O Ataque dos Goblins

UMA AVENTURA DE 1° NÍVEL
PARA O MAIOR RPG DO BRASIL

DANIEL DURAN

Aventuras • Breves

O Ataque dos Goblins

Sumário

Introdução.....3

O Ataque dos Goblins.....3

Resumo da Aventura.....3

Cena 1: Emboscada Atrapalhada.....3

Cena 2: Procurar e Destruir.....4

Cena 3: À Beira do Abismo.....4

Epílogo: Vencemos! E Agora?.....4

Personagens Prontos.....5

Créditos

Desenvolvimento: Daniel Duran.

Edição: Vinicius Mendes.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Diogo Almeida.

Tormenta é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Jambô

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Este texto está disponível também no blog da Jambô Editora

INTRODUÇÃO

Olá, leitor! Para todos aqueles que querem participar de eventos de RPG como narrador (de preferência por plataformas como o Discord e o Roll20 durante a pandemia), mas que não sabem por onde começar, estaremos postando todo mês aqui no blog aventuras do tamanho certo para essas situações, as Aventuras Breves.

As aventuras possuem fichas prontas para seus jogadores, úteis para quem nunca fez uma ficha ou para imprimir para eventos. Outra opção legal para jogadores é usar o Baralho de Personagens para criar os personagens para essa aventura. Sem mais delongas, vamos começar!

Os personagens são heróis iniciantes, contratados por um autoridade local, seja um prefeito ou nobre, de uma de milhares de vilas espalhadas por Arton. A tarefa é simples: rastrear um grupo de goblins assaltantes que vem fazendo roubos. Porém, em Arton, goblins são muito mais do que monstros.

O Ataque dos Goblins é uma aventura para 4 personagens de 1º nível, mas pode ser adaptada para um encontro de baixo nível. A aventura introduz elementos importantes do Tormenta20, como os povos duyshidakk, testes estendidos e a mecânica de aliados. Ao final, os personagens alcançam o 2º nível.

RESUMO DA AVENTURA

Movidos pela fome e escassez, um bando de goblins fez morada em uma mata fechada próxima a uma vila. Pela posição vantajosa, em uma caverna na lateral de um morro, o auto imposto líder Raxx, um hobgoblin, passou a organizar os assaltos, mesmo que nem todos os membros do grupo concordem. Os que não concordam, ele exila.

Os aventureiros começam na floresta à noite, após o primeiro dia de investigação. Os personagens serão atacados por lobos e goblins durante a noite, e a partir desse momento, poderão rastrear eles através da mata. Encontrando o morro aonde fica o esconderijo, enfrentarão Raxx e seus lobos, mas poderão contar com a ajuda de Gogo, uma goblin engenhoqueira. Porém, após a vitória, o que os personagens farão sobre os outros goblins?

CENA 1

EMBOSCADA ATRAPALHADA

Os personagens, já tendo sido contratados para lidar com o problema, e já tiveram um dia de buscas, sem sucesso. A vila que os contratou está a meio dia de viagem e os personagens já passaram o dia inteiro procurando algo. Eles tem duas opções principais: fazer um acampamento para passarem a noite ou retornarem à vila contratante. Independente da decisão, serão atacados quando estiverem com a guarda baixa.

Peça testes opostos de Percepção contra a Furtividade dos Goblins Salteadores (na dúvida, considere um teste de Percepção, CD 14). Caso falhem, ficam surpreendidos e o combate se inicia. Os goblins estão acompanhados de alguns lobos domesticados.

CRIATURAS: Goblins Salteadores x3 (*Tormenta20*, p. 288) e Lobos x2 (*Tormenta20*, p. 278).

Se dois goblins caírem, seja mortos ou apenas inconscientes, o terceiro fugirá, mas os lobos combatem até a morte. Caso os jogadores achem que esse é todo o grupo, peça deles um teste de

Inteligência, CD 10, para eles entenderem que esse grupo eram apenas capangas, pois as descrições falavam de um grupo bem maior. Independente do que façam, não serão importunados mais naquela noite.

Cena 2

Procurar e destruir

Preferencialmente no dia seguinte, os personagens devem procurar o caminho até o esconderijo dos goblins. Esse momento é um teste estendido, podendo-se usar as perícias Investigação e Sobrevivência, essas com CD 18, ou Percepção CD 20, e são necessários 3 sucessos para encontrar o paredão que leva ao esconderijo. Entretanto, em caso de falha total (Tormenta20, p. 214), serão atacados por 2 lobos (se um dos goblins salteadores da cena 1 escapou, ele também aparece) e zeram a contagem de sucessos, ou seja, voltam a precisar de 3 para encontrar o esconderijo.

