



LADRÃO DE TÚMULOS

POR TONY GARCIA - versão 3.0



“Os necromantes de Artrúsia precisam de corpos! Cada dia que passa as pesquisas na magia necromântica aumentam e há demanda por cadáveres ou pedaços de corpos para realizar suas magias. Sua profissão é de roubar cadáveres e levar para aqueles que pagam melhor (e eles pagam muito bem!)! Mas cuidado os mortos-vivos podem cobrar seu preço e a praga espregueia a todo momento!”

LADRÃO de Túmulos é um RPG minimalista solo, hack do sistema de RPG Mundo de Zoa, onde você encarnará um ladrão e terá que cumprir demandas de necromantes em busca de tesouros e relíquias.

Criando seu Ladrão de Túmulos

Basicamente temos as seguintes características

Pontos Vitais - Role 1d6

Resistência a Praga - 1d3 (role 1d6, divida por 2 e em caso fracionário arredonde para cima)



Além disso escolha uma característica abaixo:

Especialista em Túmulos - Pode evitar uma armadilha tirando 4 ou mais em 1d6

Resistência a Praga - Recebe +1 nos rolamentos de teste a praga.

Especialista nos Mortos - Recebe +1 nos rolamentos de ataque a mortos vivos.

Catador de Lixo - Recebe +1 nos rolamentos na tabela de exploração

Equipamento: O Grave Robber começa com um periponto, um porrete, sacola de aniagem e muita coragem.

O Jogo

Basicamente existe a sequência de jogo

Sorteio do Serviço

A Missão

O Retorno

Sorteio do Serviço

Nesse caso o Grave Robber irá sortear qual o serviço disponível, demandado por necromantes. Role 1d6 na tabela abaixo:

d6	Missão
1	Explorar Túmulo
2	Roubar Cabeça
3	Roubar Corpo
4	Roubar Perna
5	Roubar Braço
6	Achar item

Cada Missão possui uma duração para ser cumprida, ou seja o número de rodadas para ser completada e um roteiro de sua execução.

Cada missão tem um conjunto único de características, como descrição, o pagamento e a duração. Vamos apresentar cada uma delas

Explorar Túmulo (1) - “Um necromante curioso que saber se o cadáver de um nobre foi realmente enterrado neste túmulo. Ele pagará por isso e tudo que você encontrar por lá será seu.”

Esta missão tem a duração de acordo com o número de salas do túmulo. Para isso Vá na seção Túmulos e sorteio o tipo que você deverá explorar. Em seguida inicie a missão. Recompensa: 50 Peças de Ouro

Roubar Cabeça (2) - “Um necromante necessita de uma cabeça com um cérebro fresco para um experimento maligno. Vá para o cemitério em busca de uma recentemente enterrada.”

Esta missão tem a duração de 8 rodadas e até o final deverá ser encontrada a cabeça.

Recompensa: 120 Peças de Ouro

Roubar Corpo (3) - “Um necromante necessita de um corpo para animar um zumbi. Vá para o cemitério em busca de um recentemente enterrado.”

Esta missão tem a duração de 6 rodadas e até o final deverá ser encontrado o corpo.

Recompensa: 80 Peças de Ouro

Roubar Perna (4) - “Um necromante necessita de uma perna para fazer um cajado mágico. Vá para o cemitério em busca de uma recentemente enterrada.”

Esta missão tem a duração de 7 rodadas e até o final deverá ser encontrada a perna.

Recompensa: 90 Peças de Ouro

Roubar Braço (5) - “Um necromante necessita de um braço para fazer uma varinha mágica. Vá para o cemitério em busca de um recentemente enterrado.”

Esta missão tem a duração de 7 rodadas e até o final deverá ser encontrado o braço.

Recompensa: 70 Peças de Ouro

Achar Ítem (6) - “Um necromante necessita achar um item enterrado no cemitério num cadáver. Vá para o cemitério em busca deste item.

Esta missão tem a duração de 9 rodadas e até o final deverá ser encontrado item.

Recompensa: 150 Peças de Ouro





A Missão

A missão para que o Grave Robber possa executar o serviço consiste nas seguintes fases

Evento
Exploração
Resolução

Evento

No início de cada rodada o jogador deverá rolar 1d6 e verificar o que aconteceu:

d6	Evento
1	Os mortos acordaram
2	A ronda da guarda
3 — 6	Os mortos dormem

Os mortos acordaram (1) - Role um encontro na tabela de tipo de mortos-vivo para entrar em combate com um deles.

A ronda da guarda (2) - A guarda está fazendo a ronda. A Rodada é dada como terminada e você não poderá explorar o local. Passe para a próxima rodada automaticamente.

Os mortos dormem (3 — 6) - Nesse caso nada acontece, o jogador pode passar para a fase da exploração.



Exploração

Nesta fase é feita a exploração no local em busca do que é pedido na missão. Existem duas tabelas de exploração uma para o cemitério, outra para túmulos. Para cada tipo de missão jogador deverá rolar 2d6 e verificar na tabela específica o que aconteceu:

Tabela de Cemitérios

2d6	Resultado
2 — 3	Local Contaminado com a Praga!
4 — 7	Encontro
8 — 9	Continue Explorando
10—11	Armadilha
12	Você achou algo Interessante

Tabela de Túmulos

2d6	Resultado
2 — 4	Continue Explorando
5 — 7	Encontro
8 — 9	Armadilha
10	Local Contaminado com a Praga!
11—12	Você achou algo Interessante

Vamos explicar cada um dos resultados da exploração:

Local Contaminado com a Praga! — Neste caso o jogador deverá sortear qual o tipo de Praga presente. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

d6	Tipo de Praga	Resistência
1	Caótica	5+
2 — 3	Anciã	4+
4 — 5	dos Ratos	3+
6	Comum	2+

O jogador deverá rolar 1d3 e somar os bônus que possua e tirar um valor maior que a resistência da praga. Por exemplo:

Ele foi atingido por uma Praga dos Ratos. Normalmente ele precisaria obter um 3 num rolamento de 1d3. Contudo ele tem habilidade de Resistência Praga e passou um Unguento da Velha Caolha que bonifica em +1 contra a Praga. Ele rolou 1d3 e obteve 2, somando os dois bonificadores (habilidade+unguento) o resultado passa a ser 4, logo a Praga não o atingiu.

Caso o jogador não passe no teste a cada duas rodadas de jogo ele perde 1 ponto de vida. Caso ele perca todos os pontos na aventura o personagem é morto e é fim de jogo. A Praga só é curada com uma poção de cura, juntamente com os pontos vitais perdidos.

Armadilha - Neste caso o jogador perde 1 ponto de vida. Se ele tiver a habilidade Especialista em Túmulos, poderá tentar evitar a armadilha.

Encontro - Você despertou um morto-vivo ou monstro e ele vai combater com você. Sorteie o tipo de morto-vivo ou monstro abaixo, rolando 1d6 na tabela.

d6	Tipo de Morto-Vivo
1	Aparição
2	Ghoul
3	Esqueleto
4 — 5	Zumbi
6	Rato Gigante



Veja a seção de combate e o bestiário para a resolução nesse caso.

Continue Explorando - O jogador ao tirar este resultado continua sua exploração sem nenhum fato importante ocorrer.

Você achou algo Interessante - Você achou um tesouro! Role na tabela de tesouros e receba o seu butim. Ao término da exploração, o jogador deverá ir para a fase de resolução da rodada. Neste caso ele poderá utilizar poções de cura, equipar itens que achou (trocar de arma ou armadura), etc).



Final da Missão

Quando a última rodada for finalizada, se o jogador estiver com ainda vivo, ele será decretado vitorioso. Nesse caso ele “retornará a cidade” e completará sua missão.

Ele recebe a recompensa do necromante e o chamado ponto de missão, que servirá para ele passar de nível. Além disso ele poderá fazer as seguintes ações.

Comprar/Vender Ítems - Ao terminar uma partida, o jogador poderá vender itens encontrados ou comprar novos. Veja a tabela de preços e de itens de jogo.

Usar/Poções se curar - Ao terminar uma partida, o jogador poderá usar poções para se curar ou comprar novas. Veja a tabela de preços e de itens de jogo.

Comemorar - Poderá ir para a taberna mais próxima e comemorar. Veja a tabela de comemoração. Esta opção é opcional.

