

A4

Aventura para Personagens de nível 1-7

CRÔNICAS DE ARTRÛSIA

Módulo de Aventura A4

A Floresta do Carvalho Azul

Tony Garcia



Aventuras para RPG's Oldschool

Crônicas de Artrúsia Aventura BX A4

A Floresta do Carvalho Azul

Por Tony Garcia

Uma Aventura para Personagens Níveis 1-7



“Situada ao norte do Continente Humano, esta faixa florestal conta com uma grande extensão de pinheiros e outras árvores comuns nesta região. Seu clima é frio, com neve numa pequena parte do ano (2 meses) mas com temperaturas bem baixas. A fauna é composta por pequenos animais como esquilos, coelhos, mas é possível encontrar ursos durante o dia e alguns exploradores, principalmente humanos e anões. O fato mais curioso é que no meio desta floresta há um grande carvalho que a noite emite uma estranha luz azulada. Pronto para Explorar o Local?”

Ilustrações e Mapas: Tony Garcia



Produzido por Voxel House Game Studio - 2022
visite o nosso site: <http://www.voxelhouse.com>

A Floresta do Carvalho Azul

Por Tony Garcia - antonmarcelo@gmail.com

Situada ao norte do Continente Humano, esta faixa florestal conta com uma grande extensão de pinheiros e outras árvores comuns nesta região. Seu clima é frio, com neve numa pequena parte do ano (2 meses) mas com temperaturas bem baixas. A fauna é composta por pequenos animais como esquilos, coelhos, mas é possível encontrar ursos durante o dia e alguns exploradores, principalmente humanos e anões. O fato mais curioso é que no meio desta floresta há um grande carvalho que a noite emite uma estranha luz azulada.

Dizem que se alguém ao aproximar da árvore ela pode mostrar um acontecimento próximo a esta pessoa. Contudo a mesma precisa ser de índole boa e não má ou egoísta. A lenda a respeito desta árvore é que ela foi plantada há muito tempo por um mago chamado Arlindo Gusmão, que queria saber o futuro próximo e que encantara a semente. Anos se passaram e a árvore cresceu e um dia o mago ao se aproximar dela perguntou sobre o seu futuro. A árvore revelou que ele morreria muito em breve. O mesmo não acreditou e saiu rindo, e dias depois o mago foi vítima de uma doença, morrendo semanas depois. A árvore está por lá e quem tiver curiosidade pode perguntar pelo futuro. Prevendo seu futuro pelo Carvalho Azul:

2d6 Previsão

- | | |
|-----|--|
| 2 | O personagem irá encontrar um item amaldiçoado |
| 3 | O personagem será vítima de uma doença |
| 4 | O personagem será vítima de bandidos |
| 5 | O personagem irá fazer uma viagem em breve para um lugar longínquo |
| 6-8 | A árvore murmura palavras sem sentido e nada é previsto sobre seu futuro |
| 9 | O personagem irá em breve entrar numa aventura |
| 10 | O personagem encontrará um bela mulher/homem que será sua grande paixão |
| 11 | O personagem irá encontrar um/a nobre que o ajudará |
| 12 | O personagem irá encontrar um tesouro * |

* Tabela de Tesouro

- | 1d6 | Tesouro |
|-----|---------------------------|
| 1 | 2d6x100 peças de ouro |
| 2 | 1d6 poções mágicas |
| 3 | Um colar mágico |
| 4 | Um anel mágico |
| 5 | Uma armadura/veste mágica |
| 6 | Uma arma mágica |

O personagem poderá consultar a árvore somente uma vez.

Serenacasa

Serenacasa é um pequeno povoado dentro da floresta habitado por cerca de 80 pessoas e serve como uma espécie de entreposto comercial e posto de apoio a viajantes. Foi fundada há cerca de 90 anos por um grupo de rangers que explorava a região. Ela possui um muro alto com portões de ferro que permanecem fechados, sendo necessário pedir para entrar aos guardas (role 1d6 se o resultado for maior que 2, o aventureiro pode entrar na cidade sem problemas). A partir das 8 da noite ninguém entra mais na cidade, somente no dia seguinte a partir das 5 da manhã. Ela fica perto do Carvalho Azul e cerca de 3 horas de caminhada das bordas da floresta.

Esta localidade possui alguns prédios importantes:

a) Prefeitura - Prédio da administração regido por Omar Regis o prefeito (um rangers nível 5) e cerca de 12 guardas (rangers nível 3). Ali acontecem reuniões e há uma pequena cadeia para infratores.

NPCs

Omar: Um homem negro com cerca de 1,80m de altura, de meia idade, careca, mas com o corpo forte e bem desenvolvido. Anda com uma armadura de couro e uma espada longa na sua cintura. Tem um olhar calmo e uma voz forte e potente.

b) Empório do Coelho Cinza - Um armazem onde o viajante pode encontrar suprimentos diversos, equipamentos básicos e vender coisas. É regida por Julia Borbaterra (ranger nível 4) e dois ajudantes, Célio e Julio (ranger nível 3).

