

AS MINAS DE CEREBRAIN

Site Távola Redonda





As Minas de Cerebrain

Aventura para personagens entre os níveis 1 e 3

Autor: Site Távola Redonda

Publicação original:

<http://www.angelfire.com/ak/TABULAREDONDA/frames.html>

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Ninja Egg

Arte da capa: Fyreant (<http://fyreant.deviantart.com/>)

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrpg>



Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Índice

Introdução.....	4
O início	4
1. Minas	5
2. Sala de Escravos	5
3. Sala de Guarda.....	6
4. Forja.....	6
5. Sala de Depósito.....	6
6. Sala de Suprimentos.....	6
7. Quartos.....	7
8. Altar.....	7
9. Aposento de Cerebrain.....	7
10. Experimento de Cerebrain.....	7
Apêndice.....	9
Mapas.....	10

As Minas de Cerebrain



Cesta é uma aventura para personagens de nível 1-3 de qualquer classe, no entanto um grupo variado sempre é recomendado, também é recomendado que o mestre leia antes a aventura, a ficha de todos os monstros pode ser encontrada no Apêndice, o maior destaque é a presença de um vilão diferente, Cerebrain um goblin que é uma exceção a sua raça, como todos sabem os goblins são sempre a bucha de canhão, um bando de baixinhos que só servem para ser espancados por aventureiros, mas não este, Cerebrain nasceu com uma grande inteligência (22!!!!), ainda não se sabe bem o porque disso, os sacerdotes goblins dizem ser um presente de seu deus, a maioria das pessoas nem acredita que ele exista, mas aqueles que foram envolvidos em seus planos não concordam com essa opinião.

Cerebrain usa sua alta inteligência em invenções que estão a frente de seu tempo, combinando um pouco da magia dos xamãs goblins ele faz máquinas que vão desde a escavadeiras a vapor a submarinos com torpedos de concussão !!! No entanto ele ainda não conhece a pólvora e é bom que nem a descubra pois aí o continente estaria perdido!!! Cerebrain tem a aparência de um goblin normal tirando pelo seu crânio que é maior e mais comprido, ele usa um chapéu parecido com os de

aviadores, com um protetor para os olhos, seu corpo é protegido por uma cota de malha élfica (com certeza não foi presente de um elfo) que tem a forma de um macacão, além de um cinto cheio de ferramentas tipo “irmãos Mário” com os mais variados utensílios. Nesta aventura os PJs irão destruir uma de suas bases de operação, uma mina de cobre e fundição que ele usa para fabricar o bronze necessário para várias de suas máquinas, espero que os PJs sejam pelo menos um pouco cautelosos pois Cerebrain tem reféns que não hesita em matar.

O início

Tudo começa quando os PJs em viagem passam por vilarejo isolado da estrada, o motivo pode ser qualquer um: parentes próximos, descanso ou o mago leu o mapa de cabeça para baixo de novo... No entanto quando chegarem mais perto perceberão algo de estranho, as ruas estão vazias, as portas das casas e estabelecimentos estão abertos(nada dos PJs saírem saqueando!!!), tudo está em muito silêncio, até que os PJs comecem a ouvir um choro vindo de dentro de um barril(não deixe ele saírem disparando no barril!!!!!!), dentro dele está uma menininha que quando vê os PJs começa a falar :

“Cadê a minha mãe!!!!, cadê ela!!!, um monte de monstros cinzas vieram aqui e levaram ela, a última vez que vi ela foi quando ela me deixou aqui, moços por favor tragam a minha mãe de volta por favor!!!”

Negar um apelo desses só se todos os PJs forem um bando de mercenários cruéis e assassinos de plantão, os responsáveis foram os goblins “cupinchas” de Cerebrain, que planeja usar os camponeses como escravos nas minas, embora despreze a raça humana seus irmãos goblins não são muito inteligentes e ele precisa ter servos que atendam as ordens de maneira correta.

A trilha não é muito difícil de seguir, mas só um ranger pode ter idéia de quantos foram levados, 30 pessoas e pelo menos 15 goblins andaram por ali, seguindo a trilha os PJs chegam sem muita dificuldade ao covil.

A seguir a descrição do mapa e seus principais pontos, o desenho do mapa está no final do livro.

1. Minas

Aqui é de onde o minério de cobre é retirado, e colocado no carrinho que segue pelos trilhos a oeste e desce para o andar inferior, 10 homens estão aqui acorrentados com 5 goblins tomando conta, um está com um chicote e os outros com bestas, assim que verem os PJs um deles toca uma corneta de bronze e atacam os PJs, assim que libertarem os homens eles irão pedir para os aventureiros salvarem suas famílias que estão como reféns na sala ao lado.



MI Goblin (5)

2. Sala dos escravos

O restante das pessoas seqüestradas está aqui, são velhos, mulheres e crianças, estão dentro da jaula a noroeste da sala, encima dela está uma rede com várias pedras, presa por uma corda no chão, e são vigiados por apenas 3 goblins armados com bestas, assim que verem os PJs um dos goblins começa a cortar a corda, fogo nele ou a corda vai arrebentar e as pedras vão cair sobre as pessoas da vila.

