

MP1



Aventura para até 4 Personagens de 1º Nível

O Passo do Carvalho



Matheus Palma Rocha

Autor

Matheus Palma Rocha

Editor

Antonio Sá Neto

Arte

Cérberos

Abril/2012

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br*

Índice

Introdução	3
Cap. 1 : O Passo do Carvalho	4
Cap. 2 : A Aventura	6
Apêndice : Lista de Criaturas	8

O Passo do Carvalho

MP1 - Para 4 Personagens de nível 1

Introdução

O que esperar dessa Aventura

A pequena vila de Passo do Carvalho anda sofrendo ataques freqüentes de um grupo de bandidos. Caravanas mercantes levando suprimentos à região mineradora estão evitando a aproximação, o que vem causando fome nos habitantes. Emissários do Castelo Portão do Inverno vão até a vila oferecer uma recompensa para quem trazer a solução para o mistério.

Um pequeno clã de goblins que habitava um salão isolado de uma ruína anã, próxima à base da montanha, foi expulso de sua morada por conta do desabamento provocado por um grupo de mineradores. Em seguida foram obrigados a se manter de “formas alternativas”, desde então os goblins vem assaltando qualquer viajante que se dirija à vila de Passo do Carvalho.

Matheus Palma Rocha

O Passo do Carvalho

Capítulo 1

A vila de Passo do Carvalho

A pequena vila de Passo do Carvalho anda sofrendo ataques frequentes de um grupo de bandidos.

Caravanas mercantes levando suprimentos à região mineradora estão evitando a aproximação, o que vem causando fome nos habitantes.

Emissários do Castelo Portão do Inverno vão até a vila oferecer uma recompensa para quem trouxer a solução para o mistério.

Um pequeno clã de goblins que habitava um salão isolado de uma ruína anã, próxima à base da montanha, foi expulso de sua morada por conta do desabamento provocado por um grupo de mineradores.

Em seguida foram obrigados a se manter de “formas alternativas”, desde então os goblins vem assaltando qualquer viajante que se dirija à vila de Passo do Carvalho.

Ganchos para os aventureiros:

- Ao viajar pela Estrada Velha os jogadores são surpreendidos por alguns batedores goblins que subestimam a capacidade dos aventureiros; encontro com dois goblins batedores.

- O aventureiro é preso por algum delito leve cometido e para que não seja levado ao calabouço do castelo irá se juntar ao primeiro grupo de aventureiros que se oferecer para a missão.

- O aventureiro servia de guarda numa caravana que foi assaltada durante a noite pelos bandidos, mas conseguiu sobreviver e chegar à vila em segurança.

Passo do Carvalho

(vila pequena, aprox. 250 habitantes)

Antes da “febre dos metais” chegar à região de Portão do Inverno o local era apenas um ponto estratégico de proteção para “O Reino”. No

entanto, há aproximadamente cinco anos, um minerador incauto resolveu tentar a sorte na imensa parede montanhosa homônima à região, devido a um golpe de sorte (ou talvez um conhecimento prévio do tesouro) ele conseguiu encontrar uma mina anã abandonada e resolveu explorá-la.

Poucos dias depois ele descobre uma jazida de diversos metais úteis para a fabricação de armas e armaduras.

Foi apenas uma questão de tempo até a notícia se espalhar pela região fazendo com que os desafortunados fazendeiros que tentavam arar aquela terra pedregosa se voltarem para atividades mais rentáveis, e desse modo, a outrora paupérrima vila se tornou um crescente posto avançado para qualquer minerador que deseja chegar até Portão do Inverno.

Locais Importantes:

Taverna Olho-Torto: recentemente aberta, a primeira taverna oficial da região pertence a uma família renomada por sua qualidade em atendimento e produtos. Maverick Olho-Torto administra o estabelecimento com frieza e severidade, caso contrário os mineradores bêbados e os golpistas levariam a desordem para o local.

A Forja do Dragão: Alvo Dracotemor, um antigo habitante da região que trabalha há anos fabricando armas, armaduras e ferramentas de metal

para o castelo; tem sido o suficiente para manter sua família confortável, no entanto a chegada dos viajantes trouxe uma alternativa de riqueza para o ferreiro que expandiu seu negócio rapidamente.

Agora uma oficina de ferreiros sob seu comando cobre a demanda de produtos de toda a região de Portão do Inverno.

Qualquer aspirante a ferreiro que chegue à vila deve se apresentar a Alvo e trabalhar para ele ou esperar uma retaliação econômica por conta da clientela fiel do “Dragão”.

A Canção da Montanha

Existe um boato na região falando sobre “A Canção da Montanha”, os bardos que por ventura chegam até a vila contam da existência de “espíritos” na montanha que entoam canções inaudíveis para as criaturas inteligentes, mas que podem ser perfeitamente ouvidas pelos animais. Esses espíritos viviam em paz com os homens que habitavam o castelo de Portão do Inverno, com exceção do fato de suas canções tornarem impossível a aproximação de quaisquer animais da Sombra da Montanha (5 km da base das montanhas), porém com as crescentes investidas de mineradores cada vez mais profundas nas montanhas os espíritos se tornaram vingativos e provocam os desabamentos “acidentais” que matam muitos exploradores e tornam a profissão arriscada.

O Passo do Carvalho

Capítulo 2

A Aventura

A chegada de um grupo de Cavaleiros do castelo chama a atenção dos habitantes da vila, liderados por um homem gordo e bem armadurado, que carregava apenas um pergaminho nas mãos.

Eles se aproximam da praça de reuniões da vila e anunciam a missão.

“Um grupo de cinco cavaleiros bem armados e armadurados se aproxima da vila a galope. Chegando à praça de reuniões, seu líder (um homem gordo e aparentemente desarmado) chama a atenção: ‘povo de Passo do Carvalho, venho em nome de seu senhor Conde Arthur Kälte para lhes fazer um clamor e um anúncio. Estamos sendo alvos de um grupo de bandidos na Sombra da Montanha que vem roubando nossos suprimentos de comida, em sua infinita bondade Sir Arthur pagará um total de 100 moedas de ouro a quem trazer a cabeça do líder dos bandidos e resolver o problema completamente. Em seguida o grupo de cavaleiros parte tão rapidamente quanto chegou deixando o povo da vila desconsolado.

Ao longe pode-se ouvir o choro de uma criança enquanto o latido do cachorro ecoa pelo vale da região montanhosa e em instantes o murmúrio dos habitantes atemorizados se espalha pela vila .

Desse modo os jogadores devem se unir para resolver o problema juntos.

Caso eles já se conheçam tudo será mais fácil, mas caso contrário o narrador tem o papel de fazê-los entrarem na aventura juntos.

Assim que estiverem prontos para

Item Obra-Prima

Um item da mais perfeita fabricação que fornece um bônus de +1 em qualquer jogada de ataque, teste de perícia ou de atributo realizado utilizando aquele artefato.

Itens Obra-Prima só podem ser adquiridos como presentes de ferreiros ou artesãos habilidosos e geralmente serão emprestados pois terão significado sentimental para seus donos.

partir em direção à Estrada Velha eles serão abordados por Alvo Dracotemor que lhes concederá uma espada Obra-Prima para realizar a missão, mas pedirá que eles devolvam a arma ao retornarem a salvo.

Desenvolvimento

Assim que entram na Sombra da Montanha os cavalos que possivelmente estiverem presentes na cena irão literalmente empacar, sem querer dar nem mais um passo em direção ao corpo montanhoso.

Posteriormente eles poderão ser resgatados pois estarão exatamente no mesmo lugar como que enfeitados.

“Após algumas horas de cavalgada a partir da vila de Passo do carvalho vocês conseguem enxergar com mais nitidez os detalhes do corpo montanhoso gigantesco que paira sobre o povo de Portão do Inverno. Assim que tocam a sombra que a montanha lança sobre a terra árida, os animais que vocês cavalgam se agitam lançando seus cavaleiros para longe da sela e partem em disparada pelo caminho de volta (caso eles estejam montados).”

Mais algumas horas de caminhada levará os aventureiros até o local do último ataque onde destroços e cadáveres sendo devorados por corvos e outros animais carniceiros transformarão a estrada num campo de batalha.

Uma busca rápida entre os mortos mostrará cadáveres de goblins entre os demais corpos.

“Um cheiro de carne podre precede a visão assustadora de enxames de moscas e corvos disputando lugar no festim de cadáveres com alguns lobos solitários e hienas que se banqueteam no lugar.

Destroços de carroças e vestígios de coberturas de pano enfeitam o jazigo dos homens mortos.”

Há duas alternativas claras nesse ponto: os jogadores poderão seguir os rastros dos assaltantes (o que será uma tarefa complicada por conta do tempo e do tamanho dos assaltantes) ou poderão esperar que eles venham para atacá-los e pegá-los com uma emboscada.

Caso decidam caçar os bandidos deverão fazer um teste de Sabedoria – 4, caso decidam armar uma emboscada cinco goblins surgirão assim que anoitecer, sendo um deles um líder de caçada e os outros quatro batedores.

De qualquer modo os aventureiros serão levados até o covil dos bandidos, caso tenham sucesso na caçada chegarão antes que anoiteça, se resolverem emboscar os goblins perto do final do combate o líder da caçada fugirá e levará os aventureiros direto para o covil.

Desfecho

Ao longe o que se poder ver são pilhas de escombros e toda sorte de

O Passo do Carvalho



quinquilharia, pedaços de madeira queimando numa fogueira, cavalos mortos sendo devorados por pequenas criaturas goblinóides, tudo em frente ao que se parece com uma caverna de abertura pequena, mas bem entalhada, algo claramente não natural.

“Ao se aproximarem da base da montanha pode-se avistar um pequeno grupo de criaturas humanóides pequenas se reunindo ao redor de um ídolo de pedra grotesco com a aparência de um ser humano com aproximadamente três metros de altura. Em frente a esse ídolo há um altar de pedra com algo (ou alguém) em cima, aparentemente imóvel.

Uma grande fogueira feita dos destroços das carroças ilumina a parede da montanha e uma pequena abertura semi-obstruída semelhante à entrada de uma caverna, porém claramente artificial. Pedacos de cavalos estão colocados espetados ao redor da fogueira.”

Antes de chegarem de fato nas cercanias do acampamento eles perceberão que os goblins planejam sacrificar um anão em frente a um monte de escombros que interrompe a passagem parcialmente para o interior da caverna.

A depender se os aventureiros fizeram ou não a emboscada na Estrada Velha o número de goblins presentes no acampamento será completo (12 indivíduos; cinco

combatentes, cinco batedores, um líder de caçada e um xamã) ou reduzido (sete indivíduos; cinco combatentes, um batedor, um xamã + o líder de caçada fujão).

Os goblins atacam assim que notarem a aproximação.

O xamã vai auxiliar os seus combatentes apenas na primeira rodada, mas vai fugir para dentro da caverna logo depois.

Invadir a caverna para perseguir o goblin exige um teste de Destreza -4 devido ao impedimento provocado pelos escombros, porém lá dentro o goblin se esconde num cômodo amplo, mas simples, onde anteriormente todo o clã costumava viver.

No interior da caverna há um altar construído ao redor de um ídolo de pedra com o formato similar a um ser humanóide de tamanho grande, mas composto de entulho e pedra bruta.

Ao redor desse ídolo há diversas pilhas de pedra que fora retirada da área em volta do ídolo, como uma escavação, e em meio a essas pedras o goblin se refugia.

Caso seja encurralado ele irá se render.

“No interior mal iluminado da caverna um amplo espaço se estende em frente com alguns entulhos espalhados por toda parte, especialmente colocados ao redor do que parece ser o ‘original’ do ídolo representado do

lado de fora da caverna, uma figura humanóide com traços um pouco mais bem definidos na parte da face, membros longos e desproporcionais.

Em toda parte pode-se notar a presença de corpos de goblins esmagados pelo desabamento.”

Assim que for libertado o anão irá contar sobre o culto goblin ao espírito da montanha e sobre a possibilidade de os desabamentos que andam acontecendo nas minas serem provocados por algum feitiço no interior da montanha, e ali ser a passagem de entrada.

De volta à vila de Portão do Inverno eles são bem recebidos pelos moradores.

Caso a espada de Alvos seja devolvida ele irá conceder a eles um mapa que lhe foi dado como parte do pagamento por um item encomendado por um homem humilde.

Existe a possibilidade de o mapa ser falso, mas a história contada pelo anão sobre o feitiço da montanha e a localização do mapa dá margem de dúvida.

Dessa forma o anão deseja contratar os personagens que o salvaram para explorar o interior de Portão do Inverno na esperança de resolver o mistério dos desabamentos, como recompensa o povo da vila irá se juntar e pagar um total de 250 moedas de ouro caso o problema seja resolvido.

O Passo do Carvalho

Capítulo 3

Apêndice:

Lista de Criaturas

Goblin batedor

(Pequeno e caótico / planície e subterrâneo)

10 XP

Movimento: 4m

Moral 6

For 11 Des 13 Con 12 Int 10 Sab 9 Car 6

CA 13 (Armadura de Couro)

JP 16

DV 1 (6pv)

Ataque: Lança Pequena +1 (1d4)

Goblin Combatente

(pequeno e caótico / planície e subterrâneo)

25 XP

Moral 8

For 15 Des 11 Con 12 Int 8 Sab 7 Car 6

CA 13 (armadura de couro)

JP 16

DV 1+1 (9pv)

Ataque: Espada Curta +3 (1d6+3)

Lança pequena +2 (1d4+2)

Goblin Líder de Caçada

(pequeno e caótico / planície e subterrâneo)

25 XP

Movimento: 4m

Moral 8

For 13 Des 13 Con 14 Int 10 Sab 9 Car 8

CA 14 (armadura de couro, escudo de madeira)

JP 16

DV 1+2 (10pv)

Ataque: Espada Curta +3 (1d6+1)

Lança Curta +3 (1d4+1)

Goblin Xamã

(pequeno e caótico / planície e subterrâneo)

50 XP

Moral 4

For 6 Des 12 Con 10 Int 10 Sab 14 Car 12

CA 12 (destreza)

JP 15

DV 3 (17pv)

Ataque: Maça pequena -1 (1d4-2)

Magias: benção 1/dia; imobilizar pessoa 1/dia, infligir ferimentos leves 1/dia

OBS: os poderes do clérigo funcionam apenas no interior da caverna, caso ele seja forçado a lutar do lado de fora só poderá usar a maça, mas irá preferir fugir se puder.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia