

TORMENTA 20

AVENTURAS • BREVES

GRANDE ROUBO DO CASSINO

UMA AVENTURA DE 4º NÍVEL PARA O MAIOR RPG DO BRASIL

DANIEL DURAN



AVENTURAS • BREVES

◉ GRANDE ROUBO DO CASSINO ◉

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3	Cena2:A Virada.....	4
◉ GRANDE ROUBO DO CASSINO.....	3	Cena 3: A Fuga.....	5
Resumo da Aventura.....	3	Epílogo: O Prêmio.....	5
Cena 1: O Plano.....	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! O meio do ano passou, e nesse novo mês temos mais uma das nossas Aventuras Breves! Porém, desta vez, trazemos para vocês uma aventura de nível 4, ainda breve o suficiente para ser jogada em uma tarde no *Roll20* (que você pode aprender a usar *aqui*) ou ser um pedaço de uma narrativa maior.

Como sempre, não se esqueçam que só porque esta aventura vem com seus próprios personagens isso não significa que vocês não possam criar seus próprios, usando o *Baralho de Personagens* para sortear ou criando seus personagens próprios usando o *Livro Básico do Tormenta20*.



Em Ahlen, mentiras e manipulações são a lei. Sob uma fachada de reino elegante, as pessoas sabem que não há lâmina mais afiada do que um boato. Mas isso não significa que armas, especialmente aquelas mágicas, não são consideradas valiosas neste reino.

O *Grande Roubo do Cassino* é uma aventura baseada em desafios de perícia, perigos complexos e uma sequência de fuga, no melhor estilo das histórias de grandes roubos. É uma aventura para 4 ou mais personagens de 4º nível, preferencialmente bem malandros.

RESUMO DA AVENTURA

O Cassino Jatenour é uma das mais ricas construções na cidade, atraindo atenção de todo mundo que é conhecido ou tem dinheiro para esbanjar em um dos diversos jogos de azar do local. Porém,

além disso, também serve como uma fachada para vendas de itens pela Liga dos Mercadores, e em sua sala segura, um tesouro de preço imensurável se encontra. Cabe aos personagens então “reposicioná-lo”.

Na primeira parte, os personagens planejarão sua infiltração, enquanto usam de seus talentos para entrar no Cassino da melhor forma que conseguirem. Na segunda, haverá uma virada, e o dono do Cassino, Levallie Jatenour, estará esperando os personagens na câmara segura. Caso consigam derrotá-lo, terão de fugir o mais rápido possível, antes de conseguirem descobrir qual o produto que roubaram.

CENA 1

o PLANO

Os personagens recebem um contato de uma pessoa elegante e misteriosa, que informou ao grupo de uma grande oportunidade de fazer fortuna além de suas imaginações: um item mágico, que será leiloadado em duas semanas, está guardado na sala segura do Cassino Jatenour. Sabendo disso, o contato vai ajudar na venda do item, e sua comissão será de 30%, mas pode aceitar que seja de até 20%.

A aventura começa em dois momentos no tempo: no planejamento da invasão, dois ou três dias antes, e durante a invasão. Enquanto os personagens planejam suas ações para entrar no cassino, eles irão também estar realizando elas em tempo real (o plano é como se fosse um flashback). Para representar esse planejamento e invasão, use o perigo complexo abaixo, *Infiltração no Cassino*.

INFILTRAÇÃO NO CASSINO ND 4

OBJETIVO Que todos os personagens cheguem à sala segura do Cassino Jatenour.

EFEITO Para conseguirem se infiltrar no Cassino, os personagens devem, cada um, acumular três sucessos em testes de Infiltração Social ou Infiltração Tática, podendo ser todos de um ou de ambos. Assim que um personagem conseguir três sucessos, ele não pode mais auxiliar os outros.

Se um personagem tiver duas falhas em testes de Infiltração Social, ele fica frustrado até o fim da cena, mas caso sejam duas falhas em testes de Infiltração Tática, o personagem estará fraco até o fim da cena.

