

ENCONTROS ALEATÓRIOS



MATERIAL COMPLEMENTAR DE

**BÊBADOS
vs
GOBLINS**
REINO PERDIDO

Todos os direitos desta obra estão reservados ao Clube dos Taberneiros. É proibida a sua reprodução total ou parcial por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados sem autorização prévia por escrito dos autores. Os autores deste material permitem o seu uso para a gravação de vídeos em qualquer mídia, bem como sua divulgação, promoção e o seu uso por streamers de vídeo, jornais e quaisquer outros meios de imprensa, sendo vedada a publicação dos textos e das artes contidas neste material para fins diferentes dos supracitados. É expressamente proibida a edição, distribuição ou comercialização desta obra no todo ou em parte independente de quaisquer justificativas, bem como de seus anexos.

Este livro apresenta ilustrações, itens, monstros, história, nomes, personagens, fauna e flora, dentre outros elementos autorais e fictícios, as quais estão protegidas pelos direitos do autor conforme art. 18 da Lei 9.610 de 1998, sendo vedada sua reprodução ou uso fora dos fins destacados no parágrafo anterior sem o prévio consentimento por escrito dos autores, sob as penas da lei.

Some of the images, textures, assets, vectors, and illustrations used in this work are property from Freepik.com and its partners. Some of the assets used in the map building are properties of externals, who don't have any correlation with this work. Those are property of one of the following creators: 1. Elvanos; 2. Lapis Pack; 3. Zalke-nai; 4. Mazloz. All of the abovementioned assets were acquired by Clube dos Taberneiros, and the Clube have the license rights to edit, remix, adapt, and use them commercially.

Clube dos Taberneiros é uma marca registrada
© Copyrigh - Todos os Direitos Reservados.

CRIAÇÃO

João V. Couto

Rafael Souza

EDIÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

Rafael Souza

REVISÃO

Claudia M





Encontro 01

O TESTAMENTO DO TABERNEIRO

A poeira sobe alto em meio a uma pequena rua na vila, acompanhada por um grito de guerra estridente vindo de dois veteranos de guerra completamente bêbados. Cada um armado com um cabo de vassoura numa mão e uma espada cega na outra, os velhos soldados duelam ferozmente sobre quem é o legítimo herdeiro da receita secreta do “Hidromel de Virilin”, o mais famoso e forte da região. O problema é que a discussão esquentou tanto que saiu da taverna vizinha e tomou a rua inteira.

Agora, o tráfego da estrada está totalmente interrompido por uma pancadaria generalizada. Clientes, ajudantes de cozinha, condutores de carroça e, claro, bêbados locais se dividiram em duas facções e entraram na briga. Canecas de estanho voam pelo ar, mesas de madeira servem de barreira e banquetes inteiros são arremessados contra quem tenta passar. A confusão é puramente besta e não letal, mas quem tentar cruzar o embate sem cuidado corre o risco sério de levar uma cadeirada nas costas ou ser arrastado para o meio do bolo por um bebedor entusiasmado.

CONDIÇÕES

- O chão da estrada está coberto de hidromel derramado, graxa de assado e cacos de caneca de barro, tornando a movimentação corrida bastante escorregadia.
- A briga ocupa toda a largura da rua, criando um bloqueio caótico onde objetos leves e pesados são arremessados a todo instante.
- Ninguém na multidão deseja matar ninguém, o confronto é movido a orgulho, álcool e pura confusão de bar.

INIMIGO: BEBERRÕES

Massa barulhenta e desordenada de clientes de taverna, trabalhadores e veteranos aposentados sob forte efeito de hidromel, “armados” com banquetas, cabos de vassoura, canecas de estanho e arremesso de comida pesada. Focam em manobras não letais como agarrões, gravatas, rasteiras e empurrões para derrubar os aventureiros no chão melecado.

FÍSICO	MENTAL	SOCIAL	AÇÃO
4	1	3	4

POSSIBILIDADES

- A.** Os aventureiros entram na brincadeira sem puxar lâminas afiadas, usando socos, empurrões e habilidades de atletismo para nocautear ou dispersar os briguentos e abrir caminho na estrada.
- B.** Podem pedir para provar o hidromel, inventando uma avaliação técnica “oficial” e declara um empate honroso, fazendo os veteranos se abraçarem em lágrimas e encerrarem a briga.
- C.** Usar magia de controle simples (como um som alto, névoa ou ilusionismo) para simular a chegada da guarda da cidade, fazendo a multidão embriagada se dispersar em pânico para dentro das casas.
- D.** Os personagens aproveitam que o dono da taverna está distraído no meio da pancadaria para resgatar a receita original no balcão e usá-la como moeda de troca para acalmar a situação.



