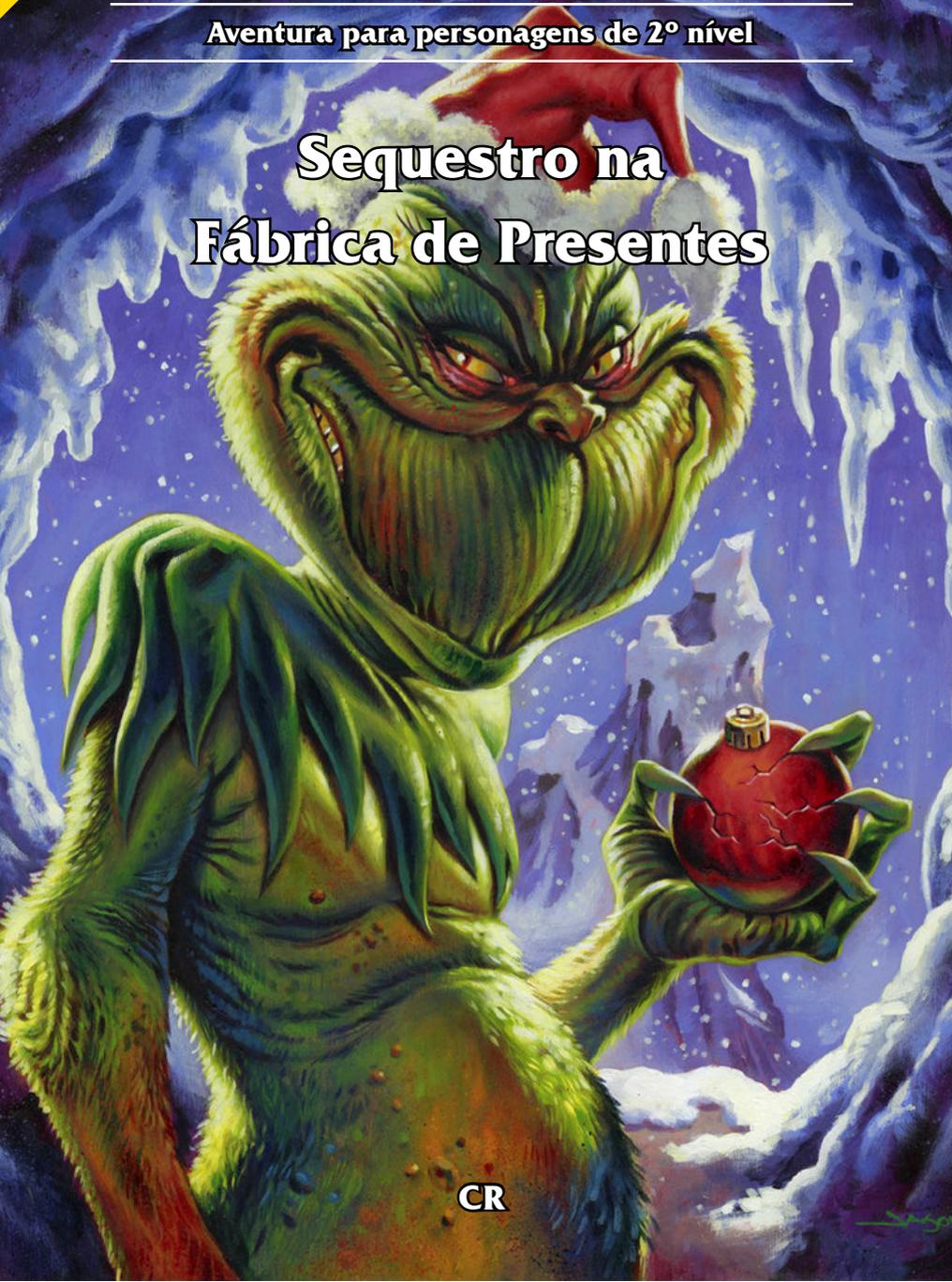


CR1



Aventura para personagens de 2º nível

Sequestro na Fábrica de Presentes



CR

Autor

CR

Diagramação

Bruno Sakai

Dezembro/2012 (1ª versão)

Dezembro/2013 (2ª versão)

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Sequestro na Fábrica de Presentes

CR1 - Para personagens de 2º nível

O que esperar desta Aventura?

Nem no natal estamos livres do mal.

Aventura de natal escrita por CR e disponibilizada ano passado no blog Masmorras de Bronze, no entanto esse ano a aventura foi rediagramada e disponibilizada no Moostache como parte do material de Natal de 2013.

Nessa aventura os PJs deverão resgatar o Papai Noel e assim garantir que o Natal ocorra e todos sejam felizes.



Índice

O Início da Aventura	4
O Fim.....	8
Experiência	8

Início da aventura

O hobgoblin Xyalargh sempre teve o desejo de ser um dos ajudantes de Papai Noel. Contudo, por causa de sua natureza destruidora, fora recusado diversas vezes pelo Bom Velhinho. Um sentimento de ódio e vingança cresceu dentro de Xyarlagh, que se tornou cada vez mais violento e opressor, adquirindo enorme status entre sua casta, principalmente por se utilizar de feitiçaria.