MI Goblin (3)

Assim que libertos os camponeses vão contar tudo que aconteceu, e pedirão para os PJs que eliminem os goblins para que isso não aconteça de novo, se os PJs não estiverem muito afim diga

que os camponeses podem pagar um pouco, mas todo seu dinheiro foi levado pelos goblins.

3. Sala da guarda

Aqui os goblins descansavam e recolhiam o material de mineração, não a nada de especial aqui a menos que o mestre queira.

A passagem ao norte que dá acesso ao nível inferior está trancada por uma maciça porta de ferro assim que qualquer uma das cornetas tocar, tanto a da sala 1 quanto da 2, ela não tem fechadura e só um teste de Força pode tirá-la do caminho, mas os PJs não precisam entrar em pânico, ainda tem o carrinho que desce lá para baixo lembra??

4. Forja

É aqui que Cerebrain derrete o cobre e mistura com o estanho para obter o bronze que precisa, talvez seja por aqui que os PJs venham, tanto a pé quanto pelo carrinho, bem no estilo “Indiana Jones”, se vierem pelo carinho é bom pularem assim que puderem ou o carinho baterá na fornalha e o PJs que bo-

beou irá parar lá dentro!!!!!!

Além de grandes formas para placas e material para forja aqui também está um goblin ferreiro, ele ataca com um martelo.

M Goblin (1)

M Espírito da Caldeira

A porta do sul é enorme e de ferro, tem uma grande fechadura e impossível de derrubar, embora um ladrão possa destrancar a fechadura, outro detalhe é que a fornalha não é alimentada por carvão, se os PJs olharem lá dentro verão um ser de fogo que aquece o lugar, é um ESPÍRITO DA CALDEIRA, um pequeno elemental invocado por um xamã goblin poderoso a pedido de Cerebrain, ele fica quietinho lá dentro se não for perturbado, o xamã que invocou este não está por estas minas.

5. Sala de depósito

Aqui só há muita bagunça, placas de bronze, estanho, e material de ferreiro.

6. Sala de suprimentos

É aqui que os goblins guardam seu suprimentos nada de muito excepcional, comida de goblin (lixo), armaduras de couro para goblins setas de besta, 3 bestas, espadas curtas, facas chicotes, etc. Se os jogadores começarem a fazer planos de “revenda” o mestre pode limitar a quantidade de coisas.



7. Quartos

É aqui que os goblins descansam em vários montes de palha cheios de pulgas, é bem provável que já tenha ouvido o alarme e estejam armados com espadas curtas, o mestre decide quantos dependendo da situação dos PJs.

ME Goblin (2 para cada PJ)

8. Altar

Aqui há um pequeno altar a algum deus goblin, pendurado de ponta cabeça no teto está uma pessoa com o ventre rasgado da virilha até o pescoço, com as vísceras deixadas para escorem em cima do altar.

9. Aposento de Cerebrain

É aqui onde Cerebrain trabalha, muitos pergaminhos com projetos, instrumentos de desenho e varias coisa que os PJs provavelmente nunca viram, para os que souberem ler em goblin notarão no meio dos papéis que há um descrevendo uma máquina capaz de escavar terra em grandes quantidades e rapidamente, a maquina é chamada de "Grande Perfuratriz de Cerebrain", se ele colocar isso para funcionar irá ter muita matéria prima para suas máquinas, seria uma boa idéia colocar um fim em seus planos. Uma boa procurada irá também revelar uma grande chave no fundo falso de um baú, que abre a porta dupla de ferro na forja.

10. Experimento de Cerebrain

Aqui está Cerebrain pilotando uma gigantesca perfuratriz ela se parece com um tanque com uma imensa broca na ponta, assim que os PJs entrarem já ouvirão o barulho da máquina, alem de serem recebidos por pelos menos 8 seguranças goblins que irão segurar os PJs apor algum tempo, Cerebrain não pode ser atingido pois está dentro da maquina, quando todos os seguranças forem derrotados a maquina já terá aberto caminho para superfície e começará a ganhar velocidade, esta indo em direção a aldeia!!!!!!! É uma boa idéia se os PJs correm até a maquina e subirem nela, quando fizerem isso Cerebrain gritará:

"Malditos aventureiros!!!!!"

Estragaram meus planos, mas isso não vai ficar assim!! Vou perder minha máquina mas ela irá destruir a vila hahahaha!!!"

Dizendo isso ele puxa uma alavanca que o faz saltar no ar e sair voando com uma engenhoca que parece um helicóptero movido a pedais, mas os PJs não tem tempo para ele, se não fizerem algo AGORA, a maquina vai passar em cima de boa parte da cidade.

