

Aventuras de RPG Maricá Games 2024, Módulo de Aventura 1: Acampamento Goblin

Introdução

O *Módulo de Aventura 1: Acampamento Goblin* é uma aventura modular que disponibiliza para o mestre o conteúdo básico para o desenvolvimento de uma sessão *one-shot* completa que comporte até 6 jogadores. Tudo neste arquivo pode ser expandido e modificado como você quiser, mantendo apenas o que julgar necessário.

Vamos começar!

- Créditos -

Esse módulo de aventura foi feito em parceria com a página de Instagram FlameReaper para o evento Maricá Games 2024.

Idealização, texto, edição e revisão: João “FlameReaper” Breder - Instagram @flamereaper_.

Mestrando este Módulo

Para começar, serão apresentados o conteúdo disponível nesse arquivo, algumas recomendações e dicas para mestrar sua aventura e como adapta-la. Não pule nenhuma etapa, e mesmo após terminar de ler essa seção, não mestre antes de ler tudo.

Conteúdo do módulo

Neste módulo você vai encontrar:

- Recomendações e dicas para mestrar a aventura e adaptar seu conteúdo.
- Uma ideia de aventura (cada módulo possui uma ideia de aventura exclusiva).
- 5 encontros, com informações necessárias para narrar cada um deles, como as ameaças presentes e os seus comportamentos durante a cena.
- 2 armadilhas que os personagens podem se deparar durante a aventura.
- Uma tabela com ideias de recompensas que podem ser concedidas a partir da superação de desafios, armadilhas e encontros.

Recomendações

Para uma melhor experiência jogando esta aventura, serão apresentadas aqui algumas recomendações. Elas não precisam ser seguidas cegamente, julgue o que for necessário fazer e o que não é preciso. A única recomendação

obrigatória é que, acima de tudo, você deve respeitar o limite de todos e priorizar a diversão dos jogadores e a sua. Se algo não está saindo bem e nem todos estão gostando, adapte e modifique como bem entender.

Como se preparar para mestrar este módulo

Além de ler todo o material aqui presente (como dito anteriormente), antes de começar a jogar de fato é bom fazer algumas coisas. A primeira é pensar em que situação cada encontro, armadilha ou recompensa será apresentado aos jogadores. O conteúdo do módulo foi pensado para uma típica exploração de masmorra, com os jogadores explorando livremente em busca de desafios e tesouros. Com isso em mente, defina em suas anotações onde cada um deles estará localizado. Caso esteja na posse ou tenha criado um mapa de masmorra (ou com estrutura semelhante), esse trabalho é mais fácil.

Os encontros seguem uma sequência lógica, indo do mais fácil para o mais difícil. Pense em uma forma de que o último encontro seja de fato o último que eles se deparam, mas sem retirar a essência da exploração livre. Deve ser feito assim já que o Encontro 5 representa normalmente o “chefão” da masmorra, o desafio final antes da vitória. Já as armadilhas e recompensas foram pensadas para que, independente de onde os jogadores estão na aventura (se estão no começo da exploração ou no seu fim), eles possam se encontrar com elas.

Converse com os jogadores antes de começar

Antes de iniciar a jogatina, trate de conhecer os jogadores, se tornando familiar com o que eles gostam de jogar e se possuem algum limite dentro de mesa (algum tópico sensível). Isso evita que mais para frente exista algum tipo de dor de cabeça e também que todos tenham uma experiência mais satisfatória.

Idealize a aventura a partir do gancho e dos encontros

Como aqui só está disponível o gancho/ideia da aventura e os demais conteúdos são de teor mais “técnico”, para ter um sentido narrativo maior é preciso preencher algumas lacunas. Pense no que levou os personagens a se encontrarem na situação que estão, em como eles se uniram como grupo (caso você defina que eles já são aventureiros) e o porquê tudo que é apresentado está acontecendo. Você também pode aprofundar certos detalhes do gancho ou dos encontros.

Por fim, no início do jogo, crie uma situação que os jogadores possam um por vez introduzir os seus personagens, descrevendo características e motivações. Algo como uma viagem conjunta de carroça ou uma briga de taverna.

Adaptando essa aventura

Por se tratar de um módulo, tudo que é apresentado neste arquivo pode ser modificado, expandido ou cortado. Aqui você encontra ideias de algo que você pode, se quiser, tornar mais complexo ou levar para um lado completamente diferente. Você quer kobolds no lugar de goblins? Perfeito! O limite aqui é o quanto você está disposto a trabalhar para modificar a experiência. Lembrando que isso não é obrigatório, se desejar jogar este módulo um por um como ele é apresentado, não existe qualquer problema.

Não se preocupe em cair no paradoxo do Navio de Teseu, onde tantas partes já foram trocadas que você não sabe mais se de fato você está narrando este módulo ou algo completamente novo. Lembre-se que a história é sua e dos jogadores para contar. Este arquivo é um facilitador, não regras escritas em pedra que não podem ser modificadas. Você também pode misturar o conteúdo deste módulo com o de outros disponibilizados.

Utilizando um sistema de regras

Apesar de ter sido construída pensando em um sistema genérico de fantasia medieval, caso deseje você pode jogar este módulo utilizando um sistema de regras. Você não precisa necessariamente adaptar o seu conteúdo, apenas

buscar o equivalente no sistema para cada um dos conteúdos da aventura e criar fichas de primeiro nível para os jogadores. Porém, para uma melhor experiência é recomendado adaptar os encontros (balanceando a quantidade e o tipo das ameaças) e as armadilhas (além de definir previamente a dificuldade dos testes para sua solução e evitar seu efeito).