Encontro 02

CONCURSO ELEGANTE

Ao cruzar um trecho plano da estrada, o grupo é surpreendido por um acampamento barulhento e incrivelmente colorido. Dezenas de goblins se aglomeram ao redor de uma passarela improvisada feita de tábuas de carroça. O motivo de tanta euforia é um luxuoso guarda-roupa de madeira nobre, abandonado no acostamento após ser descartado por um barão local.

Os goblins, contudo, não estão saqueando para vender e decidiram organizar o primeiro “Concurso de Alta-costura”. Ao verem os aventureiros, o chefe do bando os encurrala com entusiasmo e exige que a guilda atue como a banca de jurados oficial do evento. Cada concorrente desfila usando combinações absurdas, como cortinas de veludo como capas de gala, cortadores de queijo na cintura como fivelas de luxo, pratos de prata como ombreiras e tachos de ferro como chapéus de alta classe. O grande problema é o orgulho dos participantes, os goblins levam a moda extremamente a sério, e qualquer risada, ironia ou tentativa de ignorar o concurso será interpretada como uma ofensa grave à reputação do bando, desencadeando uma confusão generalizada.

CONDIÇÕES

- O acampamento está apinhado de goblins empolgados, tornando qualquer tentativa de atravessar a área sem interagir uma tarefa complicada.
- A passarela é bamba e rodeada de tochas e canteiros de bugigangas, criando terreno acidentado ao redor da plateia.
- Os concorrentes são extremamente vaidosos e exigem justificativas detalhadas e notas altas dos jurados para ficarem satisfeitos.

INIMIGO: BANDO DE GOBLINS

Uma multidão de pequenos combatentes usando trajes nobres improvisados, utensílios de cozinha reluzentes e chapéus de metal pesados. Embora pareçam ridículos, eles lutam em bando e atacam com fúria cega se a honra do seu concurso for questionada. Usam ganchos de cortina, espetos de assado e tamancos de madeira pesados.

FÍSICO	MENTAL	SOCIAL	AÇÃO
3	2	4	3

POSSIBILIDADES

- A.** Levar a sério a função de jurado, distribui elogios criativos sobre as roupas absurdas e declara um vencedor, ganhando a simpatia do bando e passagem livre pela estrada.
- B.** Os aventureiros usam a vaidade dos goblins para provocar uma disputa de egos entre os dois finalistas, fazendo com que o bando se divida e abra espaço para todos seguirem viagem.
- C.** Se chegarem a debochar das roupas ou tentar sair sem julgar, os goblins se uniram para defender a honra do evento e atacam os aventureiros em bando.
- D.** Convencer o chefe de que as roupas são valiosas demais para o mato, trocando os “figurinos” por suprimentos e informações sobre a região.



Encontro 03

A DISPUTA PELO SALMÃO

Dois ursos gigantescos e surpreendentemente articulados estão sentados lado a lado na beira de um rio raso, encarando um salmão dourado brilhante que debatia-se na terra seca. Em vez de rosnados selvagens, o grupo ouve uma discussão acalorada e diplomática em linguagem comum. A dupla discorda veementemente sobre quem de fato deu a patada decisiva para tirar o peixe da água. Nenhum dos dois quer admitir a derrota e nenhum parece disposto a se mover ou usar a força para resolver o impasse.

Ao notarem a chegada dos aventureiros, os ursos acenam e exigem que assuma o papel de corte de justiça improvisada. Eles apresentam seus argumentos com vocabulário rebuscado e detalhes minuciosos sobre a trajetória do peixe, a posição das garras e o ângulo da correnteza. Para os ursos, o salmão é uma iguaria sagrada que não pode ser dividida de qualquer jeito. Eles deixam claro que só liberarão a passagem pelo rio depois que apresentar um veredito “juridicamente incontestável” sobre a posse da presa.

CONDIÇÕES

- Os ursos são enormes e bloqueiam exatamente o ponto de travessia mais raso do rio.
- O rio é rápido e largo nas demais áreas, tornando a travessia fora do vau perigosa para quem carrega carga.
- A dupla demonstra uma paciência quase infinita para ouvir argumentos lógicos, mas irrita-se com acusações de má-fé ou tentativas de roubar o peixe.

ROLAGEM ALEATÓRIA · 1D6

1	O salmão dá um salto inesperado para mais perto da margem, alterando a posição que os ursos usavam como prova.
2	Um dos ursos deixa escapar uma palavra em dialeto antigo, levantando a dúvida se são feras mágicas ou metamorfos preguiçosos.
3	Um filhote de urso aparece na margem oposta do rio, observando a discussão com aparente tédio.
4	O peixe reluzente emite um brilho fraco, sugerindo que possui propriedades mágicas ou alimentares fora do comum.
5	Um dos ursos oferece um punhado de bugigangas supostamente raras como honorários para o “advogado” que defender melhor o seu lado.
6	A correnteza do rio começa a subir devagar, ameaçando levar o salmão de volta se a decisão demorar muito.

