

Aventuras de RPG Maricá Games 2024,

Módulo de Aventura 2: Covil do Necromante

Introdução

O *Módulo de Aventura 2: Covil do Necromante* é uma aventura modular que disponibiliza para o mestre o conteúdo básico para o desenvolvimento de uma sessão *one-shot* completa que comporte até 6 jogadores. Tudo neste arquivo pode ser expandido e modificado como você quiser, mantendo apenas o que julgar necessário.

Vamos começar!

- Créditos -

Esse módulo de aventura foi feito em parceria com a página de Instagram [FlameReaper](#) para o evento Maricá Games 2024.

Idealização, texto, edição e revisão: João “FlameReaper” Breder - Instagram [@flamereaper_](#).

Mestrando este Módulo

Para começar, serão apresentados o conteúdo disponível nesse arquivo, algumas recomendações e dicas para mestrar sua aventura e como adapta-la. Não pule nenhuma etapa, e mesmo após terminar de ler essa seção, não mestre antes de ler tudo.

Conteúdo do módulo

Neste módulo você vai encontrar:

- Recomendações e dicas para mestrar a aventura e adaptar seu conteúdo.
- Uma ideia de aventura (cada módulo possui uma ideia de aventura exclusiva).
- 5 encontros, com informações necessárias para narrar cada um deles, como as ameaças presentes e os seus comportamentos durante a cena.
- 2 armadilhas que os personagens podem se deparar durante a aventura.
- Uma tabela com ideias de recompensas que podem ser concedidas a partir da superação de desafios, armadilhas e encontros.

Recomendações

Para uma melhor experiência jogando esta aventura, serão apresentadas aqui algumas recomendações. Elas não precisam ser seguidas cegamente, julgue o que for necessário fazer e o que não é preciso. A única recomendação obrigatória é que, acima de tudo, você deve respeitar o limite de todos e priorizar a diversão dos jogadores e a sua. Se algo não está saindo bem e nem todos estão gostando, adapte e modifique como bem entender.

Como se preparar para mestrar este módulo

Além de ler todo o material aqui presente (como dito anteriormente), antes de começar a jogar de fato é bom fazer algumas coisas. A primeira é pensar em que situação cada encontro, armadilha ou recompensa será apresentado aos jogadores. O conteúdo do módulo foi pensado para uma típica exploração de masmorra, com os jogadores explorando livremente em busca de desafios e tesouros. Com isso em mente, defina em suas anotações onde cada um deles estará localizado. Caso esteja na posse ou tenha criado um mapa de masmorra (ou com estrutura semelhante), esse trabalho é mais fácil.

Os encontros seguem uma sequência lógica, indo do mais fácil para o mais difícil. Pense em uma forma de que o último encontro seja de fato o último que eles se deparem, mas sem retirar a essência da exploração livre. Deve ser feito assim já que o Encontro 5 representa normalmente o “chefão” da masmorra, o desafio final antes da vitória. Já as armadilhas e recompensas foram pensadas para que, independente de onde os jogadores estão na aventura (se estão no começo da exploração ou no seu fim), eles possam se encontrar com elas.

Converse com os jogadores antes de começar

Antes de iniciar a jogatina, trate de conhecer os jogadores, se tornando familiar com o que eles gostam de jogar e se possuem algum limite dentro de mesa (algum tópico sensível). Isso evita que mais para frente exista algum tipo de dor de cabeça e também que todos tenham uma experiência mais satisfatória.

Idealize a aventura a partir do gancho e dos encontros

Como aqui só está disponível o gancho/ideia da aventura e os demais conteúdos são de teor mais “técnico”, para ter um sentido narrativo maior é preciso preencher algumas lacunas. Pense no que levou os personagens a se encontrarem na situação que estão, em como eles se uniram como grupo (caso você defina que eles já são aventureiros) e o porquê tudo que é apresentado está acontecendo. Você também pode aprofundar certos detalhes do gancho ou dos encontros.

Por fim, no início do jogo, crie uma situação que os jogadores possam um por vez introduzir os seus personagens, descrevendo características e motivações. Algo como uma viagem conjunta de carroça ou uma briga de taverna.

Adaptando essa aventura

Por se tratar de um módulo, tudo que é apresentado neste arquivo pode ser modificado, expandido ou cortado. Aqui você encontra ideias de algo que você pode, se quiser, tornar mais complexo ou levar para um lado completamente diferente. Você quer kobolds no lugar de goblins? Perfeito! O limite aqui é o quanto você está disposto a trabalhar para modificar a experiência. Lembrando que isso não é obrigatório, se desejar jogar este módulo um por um como ele é apresentado, não existe qualquer problema.

Não se preocupe em cair no paradoxo do Navio de Teseu, onde tantas partes já foram trocadas que você não sabe mais se de fato você está narrando este módulo ou algo completamente novo. Lembre-se que a história é sua e dos jogadores para contar. Este arquivo é um facilitador, não regras escritas em pedra que não podem ser modificadas. Você também pode misturar o conteúdo deste módulo com o de outros disponibilizados.

Utilizando um sistema de regras

Apesar de ter sido construída pensando em um sistema genérico de fantasia medieval, caso deseje você pode jogar este módulo utilizando um sistema de regras. Você não precisa necessariamente adaptar o seu conteúdo, apenas buscar o equivalente no sistema para cada um dos conteúdos da aventura e criar fichas de primeiro nível para os jogadores. Porém, para uma melhor experiência é recomendado adaptar os encontros (balanceando a quantidade e o

tipo das ameaças) e as armadilhas (além de definir previamente a dificuldade dos testes para sua solução e evitar seu efeito).