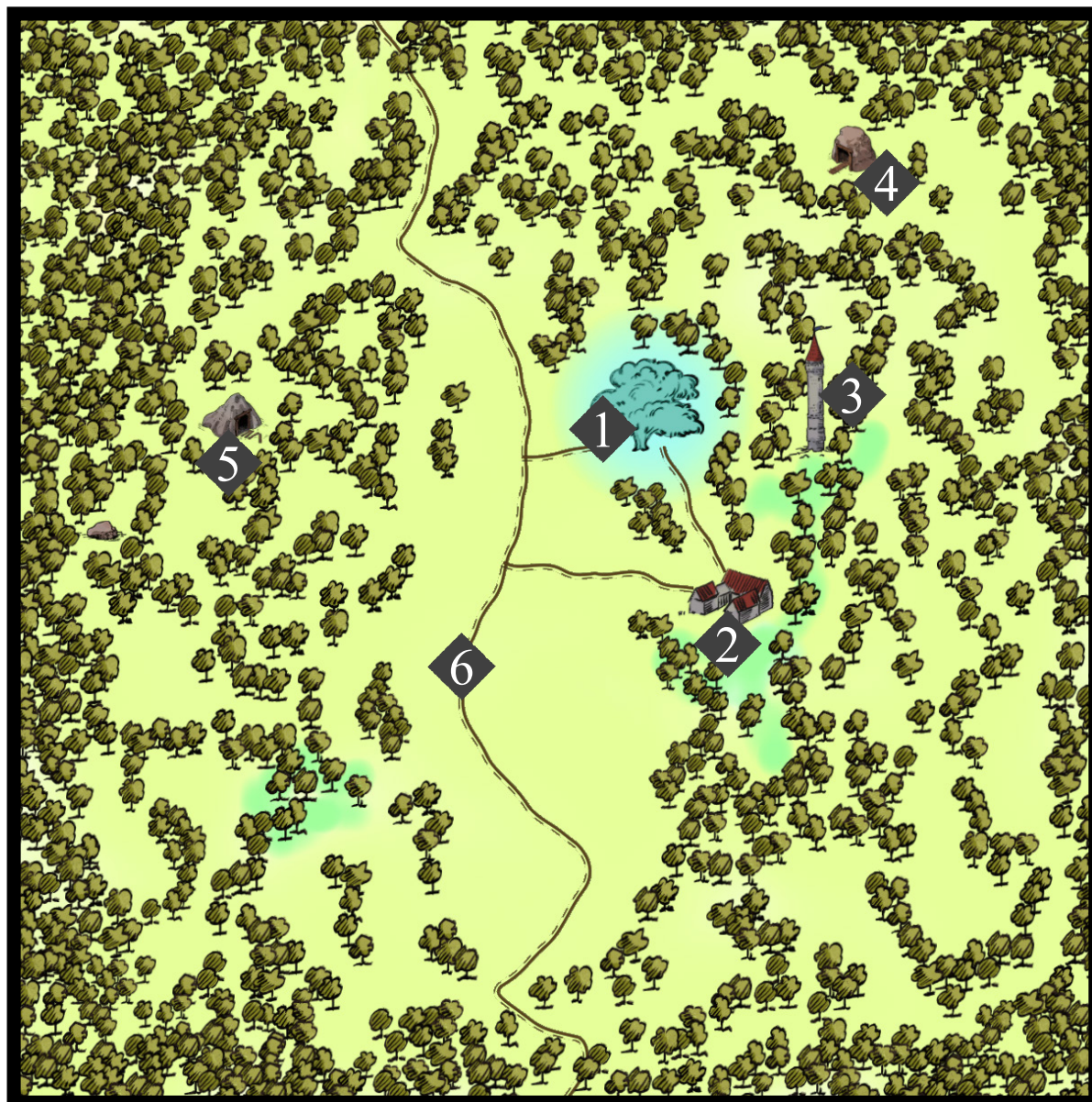
NPCs

Júlia: Júlia é uma mulher de seus 35 anos com a pele bem clara, olhos verdes, cabelo negro e corpo de bailarina. É uma mulher rústica, mas com uma beleza de ar selvagem. Anda com uma adaga na cintura e uma armadura de couro.

Célio: Um home magro, calvo e de certa idade. Tem uma aparência robusta e tem o olhar sempre distante.

Júlio: Irmão de Júlia, jovem com seus 22 anos, forte, cabelo claro e feições belas. Como a irmã anda com uma armadura de couro e uma adaga.

Floresta do Carvalho Azul



Legenda

- 1- Carvalho Azul
- 2- Serenacasa
- 3- Torre de Arlindo
- 4 - Caverna dos Ventos
- 5- Mina Velha
- 6 - Estrada do Mateiro

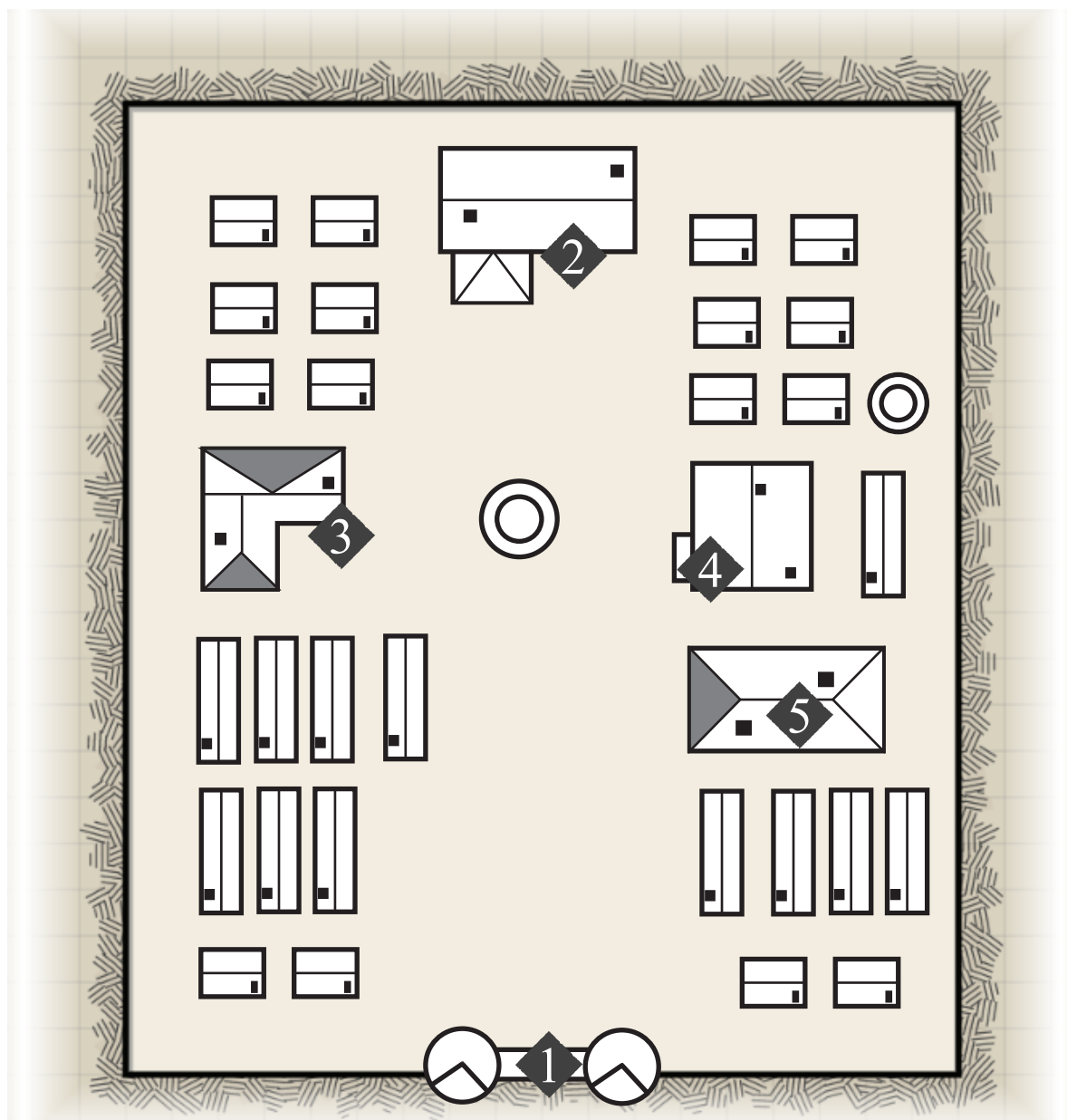
Extensão de 20x20km.

A estrada do mateiro corta a floresta de uma ponta a outra.

Sobre a Floresta

A floresta tem uma atmosfera de calma e placidez. Há uma certa aura mística no ar, as no geral é muito calma. Perto da Mina Velha e das Cavernas dos Ventos, o clima fica um pouco mais pesado. De acordo com relatos pequenas batalhas ocorreram nestes locais e o espírito dos mortos ainda andam por estes pontos. No geral dá para ouvir o canto dos pássaros durante o dia e a noite das corujas. Há frutas como morangos e raízes comestíveis, como abundância de água das fontes naturais.

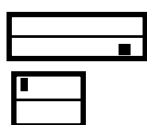
Serenacasa



População: 80 pessoas

Legenda

- 1- Entrada principal
- 2- Prefeitura
- 3- Estalagem do Urso Marrom
- 4 - Apoecaria do Grifo
- 5- Empório do Coelho Cinza



Residências



Fontes



Torres

Serenacasa é um pequeno povoado dentro da floresta habitado por cerca de 80 pessoas e serve como uma espécie de entreposto comercial e posto de apoio a viajantes. Foi fundada há cerca de 90 anos por um grupo de rangers que explorava a região. Ela possui um muro alto com portões de ferro que permanecem fechados, sendo necessário pedir para entrar aos guardas (role $1d6$ se o resultado for maior que 2, o aventureiro pode entrar na cidade sem problemas).

A partir das 8 da noite ninguém entra mais na cidade, somente no dia seguinte a partir das 5 da manhã. Ela fica perto do Carvalho Azul e cerca de 3 horas de caminhada das bordas da floresta.

c) Estalagem do Urso Marrom - Uma taberna de dois andares capaz de abrigar até 10 viajantes em seus 5 quartos. Possui um estábulo e uma ferraria. É dirigida por Mário Ramirez (ranger nível 4) e seus dois filhos Almir e Gilberto (rangers nível 3). É o principal local para se hospedar no local.

NPCs

Mário: Homem moreno, barrigudo, mas com músculos nos braços e pernas. Possui uma barba e cabelos vermelhos bem abundantes. Tem uma voz de barítono e é sempre risonho. Anda com um avental não muito limpo e ainda exerce a função de cozinheiro. Sua especialidade e da taberna é o coelho ao vinho.

Almir: Jovem 21 anos, moreno, forte e com o cabelo vermelho que nem o pai, Tem uma pequena cicatriz na tempora devido a uma queda na infância. Ele serve as mesas e cuida do estábulo com o irmão.

Gilberto: Jovem 23 anos, moreno, forte e cabelo negro como o da mãe. Trabalha servindo as mesas e como ferreiro, tendo uma boa proficiência na sua função.

d) Apotecaria do Grifo - Uma espécie de farmácia/hospital dirigida por Sebastião Lombardi (Clérigo nível 4), Ali é possível comprar alguns medicamentos e ter um tratamento de cura para ferimentos diversos.

NPC

Sebastião - Homem de meia idade, com cabelo curto, tez clara, corpo normal e olhos azuis. É um clérigo com especialidade em curar ferimentos (ver magias equivalentes) e tratar de venenos. Também exerce a função de dentista e físico

e) Casas da população - Casas onde os demais habitantes vivem em Serenacasa.

É bastante comum viajantes e aventureiros estarem na cidade e é possível ter os seguintes encontros na estalagem do Urso Marrom

1d6	Encontro
1	Viajante comum
2	Comerciante
3	Aventureiro/a
4	Ranger
5	Nobre com comitiva
6	Mago/a

Nota: O mestre pode utilizar as suas tabelas de encontro próprias.

Eventos em Serenacasa

O mestre de jogo pode rolar um evento ao chegar a Serenacasa. Role 2d6 e consulte a tabela abaixo para um possível evento na cidade:

2d6	Eventos Especiais
2	Enforcamento/Execução
3	Julgamento Público
4	Praga de Roedores
5	Caravana de Mercadores
6	Caravana de Mercenários
7-10	Sem evento
11	Festival da Colheita
12	Feriado

Estes eventos são opcionais e podem variar de acordo com a vontade do mestre. Eles podem ser utilizados como ganchos de aventuras e para colorir ainda mais a vida na pequena cidade.

Encontros

Dentro da Floresta do Carvalho Azul é possível ter uma série de encontros durante o dia e a noite. Abaixo duas tabelas referentes a estes encontros:

Dia

1d6	encontro
1	1d3 Zumbis
2	1d3 Esqueletos
3	Urso
4-5	1d6 Viajantes
6	Aventureiro/a (NPC)

Noite

1d6	encontro
1-2	1d6 Zumbis
2-3	1d6 Esqueletos
4	1d6 lobos
5	Urso
6	Aventureiro/a (NPC)

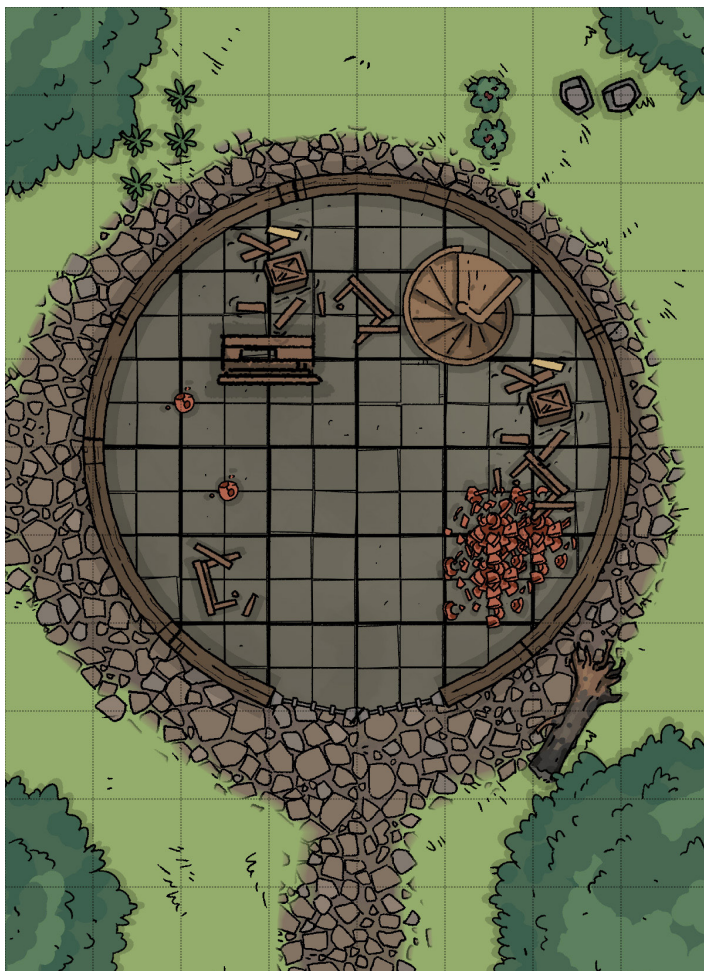
Estes encontros se dão fora da estrada, nas áreas florestais mais densas.

A Torre de Arlindo

A Torre de Arlindo é uma construção antiga que já sofreu pelas intempéries mas continua de pé. Ela está abandonada há mais de 50 anos, contudo se ergue de maneira desafiadora no meio da floresta. Possui cerca de 20 metros de altura e no seu topo dá para ver duas estranhas estátuas.

Ele é feita de pedras cinza escuras e que o limo já começa a tomar conta há tempos. Muitos evitam de passar perto dela pois há boatos que zumbis e esqueletos a rondam devido a uma estranha aura mágica. Esta torre está lá, silenciosa, com os passaros sobrevoando seu topo, lembranças de um mago que descobriu seu destino a partir de sua criação...

Nota para o mestre: Pode-se utilizar as tabelas de encontro se os aventureiros se aproximarem da torre, de dia ou a noite.



Nível I

A entrada da torre apresenta duas portas emperradas que podem ser empurradas facilmente. O local apresenta diversos restos de móveis quebrados, poeira e 2 pilhas de sujeira. Pode existir um encontro ao entrar na torre. Role $1d6$ e consulte a tabela abaixo:

$1d6$	encontro
1	$1d4$ Zumbis
2	$1d4$ Esqueletos
3-6	Sem encontro

Nas pilhas de sujeira podem ser investigadas role $1d6$ e consulte abaixo:

$1d6$	investigação
1	armadilha - $1d6+4$ de dano
2	escorpião - $1d6$ de dano
3-4	restos sem valor
5	$6d6$ peças de ouro
6	1 poção de cura (recupera $1d6$ PV)

Há uma escada em caracol na sala que leva ao andar superior. Ela parece bem sólida e é possível alcançar o andar de cima pela mesma.

A Torre de Arlindo (Nível 1-3)

Nível II

Uma biblioteca com 5 estantes repleta de livros antigos de magia e de conhecimentos gerais. Há uma mesa com um pergaminho e no meio da sala há um símbolo mágico no chão. Há muitas teias de aranha no local, denotando que ninguém entra ali há muito tempo. O estúdio tem duas janelas que permitem ver a floresta ao longe. Este parece ser o estúdio de Arlindo. Os aventureiros podem investigar as estantes. Role $1d6$ 3 consulte a tabela abaixo

$1d6$ investigação

1 armadilha mágica - $1d6+4$ de dano

2 restos sem valor

3-4 Livros de História

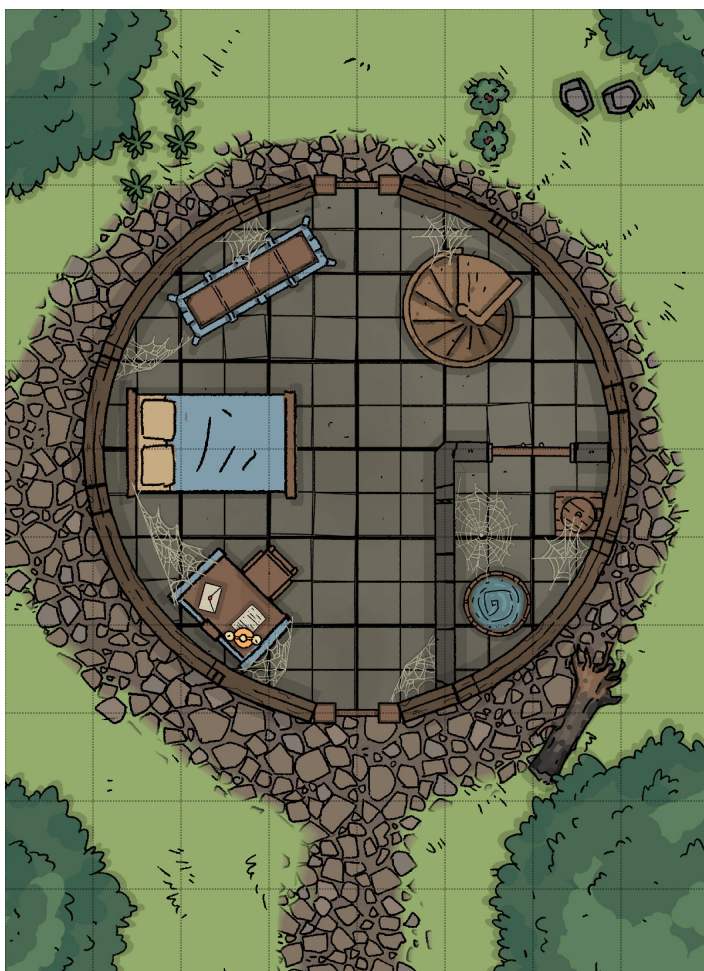
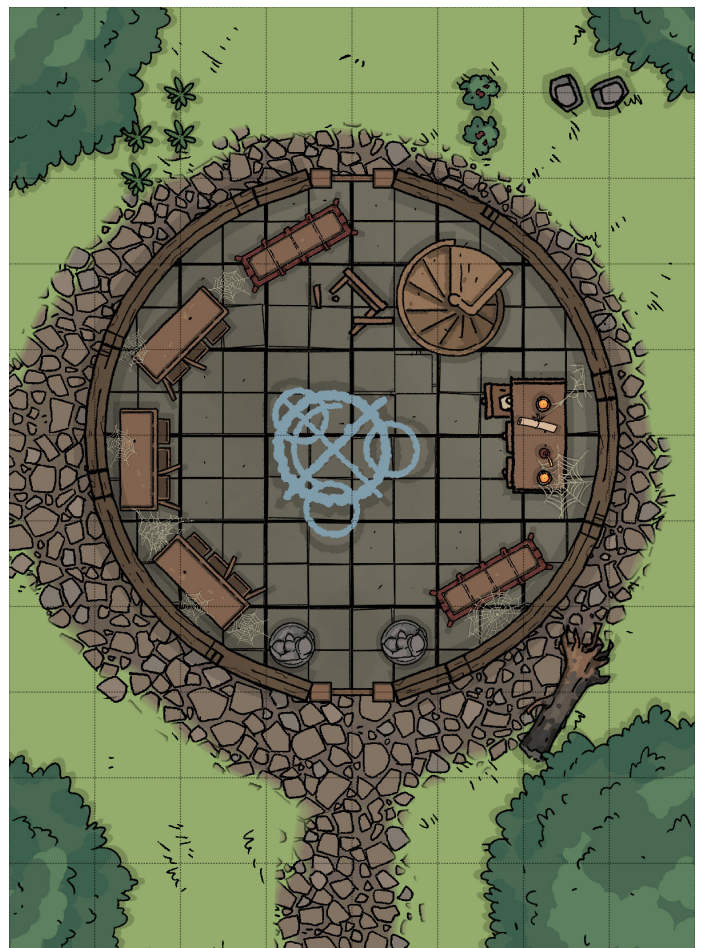
5 1 pergaminho de magia nível 2*

6 1 livro de magia nível 2 com magias nível 1, 2 e 3 **

Se investigarem a mesa acharão um pergaminho* com uma magia nível 2. O primeiro que passar por cima do símbolo mágico ele se acende e cura $1d6$ pontos de vida (só funciona 1 vez). Depois ele fica inerte. Há uma escada para o próximo andar.

* O mestre deve escolher as magias.

* 4 magias a escolha do mestre



Nível III

Trata-se dos aposentos de Arlindo. Nele há uma cama feita, cheia de poeira nos lençóis e teias de aranha. Há uma mesa no canto com alguns documentos. Se os jogadores investigarem deverão rolar na tabela abaixo:

$1d6$ investigação

1,3 documentos sem valor

4,5 1 pergaminho mágico nível 3

6 1 anel de invisibilidade

Há um armário que ao ser aberto pelo primeiro aventureiro dispara uma armadilha mágica que causa $2d6$ de dano. Dentro dele há $1d6 \times 100$ peças de ouro, antigas roupas do mago e um anel de ver no escuro (infravisão). No quarto há uma latrina, com uma banheira com água apodrecida. Se abrir a latrina e colocarem a mão lá dentro descobrirão um nicho com um diamante com valor de cerca de 500 peças de ouro.

