



A FLORESTA ESMERALDA

Aventura para personagens de 2º a 4º nível

Maya Reyes & Luiz Rincon



A FLORESTA ESMERALDA

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram 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.

Créditos

Autor

Maya Reyes e Luiz Eduardo
Ricon de Freitas

Publicação original

Dragão Dourado #3

Arte da capa

BG-Killey

Adaptação

Homeless Dragon

Diagramação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
A cidade.....	4
O portão.....	6
Conclusão.....	8

INICIANDO A AVENTURA

A Floresta Esmeralda é uma aventura para personagens entre os níveis 2 e 4, e tem um pré requisito importante, é fundamental para o desenrolar da aventura que todos os PJs tenham alinhamento ordeiro.

A cidade

Por algum motivo (de acordo com as aventuras anteriores do grupo) os personagens chegam a uma cidade chamada Lambiar quando já é noite, depois de vários dias de viagem.

“Lambiar é uma cidade de porte médio, situada à beira de uma enorme e impenetrável floresta. Suas construções são de pedra e suas ruas muito pouco iluminadas. Uma fina névoa rente ao chão demonstra quão fria está a noite. No centro da praça principal, uma fogueira aquece um velho sentado, envolto em trapos e mantas.

Cada pessoa que passa (e não são muitas) ouve a mesma pergunta: “Será que uma boa história não vale uma mísera moeda? Eu tenho muitas histórias e quase nenhuma moeda”.

O mestre deve tentar atrair os jogadores para que seus personagens se aproximem do velho, dizendo que a sua voz é bastante agradável, que ficar algum tempo em volta da fogueira nesta noite tão fria parece ser uma ótima idéia, ou que algum passageiro comenta que ninguém deve perder as histórias do velho, que são uma das maiores atrações da cidade. De qualquer modo, quando um grupo de curiosos (incluindo os jogadores) se forma em volta da fogueira, ele começa:

“Quando eu era jovem”- ele olha para

o céu parecendo se lembrar de tempos passados” existiam muitas lendas sobre esta região. Uma delas, sobre a floresta esmeralda, é a que eu mais gosto”.

“Naquele tempo, cantavam os menestréis sobre a magia da floresta impenetrável. Diziam eles que a floresta era encantada e que continuaria sendo até o final dos tempos pois sua mágica provém de uma esmeralda que vive no centro da floresta. Contavam os antigos bardos que seu tamanho se assemelhava ao de um homem forte e robusto, e que ela realmente, vive pois contém em seu bri-lho a sabedoria de todos os tempos.”

O velho dá uma pausa. Com seu cajado, eie puxa uma brasa da fogueira e acende algo parecido com um cachimbo. Ele dá uma tragada, olha as estrelas, a noite sem lua e retoma sua narrativa.

“Parece que ninguém a encontrou até hoje, pois por aqui não se ouve falar de alguém que tenha enriquecido com a venda de esmeraldas, portanto ela deve estar ainda lá, no centro da floresta, esperando por bravos aventureiros”.

Por um momento, o velho parece estar em transe, com o olhar voltado para o fogo. Então ele se levanta, com um pouco de dificuldade.” Obrigado senhores por ouvirem minhas histórias, mas a noite se adianta e devo novamente partir antes do alvorecer”. O velho se dirige a uma das ruelas e sua imagem vai sumindo na escuridão da noite sem lua. Quando se vislumbra apenas um vulto, todos têm a impressão de ver um tênue brilho esverdeado em cima de seu cajado, e, antes que qualquer certeza possa se consumir, não resta nem sombra do contador de histórias.

Se os jogadores forem procurar uma taverna para se hospedar, descobrirão uma

bem perto de onde estavam. Na taverna há um menestrel se apresentando e algum movimento. Se perguntarem pelo velho, todos dirão que ele vive de suas histórias e que mora em algum lugar fora da cidade, não se sabe onde. Ninguém saberá nada sobre a floresta, apenas que é perigosa e envolta em muitas lendas. Uma delas diz que todos os que tentaram ir ao centro da floresta enlouqueceram. Depois de algum tempo, todos os personagens vão acabar indo dormir em seus quartos.

Ao adormecer, todos têm um mesmo sonho no qual vêem um forte brilho verde de onde sai uma voz quase divina: “Venha para a pedra, se você se acha digno dessa honra”. Então, toda luz dá lugar ao rosto do velho pronunciando as seguintes palavras: “Somente aqueles de alma nobre conhecerão a glória da esmeralda.”