Combate

O combate em nosso sistema é bem simples e tem como objetivo a diversão. Os monstros possuem características: em sua fichas. Para o combate vamos destacar 3:

a) Para acertar - Quanto você precisa rolar em um d6 para acertar e causar dano no monstro. Por exemplo, um monstro com “para acertar” de 3 ou mais, indica que você precisa tirar 3 ou mais em 1d6 para causar dano.

b) O inimigo te acerta - Indica quanto o monstro precisa para te acertar sem armadura. Por exemplo, um monstro com “ele te acerta” de 3 ou mais, indica que ele precisa tirar 3 ou mais em 1d6 para te causar dano ao herói.

c) Pontos de vida - Pontos de vida do monstro.

O Combate é feita da seguinte maneira:

Equipamentos no Jogo

Armaduras

Armadura s	Bônus na Defesa	Custo Peças de Ouro (compra)	Custo Peças de Ouro (venda)
Perponto	0	0	0
Elmo de Couro	+1	100	50
Escudo de Madeira	+1	90	45
Armadura de Couro	+2	700	350
Armadura de Couro Reforçado	+3	1000	800

Armas

Armas	Bônus no Ataque	Custo Peças de Ouro (compra)	Custo Peças de Ouro (venda)
Porrete	0	0	0
Espada Curta	+1	200	100
Machado do Lenhador*	+2	600	300
Martelo de Guerra*	+3	1200	600

* Armas de duas mãos

Poções

Armas	Efeito	Custo Peças de Ouro (compra)	Custo Peças de Ouro (venda)
Vinho Quinado do Norte	Cura a Praga	140	70
Cura	Recupera 1 ponto de vida e cura a praga	120	60
Cura Fabulosa	Recupera 2 pontos de vida e cura a praga	180	90
Poção da Velha Caolha	Bonifica em +1 a resistência praga	150	75
Unguento da Ilha do Orco Louco	Bonifica em +2 a resistência praga	220	110



Iniciativa

Role a iniciativa para você e para o monstro/NPC, jogando 1d6. Quem tirar o valor maior começa a luta. Podem existir alguns tipos de monstros que sempre ganham a iniciativa. Em caso de empate role novamente

Ataque

Role 1d6 para realizar seu ataque consultando o “Para acertar”. Depois é a vez do monstro com o “Ele te acerta”, e assim sucessivamente. Se o monstro tiver os pontos de vida zerados, ele morre; se você tiver os seus zerados, sua aventura termina aqui. Toda vez que há um acerto, o herói ou monstro perdem 1 ponto de vida.

Se o monstro te acertar com um valor superior a 6, devido a combinação de armaduras, ele só te acertará com 6.

Bônus de Armas e Armaduras

a) Bônus de ataque -Bônus de ataque - As armas possuem bonificadores que são somados aos seus rolamentos. Se, por exemplo, você estiver usando um machado afiado, deverá adicionar o Bônus ao seu rolamento.

Por exemplo, se você tirou 3 e o bônus do Machado do Lenhador é +2, o resultado de seu rolamento será 5 (3+2). Números maiores que seis poderão ser considerados.

b) Bônus na Defesa - As armaduras possuem redutores que são subtraídos aos ataques dos monstros. Se, por exemplo, você estiver usando uma armadura de couro e o monstro rolar um 4, deverá subtrair 2 (bônus da armadura) e o resultado será 2.

Combinando Armaduras

O elmo e o escudo podem ser combinados com a armadura que você está utilizando, sendo somado ao bônus de defesa da mesma. Contudo, se você estiver utilizando, um machado afiado, ou martelo de guerra, não poderá utilizar o escudo, pois são armas de duas mãos.

Fuga

O jogador podem tentar fugir de uma luta. Ele deverá rolar 1d6 se o resultado for 4 ou mais ele consegue fugir, caso contrário perde 1PV.

Subindo de Nível

A medida que o jogador vai executando as missões e sobrevivendo, ele vai ganhando experiência e se tornando mais durão. Isso permite que ele melhore uma série de características. Confira a tabela de progressão abaixo:

Nível	Missões Completadas	PV e Habilidade
0	0	-
1	10	+1PV
2	20	+1 resistência a Praga
3	30	+1 PV
4	45	Escolha +1 Habilidade
5	60	+1PV,+1 Resistência a Praga
6	90	Aposentadoria*

*Quando o Ladrão chega ao nível 6, ele se aposenta com sua guilda de ladrões formada e se torna mais uma lenda de Artrúsia!

