

TORMENTA 20

AVENTURAS • BREVES

A CRIPTA DA CAVALEIRA ESQUECIDA

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

DANIEL DURAN



AVENTURAS • BREVES

A CRIPTA DA CAVALEIRA ESQUECIDA

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....3

A CRIPTA DA CAVALEIRA ESQUECIDA.3

Resumo da Aventura.....3

Cena 1: Sem Tempo Para Morrer.....3

Cena 2: A Mina dos Mortos.....4

Cena 3: A Guardiã da Cripa.....4

Epílogo: Descanse em Paz.....5

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, leitor! Com a chegada de um novo mês, aqui está a terceira das nossas Aventuras Breves, prontas para jogadores iniciantes, para aqueles que desejam um desafio de uma tarde ou uma one-shot e um dos diversos eventos online que vem acontecendo durante a pandemia.

Além das fichas prontas encontradas aqui, bem como nas Aventuras Breves anteriores, você pode usar o Baralho de Personagens para criar novos personagens para encarar essa aventura no Reino dos Mortos. Arme-se com sua coragem e se prepare para enfrentar as crias de Tenebra!

Nesta edição, o Aventuras Breves sugere mapas da **Revista Dragão Brasil**. Você pode assinar a revista aqui.



Antes de ser o Reino dos Mortos, Aslothia era o Reino da Magia Proibida, Portsmouth. No passado distante este reino conquistou sua independência numa sangrenta guerra com Bielefeld. Entretanto, fantasmas da guerra continuam a assombrar essa terra sinistra.

A Cripta da Cavaleira Esquecida é a terceira Aventura Breve, para quatro ou mais personagens de 1º nível. Os desafios que eles terão de enfrentar vão exigir pensamento rápido e que os jogadores saibam usar os recursos ao seu redor, porém serão recompensados com o 2º nível!

RESUMO DA AVENTURA

No interior de Aslothia, longe o suficiente das grandes cidades do reino para ser ignorado pela

aristocracia não-viva do reino, a mina de uma pequena vila pareceu ter esgotado suas jazidas, causando o colapso da economia local. Isso forçou parte da população a deixar suas casas e aos mineiros a cavarem ainda mais fundo.

No desespero para encontrar um novo veio de metal, uma antiga câmara foi aberta e o cadáver de uma cavaleira da luz voltou a vida para realizar uma vingança. Tomada pela tragédia, chacinou os mineiros, que se ergueram como mortos-vivos. Os personagens deverão explorar a mina e finalmente dar o descanso final à cavaleira esquecida!

CENA 1

SEM TEMPO PARA MORRER

A aventura começa em uma taverna triste e sombria na vila de Oricusco, no interior de Aslothia. Dentro da taverna existem apenas mineiros cobertos de poeira, mas não há nenhuma forma de entretenimento ou diversão. As pessoas mal conversam entre si, mas bebem bastante.

Se falarem com o povo, eles contam da época de prosperidade da cidade, quando a mina local provia diversos minérios, e como o reino todo mudou após a transformação do Conde Ferren Asloth. O pouco que se extrai hoje mal paga os impostos ao lorde da região.

Repentinamente, ouve-se o barulho de confusão do lado de fora. A porta abre-se, um velhinho abre a porta da taverna e grita: **“Os mortos! Os mortos estão atacando...”**. Antes que os personagens possam fazer algo, ele é atacado por três zumbis, que adentram a taverna. (*Sugestão de mapa: DB 115 ou 158.*)

CRATURAS: Zumbi x3 (*Tormenta20*, p. 285).

Ao final do combate, do lado de fora vê-se um homem mais velho, de olhos duras e postura de combate, terminando de eliminar os últimos zumbis. Primeiramente, ele, que está está impressionado pelas ações dos personagens, se apresenta como Viktor Dmitriev, o burgomestre da vila Oricalko. Agora que o combate cessou, os personagens percebem que as roupas dos zumbis são idênticas aos outros mineiros.

