

BT1

MÓDULO DE AVENTURA PARA PERSONAGENS DE 1 AO 9 NÍVEL

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

o Ídolo Esquecido



AVENTURA ONESHOT

◆ **BETO JR** ◆



o Ídolo Esquecido

Beto Jr

1ª EDIÇÃO ♦ 1ª IMPRESSÃO ♦ NOVEMBRO DE 2024

ESCRITO POR: Beto Jr

EDIÇÃO: Beto Jr

REVISÃO: Beto Jr

LAYOUT: Beto Jr

CAPA: Beto Jr

ILUSTRAÇÕES: Bing Image Creator
Buró
Dean Spencer
Basic Fantasy

DIAGRAMAÇÃO: Alberto Jr



◆ INTRODUÇÃO ◆

Muitas vezes nos deparamos com relatos sobre tentativas de oneshots que, ao invés de serem uma sessão viraram duas, três ou até mais. Normalmente isso ocorre por falta de tempo da vida. Quando eu era mais jovem, só precisava estudar, eu começava a jogar as 14h e terminava so as 3h da madrugada. Hoje, com trabalho, mais responsabilidade e dois filhos pequenos isso se tornou inviável. Então Oneshots são perfeitas pra mim.

Para isso, desenvolvi essa aventura para ser jogada em 2h, e para manejar isso é simples: divida o tempo de cada cena em 40 minutos. No início de cada parte terá um indicativo de limite de tempo para passarem para a próxima parte. Marque no celular ou em outro lugar mas mantenha o tempo rastreado para evitar se alongar demais. Faltando 5 minutos para acabar o tempo, pergunte aos jogadores de forma definitiva *“Muito bem, o que exatamente farão agora?”* e assim obterá a resposta que precisa para dar continuidade.

Recomendo que utilize os personagens prontos do [Bando de Evendur](#), mas caso os jogadores desejem criar seus persoagens, nada impede. Basta que decidam o nível inicial, o que vai determinar o nível da aventura.

Essa aventura dá uma finalização misteriosa mas também pode deixar algo em aberto para continuarem a partir dela. Só dar uma olhada no **Apêndice** do módulo.

Boa *oneshot* e se divirtam!



O Selo **Old Dragon Aventura Total**, indica que esta aventura está adaptada e pronta para ser usada por qualquer grupo de personagens do 1º ao 9º nível.

Ou seja, fazendo sentido, as estatísticas de:

- ◆ Encontros e Tesouros;
- ◆ Testes e Dano;
- ◆ Armadilhas;

Serão informadas no texto e indicadas em três versões representadas por ícones:

- Estágio 1: Iniciante**
(estatísticas para 1º e 2º Níveis);
- Estágio 2: Heroico**
(estatísticas para 3º a 5º Níveis);
- Estágio 3: Avançado**
(estatísticas para 6º a 9º Níveis).

Este livro não é um material oficial da Buró Editora, ou qualquer outra empresa. Trata-se de um trabalho feito de fã para fãs, e não deve de forma alguma ser comercializado ou tratado como tal.



45 min

◆ A GRUTA ◆

Os raios de sol atingem seus olhos fechados, despertando-o do sono. A luz ofusca por um momento, mas logo a visão é ajustada e você faz o esforço de se levantar. Você aos poucos entende a situação: estava deitado de bruços, com o rosto em pedra e sujeira. Sente as dores no corpo conforme se ergue. As memórias são confusas mas você lembra seu nome, sabe quem é. Só não reconhece o local: uma gruta

enorme com um buraco grande no teto por onde entra a luz. Nas paredes da gruta, uma mistura de natureza e ruínas. Uma grande face esculpida se faz notar. No chão, um mosaico enorme em baixo-relevo decora a sala mas tudo com um aspecto muito antigo. Talvez sejam ruínas? A vegetação já consumiu uma parte do lugar abandonado. Não tem nada aqui exceto você... e outras pessoas tão confusas quanto.

Memórias

As memórias dos personagens estão completamente embaralhadas, eles se lembram de quem são, o que são capazes de fazer, mas porque estão ali e quem são os outros é confuso. Após algum tempo (preferencialmente um pouco depois deles interpretarem a cena), role na **Tabela A** do apêndice para determinar a relação entre os personagens. Se um dos jogadores se sentir desconfortável com o que foi sorteado, não pense duas vezes: troque.

