

Aventuras de RPG Maricá Games 2024, Módulo de Aventura 3: A Masmorra Perdida

Introdução

O *Módulo de Aventura 3: A Masmorra Perdida* 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 deparam, 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 fez 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

A *Masmorra Perdida* é uma aventura onde um grupo de aventureiros decide explorar o interior de uma masmorra a muito tempo abandonada, em busca de tesouros esquecidos.

Gancho da Aventura

Séculos atrás uma masmorra pertencente a um clã anão foi completamente abandonada após o ataque de um Basilisco. Segundo relatos a monstruosidade era incomum em tamanho e habilidades, levando muitos anões a se tornarem um tipo de zumbi feito de pedra. Agora nos dias de hoje, um grupo de aventureiros decidiram desbravar seu interior para recuperar as riquezas anãs perdidas na masmorra.

Encontros

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

Encontro 1 - Entrada da Masmorra

Vagando pela entrada da masmorra estão alguns zumbis com pele de pedra.

Criaturas. 2x **Zumbis da Infeção de Pedra.** Eles não são nada racionais e nem seguem o comando de um mestre, atacando os jogadores apenas como forma de propagar sua doença.

Encontro 2 - Ninho das Aranhas

Aranhas tomaram conta de uma parte da masmorra abandonada, que agora serve como ninho para elas.

Criaturas. 3x **Aranhas.** As aranhas irão focar em se amontoar no personagem mais fraco primeiro, para aprisioná-lo em teia para mais tarde se alimentar dele. Elas recuam assim que uma delas morrerem.

Encontro 3 - Interior da Masmorra

O Roper fica em uma região mais cavernosa da masmorra.

Criaturas. **Roper.** Ele tenta se passar por uma estrutura de pedra, até que os jogadores se aproximem o suficiente para ele atacar.

Encontro 4 - Salão Perdido

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed ac feugiat neque. Quisque interdum, nisl a aliquam cursus, risus turpis tempus diam, vitae fermentum quam neque eget odio.

Criaturas. 3x **Zumbis da Infecção de Pedra.** Esses zumbis agem da mesma forma que aqueles presentes na entrada da masmorra (ver **Encontro 1 - Entrada da Masmorra**).

Encontro 5 - O Basilisco

No interior da masmorra vaga um enorme e ancião basilisco, maior do que um normal, porém ferido devido a sua última batalha.

Criaturas. Basilisco Ferido. Ele ataca os personagens de forma bestial, defendendo o seu território. Ele irá utilizar o ambiente para conceder vantagens a ele, como regiões mais altas, pilastres ou outras estruturas do tipo. Um personagem que seja petrificado e permanece assim por um tempo longe se transforma em um **Zumbi da Infecção de Pedra**.

Armadilhas

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

Armadilha 1 - Baú Armadilha [Veneno]

Um baú de tesouros que possui uma armadilha.

Gatilho. Caso um personagem interaja com o baú e o abra.

Efeito. Uma nuvem de veneno sai do interior do baú, envenenando o personagem mais próximo.

Solução. Desarmar a armadilha do baú.

Armadilha 2 - Baú Armadilha [Explosivo]

Um baú de tesouros que possui uma armadilha.

Gatilho. Caso um personagem interaja com o baú e o abra.

Efeito. Depois de alguns segundos após abrir o baú, uma explosão de curto alcance é acionada, dando dano mediano nos personagens que estiverem próximos.

Solução. Desarmar a armadilha do baú ou esquivando da explosão, caso seja tarde demais.

Recompensas

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

Tabela de Recompensas

d6	Descrição da recompensa
1	Uma mochila com equipamentos básicos de aventura
2	Um baú com algumas peças de prata e de ouro
3	Uma algibeira com pequenas pedras preciosas
4	Uma espada curta que brilha na presença de inimigos
5	Um elixir de resistência contra petrificação
6	O caixão de um guerreiro esquecido com um martelo de guerra encantado