Importante: A missão completada é aquela que o ladrão termina e sobrevive aos turnos definidos para ela. Se por acaso ele desistir, a mesma não é considerada finalizada.

Carregando itens

Um ladrão pode carregar na aventura até 6 poções diferentes, uma armadura extra e uma arma extra na sua sacola de anagem. A quantidade de peças de ouro e outros tesouros encontrados não possuem limite. Qualquer item extra além dos permitidos deverá ser jogado fora ou substituído no personagem d ejogo.

Bestiário

Vamos abaixo colocar os principais mortos-vivos e monstros que são comumente encontrados em cemitérios e túmulos em Artrúsia.

Aparição

Para acertar : 5+

Ele te acerta :2+

Pontos de vida:2

Característica Especial:

Mesmo com os pontos de vida zerados ou negativos, ele realiza ainda um último ataque contra o jogador.

Esqueleto

Para acertar : 4+

Ele te acerta :4+

Pontos de vida:1

Característica Especial: Sem inteligência

Ghoul

Para acertar : 3+

Ele te acerta :3+

Pontos de vida:2

Característica Especial: ataca duas vezes por round

Rato Gigante

Para acertar : 3+

Ele te acerta :5+

Pontos de vida:1

Característica Especial: nenhuma.

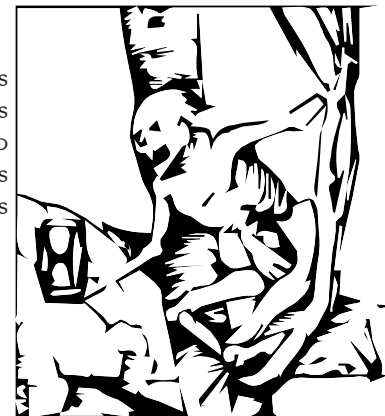
Zumbi

Para acertar : 3+

Ele te acerta :4+

Pontos de vida:1

Característica Especial: Sem inteligência





Tesouros

Quando a opção, você achou algo interessante for sorteada, significa que o ladrão achou um tesouro. Role 2d6 e sorteie na tabela abaixo:

2d6	Tesouro
2	Ítem Amaldiçoado
3 — 4	Poção da Velha Caolha
5	Machado Afiado
6	Saco do Ladrão
7 — 8	Poção de Cura
9-10	1d6x50 peças de ouro
11	Perponto Reforçado
12	Joia - Role a Tabela abaixo

d6	Joia
1	Jóia do Tolo
2	Rubi Safira
3	Gema Dourada
4	Pérola Negra
5	Diamante Escarlate
6	Opala Negra

Vamos descrever cada um dos itens

Ítem Amaldiçoado - Um ítem que contém uma estranha maldição de família. Não pode ser vendido e tira 1 ponto de vida do ladrão.

Poção da Velha Caolha - Ver equipamentos de jogo

Machado Afiado - machado de 1 mão que bonifica o ataque em +1. Seu preço de venda é de 100 Peças de Ouro.

Saco do Ladrão - Um saco de couro especial reforçado que dobra a capacidade de carga do ladrão, substituindo o saco de anagem. Seu preço de venda é de 200 Peças de Ouro. Só pode ser utilizado um destes por ladrão.

Poção de Cura - Ver equipamentos de jogo

Perponto Reforçado - Um perponto que bonifica a defesa em +1. Seu preço de venda é de 40 Peças de Ouro.

1d6x50 peças de ouro - Peças de ouro. Role 1d6 e multiplique por 50 o resultado. É o número de peças de ouro encontradas.

Jóias

Jóia do Tolo - Joia sem valor algum.

Rubi Safira - Role 1d6 e multiplique por 30 o resultado. É o valor de venda em de peças de ouro.

Gema Dourada - Role 1d6 e multiplique por 40 o resultado. É o valor de venda em de peças de ouro.

Pérola Negra - Role 1d6 e multiplique por 50 o resultado. É o valor de venda em de peças de ouro.

Diamante Escarlate - Role 1d6 e multiplique por 70 o resultado. É o valor de venda em de peças de ouro.

