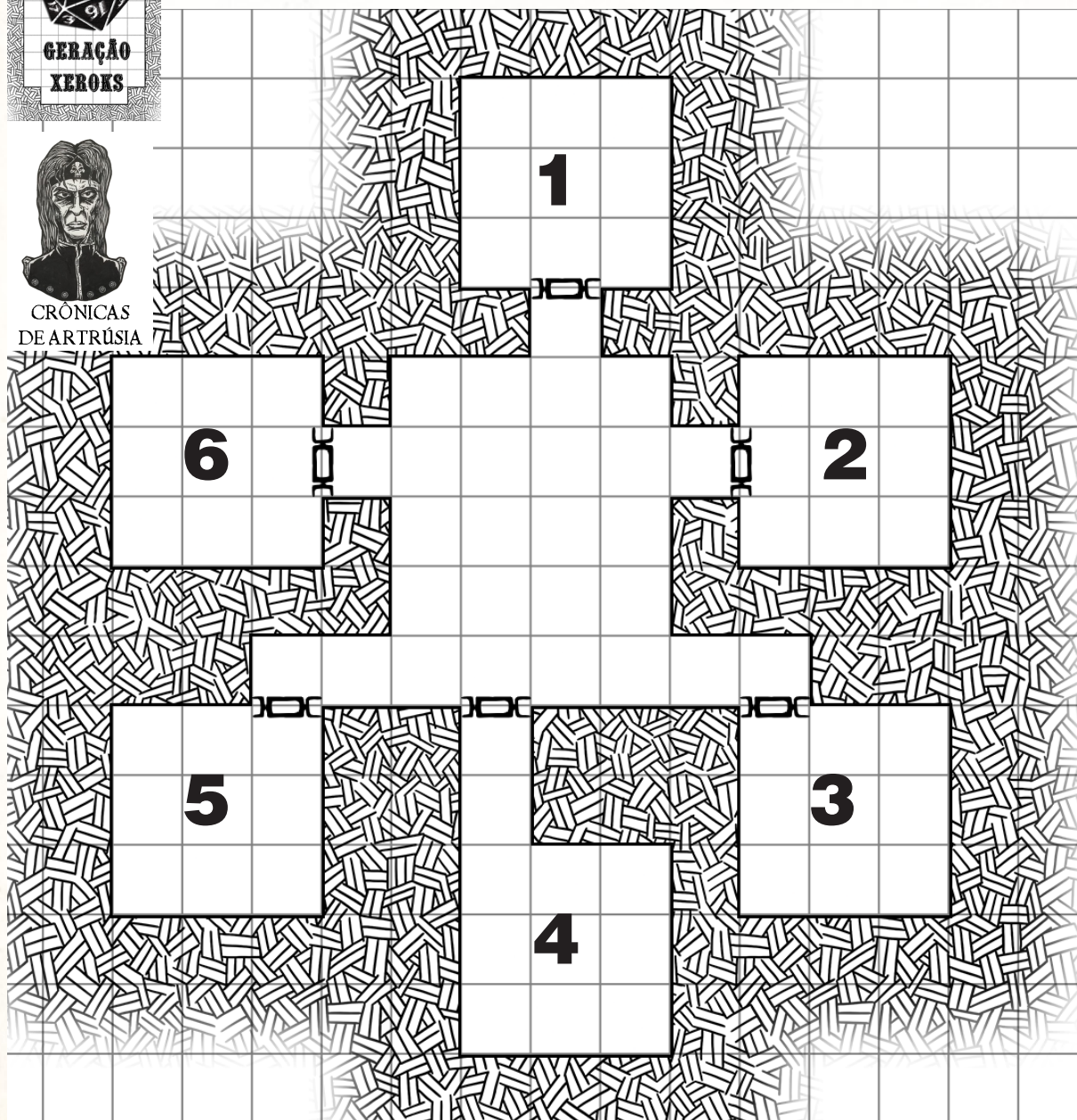




CRÔNICAS
DE ARTRÚSIA

AS PORTAS DO DESTINO

by Tony Garcia

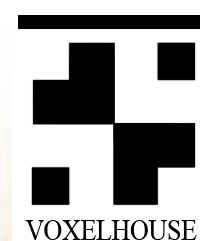


Sobre a Nossa Aventura

“Há um desafio somente para aqueles que são audazes e corajosos. Trata-se das famosas Portas do Destino. Dizem que Berdolock para testar os heróis mais corajosos e os mais poderosos, instituiu uma prova. O desafiante seria colocado numa espécie de arena com seis portas. Num intervalo de tempo aleatório um congo iria ribombar e uma porta se abriria com a possibilidade de um evento mortal. Os mais bravos e experientes deveriam sobreviver a oito barulhos deste congo. Aqueles que sobrevivessem ganhariam tesouros e benesses do poderoso bruxo. Muitos que tentaram encontraram a morte. Mas os que sobreviveram, viraram Lendas de Artrúsia.”