O quarto tem duas janelas que permitem ver a floresta ao longe. No canto há uma escada que sobe para o próximo andar.

Nota para o mestre: os anéis podem ser substituídos por anéis a sua escolha.

A Torre de Arlindo

Nível IV

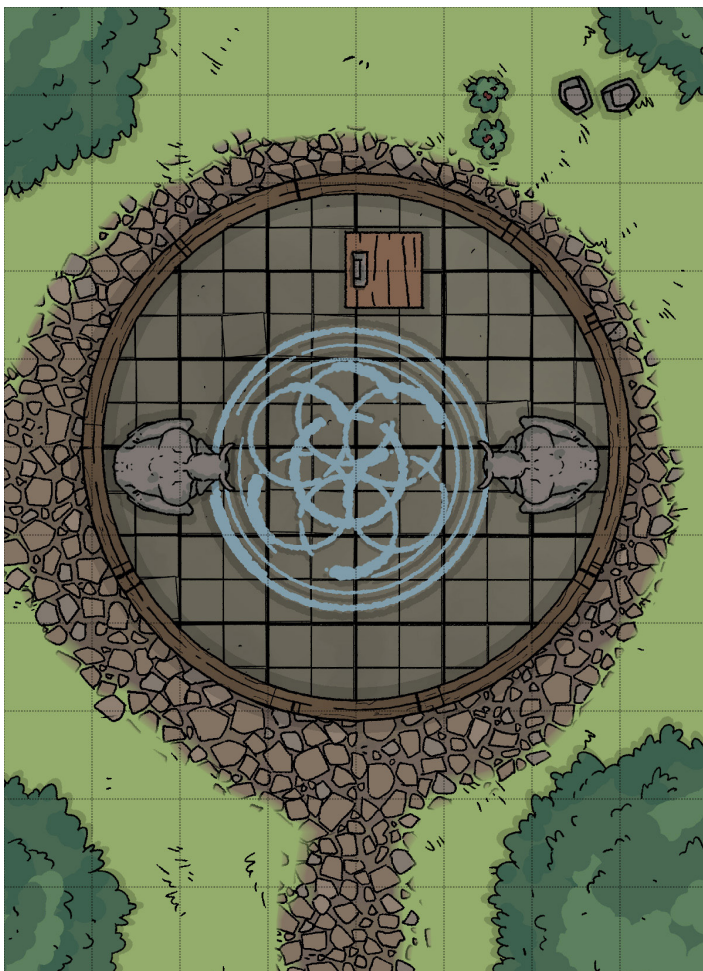
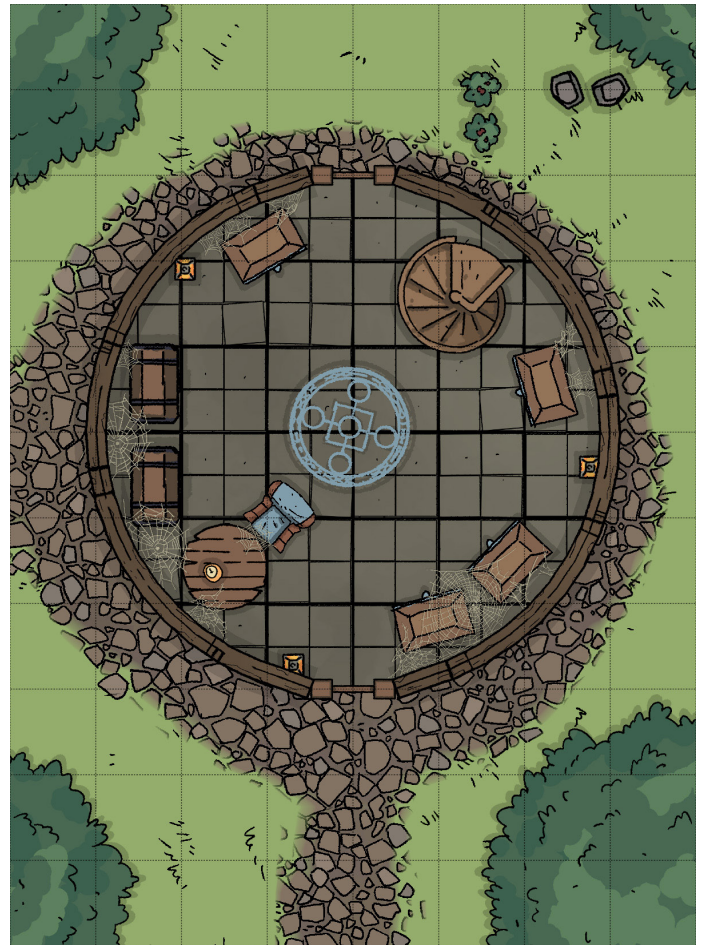
Um segundo estúdio de Arlindo com 6 baús e tem duas janelas que permitem ver a floresta ao longe. Cada baú pode ser investigado. Role $1d6$ e consulte a tabela abaixo:

$1d6$	investigação
1	armadilha mágica - invoca $1d6$ esqueletos para atacar os aventureiros
2	Armadilha de choque - $2d6$ de dano
3	Veneno $1d6$ de dano
4	1 Poção de $2d6$ de cura
5	item mágico *
6	Arma mágica *

* Os itens ou armas mágicas devem ser da escolha do mestre de jogo.

Quando os aventureiros explorarem o último baú, acharão no mesmo o diário do mago, contando toda a sua experiência na criação do Carvalho Azul.

Este diário poderá ser levado para Serenacasa e trocado por cerca de 400 peças de ouro, pois é de interesse dos habitantes daquela localidade. No fundo da sala há uma escada em caracol que dá para um alçapão e o topo da torre de Arlindo.



Topo da Torre

É possível ver toda a floresta daqui de cima: o Carvalho Azul, a Mina Velha, A estrada, Serenacasa e a Caverna dos Ventos. Há duas estatuas apontando para um enorme símbolo mágico no chão. As mesmas lembram gárgulas, com um aspecto feio e bastante assustador. Não há presença de magia no local e parece que há muito tempo os gárgulas estão olhando para o símbolo no chão. Os aventureiros podem investigar as estatuas. Role $1d6$ e consulte a tabela abaixo:

$1d6$	investigação
1,3	A estátua não tem nada de interessante
4,5	1 pergaminho mágico nível 2
6	1 poção de cura de $2d6$ de dano

Após investigar a torre, os aventureiros podem retornar a Serenacasa com o butim desta exploração.

Nota ao Mestre: Você pode colocar mais algumas dificuldades ou adequar os itens, tabelas de encontro, armadilhas ao seu sistema de jogo, fique a vontade para estas adaptações. Ao saírem da torre rumo a Serenacasa ou qualquer outra localidade na floresta, os aventureiros rolarão 1 vez na tabela de encontro (dia ou noite). Os aventureiros podem pernoitar na torre sem nenhum tipo de penalidade ou encontro.