Saindo da Gruta

A grande face é uma escultura representando Ustur, Deus da Criação, Forja, Fogo e da Montanha e seus minérios. São conceitos mais abstratos de propósito. Todo os deuses de [Eldária](#) são assim. Você pode utilizar qualquer divindade de qualquer cenário que entre em algum desses conceitos. O jogador que interagir com a escultura (e tiver um bom *roleplay*) pode fazer qualquer teste que envolva os conceitos do deus de forma Fácil (+2 de bônus).

A sala possui apenas três caminhos mas apenas uma saída é a correta, que é através de uma porta simples, porém trancada. Ela pode ser arrombada por um ladrão ou derrubada por um teste de força.

Tentar sair por cima é uma tarefa muito exaustiva, já que são mais de 15 metros a serem percorridos, e praticamente impossível: pedras soltas das ruínas e a vegetação não dão a firmeza necessária causando possíveis quedas: faça testes Muito Difíceis de escalada, assim o jogador perceberá que é muito complicado. Caso alguém falhe em algum teste, cairá sofrendo 1d6 de dano a cada 3m.

Em níveis mais altos, os jogadores têm acesso a magias e artifícios mais poderosos e podem querer sair por cima, sem necessariamente escalar. No **Apêndice: A Verdade**, revela que tem um dragão do lado de fora. Ele continua por lá

e o narrador pode descrever que a sombra da criatura paira sobre as cabeças dos personagens conforme eles sobem. Se ainda assim eles quiserem sair, bem... role iniciativa para um combate com um dragão muito complicado pra eles e deixe eles se divertirem.

Uma das antigas saídas está bloqueada por um desmoronamento e a outra leva para um corredor escuro mas com uma armadilha feita ao acaso: assim que derem os primeiros passos para o corredor, o chão cederá criando um enorme fosso. O desmoronamento percorre por todo o corredor.

Descreva que o chão do corredor parece muito instável e qualquer anão pode perceber que não é seguro passar por ali. Se ainda assim os jogadores decidirem seguir pelo caminho eles ativarão a armadilha. Caso alguém declarar que está tomando algum mínimo cuidado, poderá fazer um teste de percepção para notar a armadilha e que não dá pra passar. Caso contrário, ele pode cair no fosso se falhar em JPD, causando sua morte. Caso obtenha sucesso, ele salta pra longe antes do chão desmoronar.





40 min

◆ O CORREDOR ◆ DA CRIPTA

Ao saírem da gruta, um estreito corredor de pedra se estende, recoberto de musgo e poeira, como se há muito não sentisse o toque de pés vivos. A luz suave e incerta entra da sala da gruta, projetando sombras tremeluzentes nas paredes gastas, revelando cada rachadura, cada pedra fora do lugar. No ar pairava o cheiro de terra e de antigos segredos há muito esque-

cidos. Adiante, um arco sombrio abria-se para uma passagem mais além, e o silêncio era tão profundo que apenas o som ocasional de pedras soltas sob os pés imaginários quebrava a quietude opressiva. Era um lugar de antigos mistérios, de passos já esquecidos e memórias que a terra há muito absorvera. No final do corredor é possível discernir uma bifurcação.

A Porta

Ao tomarem o caminho da esquerda, é possível ver uma porta de pedra e madeira, com três fechaduras em forma de losângulo.

Nesse momento, escolha um dos jogadores para se lembrar de receber de um gnomo uma algibeira. Ele dizia enquanto entregava o objeto:

“Aqui dentro há 2 joias-chave para a câmara, foi o que consegui obter. A terceira você deve encontrar no templo.”

A jóia-chave faltante se encontra na sala dos túmulos, no corredor a direita. Ela está guardada pelos antigos habitantes do templo.



Os Túmulos

Vocês seguem pelo corredor à direita e se deparam com uma sala mais ampla, também invadida pela natureza e com as marcas do tempo. Quando a luz chega até as paredes, se faz notar vários buracos, utilizados como túmulos dos antigos habitantes do templo. Não tarda, a presença de vocês perturba o descanso dos mortos. Se erguem então os guardiões para expulsar os invasores!