Nota para o Jogador

Este pequeno suplemento foi feito para o jogador solo, podendo ser encaixado numa aventura maior, ou mesmo ser um desafio único. Recomendamos que você tenha o Fortaleza de Berdolock ou então adapte o mesmo para o seu sistema de jogo. Nós esperamos que vocês apreciem e que possam usar em suas mesas de jogo. Desenvolvido em homenagem ao Dia do Jogador Solo.



VOXELHOUSE

Produzido pela Voxel House Game Studio

Lore e Histórias: Tony Garcia

Mapas: Manoel Garcia

Regras: Tony Garcia

Registro na Câmara Brasileira do Livro sob o número : DA-2020-002882

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

AS PORTAS DO DESTINO

Eventos

d6	Evento
1,2,3	encontro
3,4,5	evento Inesperado
6	nada acontece

Tabela de Encontros

d6	Encontro
6	Campeão do Além
5	Esqueleto
4	Lesma Gigante
3	Fantasma
2	Zumbi
1	Aranha Gigante

Tabela de Tesouros

2d6	Tesouro
12	ArmaMágica
11	Armadura/Manto Mágicos
10	3d6x100 peças de ouro
8,9	1d6xPoção de Cura 2d6
6,7	1d6xPoção de Curoa 1d6
4,5	Ítem Inútil
2,3	Item Amaldiçoado - 2d6 de dano

O Jogo

Trata-se de um “gauntlet clássico” do qual o jogador precisa sobreviver a oito rodadas da partida com seu personagem da Fortaleza de Berdolock. Inicialmente o jogador deverá rolar 1d6 para saber que porta foi aberta e deverá rolar um evento na tabela de eventos que poderão ser: um encontro, evento inesperado ou nada. Para cada uma das situações existem as seguintes condições:

Evento inesperado - O jogador rola 1d6 e consulta a tabela de Evento Inesperado e o resolve. Eventos diferentes de encontros são resolvidos automaticamente, rolando em seguida o próximo evento, sem necessidade da rolagem do dado da “gauntlet”.

Encontro - O personagem sorteará um monstro e o enfrentará em duelo. (recomendamos você ter o Fortaleza de Berdolock).

Simulação do “Gauntlet”

Toda vez que for sorteado um evento deverá ser rolado 1d6. O valor sorteado será o número de rodadas para resolver o evento. Por exemplo, você sortearou um encontro e o resultado foi um Zumbi. Role em seguida 1d6, o resultado foi 4, este será o número de rodadas que você terá até um novo evento. Explicando melhor: Você sortearou um Zumbi e o deverá derrotar em 4 rodadas. Caso na quinta rodada o Zumbi não tenha sido derrotado, você deverá rolar um novo evento, que se combinará com este. Assim sucessivamente até a oitava rodada.

Vitória: Se o personagem sobreviver as Portas do Destino, receberá um título do “Senhor das Chaves” e um tesouro sorteado na tabela de tesouros. (Opcionalmente 40 pontos de Fama)

Evento Inesperado (1d6)

- 1 - Armadilha Mágica
- 2 - Lamurias do Espectro
- 3,4- Encontro (Usar tabela de Encontro)
- 5 - Ratos Gigantes
- 6 - Sorte de Principiante

1- Armadilha Mágica: O herói recebe uma descarga de energia mágica maligna e ancestral. Seu corpo sente uma dor terrível. Receba 1d6 de dano. Não afeta ladinos;

2- Lamúrias do Espectro: o aventureiro 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 aventureiro, e este perde 2 PV's. No próximo encontro, o aventureiro começa o combate surpreendido.

3,4 - Encontro;

5- Ratos Gigantes: ao abrir uma das portas, uma infestação de ratos gigantes avança em direção ao aventureiro. Assustado, ele tenta 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 aventureiro, surge atrás da porta aberta um baú de tesouro. Role na Tabela de Tesouros (sorteie a tabela num d6)