Aventura

Covil do Necromante é uma aventura onde um grupo de heróis decide invadir o covil de um necromante para impedir que um ritual macabro seja concluído.

Gancho da Aventura

Nuvens negras tomaram os céus de uma região costeira já tem alguns dias. Um mago conhecido como Salazar vem estudando a causa de tal evento, até que descobre que isso é efeito de um ritual antigo que envolve magia necromântica. Ele então chama um grupo de heróis que ficaram famosos na região a poucos dias para o auxiliar a impedir a conclusão do ritual.

Encontros

Nesta seção você irá encontrar os encontros sugeridos para esta aventura.

Encontro 1 - Entrada do Covil

Protegendo a entrada do Covil estão três seguidores do necromante.

Criaturas. 3x **Cultistas**. Os cultistas agem com inteligência, mas são cegos pela adoração ao necromante. Eles conseguem identificar quando estão na desvantagem e podem convocar mais cultistas para os auxiliarem. Eles avançam com combate corpo-a-corpo, priorizando aqueles que possuem poderes mágicos.

Encontro 2 - Aposentos dos Cultistas

Três cultistas descansam nos aposentos internos do covil, esperando que aqueles presentes na entrada os chamem em caso de invasão.

Criaturas. 2x **Cultistas**. Esses cultistas agem da exata forma como aqueles na entrada do Covil (ver **Encontro 1 - Entrada do Covil**).

Encontro 3 - Cemitério Profano

O necromante fez um pequeno cemitério profano para defender seu território com o auxílio de esqueletos.

Criaturas. 2x **Esqueletos**. Os esqueletos avançam sob os mais fracos, com ataques a distância a princípio. Se um esqueleto morrer, ele pode fazer um teste de dificuldade fácil para médio para se reconstruir depois de um tempo curto.

Encontro 4 - Câmara Amaldiçoada

Um fantasma amaldiçoa uma das câmaras do covil do necromante.

Criaturas. **Fantasma**. Esse fantasma já foi um dia um nobre guerreiro. Ele assombra os jogadores, pois os confunde com um grupo de cultistas, os atacando sem dó. Ele não pode ser atingido por ataques não mágicos, devido sua forma etérea. Ele deixa de atacar os personagens caso eles deixem claro que eles vieram para impedir os feitos do necromante.

Encontro 5 - Batalha contra o Necromante

No fundo mais escuro e profano do seu covil, está o Necromante executando seu ritual sob um círculo mágico.

Criaturas. Necromante. Enquanto enfrenta os aventureiros ele permanece executando o ritual. Ele irá usar magias que afaste-os e os impeça de avançar, assim como magias poderosas como bola de fogo ou toque necrótico. Ele pode invocar um ou dois esqueletos enquanto conduz o ritual, para o auxiliar com sua defesa.

Opcional: Salazar, O Traidor

Ao entrarem na câmara que está o necromante eles descobrem que na verdade o Necromante era esse tempo todo o próprio Salazar, e por isso não acompanhou os aventureiros na invasão do covil. Ele fez isso pois precisava de sacrifício de sangue para finalizar o ritual.

Armadilhas

Nesta seção você irá encontrar as armadilhas sugeridas para esta aventura.

Armadilha 1 - Solo Profano

Um piso feito de terra cheia de vermes e pedaços de esqueletos que toma completamente o espaço que ele está. Qualquer personagem que ande pelo solo tem sua velocidade reduzida enquanto estiver pisando nele.

Gatilho. Um personagem com muitos equipamentos ou pesado sucumbe para a terra.

Efeito. Ao sucumbir para a terra, ele vai sendo cada vez mais engolido pela terra, como se estivesse em areia movediça. Enquanto ele não for resgatado, ele recebe dano necrótico leve após ter suas pernas cobertas, tronco e depois a cabeça (podendo receber dano três vezes). Após ser enterrado por completo ele sufoca, morre e se torna um esqueleto.

Solução. Reduzir o peso ao passar pelo solo profano e, caso alguém comece a sucumbir para o solo, utilizar sua força e dos aliados que o ajudarem para se levantar.

Armadilha 2 - Orbe de Raios

Um orbe composto de raios que vaga lentamente flutuando pelo ar.

Gatilho. Caso algum personagem se aproxime do orbe (pelo menos 3 metros).

Efeito. O personagem que se aproximou do orbe é atingido por um raio e empurrado 1,5 metros e recebendo um dano mediano. Após ser atingido, caso esteja a 1,5 metros de outro personagem, o raio pula para esse outro personagem que recebe dano leve.

Solução. Evitar se aproximar do orbe ou o quebrando com ataques a distância.

Recompensas

Nesta seção você irá encontrar as recompensas sugeridas para esta aventura.

Tabela de Recompensas

d6	Descrição da recompensa
1	Armas dos cultistas (adaga, açoite ou espada curta)
2	Uma algibeira com moedas de cobre e prata
3	Um frasco de sangue escuro
4	Equipamentos de mago (caneta tinteiro, tinta, pergaminhos e etc.)
5	Uma pequena gema vermelha
6	Um cajado feito de obsidiana (feito especialmente para conjurar magias de fogo)