POSSIBILIDADES

- A.** Atuar como mediador e propõe um acordo de partilha exato ou um desafio de desempate honrado, garantindo a simpatia dos dois ursos e a passagem segura pelo vau.
- B.** Um personagem habilidoso em persuasão consegue convencer os ursos de que o salmão deve ser entregue como pagamento de taxas judiciais para a própria banca, ficando com o peixe mágico sem irritar as feras.
- C.** Os aventureiros tentam ignorar o debate e cruzar o rio pela água funda, enfrentando a correnteza forte e o risco de perderem equipamentos.
- D.** Decidir usar a distração da discussão para furtar o peixe e sair correndo, transformando os dois ursos eruditos em perseguidores furiosos pela estrada.



Encontro 04

O CARTEIRO

Um carteiro real jovem, vestindo um uniforme exageradamente grande e com a bolsa a cavalo prestes a arrebentar, surge correndo pela estrada em completo desespero. Ao tropeçar em uma raiz exposta, ele se estabaca no chão e deixa cair a gaiola de transporte. Com o impacto, a trava da gaiola se rompe e quatro pombos-correio mágicos escapam voando. As aves carregam bilhetes com selos reais contendo fofocas, segredos de estado e ordens diplomáticas ultrassecretas da nobreza local.

Em vez de sumirem nas nuvens, os pombos, que foram criados em cativeiro e têm comportamentos bastante peculiares, pousam em um raio próximo, justamente no trecho de onde os aventureiros vieram caminhando. Um deles pousou no topo de um arbusto de amoras e recusa-se a sair enquanto come, outro pousou na cabeça de uma estátua na beira da estrada, Já o terceiro entrou na mochila de um viajante que passava, e o quarto, o mais arisco, está voando em círculos baixos provocando o cachorro de um camponês. O carteiro implora pela ajuda do grupo para recuperar as quatro aves intactas e sem ler as mensagens, antes que a patrulha de guarda do ducado passe pelo local e descubra a sua incompetência.

CONDIÇÕES

- Os pombos são mágicos e possuem comportamentos incomuns (um é guloso, um é vaidoso, um é curioso e o outro é assustado).
- Ler as cartas é fácil, pois os lacres de cera estão frouxos após a queda, mas o carteiro fica de olho em cada movimento.
- A estrada tem movimento constante de viajantes e camponeses, criando distrações e obstáculos na hora da captura.

ROLAGEM ALEATÓRIA · 1D6

1	O pombo guloso engole um pedaço de fruta que estava no chão e começa a engasgar com um dos bilhetes preso na pata.
2	O pombo curioso puxa uma poção ou item brilhante de dentro da mochila do aventureiro e tenta sair voando com ele.
3	O carteiro chora copiosamente, fazendo tanto barulho que assusta o pombo arisco e atrai olhares curiosos de quem passa.
4	Uma rajada de vento solta um dos bilhetes da pata de um pombo, fazendo o papel voar direto em direção a uma poça de lama.
5	Um batedor da guarda real aparece ao longe na curva da estrada, dando ao grupo poucos minutos para resolver a bagunça.
6	O pombo vaidoso só aceita descer do topo da estátua se alguém fizer um elogio sincero ou mostrar um espelho para ele.

POSSIBILIDADES

- A.** Os aventureiros ajudam o carteiro a capturar todas as aves sem rasgar as cartas, garantindo uma boa recompensa em moedas do rapaz e um favor da guilda dos mensageiros.
- B.** Aproveitar a confusão para ler discretamente os bilhetes ultrassecretos, descobrindo escândalos e chantagens preciosas sobre a nobreza local antes de devolver as aves.
- C.** Os personagens capturam as aves e decidem vender as informações sigilosas para um rival político da região, deixando o pobre carteiro lidando com as consequências.
- D.** Um dos pombos acaba escapando para sempre com a mensagem, forçando a usar a lábia para ajudar o carteiro a inventar uma desculpa convincente para seus superiores.



Encontro 05

FANTASMA FALASTRÃO

Durante a vigília noturna, o ar ao redor da fogueira do acampamento fica subitamente frio e as chamas ganham um tom azulado. Das sombras surge a figura translúcida e ligeiramente encurvada de um antigo guarda da estrada, vestindo um elmo torto e um tabardo puído de duas décadas atrás. A guilda instintivamente se prepara para uma batalha contra o sobrenatural ou para ouvir uma trágica maldição. No entanto, o espírito apenas suspira, senta-se confortavelmente em um tora de madeira e pergunta se alguém tem um baralho sobressalente.

