



ASSALTO AOS SALTEADORES

Por Márcio da Silva Kubiach

Um carregamento que partiu da metrópole de Águas Profundas desapareceu no Caminho do Comércio em direção à vila de Solaris. Apenas uma carroça que transportava remédios doados pelos clérigos de Chauntea. Entretanto, essa carga precisa ser recuperada. A vila vive uma epidemia de uma febre desconhecida. Solaris precisa de heróis.



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura de curta duração para 4 personagens de 1^o nível

INTRODUÇÃO

A aventura *Assalto aos Salteadores* faz parte de uma microcampanha composta por três aventuras com o objetivo de iniciar os jogadores no universo de Dungeons & Dragons. Estas páginas contêm a primeira aventura da microcampanha *Solaris*, uma aventura completa com a descrição de todas as criaturas e itens necessários para jogá-la.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidas em meio à descrição da aventura e referenciadas quando se repetirem ou novos encontros ocorrerem.

CONDUZINDO A AVENTURA

A *Assalto aos Salteadores* é uma aventura de curta duração para quatro personagens de 1º nível. No fim dela espera-se que todos os personagens avancem para o 2º nível de experiência. A aventura ocorre em uma pequena área muito próxima da cidade de Águas Profundas na região da Costa da Espada, no cenário de Forgotten Realms (Reinos Esquecidos). A Costa da Espada é uma parte do Norte – uma vasta área livre cercada por lugares selvagens e pontos de interesse. Solaris está distante 65 quilômetros de Águas Profundas, 130 km de Vau da Adaga e a 15 km da costa.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a história e trás os acontecimentos da microcampanha até o início da presente aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida e lhe dá uma sensação ampla do que os personagens jogadores devem estar fazendo. Por fim, a Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações que os jogadores podem utilizar para fazer seus personagens entrarem nessa aventura.

PLANO DE FUNDO

A vila de Solaris nasceu muitos anos atrás graças aos extensos campos de girassóis que floresceram espontaneamente nessa

região. A vila foi formada pelos primeiros gnomos agricultores que se estabeleceram na região para explorar essa riqueza natural e que depois passaram a cultivá-los. O lugar sempre foi pacífico e muito calmo, até que 2 anos atrás foi descoberta uma caverna próxima com uma pequena quantidade de diamantes. O que poderia ser uma benção acabou se tornando uma maldição ao chamar a atenção de **Lorde Issior**, um homem rico e ganancioso que tentou subjugar Solaris para explorar a caverna, mas foi derrotado e expulso. E, por fim, a mina revelou-se sem valor relevante.

Até muito recentemente a vida em Solaris tem sido muito tranquila e satisfatória. Toda a sua produção de sementes e óleo de girassol é vendida a mercadores que a visitam regularmente e que a levam principalmente para Águas Profundas, mas os produtos da vila já alcançaram pontos muito mais distantes. Essa tranquilidade começou a ser abalada na última semana quando muitos moradores começaram a ficar doentes sofrendo de uma estranha e insistente febre.

Procurados, os clérigos de Chauntea, de Águas Profundas ofereceram ajuda e uma carroça guiada pelo **gnomo Guiler**, morador e agricultor de longa data, viajou até a capital para trazer os remédios doados. Na volta o carregamento foi atacado pouco depois de deixar o Caminho do Comércio em direção ao acesso da vila. Os remédios foram levados e o gnomo foi sequestrado. Ele é mantido preso sem nenhum tipo de contato, enquanto os moradores sofrem e ficam incapacitados. Isso fez com que **Vanior**, o Prefeito, pedir ao **Bardo Albrey** que viajasse para a capital e encontrasse heróis a fim de ajudar Solaris.

VISÃO GERAL

A aventura *Assalto aos Salteadores* é dividida em três partes. Na parte 1 os jogadores estão em uma taverna na capital Águas Profundas, onde atendem a um chamado de socorro da Vila de Solaris e se envolvem em uma briga. Na parte 2 os jogadores partem para tentar localizar a caravana a partir do acesso à vila localizado

ao longo do Caminho do Comércio conforme indicado. Ali podem enfrentar encontros aleatórios e ao encontrarem o rastro seguem em direção ao oeste. Na última parte o grupo encontra o local que os salteadores se escondem. Combatem Goblins que tentam emboscá-los e por fim enfrentam os dois Orcs líderes dos bandidos.

GANCHO DE AVENTURA

O grupo de jogadores começará o jogo na taverna e todos assistirão a um pedido de ajuda. A partir daí eles podem criar as suas próprias motivações para ajudar, como já ter alguma ligação com a vila de Solaris, talvez um antigo morador, ou algum dos doentes é um parente ou amigo, ou simplesmente assumir que estão ajudando pela recompensa. Também é possível que algum PJ tenha ouvido o pedido de ajuda da vila de algum outro modo e decidido ajudar.

PARTE 1: NA TAVERNA

O jogo começa em uma das inúmeras tavernas lotadas da cidade. Na **Taverna do Ganso Faceiro** os PJs se reúnem à noite para beber e conversar. Enquanto eles bebem e comem um homem se levanta e fala em voz alta para que todos ouçam:

“A vila de Solaris pede o auxílio imediato de honrados aventureiros. Cinco dias atrás um importante carregamento de remédios desapareceu e precisamos que seja recuperado. Solaris pode oferecer 50 po a cada e sua gratidão!”

Os personagens dos jogadores ouvem essa ofertam. Eles podem aceitá-la pela recompensa, ou porque possuem vínculos com a vila de Solaris ou simplesmente porque é o que deve ser feito. O motivo eles escolhem. Após se oferecerem e aceitarem o homem se aproxima e se apresenta como Albrey, bardo de Solaris a serviço do prefeito da Vila e fala aos PJs:

“Muito obrigado a todos! Tomem este mapa, nele está marcada a rota e onde ele desapareceu. Saibam que além do carregamento está desaparecido o Senhor Guiler, um gnomo e agricultor de Solaris que se prontificou a buscar os remédios. Novamente lhes agradeço! Vocês são verdadeiros heróis!”

Nesse momento um grupo de bêbados os insultam chamando-os de heróis de araque e que eles se acham melhores que todos os outros. Não importa a resposta dos PJs, eles vão atacá-los (haverá 2 para cada PJ). Esse combate é rápido e serve de aprendizagem:

Plebeu Bêbado

Humanóide médio (humano), neutro

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 4 (1d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	SAB	INT	CAR
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 0 (10 EXP)

Ações

Soco. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 1 contundente.

Cadeira. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 3 (1d6) contundente.

Os plebeus que lutam com os PJs estão extremamente bêbados e devido a isso possuem **desvantagem** em todos os seus ataques.

Prêmio em EXP. Se todos os PJs se preocuparem em não ferir gravemente os plebeus premie cada um com 30 EXPs extras.

No fim da confusão, na saída, o bardo Albrey volta a encontrar o grupo e entrega a eles 1d6 poções da cura (que curam 2d4+2). Albrey termina dizendo ao grupo que após resgatar Guiler e sua carga retornem para capital, para por fim viajarem à Solaris onde serão pagos.

PARTE 2 – INVESTIGAR A ESTRADA

Após o grupo se reunir ele deve viajar pela estrada onde a caravana sumiu e que se chama Caminho do Comércio. **Saindo de Águas Profundas e seguindo pelo Caminho do Comércio na altura da Floresta Ardeep fica o acesso à Vila de Solaris.** Seguindo esse acesso por 1 hora o grupo poderá perceber diversas marcas no solo. **Basta os jogadores declararem que vão procurar algo, não é necessário nenhum teste.**

Se procurarem vão encontrar:

- Marcas de rodas de carroça
- Pegadas por toda a parte.
- Terra revirada
- Pontas de flechas no solo

Algumas conclusões sobre as marcas:

- As marcas no solo parecem indicar que a caravana foi atacada por um grupo.
- Os pés e flechas deixadas para trás parecem ser de Goblins.
- As marcas de rodas indicam que a carroça foi levada e a sua direção.

Resta agora para o grupo rastrear as marcas das rodas para encontrar o local onde está o carregamento de remédios e o Sr. Guiler feito de prisioneiro. Para isso alguém do grupo deve ser bem sucedido em um **teste Sabedoria (Sobrevivência) contra CD 10 para rastrear.** O teste pode ser repetido no próximo turno se ninguém for bem sucedido, mas nesse caso realize uma verificação de encontro aleatório, repetindo-se o processo até que alguém seja bem sucedido, encontre o rastro e o siga.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Enquanto procuram os jogadores podem ser encontrados por grupos de salteadores que estão na área nesse momento e que procuram possíveis vítimas. Faça a verificação de encontros aleatórios (18+ em 1d20) e caso ela ocorra determine quem encontra os PJs na tabela abaixo (fichas dos goblins a seguir):

Resultado (1d6)	Encontro
1-2	Grupo de 1d4 Goblins
3-5	Grupo de 4 Goblins
6	Grupo de 1d4+4 Goblins

Prêmio em EXP. Se o grupo não falhar nenhuma vez no teste de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear premie cada um dos PJs com 50 EXPs.