Já adulto, e de posse de um pequeno exército goblin, Xyarlagh arquitetou o ataque à fábrica de Noel, matando seus ajudantes e mantendo em cárcere privado o Pai Natal em sua própria sala. Como recompensa pela liberdade do velhinho, o malvado hobgoblin requer seja entregue o próprio Espírito de Natal preso em um cristal aprisionador de almas.

Cabe a destemidos aventureiros resgatarem Noel e garantir mais um Feliz Natal.

Entrada

Na entrada, os heróis são surpreendidos por um boneco de neve enfeitiça-

do pelas artes negras de Xyalargh. Ele não se move, mas consegue atacar à distância e impede a entrada na fábrica.

	Jack Frost [Grande e Neutro] CA13 JP14 MV- M12 P500XP ATQ 2 pancadas+5 (1d8+4) 1 bola de neve+1 (1d6)																				
J1	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																				

Imunidades: todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

1. Hall

Já no hall de entrada é possível sentir a mudança de clima dentro da fábrica, que possui um sistema de aquecimento interno evitando o frio enregelante do lado de fora.

2. Setor de Colocação de Componentes

Os ares industriais dão seus primeiros sinais a partir desta sala, com partes metálicas espalhadas por todos os

cantos, cheiro ferroso e correntes dependuradas pelos tetos. No centro, há uma enorme esteira de triagem, e, amarrado a ela, um duende é caçoado e agredido por dois goblins. Dentro de 2d6 rodadas, o duende chegará ao fim da esteira e poderá ser fatiado pela lâmina do final da máquina. O duende se chama Twylty, e ficará feliz em ajudar os heróis, informando que Papai Noel está preso em sua sala e que a maioria dos duendes está sendo mantida encarcerada nos dormitórios.

Outras informações importantes (que só serão reveladas se perguntadas, pois Twylty é um pouco desligado):

- Todas as salas, com exceção da Sala de Descanso (5) possuem câmeras, e os monitores ficam na Sala do Noel.
- Os robôs da fábrica estão todos sob o comando de Xyalargh.
- No refeitório existem comidas regenerativas.
- A Sala de Descanso (5) é impregnada com uma magia temporal que faz com que o tempo dentro dela passe mais rápido.

T. Alavanca que abre a porta para o estábulo das renas. Necessita de uma chave que só o duende gerente Twoog (morto) tem. Twoog pode ser encontrado no Setor de Estoque (8).

B. Caminho para o Estábulo. As renas estarão todas tristes e arredias. Não aceitarão se relacionar com os heróis (veja adiante).

3. Setor de Montagem

Aqui é o setor mais devastado. Máquinas quebradas por todos os lados, alguns duendes mortos e marcas de devastação e caos por todos os cantos. Dois robôs patrulheiros irão atacar imediatamente os invasores, e, do teto, uma enorme pinça atacará descontroladamente.



Robo Quebra Nozes [Médio e Neutro]
CA11 JP17 MV4 M12 P75XP
ATQ 1 pancada+2 (1d6+1)
 1 rifle laser+0 (1d8)

R1																			
R2																			

Imunidades: todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.



Pinça Gigante [Grande e Neutro]
CA15 JP14 MV- M12 P100XP
ATQ 1 pancada+5 (1d10+1)

P1																			

Imunidades: todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

A. A maior máquina do complexo. É ela a responsável pela montagem automática da maioria dos presentes de tamanho grande. Infelizmente a

Sequestro na Fábrica de Presentes

máquina está quebrada, e para conseguir consertá-la a fim de recuperar um dos cristais capazes de abrir a porta para a Sala do Noel (10) [leia mais adiante], é necessária uma engrenagem localizada no Almojarifado (7) e o duende mecânico Twarp.

T. Alavanca que abre a porta para a área 7. Necessita de uma chave que só o duende gerente Twoog (morto) tem. Twoog pode ser encontrado no Setor de Estoque (8).

4. Refeitório

Vários ingredientes do cardápio natalino poderão ser encontrados aqui, como chester, peru, vinho, rabanada etc. Além disso, também haverá 1d6 Homens-Gengibres, que não foram afetados pela magia de Xyalargh, mas que também não podem se mexer. Os Homens-Gengibres são muito falantes, e reclamam de tudo. Caso venham a ser comido pelos jogadores, recuperarão 1d8 pontos de vida cada.

5. Sala de Descanso

A sala de descanso é impregnada com magia temporal, que faz o tempo dentro dela passar mais rapidamente (é possível ver através das vidraças perto do teto a neve caindo vagarosamente do lado de fora).