O dia amanhece ensolarado e na cidade, todas as pessoas que à noite estiveram com o velho (inclusive os jogadores), não conseguem esquecê-lo e muito menos esquecer o sonho. Até que partem em direção à antiga floresta, mais por uma intensa atração do que por vontade própria.

Os personagens se preparam e partem. Se alguém ficar sabendo para onde eles irão, os chamará de loucos e os aconselhará a não ir.

A partir daí, existem três caminhos possíveis (veja o mapa): descer os rios, ir pela estrada ou simplesmente se embrenhar na mata. Os personagens devem escolher o caminho que vão seguir. O mestre deve permitir que os jogadores escolham o caminho que desejam e acompanhar, pelo mapa, por onde eles passam e os encon-

tros possíveis (os encontros estão indicados por números no mapa e relacionados na lista abaixo).

Tabela 1-1: Tabela de Encontros

1	1 a 6 Aranhas-gigantes atacam os PJs.
2	1 a 8 Ents tentarão afastar os PJs da floresta.
3	6 a 10 Sátiros cobrarão pedágios exorbitantes dos personagens
4	1 a 4 Espíritos da Natureza atacam os PJs.
5	1 a 6 Orcs atacam os PJs.

Aranha gigante

CA 14, JP 15, XP 175, PV 25

1 mordida +3 (2d6+3)

1 ferroadada +3 (1d8+4+veneno)

Veneno, Salto, Teia

Ent

CA 17, JP 13, XP 90, PV 60

2 pancada +7 (2d8)

Animar plantas: cada Ent pode animar duas árvores normais que levarão uma rodada para se desenraizar. É preciso uma rodada completa para que as árvores se desenraizem e comecem a andar. Estas árvores podem mover-se a uma taxa de 3m por turno e lutam como um ente adulta (10 dados de vida). Um Ent só pode animar árvores num raio de 60 metros e só mantém a animação se continuar nesta distância. Se o Ent for incapaz de manter a animação termina.

Sátiro

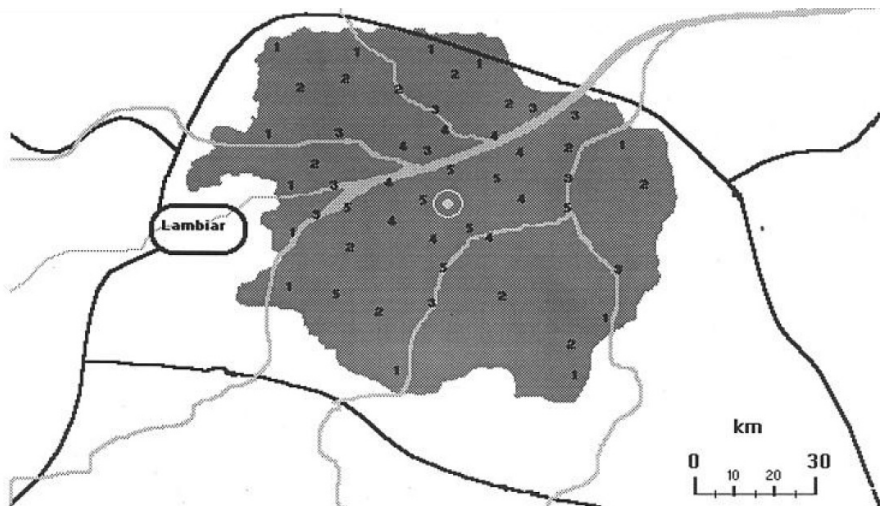
CA 15, JP 14, XP 320, PV 30

2 pancada + 4 (1d4 +1)

1 Arco curto + 4 (1d6 +0)

1 Lança + 4 (1d6 +1)

Melodias encantadoras: Os sátiros podem tocar várias notas musicais com poderes mágicos. Quando usam uma flauta de Pã podem tocar notas que funcionam como as magias : sono, medo, comando e enfeitiçar pessoas. Ouvintes do sexo feminino possuem -2 em suas jogadas de proteção contra tais efeitos.



Espíritos da natureza (1 a 4)

CA 12, JP 14, XP 75, PV 10

1 garra + 2 (1d6 + 0)

Orcs (1 a 6)

CA 16, JP 16, XP 25, PV 14

1 cimitarra +3 (1d6+3)

1 lança +2 (1d6+2)

Obs.: cada vez que passarem por um encontro, e de tempos em tempos, os personagens escutarão, em suas mentes, uma voz que lhes pergunta:

“Você está disposto a abraçar uma nova fé?” ou “Você lutaria por aquilo que é justo?” ou ainda “Você dedicaria sua vida a um objetivo mais nobre?”

