

TORMENTA 20

AVENTURAS • BREVES

SUSSURROS CARMESINS

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

DANIEL DURAN



AVENTURAS • BREVES

SUSSURROS CARMESINS

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3	Cena 3: Ladrões de Corpos.....	4
SUSSURROS CARMESINS.....	3	Cena 4: A Conjuração do Mal.....	4
Resumo da Aventura.....	3	Cena 5: O Poço.....	5
Cena 1: Perseguidores Noturnos.....	3	Epílogo: Sob o Domínio do Mal.....	5
Cena 2: Um Lugar Silencioso.....	4	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

Bem vindos, leitores! Mais um mês e mais Aventuras Breves para vocês! Continuando com as aventuras de nível 4 para que vocês joguem no *Roll20* ou outro sistema de jogo on-line, e finalmente podemos oferecer uma sobre o perigo que nomeia o cenário: A Tormenta!

Entretanto, esta aventura é um excelente ponto para que seus jogadores tenham um primeiro contato com a Tormenta e seus temores. Além dos personagens prontos, você pode se inspirar no *Barralho de Personagens* para criar seus próprios aventureiros!



A Tormenta. O inimigo do mundo. A tempestade aberrante que assola Arton nunca esteve tão poderosa. Victorias antigas, como a libertação de Tamu-ra, empalidecem frente ao panteão corrompido.

Sussurros Carmesins é uma aventura breve, pensada para quatro ou cinco personagens de 4º nível. Ela introduz o maior perigo do cenário: A Tormenta. Será uma aventura perigosa, então é recomendado avisar aos seus jogadores.

RESUMO DA AVENTURA

Contratados por uma fidalga de Trebuck para resgatar seu filho, os personagens vão até uma vila distante para investigar o misterioso desaparecimento. Durante a jornada, serão atacados por estranhos e violentos bandidos.

Ao chegarem na vila, através de suas habilidades coletarão escassas pistas, até receberem um misterioso bilhete. Durante a noite terão de lidar com mais bandidos e um culto à Tormenta que capturou o filho da duquesa.

CENA 1

PERSEGUIDORES NOTURNOS

Nos agora desunificados feudos de Trebuck, muitas vezes a nobreza precisa lidar mais diretamente com certos problemas. A duquesa de um destes mandou seu filho, Phillip, para investigar porque os impostos não eram entregues.

A duquesa, uma mulher de pele negra e longos cabelos cacheados, ficou preocupada quando não teve notícias de seu herdeiro. Sem outras alternativas, contactou os aventureiros para obterem qualquer informação relevante ao desaparecimento.

Ela fornece aos personagens um mapa com a localização da vila. A duquesa também informa a eles que sua preocupação é com os ataques de criminosos de Sckharshantallas. A recompensa oferecida é de 100 TO (equivalente à T\$ 100), para cada aventureiro.

A rota traçada, apesar de ser pavimentada, demonstra claros sinais de abandono. Encontros aleatórios podem ocorrer no caminho ou então o mestre pode usar o perigo complexo *Jornada pelos ermos* (*Tormenta20*, p. 306), exigindo três sucessos.

Independentemente de como a viagem seja, o acontecimento mais importante para a jornada ocorre na última noite. Enquanto descansam do dia de viagem, os personagens são atacados por quatro bandidos surgidos do nada.

CRIATURAS: Maníacos lefou x4 (*Tormenta20*, p. 300).

Os bandidos aproveitam a noite para atacar, mas não possuem qualquer vantagem no escuro. Se três deles forem derrotados, o último fugirá. Só revele que os “bandidos” são lefous se os personagens decidirem investigar.

Após uma noite intranquila, os personagens avançam na estrada. Poucas horas após o sol raiar, eles começam a ver sinais de fazendas e a forma de seu ponto de chegada: A vila de Loydd.