6. Dormitório

Aqui, 2d10 duendes são mantidos presos por goblins armados e vio-

lentos. Os goblins atacam os aventureiros e também lançarão mão de ameaças e chantagens caso vejam que a luta está perdida. Dentro de 1d6 rodadas, Xyalargh enviará mais 2 robôs para auxiliar o combate. Caso a luta acabe antes de terminado o tempo, os robôs aparecerão imediatamente assim que os heróis tentarem sair do cômodo levando os duendes. Importante salientar que os duendes da fábrica não possuem natureza agressiva, o que diz que, de forma alguma, eles irão se insurgir contra seus opressores ou ajudar os heróis num combate armado.

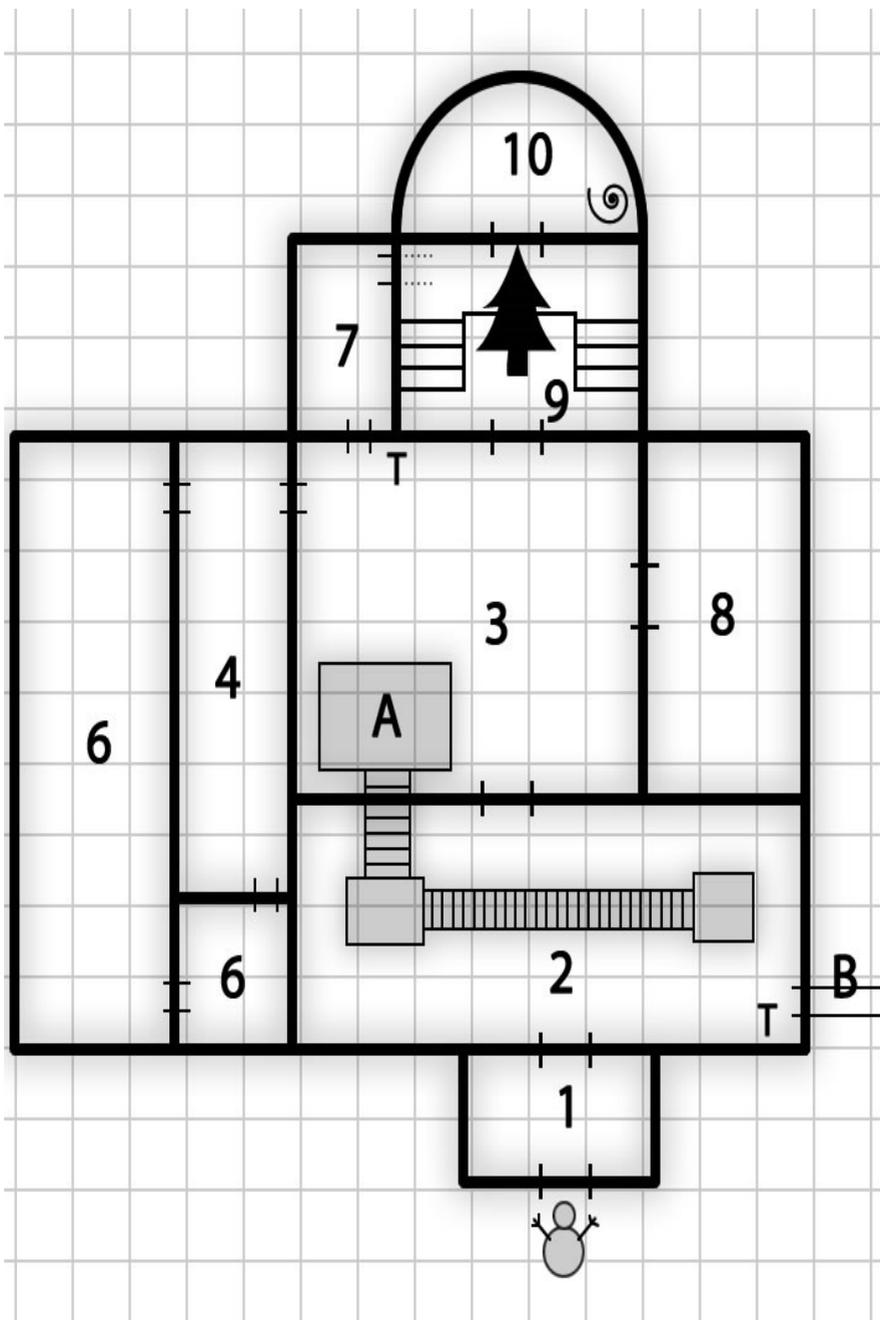
Twarp, o duende mecânico, também poderá ser encontrado aqui.

7. Almojarifado

A porta está trancada. Para abri-la, é necessário acionar a alavanca (T), que não está em funcionamento devido a falta de uma chave, encontrada na área 8.

No almojarifado, são encontradas muitas peças para máquinas, além de produtos de limpeza e derivados. Também é aqui onde pode ser achada a engrenagem necessária para consertar a máquina (A) do Setor de Montagem (3).

Uma porta secreta pode ser encontrada na porção noroeste dessa pequena sala. Ela leva até abaixo das escadas da área 9.



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 INTELCTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia