

A MINA DO ANÃO VELHO

BY TONY GARCIA

One Shot Adventure para o sistema Fortaleza de Berdolock

A História

Existem rumores que uma velha e abandonada mina de ferro explorada por anões no passado, guarda tesouros e armas mágicas.

Alguns grupos de campônios tentaram explorar o local, mas de acordo com estes servos da gleba, mortos que andam e outras criaturas de abjeta índole foram vistas. Você como um(a) intrepido(a) aventureiro(a) que conhecer e explorar o local, para saber da veracidade destes fatos. Para você é um teste de coragem para entrar futuramente na Fortaleza de Berdolock! Pronto(a) para o desafio?



Introdução

Já não é de agora que desejo fazer aventuras, utilizando o sistema de regras do Fortaleza de Berdolock e todo o material compilado pelos fãs. Aproveitando este desejo, apresento aqui inspirado por diversas sugestões uma aventura da qual você pode jogar num momento livre seu, seja numa hora de almoço, ou mesmo numa tarde de sábado.

Esta aventura vai ser a primeira de muitas e vamos começar a apresentar regras novas para vocês, bem como alguns novos monstros, que farão parte de um futuro bestiário. Além disso vamos começar a trazer e organizar todas as regras dos suplementos, creditando ao seu autor e fazendo pequenos ajustes para o jogo. O objetivo é tentar testar novas mecânicas e assim “começar a organizar as crônicas”

Espero que vocês se divirtam.

Antes de Começar

Você já deve ter um personagem montado de acordo com as regras do Fortaleza de Berdolock. Recomendamos que seja um personagem no máximo nível II, pois esta aventura é para iniciantes e para níveis mais altos, a mesma ficará muito fácil. Além disso você vai precisar de dois dados de 6 lados, doravante chamados de d6, para diversos sorteios e desafios.

Novas Regras

1) Fator Surpresa (Originalmente desenvolvida por Tarcísio Lucas)

Quando o aventureiro encontrar um monstro que possua FS (Fator Surpresa), ele deverá rolar 1D6. Se resultado for 1 ou 2, o inimigo consegue executar um ataque furtivo, inflingindo automaticamente um ferimento onde o aventureiro perde automaticamente 2 Pvs.

Aventureiros da classe dos Ladinos são imunes a esse tipo de ataque. Todas as outras classes devem fazer a rolagem de dados.

2) Eventos Inesperados (Originalmente desenvolvida por Tarcísio Lucas)

Eventos inesperados são eventos que não estavam sendo esperados e que podem mudar o rumo da aventura. Cada aventura pode ter um conjunto de eventos inesperados próprios, que podem trazer benefícios ou problemas para nosso aventureiro(a).

3) Investigação (Originalmente desenvolvida por Tarcísio Lucas e adaptada por Lucas Conegundes)

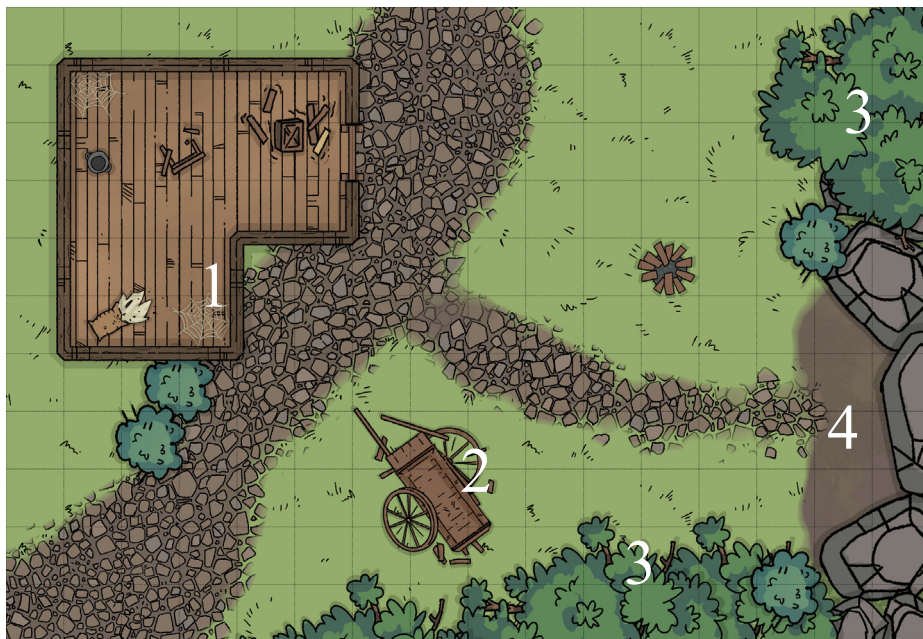
A investigação originalmente era a análise de uma criatura morta pelo aventureiro/a, em busca de informações das quais poderiam facilitar combates futuros. Vamos um pouco além, o jogador pode adquirir outras informações de locais ou lore.

Isto será feito com as tabelas do chamado “Oráculo do Jogo”. O Oráculo é uma espécie de Inteligência Artificial, que fará com que você viva a aventura (equivalente ao Mestre de Jogo no RPG tradicional). No nosso sistema o oráculo são os chamados Lordes do Além (Futuramente explicado em um mega pack de lore para vocês). A Investigação poderá ser feita pelo jogador, de maneira opcional, depois de um combate ou de forma mandatória pelo Oráculo.

4) Pontos de Lore

São pontos que o jogador(a) poderá adquirir durante a partida, como pontos de experiência. Estes pontos representam o conhecimento dos Mitos e Lendas, que em futuras aventuras ou mesmo na exploração da Fortaleza, poderão servir como forma de obter recursos especiais. Este novo atributo pode ser adicionado a ficha do personagem. O valor inicial é 0.

Início da Aventura



Chegando ao Local

Depois de sair de um pequeno vilarejo próximo ao local da mina, você segue uma pequena estrada de cascalhos, até chegar ao local da mina abandonada. O dia está claro sem nuvens no céu e a temperatura amena. Você chega próxima a uma velha casa de madeira abandonada, uma carroça quebrada e avista próxima a ela uma caverna que possivelmente é a mina dos anões. Opcionalmente você pode realizar uma investigação antes de prosseguir.

Casa de Madeira Abandonada (1)

“Esta velha casa foi abandonada há algum tempo atrás. Há uma porta velha que ao ser empurrada abre sem dificuldade. Ao entrar na casa você nota que a mesma tem um único cômodo com pedaços de móveis velhos e três pilhas de escombros pela sala. Há um saco com antigos e apodrecidos grãos de trigo aberto no chão. O teto apresenta vários furos, deixando a luz do sol passar pelos mesmos. As janelas estão sem batentes, como buracos.”

Os três montes de escombros podem ser investigados pelo aventureiro/a e o saco de trigo. Para isso ele deverá para cada um deles fazer uma investigação individual. Ao término da investigação ele poderá sair da casa ou ainda permanecer para pernoite, neste caso ele deverá rolar na tabela de encontros noturnos.

Carroça Quebrada (2)

Uma carroça toda quebrada e inútil, aparentando estar muito tempo aqui. Você pode investigá-la ou não.

Mata (3)

Existem duas porções de mata, ambas bem fechadas e que não podem ser penetradas. O aventureiro/a pode fazer uma investigação nas duas opcionalmente.

Dia x Noite

Toda a vez que o jogador visitar um local fora da casa ou da mina, deverá rolar nas tabelas de encontro diurnos e noturnos, para verificar se alguém ou alguma coisa o encontrou.

Entrada da Mina (4)

Você chega na entrada de uma caverna com uma série de toras de madeira sustentando o teto. Do lado direito você vê uma placa de madeira bem carcomida, escrito “Mina de Baramin Línguaferro”. Você pode fazer uma investigação. Ao entrar você vê que há restos de ferramentas, cordas apodrecidas e uma escada de madeira que desce por um buraco. Você consegue ver o fundo cerca de 3 metros abaixo. Role 1d6 e consulte a tabela de eventos inesperados. Ao fim da resolução do evento você poderá descer pela escada para a mina abaixo.