O burgomestre irá agradecer os personagens e vai pedir que eles investiguem a mina, considerando como eles lidaram bem com os zumbis na taverna, oferecendo T\$ 30 e 4 bálsamos restauradores, além de fornecer um mapa. Entretanto, caso eles tenham usado magia arcana durante o combate, ele fingirá que vai prendê-los, sussurrando para eles **“Não se preocupem, entrem na encenação”**, e quando estiverem fora de vista, fará a mesma oferta, apenas pedindo que sejam discretos.

CENA 2

A MINA DOS MORTOS

A viagem à mina leva aproximadamente a metade de um dia, algumas horas a cavalo. Nesse meio tempo os personagens verão rastros e indícios dos mortos-vivos, e com testes de Misticismo, Religião ou Sobrevivência, CD 17, descobrirão que na mina existe uma turba de zumbis (e é um bom momento para lembrar aos jogadores a diferença entre lutar contra um bando de criaturas).

Na entrada da mina os personagens encontram as carroças dos mineiros, mas os cavalos foram devorados. A entrada é suficiente para dois homens passando com um carrinho, tudo em ordem se não fosse o sangue no chão e nas paredes. O ambiente principal é um salão, aonde a turba de zumbis está. Além do salão principal, à distância de uma corrida, existe um tipo de saleta lateral aonde provavelmente ficariam os responsáveis administrativos pela mina. Lá dentro, numa caixa escrita “PERIGO”, estão 6 bombas e 2 essências de mana. (*Sugestão de mapa: DB 117.*)

CRIATURAS: Turba de Zumbis (*Tormenta20*, p. 285).

O combate é difícil, entretanto, com uma combinação de dano bruto e inventividade, a turba pode ser vencida (especialmente se os personagens tiverem achado as bombas). Mas, caso o combate se mostrar muito desafiador, lembre aos jogadores que nada impede que eles fujam e descansem, mas

que ainda terão que lidar com essa turba, ou ela irá atacar a vila.

Ao explorarem a mina, um personagem anão ou com a perícia Ofício (Mineiro) encontra, sem dificuldade, o caminho por onde os mineiros originalmente vieram, ou seja, onde provavelmente a fonte da energia negativa que levantou os mineiros após suas mortes. Outros precisarão de testes de Investigação ou Sobrevivência, CD 15.

CENA 3

A GUARDIÃ DA CRIPTA

Uma vez encontrado o caminho, os personagens chegam, no final de um dos túneis, uma abertura feita por uma explosão, revelando então uma caverna natural, muito escura. Personagens que vejam no escuro, no entanto, veem cadáveres vestindo armaduras oxidadas pelo tempo espalhados pelo chão. Nesse momento, as mentes dos personagens são assaltadas por uma visão.

Na visão, os personagens estão nesta mesma caverna, aberta para o mundo externo, bem como estandartes espalhados e combatentes por todo o lado, indicando um tipo de base militar. Liderando, do lado de sua montaria, uma cavaleira humana, vestindo armadura dourada. Reconhecer os símbolos requer um teste, CD 15, de Conhecimento, Nobreza ou Religião, revelando serem brasões de Bielefeld e da Ordem da Luz. Além disso, se rolarem acima de 20, irão perceber que são flamulas e armaduras da época da guerra civil de independência de Portsmouth, nome antigo de Aslothia.

Os personagens são despertos da visão com um relincho sinistro de um garanhão fantasma. Sobre ele, em postura de combate, uma versão esquelética da cavaleira presente na visão. Ela espera os personagens saírem do choque para avançar sobre eles em ataque, pois mesmo morta, ela continua sendo uma cavaleira, e também não atacará oponentes caídos, desprevenidos ou incapazes de lutar.

CRIATURA: A Cavaleira Esquecida (veja abaixo).

A cavaleira e sua montaria são inseparáveis, justamente por isso contando como apenas uma criatura. A montaria fantasmagórica é capaz de trotar no ar, e com isso a cavaleira tentará a toda rodada fazer investidas contra os personagens.