PARTE 3 – COMBATE AOS SALTEADORES

O grupo transpõe uma floresta de fácil travessia e após algumas horas ela chega ao fim dos rastros. À frente existe a entrada de uma gruta com um amontoado de galhos que tentam esconder a abertura. É possível ver a carroça desaparecida abandonada pouco à frente da entrada da gruta. O cavalo parece estar bem e ainda está preso à carroça que está vazia.

Há 2 grupos de goblins (cada um composto por 4 goblins) escondidos à volta vigiando (no mapa, esses grupos estão escondidas nas árvores próximas da entrada da gruta). Para percebê-los é necessário ter um escore de percepção passiva igual ou superior a 16, ou ser bem-sucedido em um teste de percepção CD 16 se for feita uma tentativa ativa de encontrar algo escondido entre as árvores ou na mata à volta. Tentativas de rastrear também podem denunciar a presença dos goblins.

No momento que os PJs se aproximam, ou quando um deles for percebido, saltam de esconderijos à volta os goblins armados com espadas curtas, arcos curtos e lanças. Primeiro os goblins arremessam suas lanças contra os PJs, depois atacam corpo a corpo. À princípio eles lutam sem nenhuma forma de estratégia, mas ao verem um PJ sangrando podem dois ou três se unirem para atacá-lo com suas espadas ou concentrar uma salva de flechas.

Caso os goblins fiquem em evidente desvantagem ou forem surpreendidos assim que possível gritarão dando sinal para que os demais que eventualmente ainda estejam ocultos e os líderes ataquem.

Goblin

Humanoide pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura de couro e escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

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

Perícias: Furtividade +6

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Escapada Ágil. O Goblin pode executar as ações de Desengajar ou Esconder com uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

Ações

Cimitarra. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 5 (1d6+2) cortante.

Arco Curto. Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 24/96m, um alvo. **Dano:** 5 (1d6+2) perfurante.

Todos os goblins lutarão enquanto sentirem que possuem uma relativa vantagem numérica. Caso o seu número cai demais eles tentarão fugir.

Orc

Humanoide médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 15 (2d8+6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Perícias: Intimidação +2

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode mover-se até o máximo do seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

Ações

Machado Grande. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 9 (1d12+3) cortante.

Azagaia. Arma de Combate Corpo-a-Corpo ou à Distância: +5 para acertar, alcance 1,5m ou 9/36m, um alvo. **Dano:** 6 (1d6+3) perfurante.

COMBATE AOS LÍDERES

Após os Goblins chamarem ajuda ou serem derrotados da entrada da caverna surgem dois Orcs escoltados por dois goblins que avançam furiosamente contra os PJs! Os Orcs são irmãos e dividem a liderança do bando de assaltantes.

“Mataram meus soldados, agora mataremos todos!!!”

Esse é o combate final. Os PJs agora precisam enfrentar a derrotar os dois Orcs que avançam e lutam furiosamente, além de qualquer goblin que tiver sobrado.

Os goblins que restarem ficarão longe usando seus arcos. Seus alvos serão os PJs que lutarem diretamente contra os Orcs.

Caso percebam algum PJ ferido a maioria, se não todos, concentrarão seus ataques nele até derrubá-lo.

FINAL

Com a derrota dos Orcs os PJs cumprem a missão. No interior da gruta eles resgatam o Sr. Guiler e recuperam os remédios.

Com os Orcs os PJs encontram 20 PO e um machado grande em boas condições (o resto é imprestável e/ou sem valor).

Guiler conta que os Orcs eram os líderes, mas que não sabiam bem o que fazer. Que discutiam se iriam pedir resgate, contudo estavam muito satisfeitos por fazer a vontade de uma **Senhora da Floresta**, alguém ou alguma coisa que ele não imagina o que seria.

Por fim, o grupo acompanha o Sr. Guiler e seus pertences de volta a capital Águas Profundas, onde precisam reencontrar com o Bardo Albrey para viajarem até Solaris onde o grupo irá receber sua recompensa e talvez se envolver em novas aventuras.