Ao descer as escada, ela range muito, mas não quebra por ser feita de uma madeira bem sólida e endurecida pelos anos por métodos desconhecidos a você.

A Mina - Nível I

1- Entrada: Ao descer a escada você atinge a entrada da mina. O ar tem um cheiro de mofo e coisas velhas. Nas paredes existem lanternas que são acessas por você iluminando o ambiente. Há um barril com uma água apodrecida. Na frente há um carro de mina em um trilho (você pode investigar. Existem duas caixas de madeira com pepitas de ferro. Role $1d6$ e consulte a tabela de acahdos para cada uma delas. Há ferramentas quebradas pelo chão. Ao fundo há uma passagem, ao caminhar para ela você ouve ruídos de passos. (role a tabela de encontro)

2- Oficina : Uma pequena oficina de reparos com uma série de ferramentas quebradas pelo chão. Na parede há uma lanterna que pode ser acessa. No canto esquerdo há uma caixa de madeira apodrecida e vazia. Role aqui um evento inesperado.

3- Sala Inundada : Um sala parcialmente inundada com uma água suja e negra. Há cogumelos venenosos pelo chão. Se o aventureiro/a quiser poderá investigar a água. Há uma lanterna que pode ser acessa. Não há mais nada de interessante nesta sala.

4 - Intercessão: Intercessões para os principais pontos da mina. Há uma lanterna na parede que pode ser acessa. Ao fundo você vê uma pasagem que vai descendo. Role um encontro aqui.



5 - Passagem para o segundo nível: A passagem desce para a parte mais funda da mina. Há uma lanterna na parede que pode ser acessa pelo aventureiro/a. Há duas pilhas de pedra que o aventureiro/a deverá investigar. Role um evento inesperado para cada uma das pilhas. Ao final prossiga para o nível mais baixo.

Notas de jogo: Todas as investigações devem ser feitas nas tabelas do oráculo, bem como os encontros específicos na mina. é importante que isso seja seguido a regra para a experiência

completa de jogo. Ao terminar este primeiro nível, caso o avnetureiro/a esteja vivo. Ele receberá dois pontos de lore e deverá anotar em sua ficha. “Os horrores aqui vistos mostram que há muito tempo atrás aconteceu algum tipo de luta aqui embaixo. Existem vibrações do mal e vilania ocultas neste lugar. parece que muito sangue foi derramado em nome de deuses antigos e malditos.” O aventureiro/a poderá voltar para cabana e pernoitar para recuperar $1d6$ pontos de vida. Ele reinicia no dia seguinte a aventura a partir daqui.

A Mina Nível II

1 Passagem para o nível mais baixo: A passagem desce para um corredor onde há uma lanterna e a entrada para uma grande área da mina e uma menor. Role um encontro aqui.

2 Deposito : O aventureiro/a antes de entrar no local deverá rolar um encontro. Caso sobreviva poderá entrar no depósito. nela há duas lanternas que podem ser acessas. Existem 3 caixas, das quais ele pode investigar. As duas primeiras serão eventos inesperados e na última há um achado. Role na tabela de achados

3 Grande Átrio - O grande átrio é uma enorme caverna escavada com pilares de madeira petrificadas e diversa slanternas. Há uma mesa d emadeira no centro há uma mesa com de madeira com restos de uma vela. Nesta sala há 9 pilhas de pedra. O aventureiro/a deverá investigar cada uma delas rolando $1d6$. e consultando os resultados abaixo.