Opala Negra - Role 1d6 e multiplique por 100 o resultado. É o valor de venda em de peças de ouro.

Regras Especiais para Túmulos (opcionais)

Butim dos Monstros - Monstros em túmulos podem conter um tesouro para isso ao matar um monstro role 1d6 se o resultado for 4 ou mais, role na tabela de tesouros.

Modo Alma Negra - Os monstros em túmulos tem os seus pontos de vida multiplicados por 2 os tornando mais difíceis. Nesse caso eles sempre ao serem mortos dão um tesouro, ou seja o jogador pode rolar na tabela de tesouros. A recompensa da missão aumenta em 50%.

Regras Especiais para Túmulos (opcionais)

Clarificações nas Regras

a) Fase de Resolução - A fase de resolução é apenas uma fase que o jogador pode fazer as seguintes ações

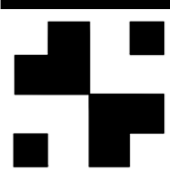
- Beber uma poção: Nesta fase ele pode beber uma ou mais poções para se curar. Lembrando que os pontos curados não podem passar o número original dos seus pontos vitais.

- Trocar de armadura/arma - Se ele achou uma armadura ou arma ele poderá equipá-la. A antiga pode ser guardada para ser vendida desde que ele possa carregar a(s) mesma(s).

b) As Salas dos Túmulos: As salas nos túmulos apenas indicam a duração da missão. Nesta versão as mesmas não tem características especiais. Por exemplo o túmulo 3 tem sete salas (conta-se a sala de entrada). Quando ele percorrer todas as salas, a missão é finalizada

c) Ítems Repetidos: Se o jogador ganhar um ítem repetido ele poderá guardá-lo desde que tenha possibilidade de carregá-lo. Caso contrário ele o abandona e é considerado perdido. As poções devem respeitar o limite de carregamento.

Boa Aventura!



Produzido pela Voxel House
Game Studio
Projeto e Game Design: Tony Garcia
Mapas e Arte: Tony Garcia
Jogadores de Teste: Matos. O
Lennon, Lucas Fowl, Guto Prager,
Carlos H.G.Medeiros, Lucas Kyo

