vão preparar a vila contra essa ameaça?

PERSONAGENS PRONTOS

MINOTAURO

Lutador 1, Gladiador

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** -1

DEFESA 18, **FORT** +5, **REF** +6, **VON** -1

PONTOS DE VIDA 23

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 3

CORPO A CORPO Ataque desarmado +8 (1d6+6, x2) ou chifres +8 (1d6+6, x2).

HABILIDADES Raça — Chifres, Couro Rígido, Faro, Medo de Altura; Origem — Esquiva, Torcida; Classe — Briga (1d6), Golpe Relâmpago.

GOLPE RELÂMPAGO Quando usa a ação atacar para fazer um ataque desarmado, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque desarmado adicional.

CHIFRES Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

FARO Você não fica desprevenido e sofre apenas camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

MEDO DE ALTURA Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura, você fica abalado.

FOR 22, DES 14, CON 16, INT 8, SAB 8, CAR 10

PERÍCIAS Atletismo +8, Luta +8.

EQUIPAMENTO Couro batido, manopla, mochila, saco de dormir, traje de viajante, T\$ 4d6.

OPCIONAL - DEVOTO DE ARSENAL

PODER CONCEDIDO *Sangue de Ferro*: Você pode pagar 2 PM para receber +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Você é proibido de ser derrotado em qualquer tipo de combate ou disputa. Caso seu grupo seja derrotado, isso também constitui uma violação das obrigações.

GOBLIN

Inventora 1, Artesã

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 17, **FORT** +6, **REF** +6, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 14

DESLOCAMENTO 9m (6q), escalada 9m (6q)

PONTOS DE MANA 4

ATAQUE À DISTÂNCIA Besta leve +6 (1d8, x3, alcance médio).

HABILIDADES Raça — Engenhoso, Espelunheiro, Peste Esguia, Rato das Ruas; Origem — Fruto do Trabalho; Classe — Engenhosidade, Protótipo.

ENGENHOSO Você não sofre penalidades em testes de perícias por não usar kits. Se usar o kit, recebe +2 no teste de perícia.

ENGENHOSIDADE Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

FOR 8, DES 18, CON 14, INT 20, SAB 10, CAR 8

PERÍCIAS Conhecimento +7, Investigação +7, Ladinagem +6, Misticismo +7, Ofício (Alquimia, Armeiro, Engenhoqueiro) +7, Pilotagem +6, Pontaria +6.

EQUIPAMENTO 5 bombas, 5 bálsamos restauradores, kit de ofícios (alquimia), couro batido, besta leve, mochila, saco de dormir, traje de viajante, T\$ 4d6.

OPCIONAL - DEVOTO DE THWOR

PODER CONCEDIDO *Tropas Duyshidakk*: (Tormenta20, p. 134)

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES O devoto de Thwor deve ser considerado duyshidakk - ou seja, aceito como membro do povo goblinoide. Também deve se esforçar para que o modo de vida duyshidakk tome o continente. Deve sempre procurar fazer alianças com goblinoide e só lutar contra eles em último caso.

DAHLLAN

Druida (Allihanna) 1, Eremita

INICIATIVA +1, **PERCEPÇÃO** +5

DEFESA 15, **FORT** +3, **REF** +1, **VON** +7

PONTOS DE VIDA 17

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 9

CORPO A CORPO Tacape +5 (1d10+3, x2).

HABILIDADES Raça — *Amiga das Plantas, Armadura de Allihanna, Empatia Selvagem*; Origem — *Busca Interior*; Classe — *Devota de Allihanna, Empatia Selvagem*.

ARMADURA DE ALLIHANNA Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para transformar sua pele em casca de árvore, recebendo +2 na Defesa até o fim da cena.

BUSCA INTERIOR Quando você e seus companheiros estão diante de um mistério, incapazes de prosseguir, você pode gastar 1 PM para meditar sozinha durante algum tempo e receber uma dica do mestre.

MAGIAS 1º (Escolas: Abjur, Evoc, Trans) — *Acalmar Animais, Armamento da Natureza, Controlar Pantas, Curar Ferimentos*. CD 15.

FOR 16, DES 12, CON 12, INT 8, SAB 20, CAR 12

PERÍCIAS Adestramento +5, Cura +7, Luta +5, Religião +7, Sobrevivência +7.

EQUIPAMENTO Gibão de peles, tacape, saco de dormir, mochila, traje de explorador, barraca, kit de medicamentos, T\$ 4d6.

DEVOTA DE VALKARIA

PODERES CONCEDIDOS *Dedo Verde, Descanso Natural, Voz da Natureza*.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Você não pode usar armaduras e escudos feitos de metal (você só pode usar armadura alcochoada, armadura de couro, gibão de peles e escudo leve). Você não consegue descansar em comunidades maiores que uma aldeia (não perde seus poderes, mas também não recupera pontos de vida ou mana).

QAREEN

Barda 1, Artista

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** -1

DEFESA 15, **FORT** +1, **REF** +4, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 13

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 10

ATAQUE À DISTÂNCIA Besta pesada* +2 (1d12, 19, alcance médio).

HABILIDADES Raça — *Desejos, Resistência Elemental (eletricidade), Tatuagem Mística (Santuário)*; Origem — *Atraente, Sortudo*; Classe — *Inspiração*.

