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 propicio a ter boas aventuras.

1. **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.

* 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 |

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

* 1. 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.

* 1. 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 |

1. **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 especifico).

1. **HISTÓRIA**
   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.

Legenda:

* M – Narração do mestre
* T – Teste com dados
  1. AVENTURA POR TERRAS DESCONHECIDAS!

M – Vocês são um grupo de aventureiros que vagam pelo mundo em busca de boas aventuras e muita bebida, durante sua jornada, vocês estão de passagem e entram num pequeno vilarejo, localizado próximo ao Oceano Infinito, como já era fim de tarde, vocês não poderiam dar continuidade a caminhada durante a noite e preferiram parar e descansar nesse vilarejo. Como bons beberrões, vocês logo procuram algum lugar para encherem a cara, por ser um vilarejo pequeno, logo vocês encontram a “Taverna do Dragão”! Na porta da taverna tem escrito: Para nesse lugar adentrar, o enigma terá de solucionar!

T – Cada um dos jogadores faz um teste de Intuição. Dificuldade do teste: 12 (Caso eles não consigam passar no teste, sugira que eles utilizem métodos não tão convencionais para abrir a porta).