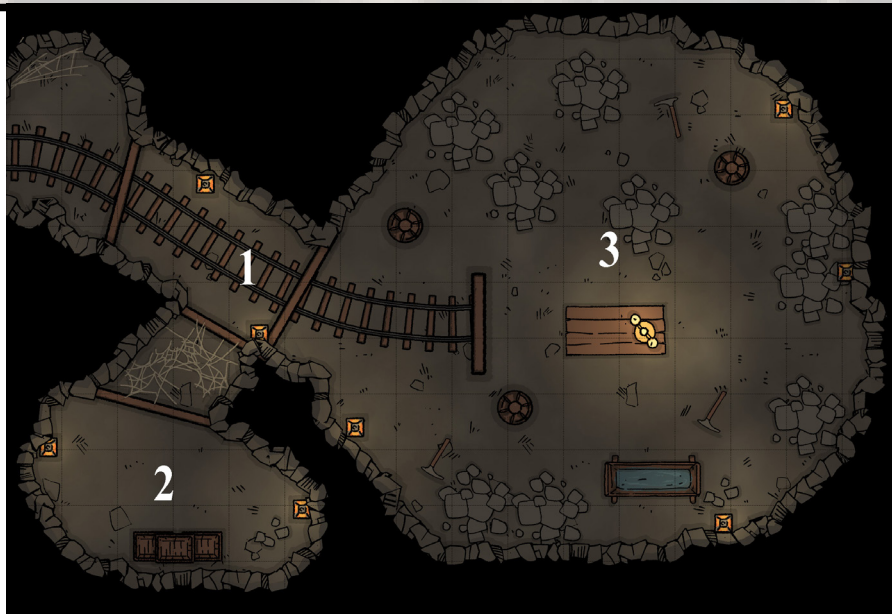
1-3 Encontro

4. - Evento inesperado

5 - Restos mortais de um anão

6 - Tesouro - Utilizar a tabela de tesouro I

Na última pilha e nona pilha é a tumba do “Velho Anão”, há um cadáver e nele há uma



mensagem escrita em língua antiga “Aqui jazBaramin Línguaferro , o dono deste lugar. Caiu combatendo Orcos” e um tesouro. O aventureiro deverá rolar um tesouro na tabela de tesouro II.

Ao final o aventureiro receberá dois pontos de Lore e deverá anotar na ficha de seu personagem. “Tudo indica que orcos tentaram invadir este local e uma resistência heróica foi feita por estes anões. Contudo uma magia antiga

e maligna foi desencadeada antes do fim, já que os mortos andavam por aqui assombrando e matando aqueles que aqui tentassem explorar. Mas que magia é esta? Ainda não sei...”

O aventureiro poderá voltar a cidade e contar seus feitos a população, explicando o que aconteceu. Isto lhe trará fama e poderá lhe dar benefícios futuros em outras aventuras!

Aqui termina nossa narrativa.

Oráculo

Encontro Diurno (d6)

- 1,2,3 - Sem encontro
- 4,5 - Evento Inesperado
- 6 - 1 Orco

Tesouro II (1d6)

- 1 - Espada Mágica
- 2 - Poção de Cura
- 3 - Anel Detector de Armadilhas
- 4 - Armadura Mágica
- 5 - 1d6x10 peças de ouro
- 6 - Item Amaldiçoado

Encontro Na Mina (2d6)

- 2 - Sem encontro
- 3,5 - Orco Zumbi
- 4,7 - Morto-Vivo
- 8,9 - Esqueleto
- 10,11 - Aparição
- 12 - Espectro

Investigação (1d6)

- 1 - Evento Inesperado
- 2,3,4 - Nada Encontrado
- 5 - Achado
- 6 - Tesouro I

Tesouro I (1d6)

- 1 - Item Amaldiçoado
- 2 - Poção da Sabedoria
- 3,4 - 2d6 peças de ouro
- 5 - Poção de Invisibilidade
- 6 - Poção de cura

Encontro Noturno (d6)

- 1 - Sem encontro
- 2,3 - Evento Inesperado
- 4 - 2 esqueletos
- 5 - 2 mortos-vivos
- 6 - 2 zumbis orcos

Achados (1d6)

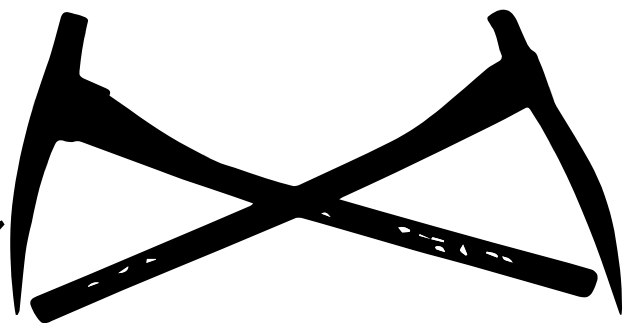
- 1 - Tapos
- 2 - 1 Poção de cura Aberta
- 3 - Poção de Invisibilidade
- 4 - Baú de Bugigangas
- 5 - Cadáver de um aventureiro morto
- 6 - Escorpião

