# Ouro de Tolo

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 14 de janeiro de 2020

Por James Haeck  
Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira  
Originalmente publicado em 01 de abril de 2019 em [*https://www.dndbeyond.com/posts/460-encounter-of-the-week-april-fools-gold*](https://www.dndbeyond.com/posts/460-encounter-of-the-week-april-fools-gold)  
Imagem Destacada da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é Ouro de Tolo, em que os aventureiros são abordados por um par de sátiros que querem roubá-los por cada cobre que eles têm. Eles tecem um grande conto sobre uma riqueza que descansa dentro de uma caverna atrás de uma cachoeira, e contam aos aventureiros sobre os túneis enlouquecedores, como os de um labirinto, bem como sobre o espírito inquieto e ganancioso que assombra suas profundezas. E embora o espírito seja apenas uma parte do seu estratagema, as armadilhas que cavaram por toda a gruta lamacenta são muito reais — assim como os perigosos elementais da terra que os sátiros perturbaram quando escavaram fossos e removeram as pedras desta caverna. Por fim, mesmo que os aventureiros percebam o ardil dos sátiros, eles descobrem que o tesouro que lhes foi prometido não é ouro, mas mera pirita: ouro de tolo.

# **Confiança do Jogador e Trapaça do DM**

Não faz mal enganar os jogadores, mas tente não fazer isso gratuitamente. Contos de fada e o folclore de todas as culturas da Terra estão cheios de trapaceiros que tentam enganar os heróis, assim como a vida real está cheia de charlatães e homens enganadores. No folclore ocidental, isto é melhor exemplificado pelos feéricos — neste caso especificamente, por um par de sátiros. No entanto, contos de fadas como este são muitas vezes divertidos de se ler, pois o público gosta de ver aventureiros orgulhosos recebendo um castigo, ou porque gostam de ver charlatães confiantes tentarem e falharem ao enganar heróis inteligentes.

Nenhuma destas coisas é garantida em um RPG. Se os jogadores não perceberem o truque rápido o suficiente, ou se os dados estiverem contra, eles podem encontrar-se em um conto de fadas sem moral, em que um herói nobre é totalmente enganado por um trapaceiro e nenhuma justiça jamais é aplicada. Se você e seus jogadores amam ir além das histórias convencionais e não se importam de ser enganados, então prossiga com este encontro o mais rápido que puder!

No entanto, se os seus jogadores gostam de aventuras simples e de sentir que o DM enganá-los vai contra o espírito do jogo, então este não é o encontro certo para eles. Ser enganado pode soar como uma traição à confiança estabelecida no contrato social (muitas vezes algo implícito) dos jogos de RPG de mesa. Uma armadilha ou duas em uma masmorra é uma coisa, mas um encontro baseado inteiramente em enganar os jogadores e seus personagens é outra história. Se você não sabe como seus jogadores vão reagir ao serem enganados desta forma, então deve falar com eles de antemão (possivelmente em uma Sessão 0). Se você tiver esta discussão, tente ao menos narrar uma aventura direta que esteja entre discutir a possibilidade de se usar trapaças e coloque este encontro para funcionar — apenas para dar um gostinho dessa situação aos seus jogadores.

# **Encontro Social e de Exploração**

Este encontro é adequado para aventureiros de 1º nível, e pode levar a um encontro de combate.

Enquanto exploravam os sopés de uma colina a alguns dias de caminhada de uma pequena aldeia, um par de sátiros se deparou com uma caverna cheia de brilhantes pedras de ouro. Embora estivessem inicialmente ficado extasiados com a descoberta de uma caverna cheia de ouro, rapidamente perceberam que o local estava cheio de nada além de pirita: ouro de tolo. No entanto, estes trapaceiros feéricos não ficaram menos encantados com a descoberta destas pedras inúteis, pois sabiam que podiam pregar peças maravilhosas em humanos que são facilmente enganados.

Os irmãos feéricos inventaram um truque para enganar aventureiros que passavam pelos sopés da colina, e os aventureiros serão as primeiras — e talvez as únicas —vítimas da brincadeira deles. Os sátiros espalharam rumores na aldeia vizinha sobre a tal caverna ser assombrada e estar cheia de ouro perdido. Uma vez que aventureiros venham para explorar, os sátiros planejam oferecer-se para orientá-los até o ouro e também protegê-los contra os espíritos que assombram o local. A única condição deles é que os aventureiros paguem pela proteção.

Um dos sátiros possui um conjunto de flautas de assombrar, que ele usa para encher a caverna com um ruído assustador. O outro sátiro possui a habilidade de criar ilusões. Juntos, os sátiros extraíram uns punhados de ouro de tolo e os envolveram em ilusões para vender seu ardil, e cavaram várias armadilhas de fosso no solo macio e argiloso da caverna para conter os aventureiros e impedi-los de perseguir os sátiros enquanto estes fogem com o ouro de verdade nas mãos. No entanto, sem o conhecimento deles, as escavações acidentalmente despertaram vários espíritos menores da terra elemental. Estes elementais da terra chamavam a caverna de lar. Os sátiros deixaram a caverna antes de perceberem o que tinham feito, e não fazem ideia de que existam espíritos inquietos habitando a caverna.

## Resumo do Encontro

Os aventureiros chegam até a caverna dos sátiros depois de ouvir na aldeia os rumores do ouro que há no local e suas assombrações, ou simplesmente se deparam com ela enquanto vagavam pelos ermos. Uma vez lá, um sátiro os presenteia com histórias sobre o tesouro e sobre o perigo que há lá dentro, mostrando-lhes a pirita que tiraram de dentro da caverna, reforçada por uma ilusão menor para se assemelhar a ouro verdadeiro. Enquanto isso, o outro sátiro faz estranhos sons que vêm da caverna, usando sua flauta de assombrar.

O primeiro sátiro afirma que a caverna está cheia de passagens retorcidas e becos sem saída, e pede um pagamento adiantado para guiá-los pelo local. Se os aventureiros caírem neste truque e se envolverem no esquema do sátiro, ele os conduz até a caverna, onde se encontram com seu irmão, e ele os guia mais para dentro. Lá, na escuridão da caverna, um sátiro usa a flauta de assombrar para assustar os aventureiros, enquanto o outro empurra criaturas assustadas até uma armadilha. Ambos os sátiros fogem com seus ganhos ilícitos, enquanto os aventureiros presos no fosso são emboscados por elementais da terra.

## Irmãos Sátiro

Os irmãos sátiro Grimple e Nix têm as estatísticas de um sátiro, com as seguintes alterações:

Grimple. O irmão sátiro mais velho pode conjurar uma ilusão menor à vontade, e pode conjurar as seguintes magias 1/dia cada: disfarçar-se, imagem silenciosa, leque cromático. Ele também tem um bônus de +6 em Enganação em vez de Atuação.

Nix. O irmão sátiro mais novo tem um conjunto de flauta de assombrar.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5° nível, os sátiros são, em vez disso, megeras verdes que aparentam ser mulheres humanas. A megera Grimple se disfarça como uma combatente ferida, e a megera Nix se disfarça como um bardo com um conjunto de flauta de pã.

## Início do Encontro

Enquanto exploram o sopé de uma cordilheira de montanhas, os aventureiros encontram um lago abastecido por uma cascata que desce das montanhas. Leia, ou parafraseie, o texto a seguir:

|  |
| --- |
| *Vocês sobem a colina e de lá notam um lago brilhante. Uma cascata cai pela encosta da montanha e deságua no lago, e os sons da água corrente e das aves chilreantes enchem o ar. Vocês também podem ver um homem pequeno e peludo sentado na borda do lago perto da cachoeira, mergulhando suas pernas até o joelho na água.* |

O sátiro conhecido como Grimple está sentado à beira do lago, à espera que os viajantes cheguem. Quando os aventureiros se aproximam do lago, Grimple salta para a ação. Leia, ou parafraseie, o texto a seguir:

|  |
| --- |
| *O homem pequeno e peludo salta em seus próprios pés — e vocês percebem que não são pés totalmente. Embora tenha o tronco de um homem peludo, ele tem as pernas de uma cabra. Este sátiro se aproxima de vocês e faz uma profunda reverência. “Saudações, viajantes!”, ele exclama. “Meu nome é Grimple e tenho uma história para lhes contar!” O sátiro alcança uma bolsa e faz um floreio dramático com a outra mão sobre a bolsa. Ele retira a mão da bolsa e a abre para revelar um punhado de ouro brilhante.* |