Aventura

Acampamento Goblin é uma aventura que coloca um grupo de aventureiros a adentrarem o domínio de goblins, enfrentando seus desafios e ameaças enquanto procuram por um mercador anão que desapareceu próximo a região.

Gancho da Aventura

Há alguns dias um mercador anão chamado Bonfin Forja-Bruta desapareceu enquanto viajava em direção a uma pequena vila que fica nos confins de uma floresta. Mercadores da vila se uniram para contratar um grupo de heróis para procurar pelo anão e trazê-lo em segurança. Os aldeões desconfiam que um grupo de goblins que vivem próximos a região são os responsáveis pelo desaparecimento do anão.

Encontros

Nesta seção você irá encontrar os encontros sugeridos para esta aventura.

Encontro 1 - Tocaia Goblin

Goblins vigiam a entrada do acampamento a procura de possíveis ameaças. Eles consideram esse trabalho entediante e tentam se distrair ou caem no sono durante a vigília.

Criaturas. 3x **Goblin**. Os goblins se encontram escondidos vigiando a entrada do acampamento. Caso notem os aventureiros antes deles serem vistos, eles irão armar uma emboscada ao grupo, atingindo os mais fracos com flechas e aos poucos recuando para a entrada da caverna para avisar os demais sobre a invasão. Um dos goblins pode ir a combate corpo-a-corpo como forma de impedir o avanço dos jogadores.

Comportamento Goblin

Os goblins tendem a atacar a distância e utilizar de táticas como flanqueamento e emboscadas. Eles priorizam ataques a distância e recuam conforme a aproximação dos aventureiros, recuando de forma brusca e rápida caso notem que estão em desvantagem.

Encontro 2 - Buraco dos Lobos

Próximo a entrada do acampamento existe um buraco com dois lobos presos por correntes enferrujados. Eles parecem mal tratados e talvez sejam utilizados pelos goblins como montarias ou para outros serviços.

Criaturas. 2x **Lobos**. Eles estão presos por correntes enferrujadas, podendo se soltar e atacar os aventureiros caso provocados. Os personagens podem tentar de alguma forma evitar um combate com os lobos ganhando a confiança deles e os soltando. Caso eles acabem brigando com os lobos, eles irão escapar caso notem a desvantagem numérica ou vejam que irão perder.

Encontro 3 - Interior do Acampamento

Caminhando pelo acampamento vigiando o local está um pequeno grupo de goblins.

Criaturas. 3x **Goblins**. Durante combate, um dos goblins foca que fugir para avisar os demais membros do acampamento, enquanto os outros dois o protegem com ataques a distância, mas partindo para o combate corpo-a-corpo caso necessário.

Encontro 4 - Fogueira dos Goblins

Um grupo de goblins descansa próximos a uma fogueira enquanto conversam, bebem e se alimentam. Eles parecem se divertir com as histórias contadas por um deles.

Criaturas. 6x **Goblins**. Encontram-se sentados em torno de uma fogueira conversando. Um deles é mais forte que os outros e parece liderar o grupo. Dois a três goblins ficam próximos ao líder do grupo como forma de protegê-lo.

Encontro 5 - Aposento do Líder dos Goblins

No fundo do acampamento está os aposentos do Hobgoblin que lidera esse grupo de goblins.

Prisioneiro Anão. Os goblins mantém o anão Bonfin preso neste local.

Criaturas. Um **Hobgoblin** e 2x **Goblins**. O Hobgoblin avança para cima dos jogadores com força bruta e vigor, enquanto os goblins se mantêm recuados atingindo os aventureiros a distância. Caso o líder dos goblins se encontre em uma situação difícil, ele não hesita em sacrificar um dos goblins para que ele possa ganhar algum tipo de vantagem.

Armadilhas

Nesta seção você irá encontrar as armadilhas sugeridas para esta aventura.

Armadilha 1 - Fosso

Essa armadilha consiste em um buraco no chão, ocultado por uma rede com folhas e galhos por cima.

Gatilho. Um personagem que passe por cima da rede cai no fosso.

Efeito. A profundidade do fosso é de 4 metros, causando um dano leve com a queda de um personagem.

Solução. Um personagem nota a armadilha ao investigar onde ela está localizada.

Armadilha 2 - Estacas Envenenadas

Essa armadilha se trata de um pequeno buraco, do tamanho de um pé, ocultado por uma madeira frágil (disfarçada para parecer com o piso que a armadilha está) e poeira e rochas ou galhos e folhas.

Gatilho. Quando um personagem pisa na madeira ela se quebra ao meio, fazendo com que o pé dele fique caia no buraco e seja perfurado por estacas envenenadas.

Efeito. O personagem sofre um dano leve para médio e fica envenenado.

Solução. Um personagem nota a armadilha ao investigar onde ela está localizada.

Recompensas

Nesta seção você irá encontrar as recompensas sugeridas para esta aventura.

Tabela de Recompensas

d6	Descrição da recompensa
1	Armas goblins (Cimitarra, arco de madeira ou uma adaga)
2	Uma aljava com flechas de madeira
3	Uma algibeira com moedas de cobre e prata
4	Mercadorias roubas (como rações, tecidos e etc.)
5	Um ou mais frascos de veneno
6	Uma machete serrilhada