Caso tentem rastrear à noite, personagens sem visão no escuro sofrerão uma penalidade de -2 nos testes, mesmo que possuam tochas (mas se possuírem tochas, personagens com visão na penumbra não sofrem penalidade). Se em algum momento os personagens capturarem um dos goblins salteadores, ele tentará atrapalhar o grupo a todo momento, impondo também uma penalidade de -2 no teste. Contudo, esse goblin pode ser convencido a auxiliar os personagens, seja através de meios mágicos, tal qual a magia Enfeitiçar, ou com testes de Diplomacia, entretanto, Intimiação não possui qualquer efeito nele.

Logo após conseguirem os 3 sucessos, estarão de frente ao paredão que leva à caverna onde os goblins se escondem. Olhando para cima, verão uma plataforma natural, à 9 metros do chão, que pode ser alcançada com testes de Atletismo, CD 15. Enquanto escalam, ouvem o som de uma confusão.

Cena 3

À beira do abismo

Os sons que ouvem são a voz ríspida de um guerreiro hobgoblin. Na frente dele, dentro da caverna, uma pequena multidão de goblins se encontra amontoada na entrada da caverna. Entretanto, quase todos ali são crianças, idosos ou inaptos demais para lutar, estão chorando com medo em seus olhos. Embaixo do pé do guerreiro, encontra-se uma pequenina goblin, com instrumentos exóticos, amarrada. Raxx, o hobgoblin, fala:

"Se não fosse por mim, vocês ainda estariam sendo atacados como peste por aventureiros! E vocês planejam contra mim? Vergonha! Vocês não são duyshudakk! E essa imprestável aqui vai servir de exemplo!"

Ainda que tentem ser furtivos, os goblins amedrontados da caverna se assustam ao vê-los, chamando a atenção do hobgoblin. Este gira nos calcanhares e assovia, chamando 2 lobos.

Criaturas: Raxx, Hobgoblin Soldado (T*ormenta20*, p. 289) e Lobos x2 (*Tormenta20*, p. 278).

Logo que o combate se inicia, a goblin no chão começa a gritar:

"Solta eu! Solta eu! Gogo ajuda vocês! Raxx é babacão! Ajuda eu que eu ajudo!".

Gogo, uma goblin inventora, se debate no chão, libertá-la requer uma ação de rodada completa, mas se assim o fizerem ela passará a ser uma Aliada Destruidora, causando dano de eletricidade com suas engenhocas. Os outros goblins, entretanto, não reagem de qualquer forma além de se encolherem de medo.

Epílogo

Vencemos! E agora?

Se os personagens tiverem libertado Gogo, seja durante o combate ou após, ela explica que o responsável pelos assaltos era Raxx, ela e os outros só queriam sobreviver e aceitaram o comando dele. Porém, agora que estão livres, ela pede ajuda aos jogadores, pois muitos deles precisam de comida e remédios. Mas como a vila irá encarar os goblins? Talvez alguém tenha perdido um parente em um dos ataques a caravanas e seja veementemente contra integrar os goblins à cidade. Sejam quais forem os desafios que o futuro guarde, hoje os personagens foram vitoriosos e avançam para o nível 2!

PERSONAGENS PRONTOS

ELFA

Arcanista (Maga) 1, Estudiosa

Iniciativa +6, **Percepção** +4

Defesa 14, **Fort** -1, **Ref** +6, **Von** +2

Pontos de Vida 7

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 13

Ataque à Distância Arco curto +4 (1d6, x3, alcance médio).

Habilidades Raça — *Graça de Glórienn, Herança Feérica, Sentidos Élficos;* Origem — *Palpite Fundamentado;* Classe — *Caminho do Arcanista (Mago).*

Caminho do Arcanista (Mago) Você só pode lançar magias memorizadas; suas outras magias não podem ser lançadas, mesmo que você tenha pontos de mana para tal. Para memorizar magias, você precisa estudar seu grimório por uma hora. Quando faz isso, escolhe metade das magias que conhece (no caso, 2). Essas serão suas magias memorizadas. Você pode memorizar magias uma vez por dia. Caso não possa estudar, não poderá trocar suas magias memorizadas.

Magias 1º — *Seta Infalível de Talude*, Armadura Arcana*, Visão Mística, Conjurar Monstro.*CD 16. (*Opções de magias memorizadas).

For 8, Des 18, Con 8, Int 22, Sab 10, Car 10

Perícias Misticismo +10, Conhecimento +8, Ofício (Escriba) +8, Acrobacia +6, Furtividade +6, Guerra +8.