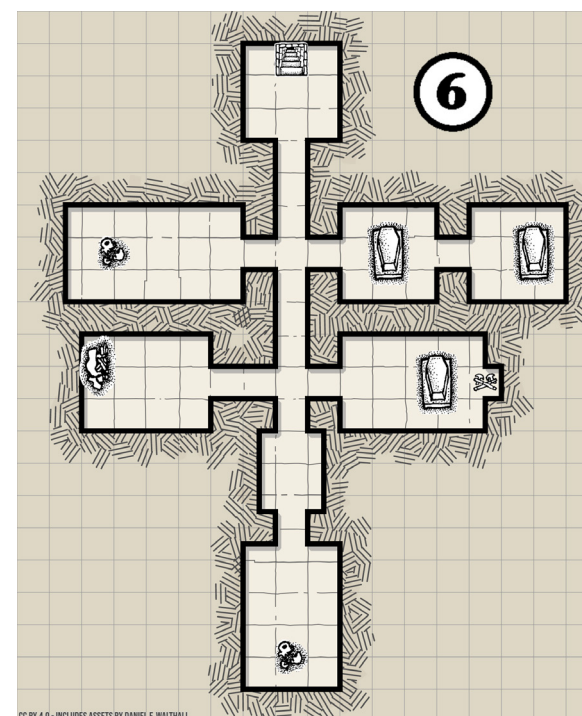
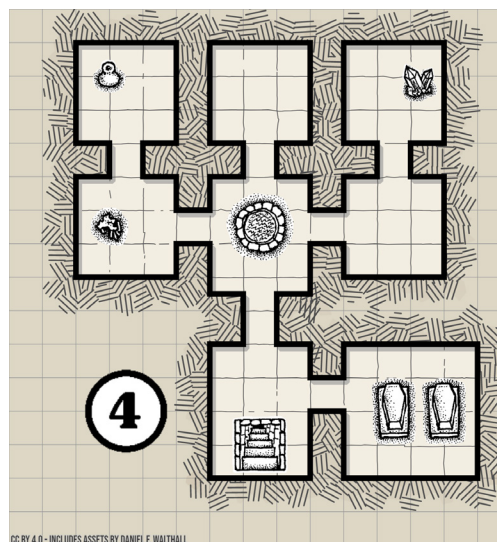
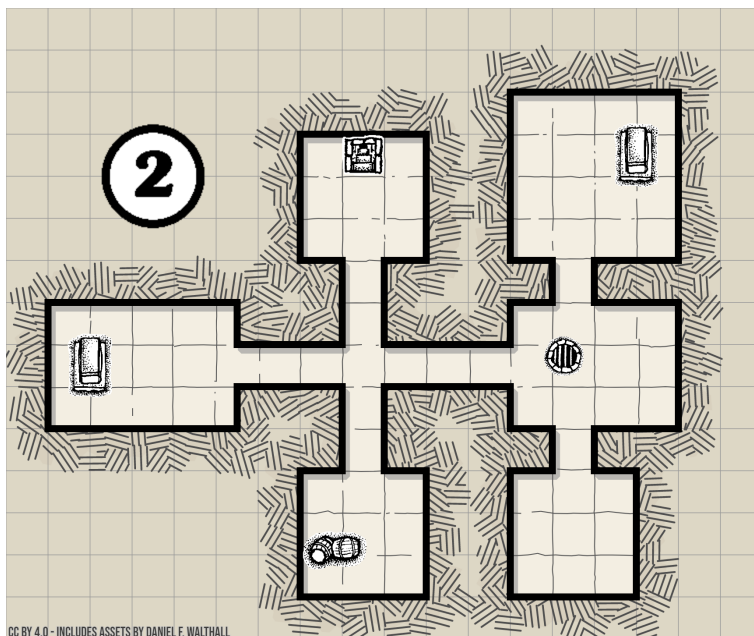
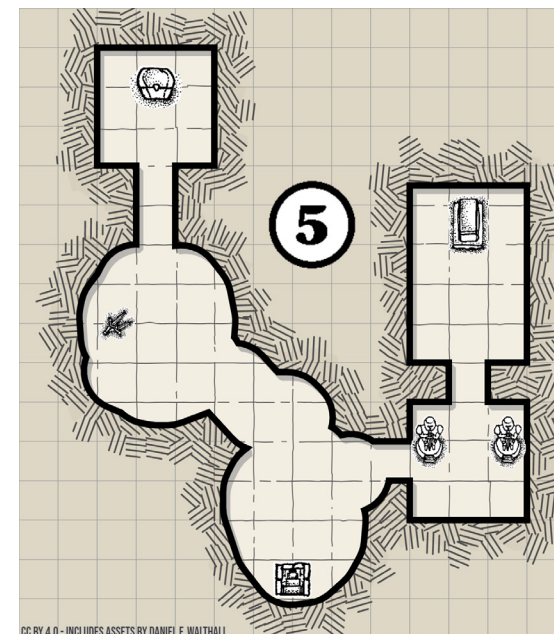
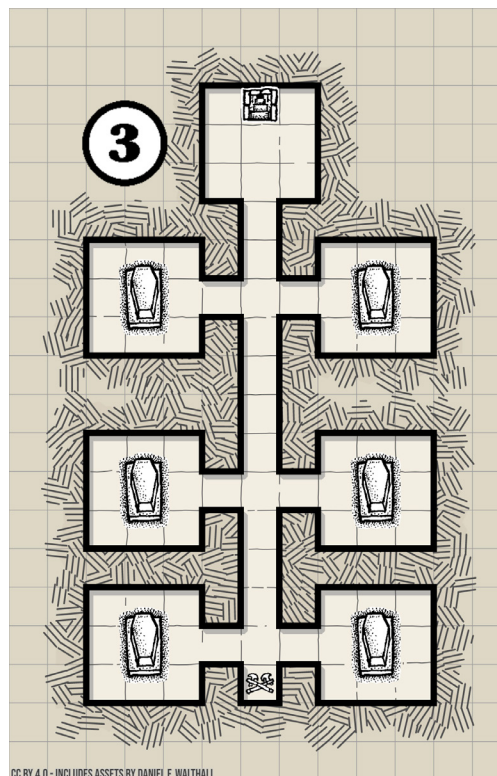
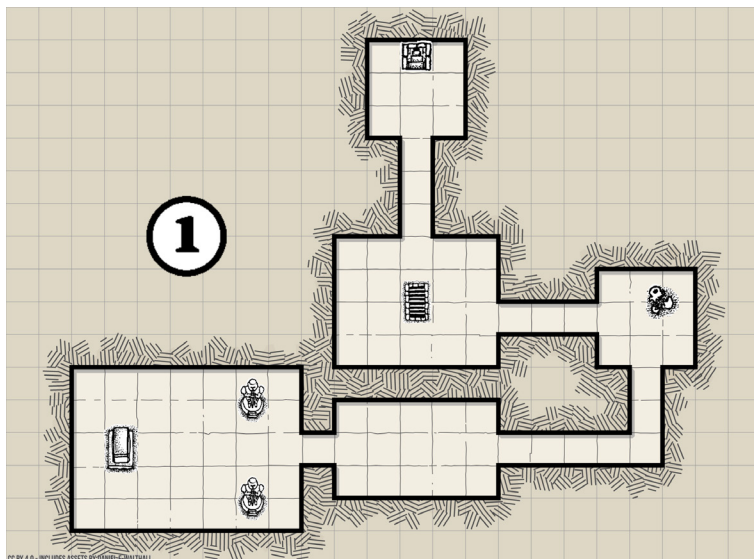
Versão 1.0

