

MINI AVENTURA

UM CASAMENTO INDIGESTO**Resumo da Aventura:**

Um taverneiro contrata o grupo de aventureiros para resgatar seu filho que foi seqüestrado a poucas horas. Mas sabem os Aventureiros que vão comparecer a um Estranho Casamento.

O casamento Indigesto é uma mini aventura de eventos para 4 personagens de 1º nível.

Recrutamento:

O grupo estará em uma estalagem se preparando para viajar ou relaxando depois de uma missão, quando o Taverneiro sai da cozinha aos gritos:

"- Malditos se fosse o filho do conde estariam caçando estes demônios! Aventureiros! Preciso de Aventureiros! Mercenários! Quem puder caçar estas pestes!"

Após esta cena os personagens podem interagir com o taverneiro e serão informados que:

"- Meu filho foi levado por Goblins a algumas horas, a milícia se recusa a enviar um grupo a floresta para caçar os malditos e resgatar meu filho, Dizem que ele já deve estar morto! Ofereço 40 peças de ouro para quem encontrar e resgatar meu filho."

O grupo pode tentar Negociar preços mas como o taverneiro parece muito furioso ele pode desistir do grupo e tentar convencer outro grupo. (Oferecendo o mesmo valor.)

Rastreando pela floresta

Os caminhos da floresta são muito confusos, é preciso passar em um teste de Sobrevivência **CD 12**, Natureza **CD 12** ou Percepção **CD 15**. Se o grupo não encontrar o rastro será emboscado por um grupo de batedores Goblins. (4 Goblins)

É possível saber onde é o esconderijo dos Goblins interrogando os Batedores, mas eles não falam comum apenas Goblin, alguns testes de Intimidação **CD 10** ou Persuasão **CD 13** podem fazer o grupo falar:

"-Ta bom nós Fala! Nós levar Presente pra Kuriny, caverna de Kuriny ao sul perto da Cachoeira. Garoto estar lá, Mim Jura!"

Descoberto isso o grupo pode encontrar o garoto e realizar o resgate.

CAVERNA DOS GOBLINS

O grupo vai encontrar a caverna perto de uma cachoeira, a poucas horas do vilarejo onde estavam, se não cruzaram com os batedores vão ser recepcionados pelo ataque dos quatro goblins batedores saindo da entrada da Caverna.

O1 - PRIMEIRO VÃO DA CAVERNA.

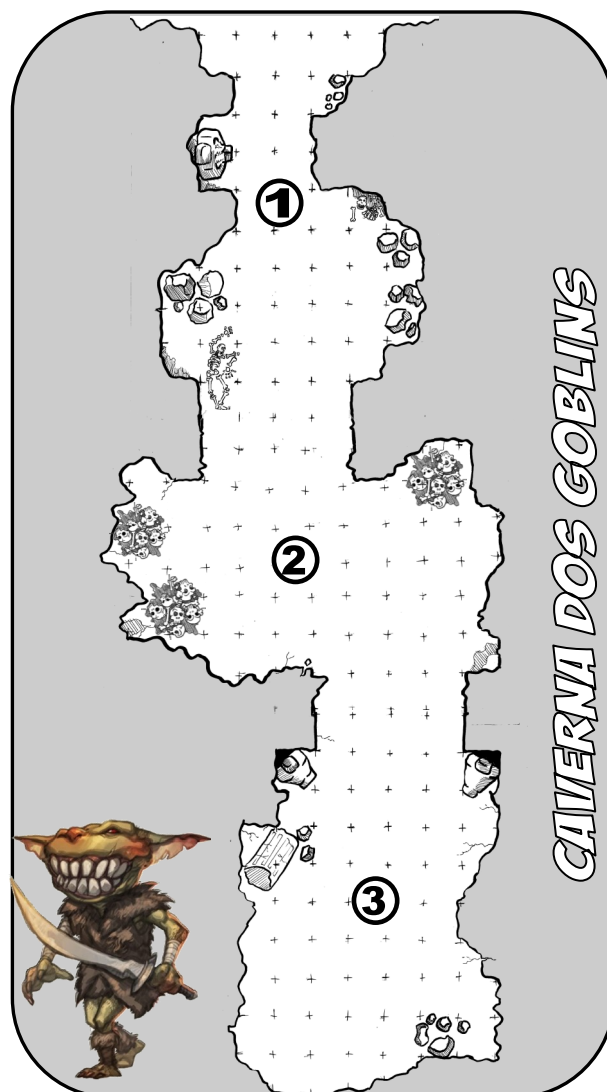
Este vão tem fungos e infiltrações, uma estátua de um humano está no canto direito do vão próximo a entrada. Seis Goblins estão posicionados nesta sala em duplas.