Se os personagens identificarem os símbolos ou a armadura dela, podem falar algo significativo sobre Bielefeld, a Ordem da Luz ou a guerra de

independência. Caso façam isso a criatura ficará Paralisada, por uma rodada, e Abalada pelo resto da cena, permitindo testes de Diplomacia ou Enganação conta a Vontade da criatura (sem penalidades por estarem em combate). Se os personagens conseguirem três sucessos enquanto o turno da cavaleira não chega, finalmente o espírito se acalma, revertendo por um momento à sua forma em vida. Ela agradece os personagens e vai para o mundo dos deuses dizendo: **“Não confiem em Viktor”**. Entretanto, se não conseguirem os três sucessos, o combate continua, mas a criatura ainda estará Abalada.

Com o fim do confronto, através da conversa ou da violência, os personagens terão uma última visão: um soldado acionando explosivos e selando a entrada desta caverna, condenando todos ali a morte. O rosto, bem mais jovem, contudo ainda reconhecível, é o do prefeito da vila! Caso desejem vasculhar a cripta em busca de mais tesouros, com um teste de Investigação ou Percepção (CD 20) conseguem encontrar 1 riqueza menor, rolada aleatoriamente.

A CAVALEIRA ESQUECIDA ND 2

Morto-vivo, 8, Grande

INICIATIVA +10, PERCEPÇÃO +4, visão no escuro

DEFESA 22, FORT +5, REF +6, VON +8, resistência a corte, frio e perfuração 5

PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 18m (12q), voo 24m (16q)

CORPO A CORPO Espada longa +14 (1d8+5, 19).

ATAQUE EM MOVIMENTO A cavaleira esquecida pode se mover antes e depois de um ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

FOR 20, DES 14, CON 12, INT 6, SAB 10, CAR 6

EQUIPAMENTO Meia armadura reforçada, espada longa precisa, escudo pesado.

TESOURO Padrão.

EPÍLOGO

DESCANSE EM PAZ

Primeiramente, assim que a visão termina, os personagens avançam ao 2º nível. Além de qualquer tesouro, a armadura da cavaleira (uma meia armadura reforçada) está no local aonde seu corpo esteve por último. Entretanto, apenas se restaurada por um ferreiro, pagando T\$ 150, ela poderá ser usada por um personagem. Contudo, por ser uma armadura da Ordem da Luz, ela atrairá inimizade de todos no reino de Aslothia.

Retornando à vila, o burgomestre pagará pela missão concluída, e pedirá que os personagens venham a sua mansão, aonde oferecera mais uma missão. No entanto, caso ameacem expor o segredo dele, ele contará sua história: ele era um soldado de Bielefeld que recebeu uma proposta irrecusável da família Asloth. Nesse momento, ele está à mercê dos personagens. O que eles farão?

GANCHOS FUTUROS

TRANSFORMANDO AS AVENTURAS BREVES EM LONGAS JORNADAS

OS CRIMES DO PAI: Tendo poupado o burgomestre, ele tem um pedido desesperado: que levem sua filha, que apresenta poderes mágicos, para fora de Aslothia!

A POLÍCIA SECRETAS: Independente da reação ao segredo, os personagens começam a ser perseguidos por membros da Graath, a temível polícia secreta de Ferren Asloth.

TRABALHO PARA A FORJA! Logo que sabe o que os aventureiros fizeram, uma ferreira local pede aos personagens para recuperarem um estranho minério, que possui poderes misteriosos.

PERSONAGENS PRONTOS

OSTEON

Arcanista (Bruxo) 1, Amnésico

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 13, **FORT** -1, **REF** +5, **VON** +5, resistência a corte, frio e perfuração 5

PONTOS DE VIDA 7

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 11

ATAQUE À DISTÂNCIA Arco curto +4 (1d6, x3, alcance médio).

HABILIDADES Raça — Armadura Óssea, Memória Póstuma (Magia Ilimitada), Natureza Esquelética, Preço da Não Vida; Origem — 1 perícia, 1 poder (Sugestão: Religião (perícia) e Vontade de Ferro (poder), Lembranças Graduais; Classe — Caminho do Arcanista (Bruxo).

LEMBRANÇAS GRADUAIS Durante suas aventuras, em determinados momentos a critério do mestre, você pode fazer um teste de Sabedoria (CD 10) para reconhecer pessoas, criaturas ou lugares que tenha encontrado antes de perder a memória.