Caso acumule três falhas ou mais (seja em teste de Infiltração Social ou Tática) o personagem é pego por um Bando de Guardas da Cidade (ficha abaixo), e esse combate deve ser resolvido antes de voltarem ao perigo complexo. Um personagem que já tenha conseguido ao menos um sucesso pode se juntar ao combate, mas sofrerá uma penalidade de -2 nos próximos testes de Infiltração Social.

INFILTRAÇÃO SOCIAL (DIPLOMACIA, ENGANAÇÃO OU JOGATINA CD 25) O personagem usa de seu carisma natural, ou muito bem treinado, para se misturar com os outros frequentadores do cassino.

INFILTRAÇÃO TÁTICA (ACROBACIA, ATLETISMO, FURTIVIDADE OU LADINAGEM CD 25) O personagem aqui estará escalando paredes, passando furtivo por guardas ou arrombando portas.

PLANEJAR (CONHECIMENTO, NOBREZA, GUERRA, INTUIÇÃO, INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO CD 20) Durante a preparação, o personagem teve alguma ideia genial. Sucesso nesse teste não conta para a infiltração, mas fornece um bônus de +2 em um outro teste qualquer de Infiltração, inclusive deste personagem.

DISTRAÇÃO (ATUAÇÃO INTIMIDAÇÃO, LUTA OU PONTARIA CD 20) O personagem chama a atenção de todos para si, ajudando um colega. Sucesso nesse teste não conta para a infiltração, mas fornece um bônus de +5 em um teste de infiltração de outro personagem, entretanto impõe uma penalidade de -2 no próximo teste do personagem que serve de distração.

BANDO DE GUARDAS DA CIDADE ND 3

Humano, 2, Grande

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 15, **FORT** +5, **REF** +2, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Maça +15 (1d8+4).

ATAQUE EM BANDO Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano.

FORMA COLETIVA O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia Raio

de Enfraquecimento, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como uma Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespasar que acerte um bando pode fazer um ataque adicional.

FOR 15, DES 12, CON 14, INT 9, SAB 10, CAR 9

PERÍCIAS Atletismo +5.

EQUIPAMENTO Apito, couro batido, escudo leve, maça.

TESOURO Nenhum.

Após todos conseguirem os três sucessos, os personagens chegam à sala segura, aonde, segundo seu contato, estará o tão aguardado prêmio. A porta não está trancada, mas será necessário um teste de Investigação ou Percepção CD 25 para notarem que existem pessoas dentro daquela sala. Caso os personagens percebam essa presença, ou abram a porta, uma voz conhecida os saúda.

CENA 2

A VIRADA

“Muito bem, conseguiram chegar até aqui! Estou impressionado! Infelizmente, não posso deixar que vocês levem essa belezinha. Sabem como é, negócios. Mas, agora que vocês se infiltraram, posso dizer ao comprador que esta maravilha foi roubada, e vender ela novamente, dobrando meu lucro. Realmente, sou muito grato a vocês, agora, façam o favor de morrerem rapidinho.”

A pessoa que os saúda é a mesma que os contratou, no caso, Levallie Jatenour em pessoa! Sentado com os pés em cima de uma escrivaninha, apontando uma besta pesada para os personagens, e acompanhado de dois guardas experientes, Levallie parece relaxado, e tanto ele quanto os guardas estavam esperando os personagens (que ficarão surpreendidos na primeira rodada se não tiverem passado no teste de Investigação ou Percepção).

CRIATURAS: Levallie Jatenour (Mestre Mercador, *Guia de NPCs**, p.3) e Sargentos da Guarda x2 (*Tormenta20*, p. 278).

Após o combate, os personagens veem seu prêmio na mesa: uma caixa de madeira finamente trabalhada, com um pouco mais de um metro. A caixa é pesada, possui duas fechaduras com selos mágicos em cada uma. Os personagens poderiam tentar arromba-la, mas, quando pegam nela, um alarme começa a tocar pelo cassino, ao longe guardas começam a gritar ordens, e é a hora de fugir!