Grimple explica o seguinte, com a maior seriedade possível:

|  |
| --- |
| *“Meu irmão Nix e eu encontramos um monte de ouro na caverna atrás da cascata! Deve ter sido uma mina há muito, muito tempo, porque estes pedacinhos brilhantes estavam por todo o lado lá em baixo! Mas há um problema. A questão é, toda a caverna está cheia de espíritos. Esqueletos andantes, segurando picaretas enferrujadas e tudo o mais! Nix está na boca da caverna, vigiando. Ele e eu não podemos lutar contra isso, mas vocês parecem estar à altura do desafio.”*  *À medida que o sátiro fala, um estranho barulho vem do fundo da caverna atrás da cachoeira.*  *“Vocês cuidam dos monstros lá em baixo, e o ouro é todo de vossas senhorias! A questão é, toda a caverna está cheia de armadilhas e contornos. Nix e eu a conhecemos como a palma da nossa mão, mas se vocês vão ficar ricos por nossa causa, também queremos uma coisinha. Cinquenta peças de ouro de cada um de vocês, adiantado, e vamos levá-los até lá embaixo para que possam ter mais ouro do que jamais viram nas vossas vidas! E aí, o que vocês me dizem?”* |

Se os aventureiros não têm o dinheiro que ele pede, ele dá de ombros e casualmente divide a proposta pela metade em uma exibição de falsa magnanimidade, e até mesmo se ainda assim eles não têm o suficiente, ele acaba pedindo apenas pelo que eles têm consigo. Se os aventureiros suspeitarem de Grimple e seu ardil, ele tenta forçá-los a recuar projetando sua própria desconfiança sobre eles. *“Vocês são combatentes fortes e bem armados”, ele exclama. “Se quisessem, poderiam me matar e guardar todo o ouro para vocês! Nix e eu precisamos de dinheiro adiantado, caso contrário, nada feito!”*

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos de 5° nível, Grimple pede 250 peças de ouro por personagem.

Exame Cuidadoso. Aventureiros que suspeitem que o sátiro está mentindo podem fazer um teste de Sabedoria CD 16 (Intuição). Em caso de sucesso, um aventureiro percebe que o sátiro está apresentando um conto tão elaborado que deve ter segundas intenções. Se o teste for bem-sucedido por 5 ou mais, o aventureiro também presume que o sátiro está tentando enganá-los para arrancar-lhes dinheiro.

Ouro Ilusório. Grimple está confiante em suas ilusões, e entrega o “ouro” que produziu de sua bolsa para os aventureiros, caso eles queiram inspecioná-lo. Um aventureiro bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 16 (Percepção) nota a ilusão e vê que as bordas brilhantes das pepitas de ouro são, na verdade, irregulares e grosseiras. Um aventureiro bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 13 (Natureza) determina que isto não é ouro, mas pirita, também conhecida como ouro de tolo. Anões têm vantagem neste teste. Se a falsa história contada pelo sátiro for revelada, ele engasga de horror e grita para a cachoeira, “Irmão! A brincadeira acabou!”

Nix salta da caverna da cachoeira, e ele e Grimple tentam fugir para as montanhas. Eles podem voltar para o local depois de algumas semanas para tentar enganar outros viajantes, usar as moedas que roubaram para sobreviver por alguns dias às custas delas e, então, caçar os aventureiros que desbarataram seu estratagema e tentar vencê-los com outro truque. Esta é uma oportunidade de criar sua própria aventura.