A direita, uma câmara maior com túmulos abertos nas paredes abrigam esqueletos guardiões

que despertam caso alguém adentre na sala. Eles se levantam de seu sono, atacando os personagens imediatamente.

Após o combates os jogadores podem encontrar um baú antigo que guarda os pertences que esses esqueletos possuíam em vida. A jóia chave está dentro desse baú, incrustada em um colar dourado e deve ser retirada antes de poder ser utilizada na porta do corredor esquerdo.

Assim que obtiverem a jóia-chave, algumas lembranças começam a volta. Nesse momento jogue na **Tabela B** do apêndice para determinar o principal objetivo de cada personagem quando embarcou nessa missão.

E

ENCONTROS



3D4 x ESQUELETOS



3D4 x ESQUELETOS
2D4 x ZUMBIS



3D4 x ESQUELETOS
2D4 x ZUMBIS
1D6 x GHOULS

T

TESOUROS



2 x POÇÕES DE CURA
1 x MAÇA
1 x ÁGUA BENTA
1 x JÓIA-CHAVE

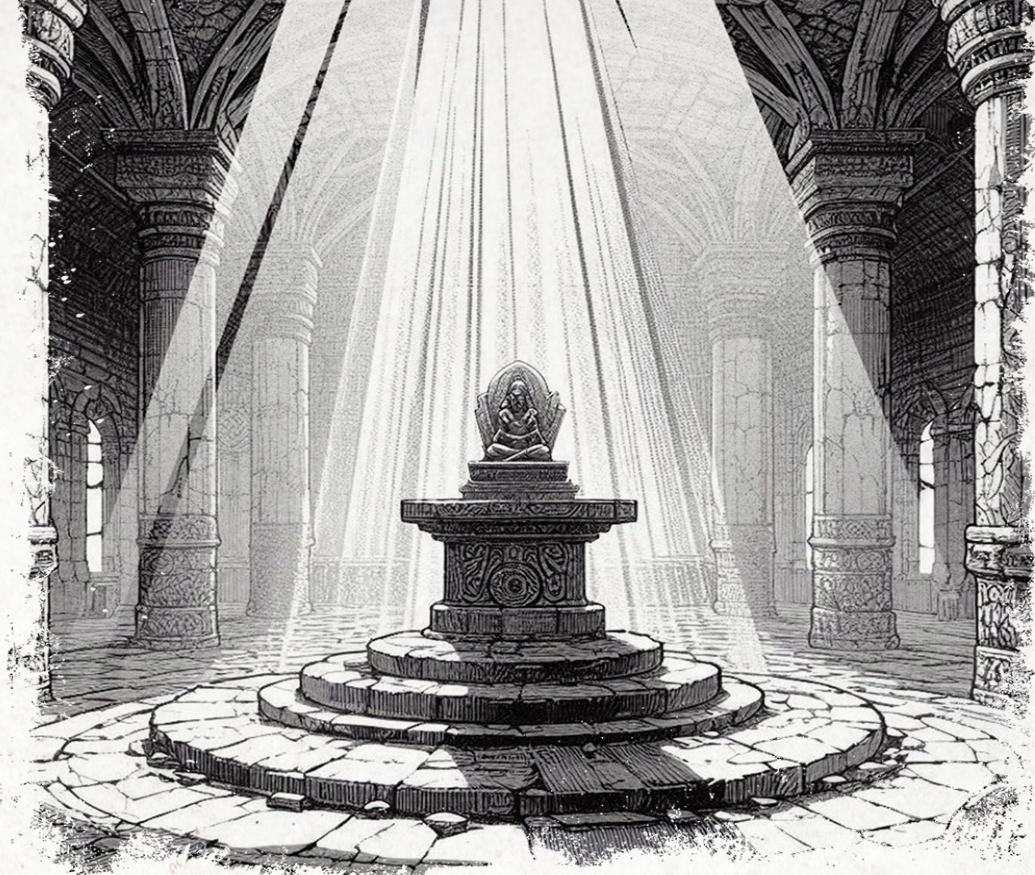


3 x POÇÕES DE CURA
1 x MAÇA +1
2 x ÁGUA BENTA
1 x JÓIA-CHAVE



4 x POÇÕES DE CURA
1 x MAÇA +2
3 x ÁGUA BENTA
1 x JÓIA-CHAVE





30 min

◆ SALA DO ◆ TESOURO

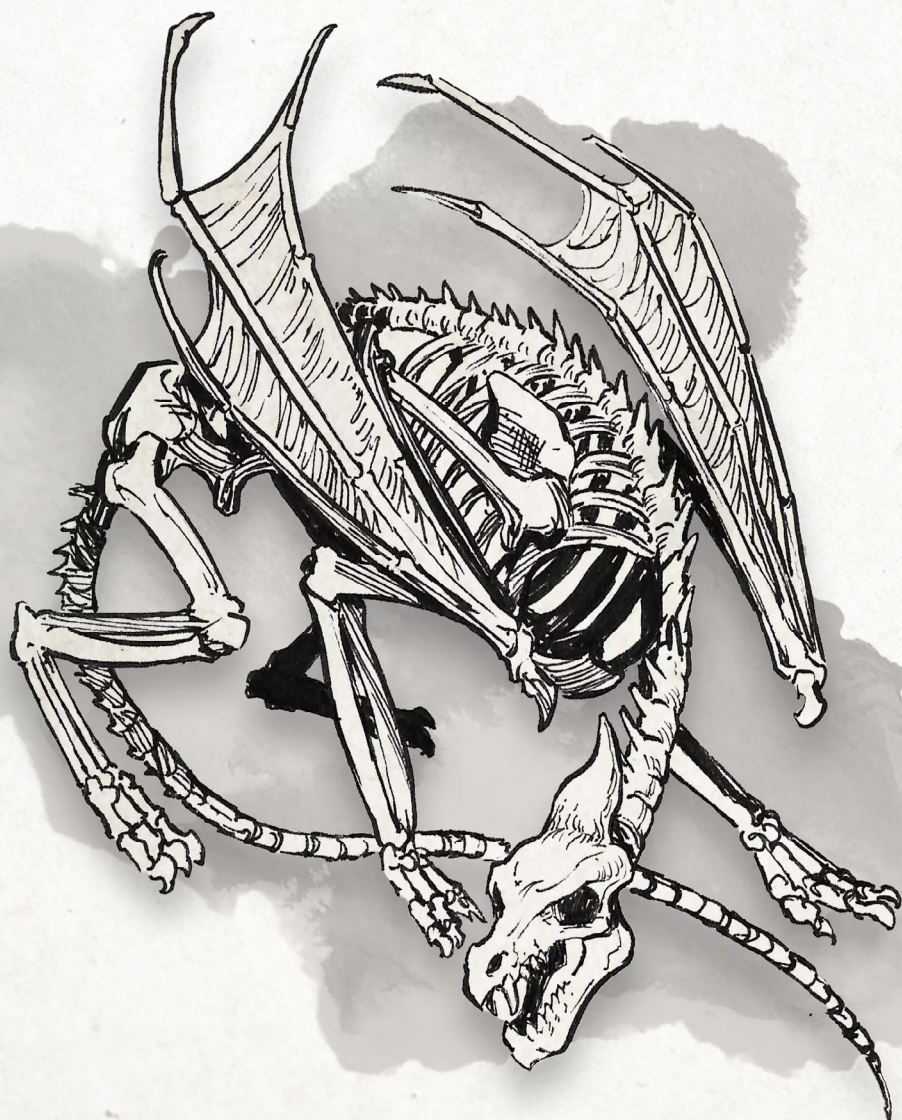
Com a sala aberta, é possível ver que existem tesouros perdidos a muito tempo esquecidos espalhados no chão. Infelizmente tudo está em mau estado e impossível obter algum valor. Mas o que chama realmente atenção é um degrau circular com um pilar central, iluminado pelos raios de sol que descem por uma abertura no teto. Sobre o pilar, o ídolo com seus olhos de cristal rubro.

A sala não possui armadilhas mas um **Dragão de Ossos** espregueira na escuridão das sombras espe-

rando que os exploradores entrem mais na sala, entrando em combate tentando supreendê-los.