*Caso não tenha o Guia de NPCs, use a ficha de um Capitão-Baluartes (*Tormenta20*, pg. 281), mas dê a ele um ataque com besta pesada +7 (1d12, 19).

CENA 3

A FUGA

Nesse momento, inicia-se uma Perseguição (*Tormenta20*, p. 260) dos personagens contra um Bando de Guardas da Cidade. A distância inicial é de 15m e eles cessam sua perseguição quando os personagens alcançarem um esconderijo à 200 metros do ponto inicial da fuga. Na primeira rodada da fuga, os personagens terão de lidar com obstáculos (role na tabela 6-4: Eventos de Perseguições, *Tormenta20*, p. 260), mas, após o primeiro turno, terão o caminho mais livre.

Se o Bando de Guardas da Cidade alcançarem os personagens, eles tentarão atacá-los, mas a fuga poderá continuar. Caso os personagens decidam desistir da fuga e enfrentar a guarda, a cada dois turnos o mestre deverá rolar 1d6, caso role 1, um novo Bando de Guardas da Cidade irá aparecer.

EPÍLOGO

❶ PRÊMIO

Após chegarem em seu refúgio (deixe os jogadores decidirem do que se trata, mas, caso eles não tenham nenhuma ideia, o refúgio pode ser o porão de uma taverna aliada), os personagens terão tempo para abrir a caixa de seu prêmio. Se desejar um final simples, diga que após três dias conseguem abrir a caixa.

Porém, caso esteja se sentindo especialmente cruel, diga que são duas fechaduras superiores (Ladinagem CD 30) sob efeito de alguma magia. Com um teste de Misticismo CD 20 é possível identificar que a magia, no caso, trata-se de *Tranca Arcana* (CD 20), lançada individualmente em cada uma das fechaduras. Deixe que os personagens lidem com isso conforme quiserem.

Quando abrirem a caixa, encontrarão um tesouro além da imaginação deles: uma espada longa, magnificamente feita, com um brilho sagrado e toda uma iconografia ligada ao deus da justiça, Khalmyr. Qualquer personagem com a perícia Religião reconhecerá o item, mas também é possível um teste de Misticismo CD 30 para identificá-lo. Trata-se de uma Vingadora Sagrada (*Tormenta20*, p. 324), uma espada poderosíssima, um dos itens mais poderosos, e caros, de Arton.

O tesouro poderia render-lhes uma fortuna, mas quem compraria um item tão precioso e sagrado, tendo sido roubado?

GANCHOS FUTUROS

TRANSFORMANDO AS AVENTURAS BREVES EM LONGAS JORNADAS

O CRIME NÃO COMPENSA: Os personagens veem seus retratos como procurados e começam a ser caçados pela Igreja de Khalmyr pelo roubo do artefato sagrado!

LADRÃO QUE ROUBA LADRÃO: Os personagens começam a ser perseguidos pelo ladrão original da relíquia benta, que não está nem um pouco contente com eles levando a fama por seu roubo.

DOU-LHE UMA, DOU-LHE DUAS: Um contato dos personagens informa que há um leilão onde eles poderiam vender seu prêmio problemático, mas há um problema: é em Aslothia!

PERSONAGENS PRONTOS

SÍLFIDE

Nobre 4, Aristocrata

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 23, **FORT** +3, **REF** +5, **VON** +4

PONTOS DE VIDA 32

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 16

CORPO A CORPO Adaga +5 (1d3-2, 19).

À DISTÂNCIA Arco longo +7 (1d6, x3, médio).

HABILIDADES Raça — *Asas de Borboleta, Espírito da Natureza, Magia das Fadas*; Origem — *Sangue Azul*; Classe — *Autoconfiança, Espólio, Orgulho, Aumento de Atributo (Car), Riqueza, Presença Aristocrática, Palavras Afadas, Gritar Ordens*.