## A Caverna da Cascata

Se os aventureiros pagarem a Grimple o dinheiro que ele pede, ele alegremente embolsa o dinheiro e grita para a caverna: “*Ei Nix, temos compradores!”* Leia, ou parafraseie, o texto a seguir:

|  |
| --- |
| *Outro sátiro com cabelo acinzentado salta através da cachoeira e os avalia com olhos selvagens, então dá um suspiro de alívio quando seus olhos se fixam em seu irmão. “Nenhum sinal das criaturas, Grimple. Elas ainda estão andando mais para baixo. Olá, viajantes. Vão arriscar as vossas vidas nesta caverna? Parece divertido. Vamos lá, não fiquem aí parados, deixe-me mostrar-lhes o caminho!”* |

Os sátiros, em seguida, guiam os aventureiros para dentro da caverna. Cada um deles tem cinco velas e fósforos, e acendem uma vela para segurar enquanto exploram, mesmo que os aventureiros forneçam suas próprias fontes de luz. Os túneis são todos uniformes, com 3 metros de largura, e embora as paredes sejam feitas de pedra natural, o chão é feito de solo macio e barrento. Os sátiros tentam ficar na parte de trás do grupo e incentivam os aventureiros a liderar o caminho (“uma vez que eles são os combatentes, afinal de contas”), mas aceitam facilmente se os aventureiros quiserem que eles liderem o caminho.

A caverna ramifica-se em dois caminhos cinco vezes ao longo da jornada. Se os aventureiros escolheram entrar na caverna sem os sátiros, eles podem escolher a bifurcação errada quando alcançam uma dessas interseções. Seguir um caminho errado acaba os levando para fora da caverna em um dos vários vales fluviais ao longo dos sopés das colinas após cerca de uma hora de caminhada através do túnel. Se estão viajando com os sátiros, eles seguem o caminho correto. A primeira bifurcação é para a direita, depois para a esquerda, depois para a direita, depois para a esquerda.

Depois de descer lentamente 90 metros ao longo de 10 minutos de caminhada, os sátiros param na borda de um fosso profundo. Grimple vira-se para Nix e diz: “Espera, ouviste isto?” Nix encosta-se à parede e diz: “Que som é este?” Aqui, cada um dos aventureiros pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção). Quaisquer aventureiros que tentem este teste não notam nada, mas não percebem que Nix entra nas sombras e põe sua flauta de assombrar nos lábios. Ele, então, sopra a flauta e cada criatura nos túneis, exceto Grimple, deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 15 ou ficará amedrontado por Nix durante 1 minuto.

Grimple ri e diz: “Boa, otários! Tomem um pouco de ouro de tolo!” Ele espalha a pirita de sua bolsa no chão e foge. Se todos os aventureiros estão amedrontados e um está perto da borda do fosso, ele usa uma ação para empurrar um dos aventureiros para dentro do fosso. O fosso tem 3 metros de profundidade, e uma criatura que cai nele sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente devido à queda.

Os sátiros não têm nenhum desejo de lutar, e fogem o mais rápido possível de quaisquer aventureiros que conseguiram ser bem-sucedidos em sua salvaguarda contra a flauta de Nix.

## O Fosso

Na contagem de iniciativa 20, após uma criatura entrar no fosso, quatro mefits da lama borbulham para fora do solo macio e atacam qualquer criatura dentro do fosso. Eles bufam, espirram e riem enquanto saem, cantarolando alegremente *“Saiam do nosso covil!”* seguidamente. Mesmo que uma criatura deixe o fosso, eles a perseguem, atacando-a e atacando seus companheiros até que saiam da caverna por completo.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5° nível, quatro gárgulas feitos de lama pegajosa emergem do poço em vez dos mefits.

## Fundo da Caverna

Se os aventureiros seguirem a caverna até o fundo, eles encontram um enorme afloramento de pirita. Este mineral brilhante parece um pouco com ouro, mas tem muito pouco uso, e menos ainda valor.

# **Conclusão**

O destino dos sátiros está nas mãos do DM, caso tenham escapado, ou nas mãos dos aventureiros se forem capturados ou derrotados. Eles podem se tornar vilões com certo alívio cômico, se lhes for permitido seguir em liberdade, mas também podem facilmente sumir na sequência, se for o caso. Se os aventureiros conseguirem subjugá-los, eles podem reivindicar a flauta de assombrar de Nix e recuperar o dinheiro que deram aos sátiros pela “ajuda”.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5° nível, os sátiros usam anéis de ouro como joias, no valor total de 500 PO.