

A Toca dos Goblins

“One Shot Adventure” para o sistema Crônicas de Artrúsia - Níveis 1-3

BY TONY GARCIA

Ataques constantes vem sendo realizados na região de florestal próxima a Santapedra.

A pequena cidade de Vila Taveiro vem sendo castigado por um grupo de Goblins que está saqueando a região agrícola próxima ao local.

Há desconfiança que exista uma toca destes seres próxima a povoação, mas por enquanto ninguém conseguiu descobrir de onde eles partem. O Alcaide da cidade está contratando aventureiros para descobrir e eliminar este bando de Goblins. Ele oferece uma régia recompensa, além de permitir que o butim encontrado com estes seres fique de posse dos contratados.

Mas não é muito fácil esta tarefa, pois estes seres são extremamente furtivos e agem a noite. Além disso são comandados por um Goblin conhecido como “Navalha”, pois é feroz e não tem compaixão de suas vítimas.

Mas a recompensa é boa e a fama pode lhe proporcionar benesses sem fim por todos os Reinos Livres. Estás pronto para o desafio?”

SOBRE NOSSA AVENTURA

A Toca dos Goblins é uma aventura do estilo “One Shot”, aquela que você pode jogar em uma tarde ou então encaixar em sua campanha maior. Não é a primeira, que apresentamos, em nosso site Crônicas de Artrúsia - você irá encontrar outras como a Mina do Anão Velhos e o Passo do Necromante Morto (<https://www.artrusia.com.br>).

Mas o objetivo agora é apresentar para nossos jogadores sempre novos materiais como aventuras, NPCs e informações sob a forma de aventuras rápidas e publicações em nosso informativo semanal, A Plebe (<https://artrusia.com.br/a-plebe/>).

SOLO X GRUPO

Esta aventura tanto o jogador solo e os jogadores em grupo podem se divertir com a mesma.

É importante lembrar que existem diferenças importantes entre estes dois estilos de jogo que vamos pontuar para vocês.

a) Número de Monstros na Aventura - Em uma aventura solo o número de monstros que aparecem nos encontros é sempre 1. No modo comitiva com o mestre o número de monstros vai ser o indicado na ficha representativa da sala na aventura.

b) Tesouros - No jogo solo se o jogador tirar o mesmo tesouro na tabela de tesouros, ele o abandona. No caso de um grupo ele poderá dar para outro membro da comitiva. No caso dos anéis, ele poderá utilizar 2, um em cada mão.

Toda vez que um item amaldiçoado for pego, role na tabela de itens amaldiçoados da Fortaleza de Berdolock.

c) Capacidade de carga - No modo solo o jogador pode carregar até 8 poções de cura e o equivalente a 700 peças de ouro durante a aventura.

Ouro extra, ele terá que abandonar. No caso de grupo, estes números passam a ser para cada um dos membros do grupo

d) O jogador pode antes de entrar numa nova sala, recuperar seus pontos vitais, bebendo a quantidade de poções de cura que achar necessário.

e) É importante salientar que alguns jogadores solo gostam de agregar 1 ou mais NPC's a sua comitiva.

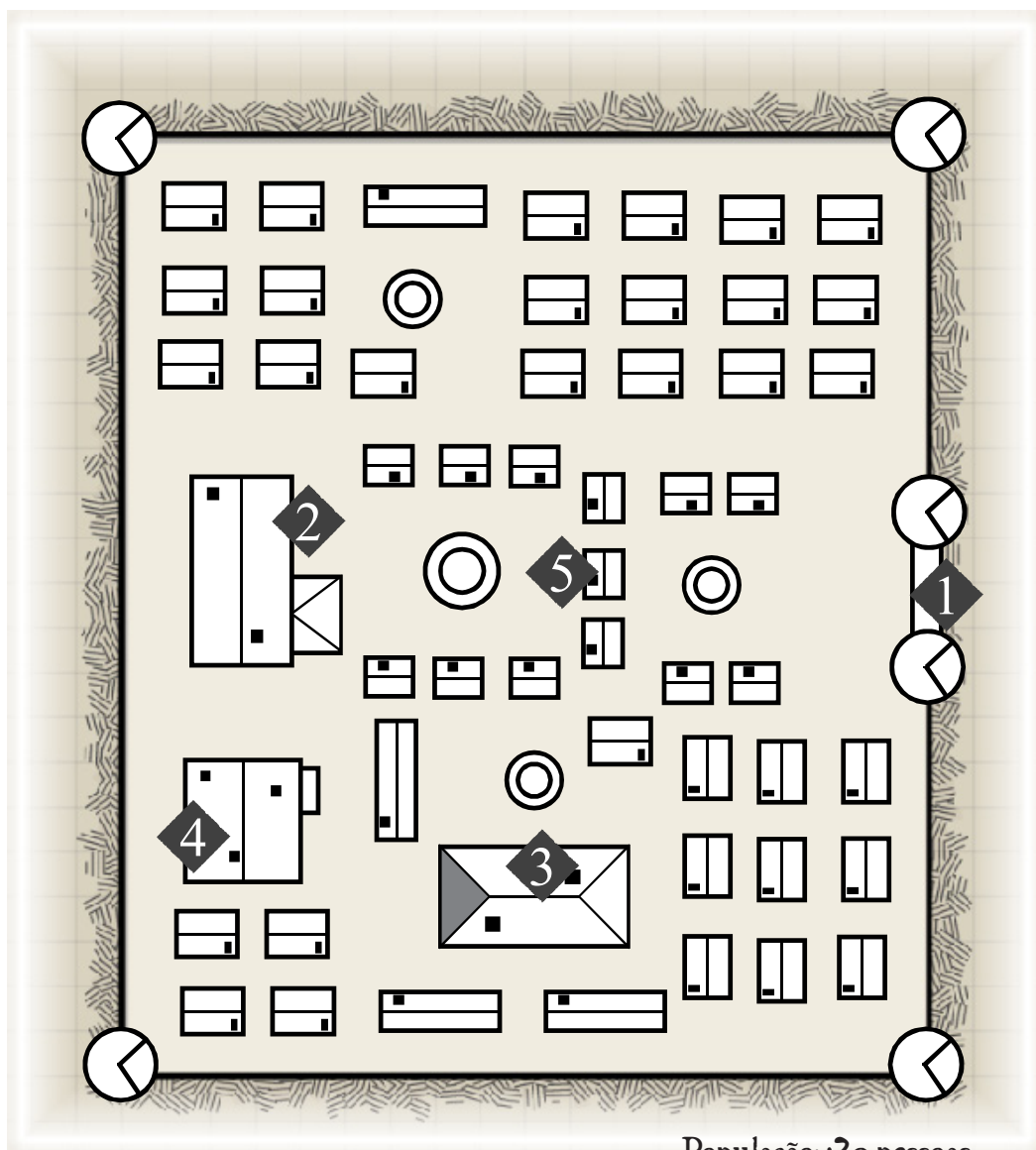
Isso pode ser tratado como um grupo e as regras específicas devem ser aplicadas para isso.

f) O mestre pode adaptar as regras em situações especiais de jogo.

Para jogar esta aventura você vai precisar de nosso Fortaleza de Berdolock, para ter uma experiência mais completa. O mesmo está a venda em nosso site. Contudo com o Fast-Play você poderá jogar, mas a experiência será muito mais limitada. (http://artrusia.com.br/vwp-content/uploads/2020/10/Artrusia_FastPlay.pdf) Deixamos esta escolha para você. Você vai precisar de alguns dados de 6 lados (nossos conhecidos d6), folha de papel, lápis e muita coragem para enfrentar esta aventura!



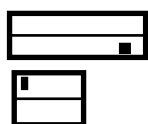
Vila Taveiro



População: 120 pessoas

Legenda

- 1- Entrada principal
- 2- Prefeitura
- 3- Taberna do Gigante
- 4 - Armazem do Garboso
- 5- Praça do Mercado



Residências



Fontes

Torres da Guarda

Vila Taveiro é uma pequena cidade dentro das florestas perto de Santapedra habitado por cerca de 120 pessoas e serve como entreposto comercial e posto de apoio a caravanas. Foi fundada há cerca de 130 anos por um grupo de militares que exploravam a região em busca de bandidos e mercenários rebeldes. Ela possui um muro alto com portões de ferro que permanecem abertos durante o dia, garantindo assim um fluxo de entrada e saída.

A partir das 8 da noite ninguém entra mais na cidade, somente no dia seguinte a partir das 5 da manhã. A cidade fica cerca de 3 dias a pé de Santapedra, e 1 dia do Forte Trovão, no meio da floresta. A cidade possui em suas proximidades uma região agrícola que produz trigo e maçãs, sendo um produto que gera lucros para a localidade.