Equipamento Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante, arco curto, T$ 4d6, livro aprimorado (+2 Misticismo), 3 livros comuns.

Opcional - Devota de Wynna

Poder Concedido *Bênção do Mana:* +3 PM

Obrigações e Restrições Ainda que a magia jamais possa ser negada para quem busca, devotos de Wynna devem praticar a bondade e generosidade de sua deusa, jamais recusando um pedido de ajuda. Além disso, devotos de Wynna são proibidos de matar seres mágicos (elfos, qareen, sílfides e outros a critério do mestre) e conjuradores arcanos.

ANÃ

Guerreira 1, Soldada

Iniciativa -1, **Percepção** +1

Defesa 17, **Fort** +8, **Ref** -1, **Von** +1

Pontos de Vida 29

Deslocamento 16m (4q)

Pontos de Mana 3

Corpo a Corpo Machado anão +7 (1d10+3, x3).

Ataque à Distância Machadinha +1 (1d6+3, x3, alcance curto).

Habilidades Raça — *Conhecimento das Rochas, Devagar e Sempre, Duro como Pedra;* Origem — *Encouraçado;* Classe — *Ataque Especial.*

Ataque Especial (1 PM) Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PM para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Você pode dividir os bônus igualmente.

For 16, Des 8, Con 22, Int 10, Sab 12, Car 8

Perícias Atletismo +5, Guerra +2, Luta +5, Ofício (Armeiro) +2.

Equipamento Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante, machado anão, escudo leve, brunea, machadinha, uniforme militar, insígnia do seu exército, T$ 4d6.

Opcional - Devoto de Khalmyr

Poder Concedido *Espada Justiceira (1 PM):* Sua arma de corpo a corpo de corte recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

Obrigações e Restrições Devotos de Khalmyr não podem recusar pedidos de ajuda feitos por pessoas inocentes. Também devem cumprir as ordens de superiores na hierarquia da igrea (qualquer devoto do Deus da Justiça de nível maior) e só podem usar itens mágicos criados por devotos do mesmo deus.

HUMANA

Clériga (Valkaria) 1, Acólita

Iniciativa +0, **Percepção** +5

Defesa 18, **Fort** +4, **Ref** +0, **Von** +9

Pontos de Vida 18

Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 11

Corpo a Corpo Maça +5 (1d8+2).

Habilidades Raça — *Versátil (Encouraçado);* Origem — *Vontade de Ferro;* Classe — *Devoto de Valkaria.*

Magias 1º — *Escudo da Fé, Curar Ferimentos, Arma Mágica.*

For 14, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 20, Car 12

Perícias Religião +7, Luta +4, Cura +7, Intuição +7.

Equipamento Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante, maça, brunea, escudo leve, símbolo sagrado, traje de sacerdote.

Devota de Valkaria

Poderes Concedidos *Armas da Ambição, Coragem Total, Liberdade Divina.*

Obrigações e Restrições Devotos de Valkaria são proibidos de fixar moradia em um mesmo lugar, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+2 meses no mesmo reino. Eles também são proibidos de casar ou formar qualquer união estável.

LEFOU

Ladina 1, Pivete

Iniciativa +9, **Percepção** +2

Defesa 18, **Fort** +4, **Ref** +7, **Von** +0

Pontos de Vida 14

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 14

Corpo a Corpo Adaga +7 (1d4, 19).

Ataque à Distância Arco curto +7 (1d6, x3, alcance médio) ou Adaga +7 (1d4, 19, alcance curto).

Habilidades Raça — *Cria da Tormenta, Deformidade;* Origem — *Quebra Galho;* Classe — *Ataque Furtivo, Especialista.*

Ataque Furtivo Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque corpo a corpo ou em alcance curto, ou um alvo que esteja flanqueando, você causa 1d6 pontos de dano adicional.

Especialista Ao fazer um teste de Furtividade, Iniciativa ou Reflexos, você pode gastar 1 PM para dobrar seu bônus de treinamento.