CENA 2

UM LUGAR SILENCIOSO

A vila é pequena, o centro dela é o que parece uma praça, um poço de pedra selado no centro. Nessa praça também existem as duas construções principais do local: um templo abandonado e uma estalagem, o sapo dançante.

A taverna local é propriedade de Jeanne Loydd, descendente da fundadora que nomeia a cidade. Assim que vê os personagens, ela os recebe com um grande sorriso no rosto. Ela explica que a cidade raramente tem visitantes.

Jeanne explica que não há muito mais na cidade. O templo parou de ser frequentado quando o sacerdote local foi morto por bandidos e o poço foi selado quando, após as águas secarem, as pessoas passaram a jogar lixo no poço. Se perguntada sobre Phillip, ela diz não se lembrar dele.

Investigar a cidade requer testes de Diplomacia ou Investigação, ou qualquer perícia que faça sentido. Com um teste consegue todas as informações abaixo do CD que rolou, ou seja, o personagem que rolou um 22 encontra as informações de CD 10, 15 e 20, mas não a de CD 25.

As informações são: se rolou CD 10, a vila parece dividida entre um lado “próspero” e um lado que parece passar fome; superando CD 15, a estrada que sai da vila não parece ser muito usada, ao contrário da que chega; conseguindo CD 20, o filho da duquesa esteve realmente na vila investigando; e com CD 25, apesar das aparências, tanto o poço quanto o templo parecem muito frequentados.

Em algum momento do dia um pessoa esbarra nos personagens, sumindo logo em seguida. A pessoa, po-

rém, deixou um bilhete cair: *Não coma nem beba nada que lhe oferecerem.*

CENA 3

LADRÕES DE CORPOS

Se tiverem comido ou bebido algo da vila, os personagens devem fazer um teste de Fortitude CD 25. No meio da noite, dois maníacos lefous vão adentrar o quarto dos personagens.

Nesse momento, aqueles que não comeram, ou passaram no teste de Fortitude, estarão caídos, mas acordados. Os que tiverem falhado no teste de Fortitude estarão caídos e inconscientes, dormindo pesadamente. m novo Bando de Guardas da Cidade irá aparecer.

CRIATURAS: Maníacos lefou x2 (*Tormenta20*, p. 300).

Um detalhe importante: os personagens não estarão vestindo suas armaduras. Caso sugiram ter dormido nelas, seu descanso foi ruim. Personagens podem pegar sua arma com uma ação de movimento.

A taverna está vazia, porém a porta principal está destrancada. Se a vasculharem encontram 2 poções de curar ferimentos (4d8+4) no balcão. Chegando do lado de fora, dois pontos chamam a atenção: o templo tem e suas janelas um brilho vermelho e o poço da cidade faz um barulho que lembra o ronco de uma besta.

Caso os personagens investiguem o templo, siga para a cena 4. Entretanto, se investigarem o poço e provocarem o que está ali, vá para a cena 5.

CENA 4

A CONJURAÇÃO DO MAL

As portas do templo estão apenas encostadas, e com um teste de Furtividade CD 10 é possível entrar sem chamar atenção. Dentro, perto do altar, existem várias figuras encapuzadas.

Atrás do altar, existem cinco hastes de madeira, e em três dessas existem figuras amarradas. A mais à direita é um jovem de pele negra e vestes nobres, com feições muito similares à duquesa. Esta pessoa é Phillip.

No altar, celebrando, há uma figura feminina, usan-

do uma máscara feita de carapaça lefeu e um manto de couro. Ela parece estar em algum tipo de transe ritualístico, começa a entoar uma prece que a multidão acompanha em uníssono.

Oh, lorde da Tormenta, senhor de toda Arton, abençoa-nos com o banquete de tua generosidade. Aceite nossas humildes ofertas em tu honra e união!

É possível ver ela se aproximando da primeira figura com uma adaga que parece viva. Ela sacrifica a primeira vítima, à esquerda, caso os personagens não façam nada. Do corpo, surge um demônio da Tormenta.