DESEJOS Se lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia diminui em -1 PM. Fazer um desejo ao qareen é uma ação livre.

ATRAENTE Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você.

INSPIRAÇÃO Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena.

MAGIAS 1º (Escolas: Adiv, Abjur, Ilusão) — *Disfarce Ilusório, Hipnotizar, Santuário*. CD 16.

FOR 10, DES 14, CON 12, INT 12, SAB 8, CAR 22

PERÍCIAS Atuação +8, Conhecimento +3, Diplomacia +8, Enganação +8, Furtividade +4, Misticismo +3, Nobreza +3.

EQUIPAMENTO Couro batido, besta pesada*, adaga*, mochila, saco de dormir, traje de explorador, instrumento musical, T\$ 4d6.

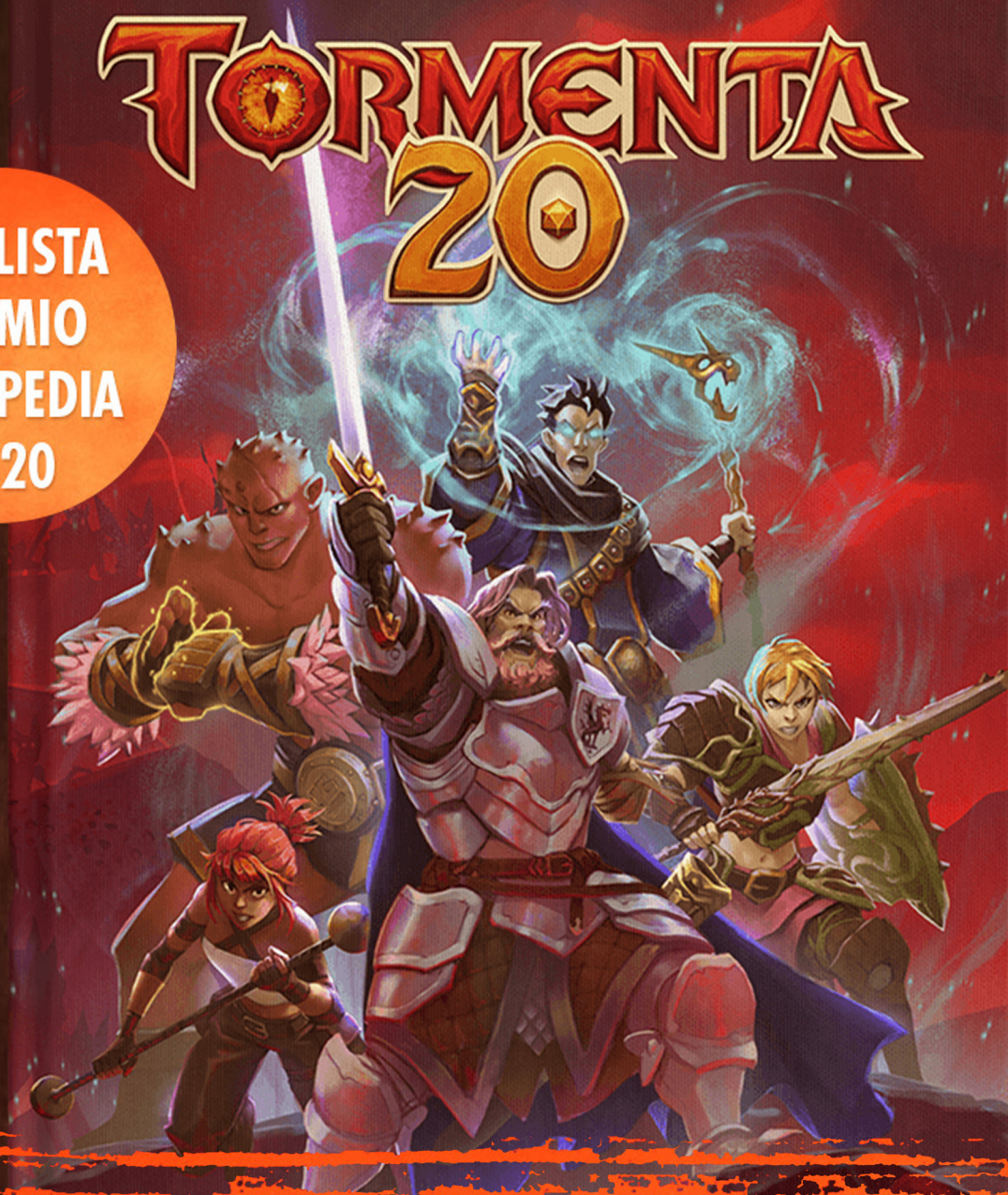
OPCIONAL - DEVOTA DE MARAH

PODER CONCEDIDO *Palavras de Bondade*: Você aprende e pode lançar *Enfeitiçar*.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotas de Marah não podem causar dano e impor condições a criaturas, exceto fascinado e pasmo (habilidades que aumentem o dano causado por seus aliados também são proibidas). Em combate, só podem recorrer a ações como proteger ou curar - ou então fugir, render-se ou aceitar a morte. Uma devota de Marah jamais vai causar violência, nem mesmo para se salvar.

*Se decidir pela opção de ser devota de Marah, desconsidere as armas na ficha.

**FINALISTA
PRÊMIO
LUDOPEDIA
2020**



VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br