- 1 - Tapos velhos e rasgados inúteis;
- 2 - Poção de cura aberta: o herói encontra uma poção aberta que já está quase no fim. Cure o personagem no valor de 1d6 -1 Pontos Vitais (use agora ou jogue fora);
- 3 - Poção de Invisibilidade: evite o próximo encontro, mas ainda ganhando os XP. Se o aventureiro/a visitar o local, o Monstro estará esperando por ele/a;
- 4 - Baú de bugigangas: um baú cheio de coisas velhas e inúteis;
- 5 - Cadáver de um Aventureiro morto: Escolha entre encontrar 2d6 x 4 Peças de Ouro;
- 6 - Um escorpião: o inseto pica o aventureiro/a causando 2 de dano;

Evento Inesperado (2d6)

- 1 - Armadilha Mágica
- 2 - Gritos do Espectro
- 3 - Encontro (Usar tabela de Encontro na Mina)
- 4 - Achado (Usar tabela de Achados)
- 5 - Ratos Gigantes
- 6 - Sorte de Principiante

- 1 - Armadilha Mágica: no meio do corredor da masmorra, o/a aventureiro/a aperta acidentalmente um mecanismo embutido nas paredes que ativa uma armadilha mágica. Receba 1d6 de dano;
- 2 - Lamúrias do Espectro: o/a aventureiro/a se depara com um espírito da Lenda, que vagueia através das paredes do local lamentando a maldição que recebeu, e que o mantém preso neste plano. Ele amaldiçoa o/a aventureiro/a, e este/a perde 2 PV's. No próximo encontro, o/a aventureiro/a começa o combate surpreendido/a.
- 3 - Encontro;
- 4 - Achado;
- 5 - Ratos Gigantes: ao cruzar uma das salas da masmorra, uma infestação de ratos gigantes avança em direção ao aventureiro/a. Assustado/a, ele/a tentam se desviar da debandada de ratos, mas acabam perdendo itens no meio da confusão. Você perde 1 item (escolha qualquer item, mesmo os equipados);
- 6 - Sorte de Principiante: a sorte sorriu para o/a aventureiro/a, e ele/a encontrou um baú de tesouro durante a exploração. Role na Tabela de Tesouros (A1).



Oráculo - Bestiário



Investigação de Monstros

Esta é a primeira novidade deste jogo. Consiste em analisar a criatura recém morta ou ferida mais de perto, buscando entender suas principais vulnerabilidades relacionadas a diversos aspectos, tais como: tipo de couro, alergias, sensibilidades, resistência a elementos como fogo e água, comportamentos, etc. Para realizar uma Investigação, o jogador deve rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo.

Resultado da investigação

1 - Sua ação chamou a atenção de um novo inimigo. Repita o combate anterior com a mesma raça de criatura, porém apenas uma. A criatura tem a iniciativa 0, pois encontrou os heróis distraídos e com a guarda baixa durante a Investigação.

2-5 - Por falta de tempo, nada pôde ser concluído através da Investigação.

6 - Você descobre uma vulnerabilidade da criatura. Consulte o Bestiário.

Você pode fazer 1 Investigação para cada criatura que foi morta ou derrotada. Portanto, quanto mais criaturas derrotar, maiores serão as chances de descobrir uma vulnerabilidade.

Qualquer personagem de qualquer raça ou classe pode realizar uma Investigação. No entanto, lembre-se que após esta ação você é obrigado a iniciar um novo turno de exploração, ou seja, os heróis não poderão se recuperar. As vulnerabilidades das criaturas são descobertas na ordem em que são apresentadas no bestiário.

