

Resumo da Aventura:

Um taverneiro contrata o grupo de aventureiros para resgatar seu filho que foi seqüestrado a poucas horas. Mas sabem os Aventureiros que vão comparecer a um Estranho Casamento.

O casamento Indigesto é uma aventura de eventos para de 4 a 6 personagens de **1º nível**.

Recrutamento:

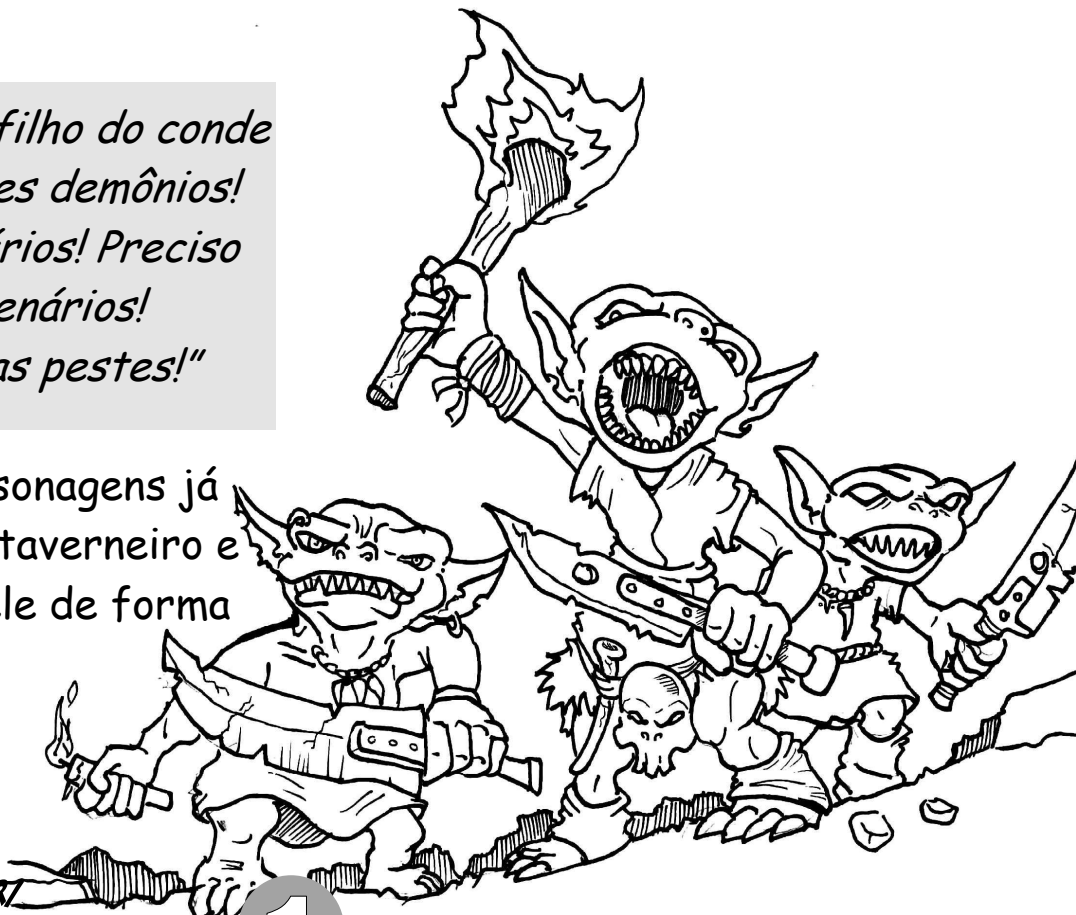
O grupo estará em uma estalagem se preparando para viajar ou relaxando depois de uma missão, quando o Taverneiro sai da cozinha aos gritos:

"- Malditos se fosse o filho do conde estariam caçando estes demônios! Aventureiros! Mercenários! Preciso de Aventureiros! Mercenários! Quem puder caçar estas pestes!"

Após esta cena os personagens já podem interagir com o taverneiro e serão informados por ele de forma rápida que:

"- Meu filho foi levado por Goblins a algumas horas, a milícia se recusa a enviar um grupo a floresta para caçar os malditos e resgatar meu filho, dizem que ele já deve estar morto! Ofereço 40 peças de ouro para quem encontrar e resgatar meu Garoto."

O grupo pode tentar Negociar preços mas como o taverneiro parece muito furioso ele pode desistir do grupo e tentar convencer outro grupo. (Oferecendo o mesmo valor.)



Rastreando pela floresta

Os caminhos da floresta são muito confusos, é preciso passar em um teste de Sabedoria, para cada meia hora de busca, vai levar uma hora e meia para acharem o esconderijo deles com os rastros. Se o grupo não encontrar o rastro será emboscado por um grupo de batedores Goblins.



Goblins Batedores (Caótico pequeno)

CA	12	JP	16	MV	4m
ATQ:	1 Estada curta	+2	(1d6+ 2 Corte)		
	1 Arco Curto	+3	(1d6+ 3 Perfuração)		

Mons 1									
Mons 2									
Mons 3									
Mons 4									

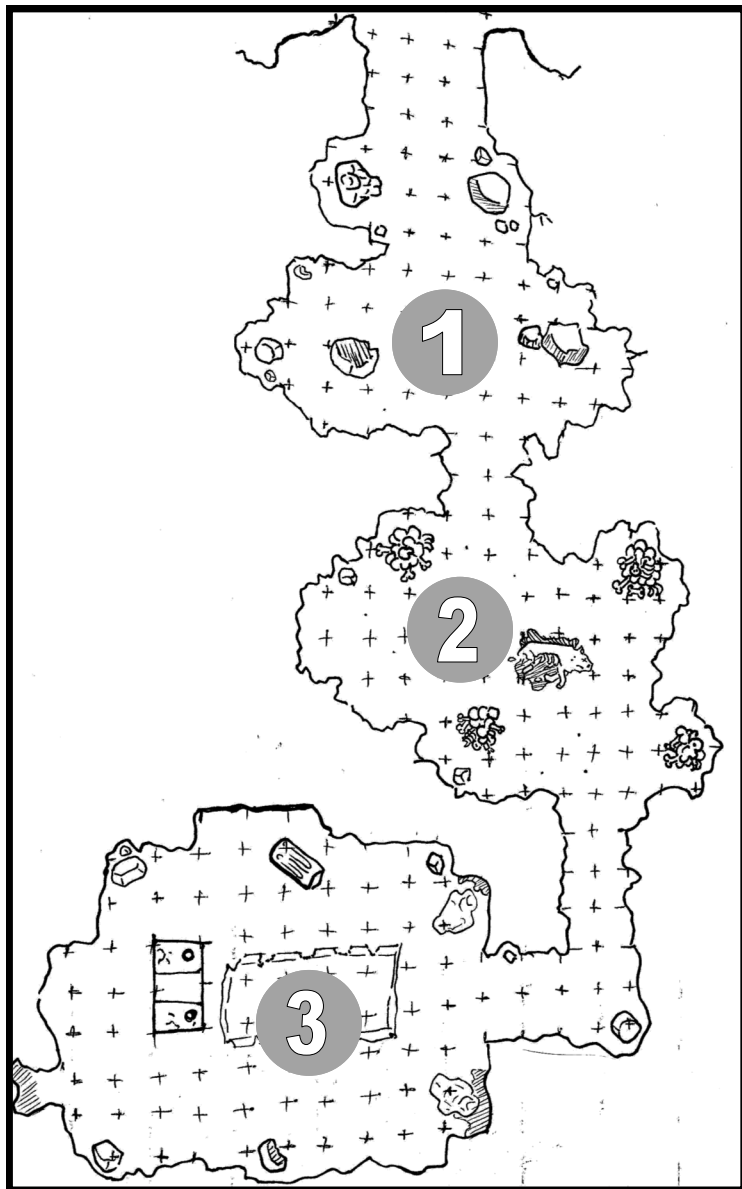
Habilidade Especial:

Visão no escuro: Goblins podem ver até 20m no escuro total.

É possível saber onde se localiza o esconderijo dos Goblins, basta uns minutos interrogando os Batedores, mas eles não falam comum apenas idioma Goblin, alguns testes de *Inteligência* ou *Sabedoria* podem fazer o grupo falar:

"- Ta bom nós Fala! Nós levar Presente pra Kuriny, caverna de Kuriny ao sul perto da Cachoeira. Garoto estar lá, Mim Jura! "

Descoberto isso o grupo já pode encontrar o esconderijo sem testes para salvar o garoto.



CAVERNA DOS GOBLINS

O grupo vai encontrar a caverna perto de uma cachoeira, a poucas horas do vilarejo onde estavam, se não cruzaram com os batedores vão ser recepcionados pelo ataque dos quatro goblins batedores saindo da entrada da Caverna.

01 -PRIMEIRO VÃO DA CAVERNA.

Este vão tem fungos e infiltrações, uma estátua de um humano está no canto direito do vão próximo a entrada.

Seis Goblins estão posicionados nesta sala em duplas.

Cena: O grupo adentra a caverna e nota que os Goblins já estavam esperando vocês:

*"Há! Humanos estar invadindo!
Nóis matar humanos!"*

Os seis vão atacar com arcos e alguns vão estar se protegendo nas pedras. (Os ataques dos Personagens a distancia tem reduto de -2 por causa da "cobertura" das pedras, o primeiro turno começa com um dos Goblins de cada dupla se escondendo nas pedras.)

