

Aventuras de RPG de mesa  
Sistema: Dangeons & Dragons 5e

## **Aventura 01: Iniciando a jornada no Vilarejo de Dorin**

Autor: Wesley Araújo  
2021

## 1. TERRITÓRIO

O território que esta aventura passa é focado no Vilarejo de Dorin, que está localizado próximo a costa do Oceano Infinito, lar de diversos monstros, de vegetação parecida com o cerrado brasileiro, temos também algumas florestas e outras cidades que abrigam muitas criaturas de diferentes espécies, de clima sempre oscilando, o Vilarejo de Dorin é um local muito propício a ter boas aventuras.

## 2. A GUILDA DOS AVENTUREIROS

A guilda dos aventureiros é onde os homens mais forte das redondezas se encontram, é lá que as mais diversas espécies se reúnem em busca de boas aventuras, honra e glória!

Durante muitos anos o Vilarejo de Dorin tem a sua própria guilda de aventureiros, denominada de "Os Nobres Guerreiros de Dorin", mesmo sendo um pequeno vilarejo, é uma das mais fortes guildas de toda redondeza.

### 2.1. ORGANIZAÇÃO DA GUILDA:

A guilda está organizada em Ranks de aventureiros, em ordem crescente de poder, indo do Rank D até o Rank S, como descrito na tabela a seguir:

|        |
|--------|
| Ranks: |
| Rank S |
| Rank A |
| Rank B |
| Rank C |
| Rank D |

Divididos em ranks, cada aventureiro ou grupo de aventureiros que decidir se juntar a guilda, automaticamente será alocado para o Rank D de poder.

### 2.2. NÍVEIS DE PODER DA GUILDA:

Aventureiros do rank D só poderão receber missões do seu respectivo rank, a partir do rank C para cima é possível escolher qualquer missão igual ou abaixo do seu rank, ou missões que estão até um rank acima do qual você pertence, portanto, se você é rank C, você pode tentar a sorte e se aventurar em missões de rank B.

Assim como o ouro vale mais do que a prata, na guilda também funciona desse jeito, missões de rank mais alto tem mais valor em experiência e em recompensas para os aventureiros, mas cuidado, desafios maiores tendem a serem mais perigosos.

Não executar uma missão também pode ser subtraído dos seus pontos de experiência dentro da guilda.

### 2.3. EXP POR RANK E MISSÕES:

Tabela de EXP necessário para subir de rank da guilda:

| Rank   | EXP    |
|--------|--------|
| Rank S | 1500xp |
| Rank A | 700xp  |
| Rank B | 300xp  |
| Rank C | 100xp  |
| Rank D | 0xp    |

Tabela de EXP obtido por missões:

| MISSÃO | EXP   |
|--------|-------|
| Rank D | 50xp  |
| Rank C | 75xp  |
| Rank B | 100xp |
| Rank A | 200xp |
| Rank S | 300xp |

## 3. LOJA E FERREIRO

Tanto a loja quanto o ferreiro se utilizam de scripts tomando como base porcentagem e valores obtidos em lançamento de dados para delimitar se o jogador obtém um item qualquer ou algum desconto em negociações (para fazer uso pleno dessa funcionalidade é necessário fazer uso da aplicação criada para esta aventura em específico).

## 4. HISTÓRIA

### 4.1. INFORMAÇÕES:

Nível de mesa recomendado: 1 ou 2;

Quantidade de jogadores: 3 a 4;

Nível de dificuldade (em escala de 0 a 10): Para 3 jogadores: 8;  
Para 4 jogadores: 6.

EXP obtida durante a aventura: O suficiente para avançar do nível 1 ao 2 ou do 2 ao 3.

### 4.2. AVENTURA POR TERRAS DESCONHECIDAS!