Cena: O grupo adentra a caverna e nota que os Goblins já estavam esperando vocês:

"Há! Humanos estar invadindo! Nós matar humanos!"

Os seis vão atacar com arcos se protegendo nas pedras. (ataques dos Personagens a distancia sempre serão em Desvantagem contra os goblins que estão se escondendo nas pedras.)

A estátua de humano é oca, dentro dela se esconde um tesouro com itens roubados pelos Goblins. (Entre jóias e objetos de valores variados, tem umas **70 PO**)



O2 - SALA DE RESTOS DA CAVERNA.

Este vão tem Ossadas humanas e de Animais, do outro lado do vão tem um Goblin Com um cutelo e quatro Goblins Com facas destrinchando um cadáver.

Cena: O Grupo avança caverna a dentro e dá de cara com um grupo de goblins destrinchando o cadáver de algo grande, o odor podre da caverna chega a doer nos olhos, Quando os goblins notam a presença do grupo.

"-Invasores! Acabamos de arrumar um incrível acompanhamento para o prato principal! Peguem já eles!!!"

O3- SALÃO DE FESTAS (?).

Este vão tem fungos e infiltrações, mas está lotado de Goblins, duas estátuas de humanos estão nos cantos do vão próximas da entrada. Um tapete Apodrecido está estirado no chão e há um garoto amarrado com uma maçã na boca. Na frente dele há dois goblins um vestido com roupas esfarrapadas e outro vestido de "Noiva".

Cena: O Grupo adentra no ultimo vão deste esconderijo, ao se depararem com uma cena no mínimo muito estranha, pelo que parece o grupo invadiu um "Casamento" e o Filho do taverneiro é o prato principal do Banquete:

"-Humanos invadir Casamento! Estragar grande dia de Kuriny! Nós matar humanos!"

A Goblin noiva começa a chorar aos gritos enquanto os Goblins partem para cima de vocês! (no Total tem 9 Goblins e a Noiva.) Ao derrotar todos os goblins a noiva vai escapar por um buraco oculto no fundo do Salão. As duas estátuas são ocas iguais a da entrada, com vários objetos de valor. (Nun total de 50 PO em cada uma.)

Fim da Aventura

Ao soltarem o garoto ele vai confirmar que é o Filho do Taverneiro, o grupo voltará a cidade para devolver o garoto a seu pai e receber sua merecida recompensa.

Fim

GOBLINS

Humanoide pequeno (goblinóide), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (corselete de couro, escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Perícias Furtividade +6

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9

Idiomas : Comum, Goblin

Desafio 1/4 (50 XP)

Fuga Rápida. O Goblin pode usar uma ação de Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

Ações

Cimitarra. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 +2) de dano cortante.

Arco Curto. Ataque com Arma a Distância: +4 para acertar, distância 24 m/96 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Cutelo. Ataque com Arma Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 5 (1d8+2) de dano cortante. (*Cozinheiro*)

Goblins são maliciosos, reúnem-se em enormes números, e anseiam por poder, do qual eles abusam.



DUNGEONS & DRAGONS

[HTTP://CONCLAVEDAAVENTURA.BLOGSPOT.COM.BR/](http://conclavedaaventura.blogspot.com.br/)