Registro número : **DA-2021-008571**
<http://www.voxelhouse.com> - 2021



Túmulos

Role 1d6 e sorteie o túmulo que você vai explorar!





Regras Opcionais

Comemorações

O ladrão de túmulos pode ir para uma taberna comemorar seus feitos, podendo ter uma noite boa ou ruim nesta comemoração. Por isso role 2d6 na tabela de comemoração para ver o que aconteceu:

2d6	Efeito
2	Roubo - O ladrão estava tão bêbado que roubaram metade das peças de ouro que ganhou na missão.
3 — 5	Pago uma rodada pra todo mundo - O ladrão estava bêbado e pagou uma rodada para todos. perde 20 peças de ouro
6 -9	Hora de comemorar! Role de novo nesta tabela
10-11	Sorte - O ladrão ao ir ao banheiro achou perdido no chão um saco de couro com 1d6x10 peças de ouro
12	Os deuses sorriem - O ladrão ao sair da taberna se depara com uma estranha mulher vestida com andrajos. Ela o para e diz numa voz solene. "Você terá sorte nas suas aventuras futuras". Ao final desta frase ela lhe dá uma poção de cura.

Depois de rolar na tabela, o ladrão poderá executar outra ação. Só é permitido fazer uma comemoração por final de aventura.

Missões para Iniciantes

Alguns ladrões de túmulos são mais precavidos e resolvem iniciar de maneira mais cuidadosa sua vida de aventuras. Por isso fizemos 3 missões das quais o jogador novato poderá jogar no lugar das tradicionais e mais perigosas. Elas pagam menos e para contar como uma experiência o ladrão precisa vencer 3 delas para contar como 1 tradicional. Role 1d6 e consulte a tabela:

d6	Missão
1-2	Explorar Ruína
3-4	Roubar Mão
5-6	Roubar Pé

Explorar Ruína (1-2) - “Um necromante sabe que em nas ruínas da Cidade Antiga pode existir artefatos interessantes. Você deverá ir lá e procurar vestígios dos mesmos”

Esta missão tem a duração de 7 rodadas e até o final deverá o local deverá ser explorado.

Recompensa: 35 Peças de Ouro

Roubar mão (3-4) - “Um necromante necessita de uma mão para poder jogar “A Mão do Homem Morto”. Vá para o cemitério em busca de uma recentemente enterrada.”

Esta missão tem a duração de 6 rodadas e até o final deverá ser encontrada a mão.

Recompensa: 30 Peças de Ouro

Roubar pé (5-6) - “Um necromante necessita de um pé para poder fazer um abajur. Vá para o cemitério em busca de um recentemente enterrado.”

Esta missão tem a duração de 5 rodadas e até o final deverá ser encontrado o pé.