Algumas maneiras de parar a maquina são:

- Enfiando uma barra de metal em sua esteira, isso vai quebra tudo dentro dela.
- Quebrando o eixo principal, o eixo

está sob muita tensão uns bons golpes vão fazer ele entortar e a maquina se desorientara, colidindo com uma rocha ou arvore, capotando não sobrando nada além pedaços.

- Destroçando a caldeira, a maquina é movida a vapor, e a caldeira é aquecida por dois espíritos da caldeira, quebra alguns canos vai jogar água na caldeira, fazendo-a rachar e a máquina parar.

Essa são algumas idéias, deixe os PJs irem tentando alguma qualquer coisa que pensarem, e caso a solução seja razoável, faça funcionar.

Com a destruição da máquina agora os PJs podem ficar em paz, a mina de cobre não será mais utilizada por Cerebrain pois a localização agora é conhecida ele já tem boa parte do bronze que precisava, por enquanto é só ir para a cidade e aproveitar a festa que os aldeões irão dar para eles, se foi exigida recompensa agora não tem jeito de pagar, pois Cerebrain levou todas as riquezas embora, mas os PJs terão sempre um lugar para poderem descansar.

MI Goblin (8)

MI Espírito da Caldeira (2)

Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.

Arminho Atroz [Médio e Neutro]

FOR 16, DES 18, CON 12, INT 8, SAB 8, CAR 6

CA 16, JP 14, PV 28-40, MV 16, M 8, XP 280

ATQ: 1 mordida +5 (2d4+6), 2 garras +4 (1d4+2)

Adesão: caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação tem sua CA reduzida para 12. O arminho só se soltará da vítima caso leve algum golpe.

Drenar Sangue: um arminho atroz drena sangue, causando 2d4 pontos de dano temporário na Constituição a cada rodada que permanecer preso ao corpo da vítima.

Goblin [Pequeno e Caótico]

FOR 11, DES 13, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 6

CA 12, JP 16, DV 1 (6-9), MV 4, M 6, XP 25

ATQ: 1 espada curta +2 (1d6), 1 arco curto +3 (1d6)

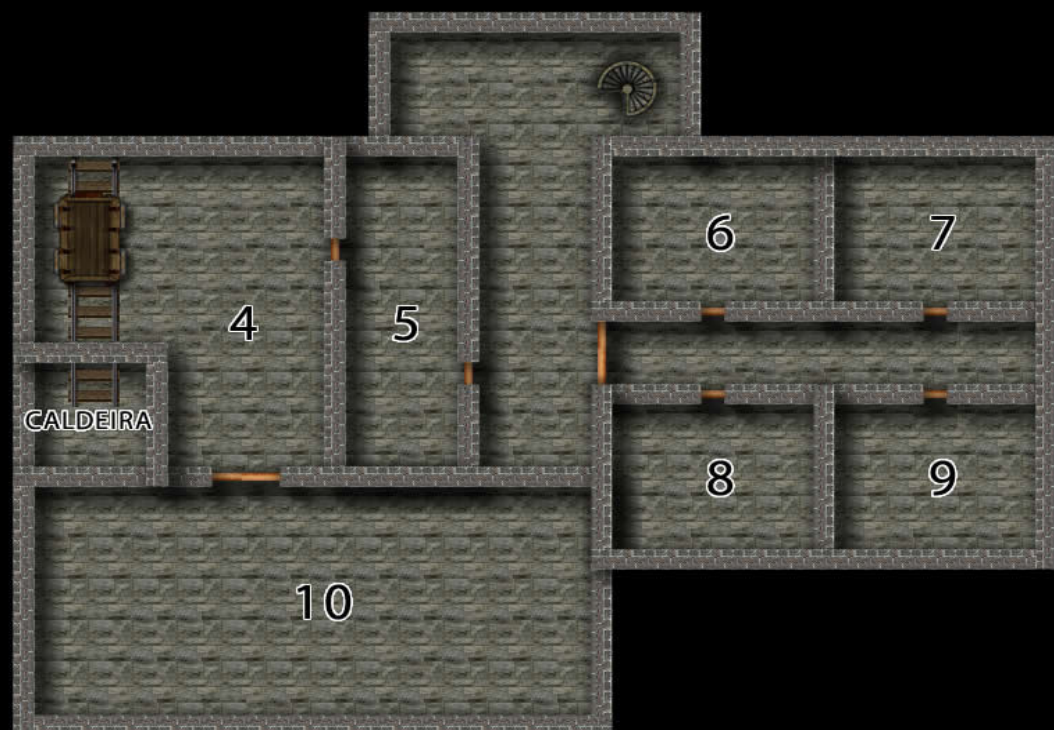
Visão no escuro

Espírito da Caldeira [Pequeno e Caótico]

FOR 10, DES 14, CON 10, INT 13, SAB 8, CAR 13

CA 12, JP 16, DV 3 (15-24), MV 12, M 5, XP 205

ATQ: 1 pancada +4 (1d6+1d6 fogo)



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 licenciente (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