Orco Zumbis

PA 2d6

PD 5

PV 10

AM -

XP4

Iniciativa 8

Ações 2

Tipo de Ataque Corpo-a-corpo

Moedas 1

FS - Não

Quantidade 1d6

São seres que se transformaram em mortos-vivos ou zumbis, trazidos de volta à vida por um necromante ou pelo próprio Berdlock. Possuem o corpo repleto de feridas purulentas, carne podre e falta de membros ou partes do corpo. São seres irracionais e incansáveis; avançam contra o alvo até agarrá-lo ou serem mortos novamente. Normalmente, os zumbis andam em duplas ou grupos, onde um zumbi agarra o alvo e os outros o atacam ferozmente. Quando isolados, não oferecem um grande perigo, pois têm corpos bastante fragilizados em decorrência do processo de decomposição.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: zumbis odeiam o brilho divino que a luz carrega. Isso os torna mais fracos. Reduza o PV em -1;

Lentidão: a lentidão dos mortos vivos é devido ao seu estado deplorável de decomposição, o que permite aos heróis terem uma excelente vantagem em termos de ações. A partir de agora, quando surgirem 1 ou 2 mortos vivos na masmorra, o número de ações destes passa a ser de apenas 1.



Espectro

PA 2d6

PD (especial)

PV 7

AM -

XP 10

Iniciativa 9

Ações 2

Tipo de Ataque Corpo-a-corpo

Moedas 10

FS - Sim

Quantidade - Único

São seres que foram mortos de maneira brutal e que se materializam sob a forma de uma entidade etérea e sem forma, uivando de maneira horrenda. O espectro é uma entidade semi material. O jogador antes de atacar deverá rolar 1d6, se obter um resultado superior a 4 ou mais, ele poderá atingir o espectro com sua arma contra um PD de 6. Caso contrário não atinge a aparição, pois ainda ela está na forma etérea.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: apraições odeiam o brilho divino que a luz carrega. Isso os torna mais fracos. Reduza o PV em -2;

Água Benta - Se o Espectro for atingido por frasco de água benta, recebe automaticamente 1d6 de dano.

Esqueleto

PA 2d6

PD 8

PV 8

AM -

XP 5

Iniciativa 9

Ações 2

Tipo de Ataque Corpo-a-corpo

Moedas 5

FS - Sim

Quantidade - 1d6

Heróis ou aventureiros reanimados por algum necromante. São muito similares aos zumbis, contudo carregam restos de armas e armaduras. Ao contrário de outros mortos-vivos não são lentos.

Vulnerabilidades

Água Benta - Se o esqueleto for atingido por frasco de água benta, recebe automaticamente 1d6 de dano.

Aparição

PA 2d6

PD 7

PV 7

AM -

XP 8

Iniciativa 9

Ações 2

Tipo de Ataque Corpo-a-corpo

Moedas 12

FS - Sim

Quantidade - Único

São seres fantasmagóricos amaldiçoados por algum crime que cometeram em vida e assombram os locais que se encontram.. Podem surgir em diversa formas, desde humanas ou animais. Aparições podem causar confusão no herói, depois de rolar um ataque o jogador deverá rolar 1d6 se o resultado for 5 ou 6, ele deverá rolar o dado de maior valor de seu ataque. Por exemplo se ele rolou um ataque de sua arma e o resultado foi 4 e um 6, ao fazer o teste obtem um 6, ele derá rolar o resultado 6 de seu dado de ataque. Em caso de números iguais em um ataque, por exemplo 2 e 2, ele faz o rolamento de um dos dados.

Vulnerabilidades

Ódio da luz: aparições odeiam o brilho divino que a luz carrega. Isso os torna mais fracos. Reduza o PV em -2;

Água Benta - Se a Aparição for atingido por frasco de água benta, recebe automaticamente 1d6 de dano.

A Mina do Velho Anão

Sistema Fortaleza de Berdolock 2.0

Game Design: Tony Garcia

Game Design Adicional - Lucas Conegundes

Tarcísio Lucas & Tony Garcia

Monstros - Lucas Conegundes Tarcísio Lucas & Tony Garcia

Level Design/Scenario Design - Tony Garcia

Mapas - Tony Garcia

Voxelhouse 2020

Dúvidas, email para mgleitef@gmail.com ou

visite a página do Facebook

<https://bit.ly/3fvTTzb>