A estátua de humano é oca, dentro dela se esconde um tesouro com itens roubados pelos Goblins. (Tem jóias e objetos de valores variados, **70 PO.**)



Goblins Combatentes (Caótico pequeno)

CA	12	JP	16	MV	4m
ATQ:	1 Estada curta	+2	(1d6+ 2 Corte)		
	1 Arco Curto	+3	(1d6+ 3 Perfuração)		

Mons 1									
Mons 2									
Mons 3									
Mons 4									
Mons 5									
Mons 6									

Habilidade Especial:

Visão no escuro: Goblins podem ver até 20m no escuro total.



Goblins Combatentes (Caótico pequeno)

CA	12	JP	16	MV	4m
ATQ:	1 Estada curta	+2	(1d6+ 2 Corte)		
	1 Arco Curto	+3	(1d6+ 3 Perfuração)		

Mons 1									
Mons 2									
Mons 3									
Mons 4									

Habilidade Especial:

Visão no escuro: Goblins podem ver até 20m no escuro total.



Goblin Carniceiro (Caótico pequeno)

CA	13	JP	16	MV	4m
ATQ:	1 Cutelo	+3	(1d8+ 3 Corte)		

9 PVs									
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Habilidade Especial:

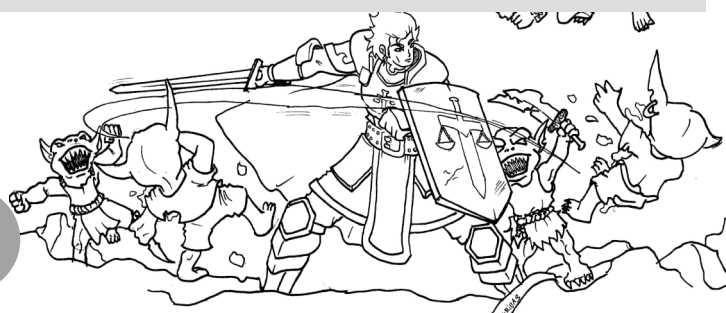
Visão no escuro: Goblins podem ver até 20m no escuro total.

02 -SALA DE RESTOS DA CAVERNA.

Este vão tem Ossadas humanas e de Animais, do outro lado do vão tem um Goblin Com um cutelo e quatro Goblins Com facas destrinchando um cadáver.

Cena: O Grupo avança caverna a dentro e dá de cara com um grupo de goblins destrinchando o cadáver de algo grande, o odor podre da caverna chega a doer nos olhos, Quando os goblins notam a presença do grupo.

"-Invasores! Acabamos de arrumar um incrível acompanhamento para o prato principal! Peguem já eles!!!"



O3- SALÃO DE FESTAS (?).

Este vão tem fungos e infiltrações, mas está lotado de Goblins, duas estátuas de humanos estão nos cantos do vão próximas da entrada.

Um tapete Apodrecido está estirado no chão e há um garoto amarrado com uma maçã na boca. Na frente dele há dois goblins um vestido com roupas esfarrapadas e outro vestido de "Noiva".

Cena: O Grupo adentra no ultimo vão deste esconderijo, ao se depararem com uma cena no mínimo muito estranha, pelo que parece o grupo invadiu um "Casamento" e o Filho do taverneiro é o prato principal do Banquete:

- "Humanos invadir Casamento!
Estragar grande dia de Kuriny!
Nóis matar humanos!"

A Goblin noiva começa a chorar aos gritos enquanto os demais Goblins partem para cima de vocês!

Ao derrotar todos os Goblins a noiva vai escapar por um buraco oculto no fundo do Salão. As duas estátuas são ocas e recheadas (iguais a da entrada), com vários objetos de valor.

(Em um total de 50 PO em cada uma.)



Goblins Convidados (Caótico pequeno)

CA 12 JP 16 MV 4m
ATQ: 1 Estada curta +2 (1d6+ 2 Corte)
1 Arco Curto +3 (1d6+ 3 Perfuração)

Mons 1									
Mons 2									
Mons 3									
Mons 4									
Mons 5									
Mons 6									
Mons 7									
Mons 8									
Mons 9									

Habilidade Especial:

Visão no escuro: Goblins podem ver até 20m no escuro total.



Goblin Xamã (Caótico pequeno)

CA 10 JP 14 MV 4m
ATQ: 1 Bordão +1 (1d4+ 0 Corte)

6 PVs

Habilidade Especial:

Magias: Curar ferimentos leves (1º) e Construção (1º)

Visão no escuro: Goblins podem ver até 20m no escuro total.

Colar da Sabedoria: O Valor de Inteligência é ajustado em +2.

Fim da Aventura

Ao soltarem o garoto ele vai confirmar que é realmente o Filho do Taverneiro, o grupo voltará a cidade para devolver o garoto a seu pai e receber sua já Combinada recompensa.