O fantasma, que atende pelo nome antigo de Edmundo, não quer vingança contra seus assassinos, não guarda um tesouro secreto e não tem qualquer profecia sombria para entregar. Ele é simplesmente um espírito solitário que vaga pelo acostamento há anos e sente uma falta profunda de ter com quem conversar. Edmundo quer fofocar sobre como a vila vizinha “não é mais a mesma”, reclamar do vento frio (o qual ele nem sente) da madrugada e jogar algumas partidas de cartas até o sol nascer. O verdadeiro desafio para os aventureiros é aguentar a falação ininterrupta da assombração sem perder o sono necessário para a jornada do dia seguinte.

CONDIÇÕES

- O fantasma flutua ao redor da fogueira e atravessa pessoas e objetos sem querer quando se empolga, deixando quem ele toca com um calafrio intenso.
- Edmundo é incapaz de causar dano físico direto, mas sua voz ecoa de forma penetrante na mente de quem tenta dormir por perto.
- O espírito fica extremamente chateado e ranzinza se perceber que o grupo está tentando ignorá-lo ou fingindo que está dormindo.

ROLAGEM ALEATÓRIA · 1D6

1

Edmundo tenta embaralhar o jogo de cartas, mas suas mãos intangíveis fazem o baralho flutuar e se espalhar pelo acampamento.

2

O fantasma lembra-se de uma fofoca de vinte anos atrás sobre a família de um dos aventureiros que acaba se mostrando verídica.

3

Um vento gélido provocado pela presença do espírito apaga a fogueira, forçando alguém a acendê-la novamente no escuro.

4

Edmundo decide dar conselhos de combate desatualizados e absurdos para o guerreiro mais forte durante toda a noite.

5

O fantasma afirma que conhece um atalho “infalível” na estrada, mas a rota que ele lembra não existe há mais de dez anos.

6

Um cão de guarda da caravana começa a latir para o vento, forçando o fantasma a tentar fazer carinho no animal sem sucesso.

POSSIBILIDADES

- A.** O grupo dá atenção ao espectro, joga algumas partidas de cartas e ouve suas histórias antigas, como agradecimento pela companhia, o fantasma vigia o acampamento a noite toda contra ameaças reais e os deixa descansar em paz no fim da madrugada.
- B.** Algum dos membros da guilda proeminente em diplomacia ou enganação consegue convencer o fantasma de que há uma “reunião de guardas falecidos” em uma estalagem mais à frente, convencendo-o a mudar de posto sem criar confusão.
- C.** Os aventureiros tentam expulsar o fantasma à força ou com magia, mas não se fere, mas fica profundamente ofendido e passa a noite inteira fazendo barulhos irritantes e jogando brisas frias para impedir o sono de todos.
- D.** Usar a conversa para arrancar detalhes históricos sobre antigas ruínas da região que o guarda patrulhava em vida, descobrindo entradas que foram esquecidas pelo tempo.



Encontro 06

PEGA-PEGA

Enquanto cruzam uma área de colinas suaves cobertas por milharais, a guilda é surpreendida por um jovem com túnica de aprendiz de mago correndo desesperado atrás de uma figura saltitante. Trata-se de um espantalho feito de palha, panos velhos e uma abóbora sorridente como cabeça, encantado acidentalmente por um feitiço mal calculado do rapaz. A criatura não é nada agressiva, mas ganhou uma personalidade travessa e adora brincar de pega-pega e esconde-esconde.

O grande problema é que o espantalho pegou do topo de um mourão o saco de moedas de prata que o fazendeiro local guardou a estação inteira para pagar os impostos da região. A criatura prendeu a bolsa no topo do seu chapéu de palha e agora corre pelas colinas com uma velocidade impressionante, dando risadinhas estridentes, dando piruetas e usando a altura do milharal para dar despistes nos perseguidores. Se o grupo não recuperar o dinheiro rápido, o fazendeiro e o aprendiz encararão graves problemas com os cobradores de impostos.

CONDIÇÕES

- O milharal é alto e denso, reduzindo a visibilidade e oferecendo cobertura total para o espantalho se esconder e mudar de direção rapidamente.
- O terreno das colinas possui furos de toupeira e desníveis escondidos pela vegetação, exigindo atenção ao correr em alta velocidade.
- O espantalho é leve e extremamente ágil, sendo capaz de saltar sobre cercas e valas com extrema facilidade.