ASAS DE BORBOLETA Você pode pairar a 1,5m do chão, e isso permite que você ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda (a menos que esteja inconsciente). Você pode gastar 1 PM por rodada para voar com deslocamento de 12m.

MAGIA DAS FADAS Você pode lançar as magias *Enfeitiçar* e *Sono* (CD 19).

ORGULHO Quando faz um teste de perícia, você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu modificador de Carisma e seu nível). Para cada PM que gastar, recebe +2 no teste.

PRESENÇA ARISTOCRÁTICA Sempre que uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) tentar machucá-lo (causar dano com um ataque, magia ou habilidade) você pode gastar 2 PM. Se fizer isso, a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 19). Se falhar, não conseguirá machucá-lo e perderá a ação. Você só pode usar esta habilidade uma vez por cena contra cada criatura.

PALAVRAS AFADAS (PADRÃO, 1 PM) Você pode submeter a sua vontade uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) em alcance curto. Faça um teste de Diplomacia oposto ao teste de Vontade da criatura. Se vencer, você causa 2d6 pontos de dano mental não letal à criatura, +1d6 para cada PM extra que gastar. Se perder, causa metade deste dano. Caso a criatura seja reduzida a 0 ou menos PV, rende-se, em vez de cair inconsciente.

GRITAR ORDENS Você pode gastar uma quantidade de PM a sua escolha (limitado pelo seu bônus de Carisma). Até o início de seu próximo turno, todos os seus aliados em alcance curto recebem um bônus nos testes de perícia igual à quantidade de PM que você gastou.

FOR 6, DES 16, CON 12, INT 10, SAB 10, CAR 24

PERÍCIAS Atuação +11, Diplomacia +13, Enganação +11, Nobreza +4, Pontaria +7.

EQUIPAMENTO Couraça reforçada, arco longo, adaga, joia de

família no valor de T\$ 100, um traje da corte aprimorado (+2 em Diplomacia), essência de mana x4, poção de *Curar Ferimentos* (2d8+2 PBs), poção de *Aparência Divina* e T\$ 200.

OPCIONAL - DEVOTA DE KALLYADRANOCH

PODER CONCEDIDO *Escamas Dracônicas*: +1 na Defesa.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Para subir de nível, além de acumular XP suficiente, o devoto de Kally deve realizar uma oferenda em tesouro. O valor é igual à metade da diferença do dinheiro inicial do nível que vai alcançar para o nível atual (nesse caso, T\$ 75).

LEFOU

Ladina 4, Pivete

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +4

DEFESA 22, **FORT** +6, **REF** +11, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 29

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 16

CORPO A CORPO Cimitarra +9 (1d6+5, 19).

À DISTÂNCIA Besta leve +9 (1d8+5,19, médio).

HABILIDADES Raça — *Cria da Tormenta, Deformidade*; Origem — *Quebra Galho*; Classe — *Ataque Furtivo, Especialista, Fuga Formidável, Evasão, Acuidade com Arma, Esquiva, Esquiva Sobrenatural*.

ATAQUE FURTIVO Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que esteja flanqueando, você causa 2d6 pontos de dano adicional.

ESPECIALISTA Ao fazer um teste de Furtividade, Iniciativa ou Reflexos, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento.

EVASÃO Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

ESQUIVA SOBRENATURAL Você nunca fica surpreendida.

FOR 10, DES 20, CON 14, INT 16, SAB 10, CAR 8

PERÍCIAS Acrobacia +9, Atletismo +4, Conhecimento +7, Furtividade +13, Investigação +7, Ladinagem +11, Luta +4, Misticismo +7, Pilotagem +9, Pontaria +11.

EQUIPAMENTO Uma mochila, um traje de viajante aprimorado (+2 em Furtividade), couro batido ajustado, cimitarra, besta leve, kit de ladrão aprimorado (+2 em Ladinagem), poção de *Curar Ferimentos* (2d8+2 PVs), um animal urbano (como um cão, gato, rato ou pombo), T\$ 100.