For 10, Des 20, Con 14, Int 16, Sab 10, Car 8

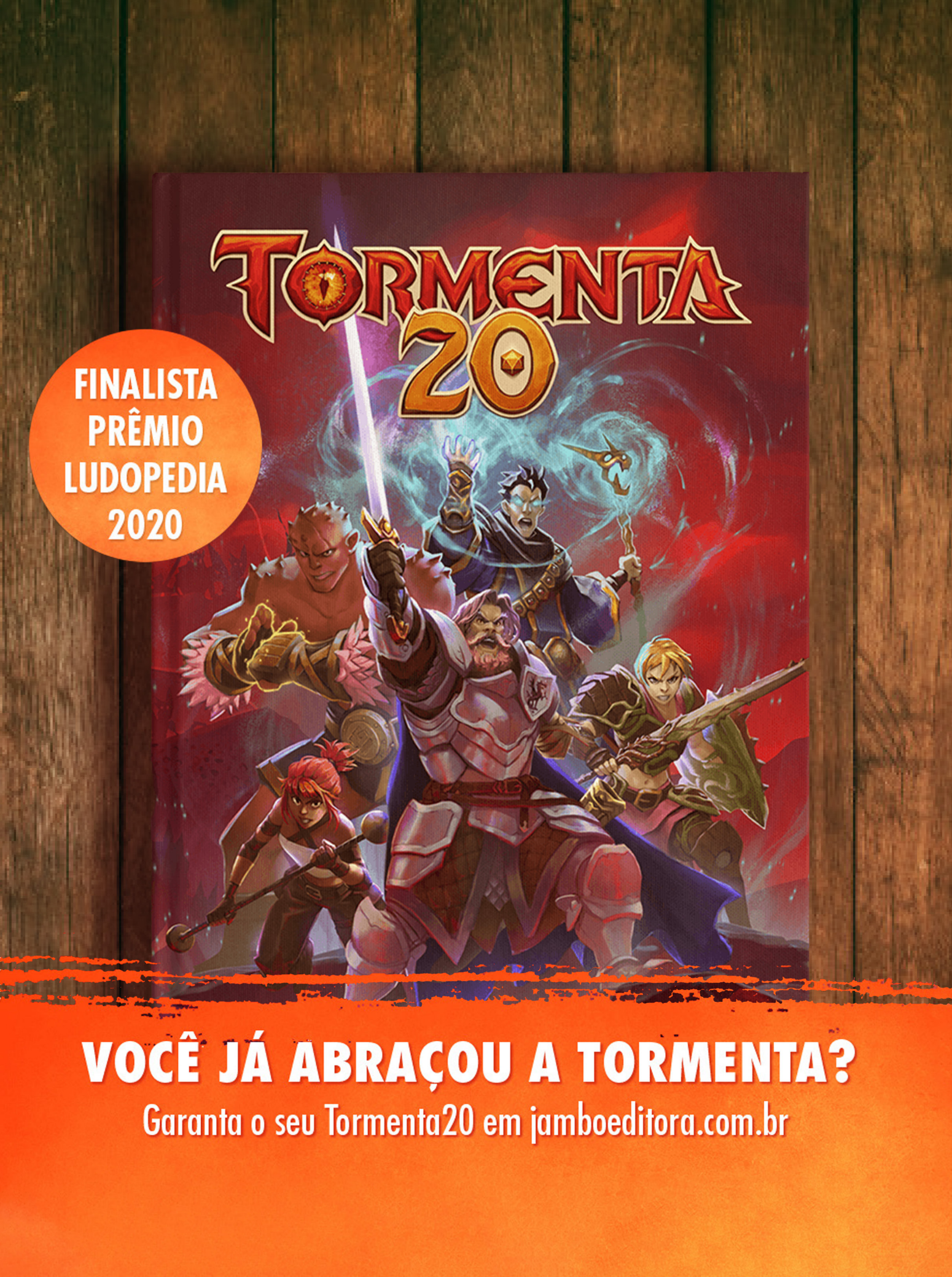
Perícias Ladinagem +7, Atletismo +2, Investigação +5, Conhecimento +5, Luta +2, Pontaria +7, Acrobacia +7, Pilotagem +7, Furtividade +9, Misticismo +5.

Equipamento Uma mochila, um saco de dormir e um traje de viajante, couro batido, adaga, arco curto, T$ 4d6, kit de ladrão, traje de plebeu, um animal urbano (como um cão, gato, rato ou pombo).

Opcional - Devoto de Nimb

Poder Concedido *Sorte dos Loucos (1 PM):* Role novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1d6 PM.

Obrigações e Restrições Devotos de Nimb sofrem -5 em testes de perícias baseadas em Carisma, pois são sempre considerados loucos. Além disso, no início de cada cena de ação, role 1d6. Com um resultado 1, você fica confuso até o fim da cena.


TORMENTA 20
FINALISTA PRÊMIO LUDOPEDIA 2020
VOCÊ JÁ ABRAÇOU A TORMENTA?
Garanta o seu Tormenta20 em jamboeditora.com.br