Iniciando a Aventura

“Notícias vindas da pequena cidade de Vila Taveiro falam de um grupo de Goblins que está assolando a região, atacando fazendas próximas, pilhando e matando incautos fazendeiros. O Alcaide Marcos Ortigão está oferecendo uma recompensa de 600 peças de ouro para aquele que trouxer a cabeça de “Navalha”, o Goblin que lidera este bando. Ele conchama todos os aventureiros interessados para tal desafio. A cidade anda em polvorosa pois chegam interessados de todos os Reinos Livres em busca deste bandido e de seu bando de Goblins.



CHEGANDO NA CIDADE

Ao chegar a cidade os jogadores irão deparar com um movimento de muitos aventureiros em busca dos Goblins. Há cartazes espalhados pela cidade com a possível cara de “Navalha” e com os valores de 600 peças de ouro de recompensa. Os jogadores poderão procurar informações na única taberna da cidade a “Taberna do Gigante” (recomendamos a taberna publicada na Plebe 18). Lá os jogadores poderão fazer 4 testes com NPC's com o sistema de sim e não (ver Fortaleza de Berdolock), pedindo informações sobre os ataques.

Teste Positivo: O NPC diz que Navalha e seu bando foi avistado há cerca de 15 km, há cerca de 2 dias atacando uma fazenda e indica o caminho para o local.

Teste Negativo: Será necessário uma ida a Prefeitura e pagar 1d6 peças de ouro para receber estas informações.

De posse das informações pode-se comprar comida e água no Armazem do Garboso (Ver tabela de itens no Fortaleza de Berdolock) e se necessário equipamentos. Em seguida pode-se iniciar a viagem rumo a última posição de Navalha e seu bando.

Notas para o Mestre e Jogador Solo

O Prêmio inicialmente é de 600 peças de ouro, mais o butim encontrado com os Goblins. É importante salientar que deverá ser trazida a cabeça de Navalha como prova de sua derrota e morte.

Ainda serão dados pontos de Fama e mitos para o(s) aventureiro(s), mas isso será especificado no final da aventura. Lembrando que no jogo solo o número de monstros sempre é 1.

INDO PARA O LOCAL

A indicação da localidade do último avistamento de Navalha, leva os jogadores para uma fazenda destruída. O local está com as construções queimadas. Pode-se investigar a localidade. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

1,2 - Encontro
3,4,5,6 - Pegadas de Goblin

Em caso de Pegadas de Goblin, as mesmas se dirigem para uma floresta próxima. Ao chegar a floresta as pegadas entram numa trilha mata a dentro.

Em caso de encontro role a tabela abaixo
1,2 - 1d6 goblins
3,4 - 1 Goblin ferido próximo a morte
5,6 - Cadáver de um Goblin.

Goblins - Ataca(m) o(s) aventureiro(s) em caso de vitória, encontram um mapa.

A FLORESTA

“A Floresta é fechada com pinheiros altos, arbustos espessos e um trilha que serpenteia mata a dentro. Há uma névoa cobrindo certas partes da mesma. Há bastante pássaros cantando e a vegetação está em sua exuberância.” Os jogadores ao entrarem na floresta deverão rolar um teste para localizar o caminho até a Toca dos Goblins. Role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

- 1 - Continue caminhando pela floresta. Role novamente na tabela
- 2 - Encontro (role a tabela do mapa). Role novamente na tabela
- 3 - Restos de acampamento de caçadores, nada encontrado. Role novamente na tabela
- 4 - Achados (role na tabela de Achados do Fast-play ou Fortaleza de Berdolock). Role novamente na tabela
- 5 - Sinais de Goblins - Role novamente na tabela com um bônus de +1 no resultado
- 6 - Você achou a trilha que leva a Toca dos Goblins. Os jogadores encontrarão a entrada de uma caverna, coberta por mato. Ao retirarem o mato, vão ver uma escada de madeira que desce para a escuridão, cerca de 2 metros abaixo. Eles podem descer a escada e entrar na Toca dos Goblins.

Se em 6 rolamentos os jogadores não encontrarem a entrada da caverna, o dia termina e é chegada a noite. Neste caso eles deverão armar acampamento e rolar 1 encontro na tabela do mapa. No dia seguinte os jogadores rolarão novamente na tabela acima, com a bonificação de +1 nos rolamentos.

Nota: caso caia o resultado 5, o meso soma a bonificação existente de +1, passando a ser de +2 nos rolamentos de localização.