OPCIONAL - DEVOTA DE NIMB

PODER CONCEDIDO *Sorte dos Loucos (1 PM)*: Role novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1d6 PM.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotos de Nimb sofrem -5 em testes de perícias baseadas em Carisma, pois são sempre considerados loucos. Além disso, no início de cada cena de ação, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.

QAREEN

Barda 4, Artista

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** -1

DEFESA 15, **FORT** +3, **REF** +6, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 25

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 23

CORPO A CORPO Adaga +5 (1d4, 19).

À DISTÂNCIA Besta leve +5 (1d8, 19, médio).

HABILIDADES Raça — *Desejos, Resistência Elemental (fogo), Tatuagem Mística (Santuário)*; Origem — *Atraente, Sortudo*; Classe — *Inspiração, Eclético, Aumento de Atributo (Car), Fascinar, Fascinar em Massa*.

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.

SORTUDO Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

INSPIRAÇÃO (PADRÃO, 2 PM) Você inspira 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.

ECLÉTICO A partir do 2º nível, você pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia por um teste.

FASCINAR (PADRÃO, 1 PM) Você fascina uma criatura a sua escolha em alcance curto. Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade da criatura. Se você passar, ela fica fascinada enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Se a criatura passar, fica imune a este efeito por um dia. Você também pode gastar 2 PM extras para afetar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto (você faz um único teste de Atuação, oposto pelo teste de Vontade de cada criatura).

MAGIAS 1º (Advin, Abjur, Ilus) — *Criar Ilusão, Disfarce Ilusório, Hipnotizar, Imagem Espelhada, Santuário*; CD 19.

FOR 10, DES 14, CON 12, INT 12, SAB 8, CAR 24

PERÍCIAS Atuação +13, Conhecimento +5, Diplomacia +13, Enganação +11, Furtividade +5, Misticismo +5, Nobreza +5.

EQUIPAMENTO Couro batido, besta leve, adaga, trajes de corte banhado a ouro, instrumento musical aprimorado (+2 em Atuação), 5 poções de *Curar Ferimentos* (2d8+2 PVs) e T\$ 200.

OPCIONAL - DEVOTA DE MARAH

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

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotos 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 proteger e curar, ou então fugir, render-se ou aceitar a morte. Se decidir pela opção de ser devoto de Marah, desconsidere as armas na ficha.

MEDUSA

Bucaneira 4, Capanga

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** -1

DEFESA 23, **FORT** +5, **REF** +9, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 32

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 12

CORPO A CORPO Cimitarra +9 (1d6+5, 18).

À DISTÂNCIA Pistola +9 (2d6+2, 19, x3, curto).

HABILIDADES Raça — *Cria de Megalokk, Natureza Venenosa, Olhar Atordoante*; Origem — *Acuidade com Arma, Confissão*; Classe — *Audácia, Insolência, Evasão, Pistoleiro, Aumento de Atributo (Int), Pernas do Mar, Esquiva Sagaz* +1.

OLHAR ATORDOANTE (MOVIMENTO, 1 PM) Você força uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD 16). Se a criatura falhar, fica atordoada por 1 rodada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

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.

EVASÃO Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se passar. Você ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

FOR 10 DES 20, CON 12, INT 14, SAB 8, CAR 18

PERÍCIAS Acrobacia +11, Intimidação +8, Jogatina +8, Luta +9, Pontaria +9.

EQUIPAMENTO Cimitarra, pistola, munição (20), couro batido reforçado, corda aprimorada (+2 em Acrobacia), uma mochila, um traje de viajante, poção de *Curar Ferimentos* (2d8+2 PVs) e T\$ 130.

OPCIONAL - DEVOTA DE VALKARIA

PODER CONCEDIDO *Armas da Ambição*: +1 em testes de ataque com armas nas quais é proficiente.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotos de Valkaria são proibidos de fixar moradia em um mesmo lugar, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses no mesmo reino. Eles também são proibidos de se casar ou formar qualquer união estável.

TORMENTA 20

FINALISTA
PRÊMIO
LUDOPEDIA
2020



VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br