CRIAATURAS: Jeanna de Aharadak (abaixo) e Uktril (*Tormenta20*, p. 299).

A líder do culto é Jeanna, e ela irá continuar os sacrifícios se não impedida. Caso os personagens se revelem, ela interrompe o ritual até que eles tenham sido derrotados. O resto da multidão apenas foge ou se joga no chão.

Tendo lidado com Jeanna e com o Uktril que foi invocado, ou apenas fugindo, os personagens prosseguem para a cena 5.

JEANNA DE AHARADAK ND 3

Humana, 7, Média

INICIATIVA +2, **PERCEÇÃO** +6

DEFESA 13, **FORT** +6, **REF** +4, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 21

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 17

CORPO A CORPO Adaga da Tormenta (1d4+3 mais 1d8 de trevas, 19).

DEFESAS DO TEMPLO (MOVIMENTO, 2 PM) Jeanna de Aharadak evoca as defesas divinas do templo. Isso funciona como a magia *Arma Espiritual*, mas também concede +5 em Defesa para Jeanna. Jeanna só pode usar esta habilidade dentro dos limites de seu templo.

MAGIAS 1º — *Abençoar Alimentos, Comando, Profanar, Curar Ferimentos, Santuário*; 2º — *Augúrio*; CD 18.

PARÓQUIA Enquanto estiver em seu templo, Jeanna recebe +2 em Defesa e testes de resistência e a CD para resistir às suas magias aumenta em +2 (já contabilizado).

PERCEÇÃO TEMPORAL (LIVRE, 3 PM) Jeanna de Aharadak soma seu bônus de Sabedoria (+3) a seus ataques, Defesa e testes de Reflexos até o fim da cena.

REJEIÇÃO DIVINA Jeanna de Aharadak recebe +5 em testes de resistência contra magias divinas.

FOR 8, DES 10, CON 12, INT 14, SAB 17, CAR 16

PERÍCIAS Conhecimento +9, Cura +10, Enganação +10, Misticismo +9, Religião +10.

EQUIPAMENTO Adaga da Tormenta, símbolo sagrado, manto

de couro ritualístico (conta como uma armadura alcochoada).

TESOURO Padrão mais 4 essências de mana e adaga da Tormenta. Esta é uma adaga magnífica tumular. Sua lâmina é longa e ondulada e seu cabo lembra uma carapaça. A adaga secreta continuamente um muco adesivo pelo cabo, que mantém a arma firme na mão, fornecendo +5 em testes contra a manobra Desarmar. Soltar uma adaga da Tormenta é uma ação de movimento (em vez de uma ação livre).

CENA 5

○ POÇO

Assim que saem do templo, o chão começa a tremer violentamente. O barulho que os personagens ouvem antes se intensifica conforme rachaduras surgem nas laterais do poço, que eclode, revelando a criatura dentro dele.

Uma massa monstruosa, com tentáculos, patas e uma bocarra com presas salientes que se movem de um lado para o outro surge. Se a aparência não fosse aterradora o suficiente, o odor do monstro é tão terrível quanto sua aparência.

CRIAATURA: Otyugh (*Tormenta20*, p. 300).

Nesse momento de desespero, os personagens devem fazer uma escolha difícil: correr ou enfrentar a criatura! Se enfrentarem a besta, terão uma luta aguerrida. Caso decidam fugir, ao menos a criatura se desloca lentamente.

Para representar a fuga, considere que os personagens estão à 18m do Otyugh. Para a fuga, use as regras de perseguição (*Tormenta20*, p. 260). O monstro perseguirá os personagens apenas por três turnos, desaparecendo após isso.

EPÍLOGO

SOB ○ DOMÍNIO DO MAL

Após esse encontro imediato com a Tormenta, independente do que aconteça, os personagens serão vitoriosos apenas de sobreviver. Tendo resgatado Phillip, mas fugido da criatura, as notícias sobre o culto preocupam a duquesa. Ela paga o que foi acertado, mas além disso recompensa cada personagem com uma arma ou escudo com duas modificações, desde que não sejam materiais especiais.