O MAPA

O Mapa está escrito com caracteres toscos e na língua dos goblins. Contudo é possível interpretar por símbolos que indicam uma trilha mata a dentro. Ao precorrer a trilha os aventureiros verão sinais indicando a direção para a Toca dos Goblins. Role 1d6 para verificar se há um encontro

- 1,2 - 1d6 goblins
3,4 - 1d6 zumbins
5,6 - Sem encontro

Ao terminar de rolar o encontro os jogadores encontrarão a entrada de uma caverna, coberta por mato. Ao retirarem o mato, vão ver uma escada de madeira que desce para a escuridão, cerca de 2 metros abaixo. Eles podem descer a escada e entrar na Toca dos Goblins.

NOTAS PARA O MESTRE & O JOGADOR SOLO

- Vale lembrar que os monstros desta aventura se encontram no bestiário do Fortaleza de Berdolock, no Fast-play e os Goblins na Plebe número 22.
- As tabelas de tesouros e achados do Fast-play podem ser utilizadas sem problema. No caso do Fortaleza de Berdolock a Tabela de Tesouros (pág 33) e a de achados (pág 26).
- Ao chegar a Toca dos Goblins o mestre pode opcionalmente ter 1 encontro com 1d6 goblins. Estes fornecerão 1d6 poções de cura de 2d6 pontos de vida para os jogadores ao serem derrotados. No caso do jogador solo o encontro será com 1 goblin e este dará 2 poções de cura de 2d6 pontos de vida.
- A Toca dos Goblins é iluminada por tochas, não sendo necessário que os jogadores as possuam. Contudo se o mestre ou o jogador solo quiserem pode acrescentar uma diminuição do PA de -2 devido a pouca luminosidade do local.



A Toca dos Goblins

1 - A ENTRADA

Ao descer as escadas vocês encontram uma caverna iluminada por uma tocha. As paredes são de rocha nua e o chão de terra batida. Há restos de caixas aqui, uma enorme mancha de sangue coagulado. Ao observar melhor vocês percebem num canto há dois goblins dormindo. Role 1d6

1,2 - Os Goblins acordam e um combate começa!
3,4,5,6 - Vocês podem evitar os goblins e sair da caverna por um pequeno corredor ao fundo.

2 - OSSARIA

A caverna é muito parecida com a anterior, iluminada por uma tocha em um de seus cantos. Ao entrarem nessa caverna notam que há duas grandes pilhas de ossos que podem ser investigadas. Você pode investigar ou não as duas pilhas e em seguida sair para a próxima caverna por uma pequena saída.

3 - SALA DE DESCANSO

A caverna que vocês entram está fracamente iluminada pela tocha, só que diferente da outra está com 1d6 Goblins, afiando suas armas e aparentemente descansando. O combate é iminente. Em caso de vitória role na tabela de tesouros 1. Num canto da sala há uma pilha de detritos que pode ou não ser investigada.

4 - LATRINAS

A caverna fede muito e há um enorme buraco no chão coberto por pedras que serve como latrina. No outro canto há uma pequena pilha de detritos. Um goblin está acorrido no buraco fazendo suas necessidades naturais e vocês o surpreendem. Ao vencê-lo no combate vocês podem investigar a pilha de detritos. Nota: Se um dos jogadores investigar a latrina role 1d6. Se o resultado for 1 ele rola um tesouro na tabela de tesouros 2.

5 - REFEITORIO

A caverna é bem iluminada por tochas e cheia de restos de ossos e comida velha espalhadas pelo chão. No local há 1d6 goblins comendo, eles são surpreendidos por vocês. A iniciativa do combate é dos jogadores. Caso vençam o combate a sala pode ser investigada e cada Goblin carregava 2d6 peças de ouro em seus pertences.

6 - ARSENAL

A caverna é bem grande iluminada por uma lamparina e tochas. Há dois armários e tomando conta do local 2 goblins Elite tomando conta do local. Caso os heróis vençam. Eles poderão abrir os armários e rolar na tabela de armas e na tabela de armaduras do Fortaleza de Berdolock. Nos armários há ainda 1d6x100 peças de ouro e tecidos finos no valor de 1d6x60 peças de ouro e 3 poções de cura de 2d6 PV.

6 - COVIL DO NAVALHA

Ao entrarem nessa grande caverna iluminada por uma tocha vocês verão um enorme Goblin sorrindo para vocês. Trata-se de Navalha. Ele fala numa voz estranhamente Gutural para um Goblin: "Tolos vocês agora vão ver o que é bom! Preparem-se para morrer"

Navalha é um Goblin Ancião (ver Plebe 22) e está armado com uma espada longa (PA 3d6) e um conjunto de elmo, armadura de placas e PD 8. A iniciativa do primeiro ataque é do Navalha.

Em caso de vitória, vá para o Final da Aventura. Em caso de derrota leia o trecho abaixo:

"Tolos tentaram me derrotar, vou colocar suas carcaças empaladas perto da cidade dos humanos para servir de aviso, caso mais alguns destes idiotas ousem me desafiar! Este combate me deu fome, acho que vou comer algo..."

O Goblin cospe nos cadáveres dos aventureiros e sai da sala rindo alto.

Sua Aventura Termina aqui.



FIM DA AVENTURA

Navalha cai morto no chão, numa enorme poça de sangue negro. Foi uma luta terrível, mas o Goblin está derrotado. Agora há tempo de investigar a caverna. Nela há um baú que ao ser aberto possui um tesouro. Role na Tabela 2 de tesouros da fortaleza de Berdolock. No baú há 2d6x50 peças de ouro e 2 diamantes no valor de 100 peças de ouro cada. É possível pegar a espada de navalha, mas não sua armadura, pois foi feita especialmente para ele. Há uma pilha de ossos que pode ser investigada, role na tabela de achados. Ao terminarem a investigação, a cabeça de Navalha deverá ser cortada para ser levada como prova de sua derrota para Vila Taveiro. A mesma é colocada em um saco enrolada em restos de panos velhos. Ao saírem da caverna, toda a toca se encontra vazia pois se existiam ainda algum Goblin vivo, estes fugiram. Os aventureiros deixam o complexo subterrâneo e viajam sem nenhum percalço para a Vila Taveiro.

CHEGANDO A CIDADE

Ao chegarem a cidade os jogadores se dirigem a prefeitura em busca do Alcaide Marcos Ortigão. Eles o encontram na prefeitura, e solicitam uma audiência. O mesmo recebe os aventureiros tempos depois e estes apresentam a cabeça de Navalha narrando tudo o que aconteceu.

“Grandes heróis! - fala o Alcaide satisfeito - Vocês nos livraram destes terríveis Goblins! - o alcaide desenrola dos panos a cabeça de Navalha e chama um guarda. Este se aproxima.

- Tome esta cabeça, coloque numa estaca e faça um cartaz com os dizeres “O Goblin Navalha não roubará mais ninguém”. Coloque na porta da cidade.

O guarda sai com a cabeça para cumprir as ordens do Alcaide.

- Bem senhores aventureiros - diz o Alcaide - aqui está sua recompensa! Ele entrega as 600 peças de ouro e completa - Vocês podem ir para a Taberna do Gigante, pois a sua espera há uma boa refeição, um banho, vinho e descanso por 3 dias por nossa conta! Vocês saem exultantes rumos a taberna para comemorar esta empreitada bem sucedida. Lá chegando são recebidos como heróis e logo o vinho começa a rodar com um bom prato de assado! Agora é hora de festejar e descansar, pois em Artrúsia o que não faltam são aventuras bem desafiadoras!

NOTAS FINAIS

Lembrando que se os jogadores morrerem em algum combate na aventura, é fim de jogo. Além da experiência ganha nos combates dentro da Toca do Goblin os jogadores ainda recebem

- 10 pontos de fama por matarem navalha e trazerem sua cabeça

- 100 pontos de experiência extra por terminarem a aventura

- 2 pontos de mitos

Os tesouros achados poderão ser divididos entre os membros do grupo ou vendidos da Vila Taveiro.

Novamente vamos lembrar que para o jogo solo a narrativa fica por conta do jogador e toda a experiência poderá ser anotada como uma espécie de diário do personagem. Recomendamos isso, pois dá um aspecto ao jogo muito legal. Outro ponto sobre o número de monstros encontrados no jogo solo, sempre é 1. Para jogadores iniciantes, recomendamos que Navalha seja um Goblin Elite. Bom divertimento!



Produzido pela Voxel House Game Studio

Módulo: Tony Garcia

Lore e Histórias: Tony Garcia

Arte: José Augusto Pragner, e Tony Garcia

Mapas: Manoel Garcia

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

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