MAGIAS 1º — Adaga Mental, Conjurar Monstro, Imagem Espelhada. CD 15.

FOR 8, DES 16, CON 8, INT 20, SAB 16, CAR 10

PERÍCIAS Conhecimento +7, Investigação +7, Misticismo +7, Nobreza +7, Ofício (Alquimia) +7.

EQUIPAMENTO Anel Misterioso de Família, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante, T\$ 4d6.

OPCIONAL - DEVOTO DE TENEBRA

PODER CONCEDIDO Carícia Sombria: Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para causar 2d6 pontos de dano de trevas à uma criatura à alcance corpo-a-corpo (Fortitude CD 13 reduz à metade) e você recupera PV iguais à metade do dano causado.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES O devoto de Tenebra deve se cobrir inteiramente durante o dia, sem expor ao sol nenhum pedaço de si.

HYNNE

Cavaleira 1, Heroína Camponesa

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 17, **FORT** +5, **REF** +2, **VON** +0

PONTOS DE VIDA 23

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 3

CORPO A CORPO Espada longa +5 (1d8+3, 19).

ATAQUE À DISTÂNCIA Azagaia +2 (1d8+3, alcance médio).

HABILIDADES Raça — Arremessador, Pequeno e Rechonchudo, Sorte Salvadora; Origem — Torcida; Classe — Baluarte +2, Código de Honra.

BALUARTE Você pode gastar 1 PM para receber +2 na Defesa e nos testes de resistência até o início do seu próximo turno.

SORTE SALVADORA Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PM para rolar este teste novamente.

FOR 16, DES 14, CON 16, INT 8, SAB 10, CAR 12

PERÍCIAS Adestramento +4, Atletismo +5, Cavalgar +3, Luta +5.

EQUIPAMENTO Espada longa, escudo leve, azagaia, gibão de peles, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante, T\$ 4d6.

OPCIONAL - DEVOTA DE THYATIS

PODER CONCEDIDO Ataque Piedoso: Você pode usar suas armas de corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -5 no teste de ataque.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotas de Thyatis são proibidas de matar seres inteligentes (Int 3 ou mais). Podem atacar e causar dano, mas jamais levar à morte.

GOLEM

Clérigo (Tanna-Toh) 1

INICIATIVA +0, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 17, **FORT** +4, **REF** +8, **VON** +8

PONTOS DE VIDA 18

DESLOCAMENTO 3m (2q)

PONTOS DE MANA 9

CORPO A CORPO Bordão +4 (1d6+2).

HABILIDADES Raça — *Canalizar Reparos, Chassi, Criatura Artificial, Espírito Elemental (Terra)*; Origem — (sem origem); Classe — *Devoto de Tanna-Toh*.

CANALIZAR REPAROS Como uma ação completa, você pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 5 PV por PM.

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

PERÍCIAS Conhecimento +4, Cura +6, Intuição +6, Investigação +4, Luta +4, Misticismo +4, Religião +6.

EQUIPAMENTO Bordão, brunea, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante, T\$ 4d6.

DEVOTO DE TANNA-TOH

PODERES CONCEDIDOS *Conhecimento Enciclopédico, Mente Analítica, Voz da Civilização.*

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação. Além disso, o devoto sempre deve dizer a verdade e nunca pode se recusar a responder uma pergunta direta.

MEDUSA

Bucaneira 1, Capanga

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** -1

DEFESA 19, **FORT** +3, **REF** +7, **VON** -1

PONTOS DE VIDA 17

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 3

CORPO A CORPO Cimitarra +7 (1d6+5, 18).

ATAQUE À DISTÂNCIA Arco curto +5 (1d6, x3, alcance médio).

HABILIDADES Raça — *Cria de Megalokk, Natureza Venenosa, Olhar Atordoante*; Origem — *Acuidade com Arma, Confissão*; Classe — *Audácia, Insolência*.