Caverna dos Ventos (Nível 2-4)



A Caverna dos Ventos fica mais ao nordeste da Floresta do Carvalho Azul. Saindo de Serenacasa leva cerca de 4 horas de caminhada até a sua entrada. (O mestre pode rolar 1 encontro nesta viagem) Sua entrada é escondida por algumas árvores e poucos resolveram explorar o seu conteúdo. A mesma é bem escura, necessitando que os aventureiros tenham tochas ou possam ver no escuro. Além disso há um cheiro nauseabundo vindo de seu interior que lembra a morte. Somente os audazes resolvem explorar seu interior.

Notas Importantes para o mestre:

- As aranhas desta localidade devem ser de dificuldade média (caverna 4) e difícil (caverna 7). Os pontos de vida, ataques, classe de armadura, etc podem variar de acordo com o sistema que você tiver utilizando. Lembre-se disso!
- Os zumbis desta localidade seguem os padrões ditados pelos seus sistemas de RPG. Sabemos que a maioria dos sistemas possuem mortos-vivos, então é só adaptar.
- As regras de escuridão e infravisão ficam a critério do sistema que o mestre está utilizando.

1 - ENTRADA

O ambiente escuro e com cheiro nauseabundo atormenta os aventureiros. A visibilidade das tochas é cerca de 3 metros à frente. Ao caminhar pela entrada você chega a uma primeira caverna, onde há duas passagens, a direita e a esquerda. Você encontra um cadáver de um homem velho no chão. Você pode investigá-lo. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6 investigação

1	1 pequena aranha (1d6 de dano)
2	restos sem valor
3	uma poção de cura aberta 1d3 de recuperação de pontos de vida
4	1d6 peças de ouro
5	comida para 1 semana
6	1 adaga

Depois de investigar o cadáver o aventureiro ou o grupo pode/m escolher a direção que deseja/m seguir.

Nota: O dano da aranha é dado ao personagem que investigou o cadáver.

2 - CADAVER DO CAVALO

Ao escolherem o caminho da esquerda aparece no chão o cadáver de um cavalo, com o esqueleto já aparente e as carnes apodrecidas. Perto dele há algo escrito no chão há algo escrito, ao se aproximar com a luz pode ser lido: "Vá embora, este lugar é maldito, a morte te espreita!" Ao terminar de ler um barulho é ouvido, role **1d6** e veja o que acontece:

1d6 evento

1 aparecem **1d3** Zumbis

2 aparecem **1d3** Esqueletos

3 aparecem **1d3** aranhas*

4 O cadáver exala um gás venenoso de suas entranhas cuasando **1d3** de dano a quem estiver na sala.

5-6 Apenas o rolar de um seixo no escuro

*aranhas de dificuldade média.

Ao terminar de investigar e resolver o evento, o aventureiro/grupo visualiza uma passagem no final da sala para outro caverna.

3 - O LAGO

Ao entrar/em na caverna o(s) aventureiro(s) se deparam com um quadro insólito. Um baú sobre um pentagrama e 6 cadáveres semi apodrecidos sentados em volta dele. No fundo há um lago de águas turvas onde há um cadáver boiando.

Notas para o mestre:

- Quando um dos aventureiros pisar no pentagrama e tocar no baú os cadáveres em torno dele viram zumbis que atacam o(s) aventureiro(s). Caso vençam a luta e abram o baú, encontram uma armadura/veste mágica a escolha do mestre de jogo.

- Se um dos jogadores entrar no lago o cadáver do lago vira um zumbi e ataca o grupo. Em caso de vitória no lago há uma caixa onde há um anel mágico a escolha do mestre de jogo.

- Ao término da exploração da caverna deverá ser dito aos jogadores que não há mais nada a ser feito aqui e eles devem voltar para a encruzilhada da entrada.

- O mestre deixará o grupo decidir com quem ficará com os itens encontrados

4 - ENCRUZILHADA

Ao entrar/em na caverna o(s) aventureiro(s) se deparam com uma encruzilhada em três direções. Antes de escolher o caminho. Role um encontro utilizando a tabela de evento da caverna do cadaver do cavalo.

5 - ARANHA MACHO

Ao entrarem nessa caverna o(s) aventureiro(s) se deparam com uma aranha vermelha gigante (equivale a um guerreiro nível 4). O local cheira a morte e é possível ver diversos cadáveres espalhados pelo chão. É necessário lutar! Em caso de vitória há um baú contendo uma arma mágica. Na sala há também cogumelos que podem ser investigados. Role **1d6** e consulte a tabela abaixo:

1d6 cogumelos

1-2 Alucinógenos **1d6** minutos*

3-4 Venenosos **1d6** de dano

5-6 Deliciosos - Recuperam **1d6** pontos de vida

* Sobre o efeito alucinógeno, deverão ser utilizadas as regras do sistema de RPG do Mestre em questão.

6 - A FONTE

Ao entrar/em na caverna o(s) aventureiro(s) se deparam com uma fonte de água limpa, dois cadáveres e um pequeno baú no fundo.

Notas para o mestre:

- Quando um dos aventureiros beber da fonte ou tocar no baú os cadáveres viram zumbis que atacam o(s) aventureiro(s).
- A fonte recupera **1d6** pontos vitais de quem beber a água (somente uma vez)

Caso vençam a luta e abram o baú, encontram um colar mágico a escolha do mestre de jogo.