Se derrotarem o culto e o otyugh, serão ele-

vados à campeões locais. Além das recompensas da duquesa, idênticas acima, dentro do poço encontrarão uma arma de matéria vermelha e com a modificação cruel (+1 em rolagens de dano). Infelizmente, caso abandonem Phillip, não receberão qualquer forma de recompensa.

Independentemente do resultado, os personagens tiveram sua primeira experiência com a Tormenta. Muitos já abandonaram carreiras de aventureiros por isso. Como seus personagens lidarão com essa experiência agora que chegaram ao nível 5?

GANCHOS FUTUROS

TRANSFORMANDO AS AVENTURAS BREVES EM LONGAS JORNADAS

COLHEITA MALDITA: Um grupo de aldeões se rebela contra a duquesa, ao comando de um antigo inimigo dela, e os personagens devem defende-la.

O BEBÊ DE AHARADAK: Uma mãe desesperada procura ajuda dos personagens pois seu filho, que nasceu lefou, vem sendo perseguido por zelotes.

A NÉVOA: Uma vila inteira é tragada por uma névoa rubra e os personagens são contratados para recuperar um artefato de lá.

PERSONAGENS PRONTOS

HUMANA

Clériga (Valkaria) 4, Acólita

INICIATIVA +0, PERCEÇÃO +6

DEFESA 25, FORT +6, REF +2, VON +12

PONTOS DE VIDA 36

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 28

CORPO A CORPO Mangual +7 (1d8+2).

HABILIDADES Raça — *Versátil (Encouraçado)*; Origem — *Vontade de Ferro*; Classe — *Devoto de Valkaria, Estilo de Arma e Escudo, Abençoar Arma..*

ABENÇOAR ARMA (MOVIMENTO, 3 PM) Se estiver empunhando um mangual, você o infunde com poder divino. Até o final da cena, o mangual emite luz púrpura (como uma tocha) e você pode usar seu modificador de Sabedoria em testes de ataque e rolagens de dano com ele (em vez do modificador padrão). Além disso, o dano do mangual se torna 1d10 e ele é considerado mágico para propósitos de resistência a dano.

LIBERDADE DIVINA (REAÇÃO, 2 PM) Você pode para lançar *Libertação* com alcance pessoal e duração de 1 rodada.

MAGIAS 1º — *Bênção, Comando, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Orientação, Proteção Divina*; CD 18.

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

PERÍCIAS Cura +10, Intuição +10, Luta +6, Religião +10.

EQUIPAMENTO Uma mochila, um saco de dormir, mangual, meia armadura reforçada, escudo pesado, símbolo sagrado, traje de sacerdote, 1 poção de *Curar Ferimentos* (2d8+2), 2 essências de mana e T\$ 50.

DEVOTA DE VALKARIA

PODERES CONCEDIDOS *Armas da Ambição, Coragem Total e Liberdade Divina.*

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.

MINOTAURO

Lutador 4, Gladiador

INICIATIVA +6, PERCEÇÃO -1

DEFESA 23, FORT +8, REF +8, VON +1

PONTOS DE VIDA 51

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 12

CORPO A CORPO Ataque desarmado +12 (1d6+7, x2) e chifres +11 (1d6+7, x2).

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

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.

ESQUIVA SOBRENATURAL Você nunca fica surpreendida.

FOR 24, DES 14, CON 18, INT 8, SAB 8, CAR 10

PERÍCIAS Atletismo +11, Luta +11.

EQUIPAMENTO Manopla certaíra, mochila, saco de dormir, traje de viajante, 10 poções de *Curar Ferimentos* (2d8+2), 5 essências de mana e T\$ 150.

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.

OSTEON

Arcanista (Bruxa) 4, Amnésica

INICIATIVA +7, PERCEPÇÃO +3

DEFESA 13, FORT +1, REF +7, VON +7, resistência a corte, frio e perfuração 5.

PONTOS DE VIDA 10

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 30

HABILIDADES Raça — *Armadura Óssea, Memória Póstuma (Magia Ilimitada), Natureza Esquelética, Preço da Não Vida*; Origem — 1 perícia e 1 poder, *Lembranças Graduais (sugestão: Religião e Vontade de Ferro, respectivamente)*; Classe — *Caminho do Arcanista (bruxo), Arcano de Batalha, Foco Vital*.

ARCANO DE BATALHA Você soma o bônus de Inteligência nas rolagens de dano para magias.

FOCO VITAL Se você estiver segurando seu foco e sofrer dano que o levaria a 0 PV ou menos, você fica com 1 PV e o foco perde pontos de vida igual ao valor excedente, até ser destruído.

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, Área Escorregadia, Conjurar Monstro, Imagem Espelhada, Setas Infalíveis de Talude, Vitalidade Fantasma*; CD 18.

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

PERÍCIAS Conhecimento +10, Investigação +10, Misticismo +10, Nobreza +10, Ofício (alquimia) +10.

EQUIPAMENTO Anel Misterioso de Família, uma mochila, um traje de viajante, 15 essências de mana e T\$ 200.

OPCIONAL - DEVOTA 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.

SURAGGEL (AGGELUS)

Paladina (Lin-Wu) 4, Herdeira

INICIATIVA +8, PERCEPÇÃO +1

DEFESA 21, FORT +4, REF +6, VON +7

PONTOS DE VIDA 43

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 16

CORPO A CORPO Katana +7 (1d10+3, 19).

À DISTÂNCIA Arco longo +4 (1d8+3, x3, Médio).

HABILIDADES Raça — *Herança Divina, Luz Sagrada*; Origem — *Comandar, Herança*; Classe — *Abençoado, Código do Herói, Golpe Divino, Esquiva, Arma Sagrada, Julgamento Divino (iluminação)*.

AURA SAGRADA Você pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance curto a partir de você. A aura emite uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha. Além disso, você e os aliados dentro da aura recebem um bônus igual ao seu bônus de Carisma nos testes de resistência. Manter a aura custa 1 PM por turno.

COMANDAR (MOVIMENTO, 1 PM) Você grita ordens para seus aliados em alcance médios e eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

CURA PELAS MÃOS Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 1d8+1 pontos de vida de um alvo em alcance corpo a corpo (incluindo você).

GOLPE DIVINO Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para desferir um golpe destruidor. Você soma seu bônus de Carisma no teste de ataque e +1d12 na rolagem de dano. A cada quatro níveis, pode gastar +1 PM para aumentar o dano em +1d8.

JULGAMENTO DIVINO: ILUMINAÇÃO Você pode marcar um inimigo em alcance curto. Quando acerta um ataque corpo a corpo nesse inimigo, você recebe 2 PM temporários. Você só pode proferir este julgamento uma vez por cena.

KIAI DIVINO Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 2 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo.

FOR 16, DES 14, CON 14, INT 8, SAB 12, CAR 18

PERÍCIAS Diplomacia +8, Intuição +5, Luta +7, Religião +5.

EQUIPAMENTO Katana harmonizada (Golpe Divino), meia armadura delicada, arco longo, espada curta, uma mochila, um saco de dormir, um traje da corte, 2 essências de mana e T\$ 10.

DEVOTA DE LIN-WU

PODERES CONCEDIDOS *Coragem Total, Kiai Divino, Mente Vazia*.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES Devotos de Lin-Wu são proibidos de tentar qualquer ação que exigiria um teste de Enganação, Furtividade ou Ladinagem. Além disso, devem agir com honra e compostura.

TORMENTA 20

FINALISTA
PRÊMIO
LUDOPEDIA
2020



VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?

Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br