Recompensa: 25 Peças de Ouro

Encontros

Os encontros nestas aventuras são um pouco mais tranquilos pois as localidades que os ladrões exploram nestes casos são mais “tranquilas”. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

d6	Tipo de Morto-Vivo
1	Zumbi
2	Rato Gigante
3	Aranha Vermelha
4 — 5	Sapo Gigante
6	Centopria Gigante

Bestiário II

Vamos abaixo colocar os monstros para o Bestiário das Missões para iniciantes. OS demais monstros se encontram no bestiário normal.

Aranha Vermelha

Para acertar : 3+

Ele te acerta :4+

Pontos de vida:1

Característica Especial: Veneno. Role 1d6 se o resultado for 1, você perde mais 1 ponto de vida devido ao veneno

Centopeia Gigante

Para acertar : 3+

Ele te acerta : 5+

Pontos de vida:2

Característica Especial: Nenhuma

Sapo Gigante

Para acertar : 3+

Ele te acerta : 4+

Pontos de vida:1

Característica Especial: Agilidade. Role 1d6 antes de atacar o sapo. Se ele tirar 6 no rolamento, ele pulou e não pode ser acertado naquele round.

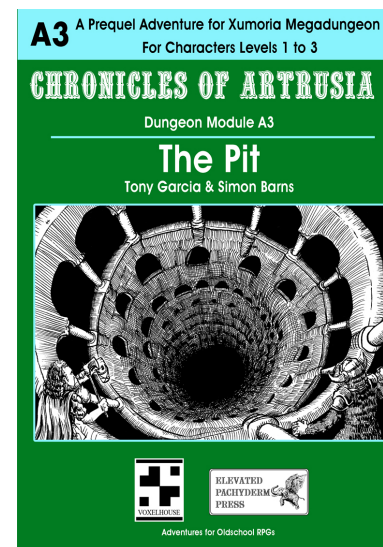
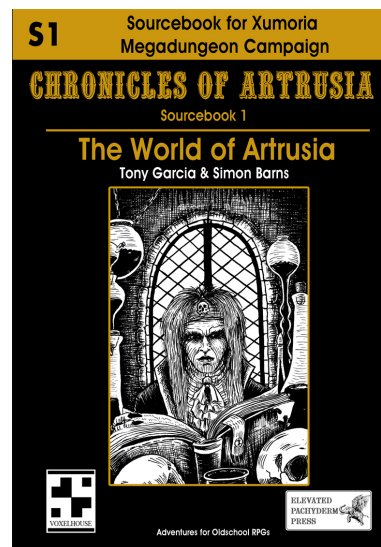
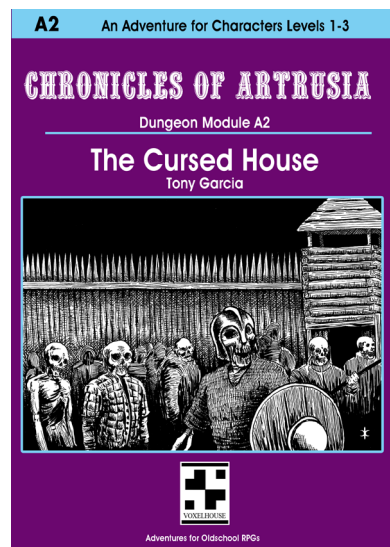
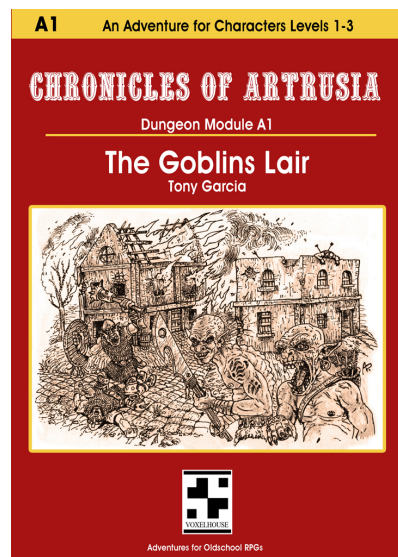
Tabela de Missões Para iniciantes (opcional)

Esta tabela é opcional para as missões com iniciantes.

2d6	Resultado
2	Local Contaminado com a Praga!
3	Armadilha
4-7	Continue Explorando
8—11	Encontro
12	Você achou algo Interessante

Boa Aventura!

Conheça nossas Aventuras BX no mundo de Berdolock !
Disponíveis em Português !



<https://bit.ly/37Hak9g>