7 - A ARANHA GIGANTE

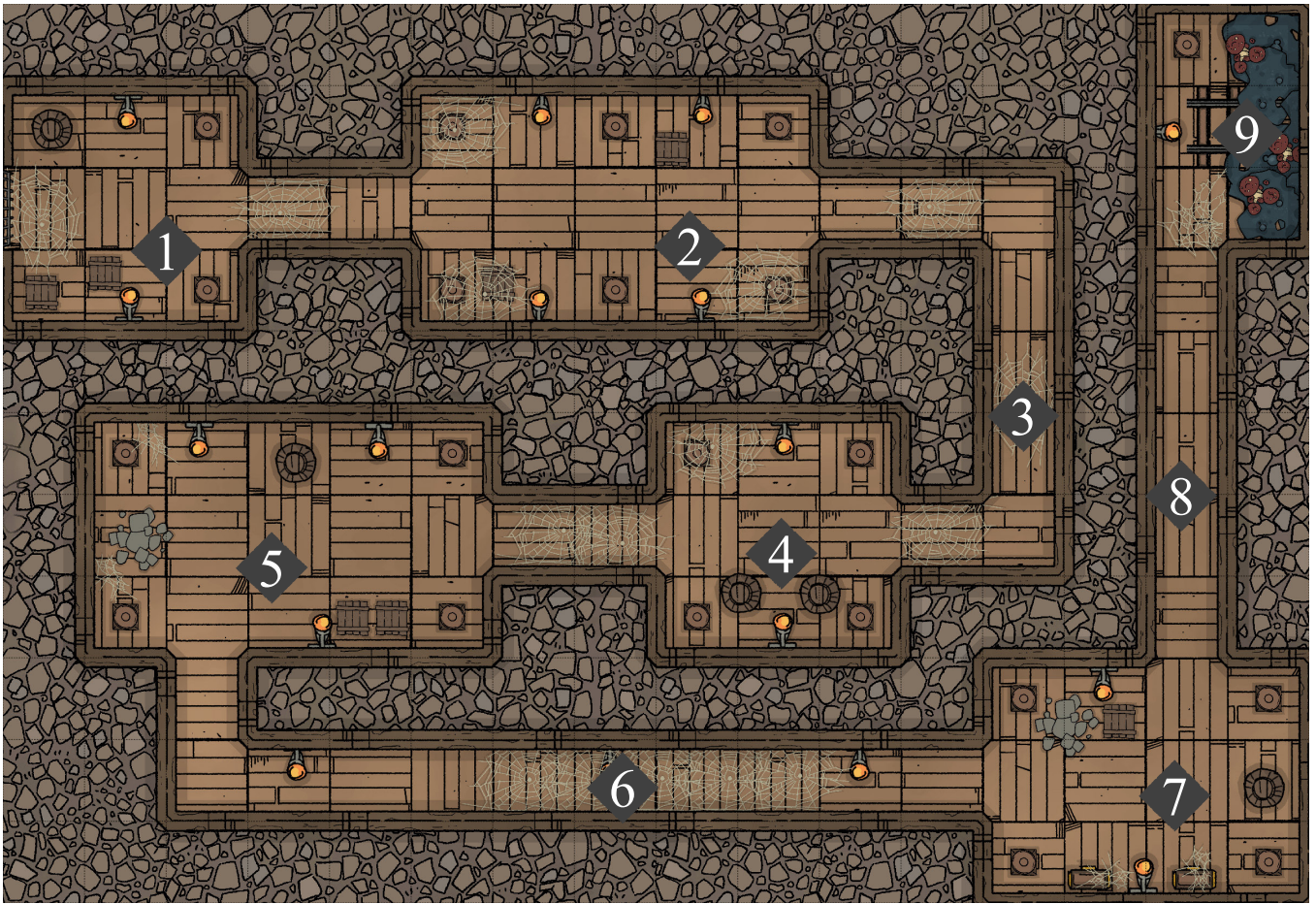
Ao entrar/em na caverna o(s) aventureiro(s) se deparam com a aranha fêmea (equivale a um guerreiro nível 5), rainha do lugar. O lugar fede a morte a medo. Na caverna há dois corpos enrolados e semidigeridos. Há dois baús, num dos cantos. Se vencerem o combate podem investigar os cadáveres utilizando a tabela da entrada. Os prêmios dos baús são

Baú 1: **1d6x1000** peças de ouro + 1 arma mágica

Baú 2 - 1 armadura mágica e 1 elmo mágico.

Ao terminarem a caverna poderão voltar para Serenacasa e contar suas proezas para os habitantes. Se quiserem podem levar a cabeça da aranha como prêmio para provar sua vitória.

Mina Velha (Nível 4-6)



A Mina Velha fica a oeste de Serenacasa, há cerca de 3 horas de caminhada. Era uma antiga mina de ferro explorada por humanos e anões. Um certo dia um desabamento bloqueou o acesso principal aos veios, soterrando para sempre cerca de 30 mineiros. Considerando isso uma maldição, ela foi abandonada e esquecida. Contudo é possível ouvir os murmúrios e lamentos das almas dos soterrados naquele lugar. Dizem que fantasmas percorrem seus corredores, além de zumbis e outros mortos-vivos. Mas dizem que existem tesouros enormes ali, cabe aos corajosos se isto é verdade ou não.

Notas Importantes para o mestre:

- As aranhas desta localidade devem ser de dificuldade média. Os pontos de vida, ataques, classe de armadura, etc podem variar de acordo com o sistema que você tiver utilizando. Lembre-se disso!
- Os zumbis desta localidade seguem os padrões ditados pelos seus sistemas de RPG. Sabemos que a maioria dos sistemas possuem mortos-vivos, então é só adaptar.
- As regras de escuridão e infravisão ficam a critério do sistema que o mestre está utilizando.
- Se houver um ladino no grupo pode ser detectada as armadilhas.

1 - ENTRADA

Uma grande porta de ferro enferrujada dá acesso a primeira sala da mina. Há uma tocha que pode ser acesa na parede iluminando o local. Nela há duas caixas de madeira e um barril que podem ser investigados. Há uma saída da sala para um pequeno corredor, que podem ser usada sem investigar o local

1d6 investigação

1 pequena aranha (1d6 de dano)

2 restos sem valor

3 um martelo enferrujado

4 uma poção de cura aberta 1d3 de recuperação de pontos de vida

5 1d6 peças de prata

6 1d6 peças de ouro

Depois de investigar as caixas e o barril, o(s) jogador(es) pode(m) seguir pela passagem.

Nota: O dano da aranha é dado ao personagem que investigou o cadáver.

2 - SALA DE DESCANSO

Uma antiga ante sala cheia de teias de aranha, pilastras de madeira para segurar o teto e o chão com tábuas que ragem com seu caminhar. Há alguém mais nesta sala. Role 1d6

1d6 evento

1,2,3 aparecem 1d6 Zumbis

4,5,6 aparecem 1d6 Esqueletos

Ao terminar o combate em caso de vitória, para cada morto-vivo derrotado, role 2d6 peças de de butim. Na sala há ainda duas caixas. A primeira a ser investigada tem uma armadilha de gás que causa 1d6+4 de dano para quem tiver na sala. A segunda tem 1 anel mágico (a escolha do mestre) e 100 peças de ouro. Ao terminarem ele(s) podem sair da sala rumo ao corredor.

3 - CORREDOR

Um enorme corredor cheio de tábuas rangentes. Há uma armadilha de dardo que atinge o personagem que está na frente, causando 1d6 de dano.

4 - DEPOSITO

Um depósito de minério. Nele há dois barris que pode ser explorados, role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6 investigação

1,2 1 pequena aranha (1d6 de dano)

3,4,5 2 d6 peças de ouro

6 1 poção de cura que recupera 1d6 pontos de vida.

Ao terminarem ele(s) podem sair da sala rumo a outra sala.

7 - SALA DE TRIAGEM

Esta sala era utilizada para a triagem dos mineiros antes de entrarem na mina. Existem dois baús, 1 barril e duas caixas. Há 6 esqueletos aqui prontos para combate. Caso sobrevivam ao combate podem investigar a caixa, utilizando a tabela da entrada (sala 1). O barril pode ser investigado utilizando a tabela do depósito (sala 4).

Há dois baús o primeiro existe um elmo mágico (a escolha do mestre) o segundo uma arma mágica (a escolha do mestre). Há um monte de pedras que se remexido libera 1d6 aranhas médias. Caso vençam as aranhas debaixo do monte há uma cota de malha mágica (valores a escolha do mestre). Ao terminarem ele(s) podem sair da sala rumo ao corredor.

5 - FERRAMENTARIA

Ao entrarem nessa sala cheia de ferramentas espalhadas pelo chão os aventureiros se deparam com 4 zumbis. A iniciativa é dos aventureiros. Ao término do combate (caso vençam) poderão investigar as duas caixas de ferramentas. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1d6 investigação

1,2 ferramentas velhas

3,4,5 1 espada longa

6 1 arma mágica (a escolha do mestre)

Em seguida ao investigar o barril, é encontrada cerca de 1d6x50 peças de ouro. Há um monte de pedras que se remexido libera 1d6 aranhas médias. Se o(s) personagem(s) sobreviver(em) ao combate encontram uma guante mágica (escolha do mestre). Ao terminarem ele(s) podem sair da sala rumo ao corredor.

6 - CORREDOR LONGO

Um enorme corredor cheio de tábuas rangentes. Há duas armadilhas. A primeira de dardo que atinge o personagem que está na frente, causando 1d6 de dano. A segunda de gás que atinge todos que estiverem no corredor, causando 1d6 de dano.

8 - CORREDOR LONGO

Um enorme corredor cheio de tábuas rangentes. Ao se aproximarem do final, os jogadores começam a sentir um estranho frio...

9 - O MINEIRO FANTASMA

Ao entrarem nesse aposento um frio e um pavor acomete a todos. Há um trecho desabado, provavelmente onde os antigos mineiros foram soterrados. É possível ver restos de um trilho e alguns cogumelos venenosos. De repente um vento frio vindo do nada, surge e uma voz fantasmagórica se faz ouvir

"Tolos mortais, vocês resolveram perturbar meu descanso e de meus amigos aqui em nossa tumba maldita. Você pagarão caro por isso."

Do nada uma aparição fantasmagórica de um mineiro humano, vestido em farrapos e com uma enorme marreta aparece do nada. Os aventureiros devem se preparar para o combate final contra o Mineiro Fantasma!

Hora do combate!

CENA FINAL VITORIA

A aparição desaparece no ar com um berro assustador. No local onde ela estava um enorme martelo de duas mãos aparece caído no chão. Trata-se do Martelo do Mineiro e é uma poderosa arma mágica (ver ficha). Os aventureiros pegam o artefato e saem do local, com as memórias de uma luta contra uma alma penada e com um precioso butim. Hora de voltar para Serenacasa...

CENA FINAL DERROTA

O frio da morte, envolve a você e lentamente, quando cai ao chão. O vulto do Mineiro com um sorriso maligno aparece na sua frente. Ele ergue o martelo e golpeia implacavelmente. Tudo fica escuro. Sua aventura termina aqui...

O MINEIRO

O mineiro é a alma que guarda a entrada soterrada da Mina Velha. Trata-se de um antigo humano que provavelmente foi morto com seus companheiros neste acidente. Ele aparece numa forma fantasmagórica e com uma enorme marreta. Ele se anuncia para todos aqueles que invadem o local e ataca de maneira implacável. Ninguém sabe seu nome e quanto tempo está ali...

Notas para o Mestre:

Devido a montarmos algo genérico de conteúdo temos algumas regras padrão com relação a este monstro

- O mineiro só pode ser atingido por armas mágicas ou por qualquer feitiço que cause dano.
- O mineiro não pode ser banido como um morto-vivo por clérigos em geral. Ele é imune a banimento
- O mineiro a cada dois turnos tem 2 ataques.
- Ele é equivalente a um guerreiro de nível 7 e os seus stats são correspondentes para o sistema escolhido.
- O mineiro a cada 4 turnos pode recuperar 1d6 pontos de vida.
- Quando ele é derrotado, ele dá como o butim o seu Martelo com as seguintes características abaixo:

Martelo do Mineiro

Um enorme martelo de mineração de duas mãos, com poderes mágicos e muito poderoso em combate.

- Equivalente a um martelo de guerra de duas mãos.
- Permite o dono dar dois ataques a cada dois turnos
- É mágico bonificando o acerto em +2 (mestre deve adequar ao sistema usado)
- A cada 4 turnos seu usuário pode recuperar 1d6 de vida.
- O martelo pode emitir um estranho uivo quando ataca o seu adversário. Role 1d6 e o resultado for 1 ou 2, ele uiva.

Nossa Jornada não termina aqui...

Se você explorou a Floresta do Carvalho Azul, há outras regiões a sua espera em Artrúsia. A magia, a aventura e os mistérios permeiam esta região. Lembre-se que somente os corajosos e destemidos tem lugar nas lendas e nos cantos dos bardos...

Notas finais para o jogo

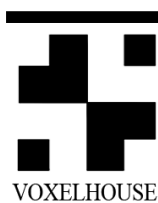
O Jogo Solo

Se você resolver utilizar um sistema de RPG solo para aproveitar este nosso suplemento tenha em mente um ponto importante: **BALANCEAMENTO**. Isto significa dizer que certos encontros podem ser reduzidos somente a um monstro ou dois no máximo. Recomendamos você utilizar as tabelas de tesouros de seu sistema e as armas mágicas que vem com o mesmo. Estas aventuras são para diversos níveis e recomendamos começar com a Torre do Arlindo.

O "Mineiro" e o item "Martelo do Mineiro", podem ser adaptados ao seu sistema de RPG solo, fique a vontade para isso. Esperamos que possam aproveitar bastante este pequeno suplemento.

Jogo em Grupo

Para o jogo em grupo lembramos ao mestre que as adaptações dos itens, monstros e tesouros, devem seguir as regras de seus sistemas. As aventuras aqui foram pensadas em grupos de 4 jogadores num espírito bem Oldschool, com a formação clássica: guerreiro, mago, clérigo e ladino. Mas nada impede de você modificar a seu bel prazer, ou adaptar as suas necessidades. Como dissemos antes O "Mineiro" e o item "Martelo do Mineiro", podem ser adaptados ao seu sistema de RPG, fique a vontade para isso.



Produzido pela Voxel House
Game Studio

Lore, Mapas, Aventuras e Histórias: Tony Garcia

Este material está sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Você tem o direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato

Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material.

<http://www.voxelhouse.com> - 2021



CRÔNICAS DE ARTRÛSIA

Módulo de Aventura A4

“Situada ao norte do Continente Humano, esta faixa florestal conta com uma grande extensão de pinheiros e outras árvores comuns nesta região. Seu clima é frio, com neve numa pequena parte do ano (2 meses) mas com temperaturas bem baixas. A fauna é composta por pequenos animais como esquilos, coelhos, mas é possível encontrar ursos durante o dia e alguns exploradores, principalmente humanos e anões. O fato mais curioso é que no meio desta floresta há um grande carvalho que a noite emite uma estranha luz azulada.

Dizem que se alguém ao aproximar da árvore ela pode mostrar um acontecimento próximo a esta pessoa. Contudo a mesma precisa ser de índole boa e não má ou egoísta. A lenda a respeito desta árvore é que ela foi plantada há muito tempo por um mago chamado Arlindo Gusmão, que queria saber o futuro próximo e que encantara a semente. Anos se passaram e árvore cresceu e um dia o mago ao se aproximar dela perguntou sobre o seu futuro. A árvore revelou que ele morreria muito em breve. O mesmo não acreditou e saiu rindo, e dias depois o mago foi vítima de uma doença, morrendo semanas depois. A árvore está por lá e quem tiver curiosidade pode perguntar pelo futuro. “