Após o combate, os jogadores são livres para ir até o ídolo. O altar não deve ter mais de 1,5m. Ele possui uma área circular demarcada em sua base, como uma plataforma. Ao retirar o ídolo, a sala vibra e aos pés de quem estiver na plataforma, sente-se um solavanco. A plataforma começa a subir. Quem estiver fora pode fazer um teste de corrida e salto para subir na plataforma antes que ela saia de alcance. Essa plataforma tampa

a saída no teto e as portas de entrada se fecham, derrubando as joias no chão, do outro lado. Quem não estiver na plataforma ou não pensou em um meio de manter a porta de entrada aberta, fica trancado na sala.

E**ENCONTROS****1 x DRAGÃO DE OSSOS JOVEM****1 x DRAGÃO DE OSSOS
1D4 x ESQUELETOS****1 x DRAGÃO DE OSSOS VELHO
3D4 x ESQUELETOS**

◆ APÊNDICE ◆

Relações

A tabela de relações determina qual relação que cada jogador tem um com o outro. É bem simples de usar e é uma ótima reviravolta na narrativa, mas ela foi originalmente criada para criar vínculos na criação dos personagens. Eu abordo mais esse assunto [nesse link](#).

TABELA A: RELAÇÕES

2d6	Relação
2	Amigos de Infância
3	Cônjuges
4	Rivais
5	Parentes
6	Mesma Cidade Natal
7	Mesmo Mestre / Professor
8	Colegas de Trabalho
9	Ex-Namorado(a)
10	Patrão / Empregado
11	Dívida
12	Concorrentes

Objetivo

A segunda reviravolta da trama é o objetivo de cada personagem para terem embarcado na aventura. A tabela B: Objetivos revela para cada jogador qual era a intenção inicial de cada um. Nada disso impede deles mudarem de ideia, ainda mais pelas condições em que se encontram.

Você poderá notar que existem objetivos mais malignos no meio: aqui você pode revelar que um grupo “do bem” uniu forças após o contato com o gnomo e o grupo “maligno” se uniu (com más intenções) ao primeiro grupo.

TABELA B: OBJETIVOS

1d6	Objetivo Inicial
1	Pegar o ídolo para um outro cliente
2	Assassinar um dos jogadores por vingança
3	Pegar o ídolo para ajudar um familiar
4	Destruir o Ídolo para evitar um mal ancestral
5	Prender um dos jogadores por seus crimes no passado
6	Roubar o ídolo para si e vendê-lo

A Verdade

A verdade é bem simples: os jogadores foram contratados por um gnomo pesquisador para recuperar o ídolo. Os dois grupos se uniram na taverna mesmo e quando chegaram ao local, enquanto procuravam a entrada, foram atacados por um dragão verde. Durante a batalha, alguns aliados foram dizimados, mas os jogadores sobreviveram justamente porque caíram dentro do templo quando o dragão pousou para atacá-los.

O templo parece ter um controle das memórias daqueles que entram no local. Quem está dentro, não consegue lembrar o que ocorreu fora e vice versa. Assim, se algum jogador ficou preso no salão do ídolo, pode ser esquecido, definhando ali para sempre...

Essa Oneshot abre espaço para continuar com os persoangens criar outras aventuras e campanhas futuras, mas pode fechar nela mesma sem problemas, como você preferir.

Se quiser um texto pra finalizar, leia os parágrafos abaixo e encerre a jogatina. Está dividido em duas perspectivas: quem ficou para trás e quem conseguiu escapar.

Os Condenados

Os últimos fachos de luz desaparecem quando o estrondo da saída se fechando ecoa pela sala. Logo a escuridão começa a envolver as mentes de vocês, as memórias começam a ficar confusas. Porque você está aqui? Que barulho foi aquele? Porque não tem saída? Aos poucos os únicos sons que podem ser ouvidos são suas lamentações, as respirações. Não tem mais nada. Sem comida. Sem água. Absolutamente nada. Estão condenados... Mas talvez... Só talvez... Alguém morreu de fome por último...

Os Sobreviventes

O sol é reconfortante sob suas cabeças. O estrondo de que se fez ouvir agora a pouco é confuso. De onde veio? Quem são as pessoas com você? As memórias chegam de forma embaralhada... O ídolo! Um de vocês tem o ídolo, mas porque? Como conseguiram? Aliás, vocês são um grupo ou... O ídolo deve ser seu! Ninguém aqui vai dar um objetivo pra ele melhor que você. Você tem que tê-lo consigo, e ninguém vai impedir isso...