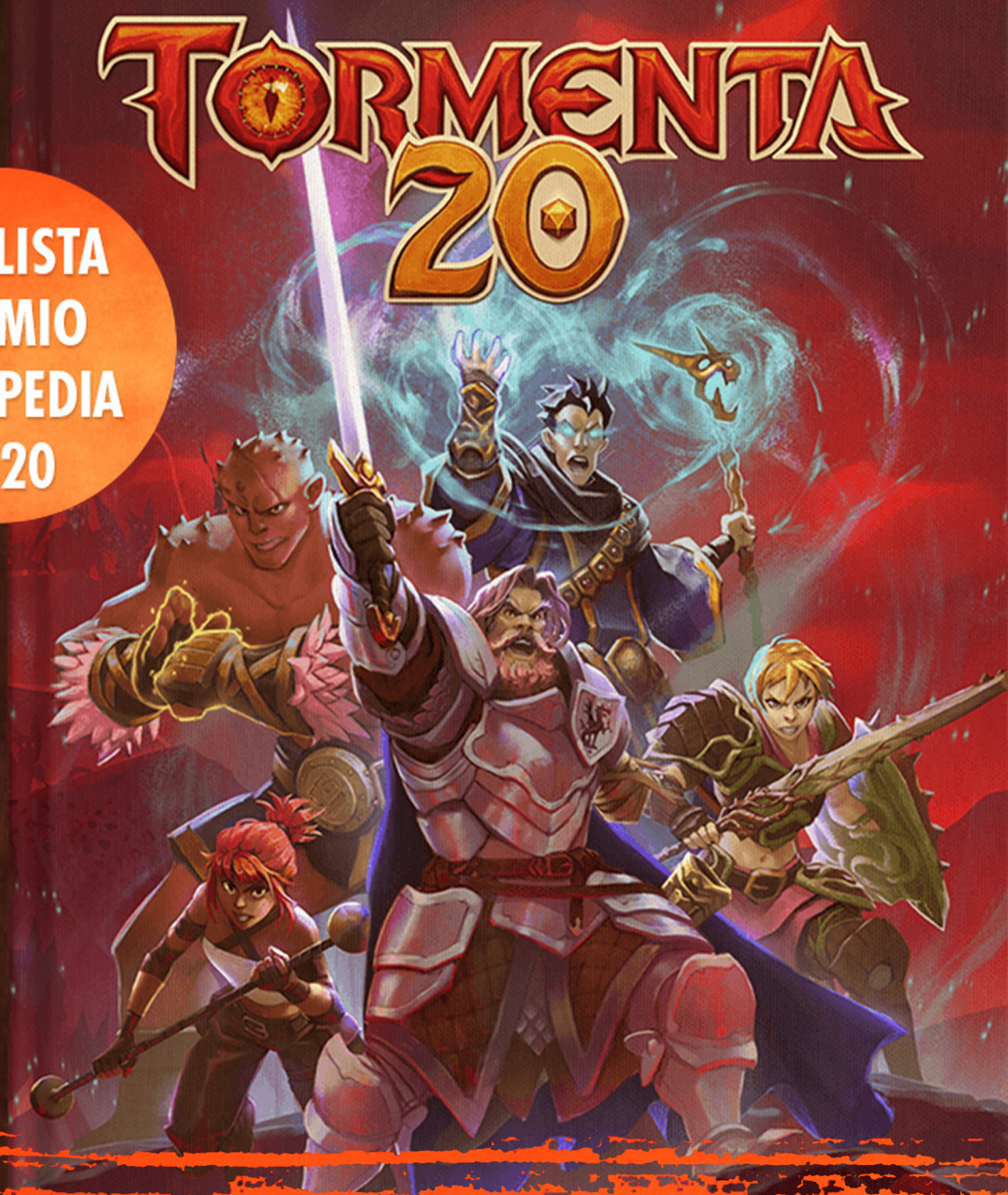
AUDÁCIA Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Carisma no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

FOR 10, DES 20, CON 12, INT 12, SAB 8, CAR 18

PERÍCIAS Acrobacia +7, Intimidação +6, Jogatina +6, Luta +7.

EQUIPAMENTO Cimitarra, arco curto, couro batido, uma mochila, um saco de dormir, um traje de viajante, T\$ 4d6.

**FINALISTA
PRÊMIO
LUDOPEDIA
2020**



VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br