Se tentarem reconhecer a voz, lembrarão da voz do velho contador de histórias.

A portão

Ao chegarem ao centro da floresta, tendo passado pelos perigos, os jogadores se deparam com um portão dourado que parece estar ligado ao nada pois seu muro é mágico e não é perceptível aos

olhos comuns. O portão pode ser circundado e a floresta segue como sempre foi, mas se alguém tentar abri-lo (somente os personagens de bom coração conseguem - em termos de jogo, apenas personagens ordeiros) vê-se um lugar encantado e de tanta beleza que talvez não fosse concebível aos olhos humanos.

Uma paisagem de sonho parece se des-cortinar diante de seus olhos. Um enorme jardim florido, riachos cristalinos, árvores carregadas dos mais suculentos frutos e gramados verdejantes, por onde passeiam calmamente diversos unicórnios. Tudo é tão belo e agradável que parece atrair vocês a atravessarem o portão.

O mestre deve tentar atrair novamente os jogadores, dizendo que eles parecem ouvir um chamado dentro de suas cabeças e descrever o jardim como tendo um brilho esverdeado a envolver as plantas e folhas. Se algum personagem que não seja ordeiro tentar atravessar o portão, desaparecerá, como se tivesse sido desintegrado e reaparecerá no ponto onde adentrou a



floresta, completamente desorientado e confuso, balbuciando coisas desconexas. Porém, se alguém bom e justo cruzar o portão, verá toda a floresta se transformar naquele lugar paradisíaco que estava vendo. Todos os unicórnios virão cavalgando de encontro ao(s) personagem(ns) parando a poucos passos e fazendo um cumprimento solene com a cabeça.

Após andar durante algum tempo pelo jardim, uma voz se faz ouvir: “Bem vindo ao jardim esmeralda. Sua coragem e bravura igualam sua honra e bondade. Você se provou digno e por isso merece essa honraria.

Nesse momento, no centro de um lago límpido, surge uma ilha de cristal, onde uma enorme esmeralda bruta repousa no pedestal. Várias pedras cristalinas aparecem na superfície do lago, forman-

do um caminho até a esmeralda. “Venha, venha até a esmeralda e receba seu prêmio”.

Se os personagens caminharem até a esmeralda, sentirão uma paz muito grande envolvendo-os. Se, em qualquer momento, manifestarem alguma desconfiança, ouvirão a voz dizer que não há motivo para suspeitas. Mas, se eles persistirem, serão avisados mais uma vez e, em seguida, avisados de que sua desconfiança não os tornou dignos da esmeralda, sendo transportados para fora da floresta, completamente desorientados.

Saindo de trás da esmeralda, surge o velho contador de histórias, vestindo um brilhante traje de ricos tecidos na cor verde, portando um cajado como o que usou na cidade, só que decorado por uma brilhante esmeralda em sua ponta.

O velho explicará que de tempos em tempos, a esmeralda seleciona um grupo de heróis valorosos para serem seus campeões. Eles recebem o título de Cavaleiros da Esmeralda e sua missão é espalhar a paz e a justiça pelo mundo, recebendo para isso, capacidades especiais. Mas é preciso aceitar com sinceridade a missão, pois só seguindo os preceitos da esmeralda poderão usar seus poderes.

Os poderes da esmeralda

1- a arma preferida do personagem será transformada numa arma mágica que o protegerá do mal (o mestre deve determinar o poder da arma).

2 - os magos e clérigos recebem novos feitiços relacionados a pedras ou à cor verde (a escolha do mestre).

3 - todos recebem ainda um poder especial de se comunicar telepaticamente com a esmeralda, onde quer que estejam, para pedir conselhos ou para enviar mensagens aos seus companheiros.

4 - brasão e emblemas de cavaleiros da Ordem Esmeralda, com todos os privilégios da cavalaria.

Obs.: os poderes da esmeralda desaparecerão se os personagens praticarem atos que não sejam justos e bondosos, voltando após a reparação do mal praticado ou uma penitência imposta pela esmeralda. Após a terceira vez que os poderes forem suspensos, o personagem será expulso da Ordem da Esmeralda e caçado pelos antigos companheiros até ser preso e julgado por seus crimes.

Conclusão

Após isso, os personagens serão mandados pela esmeralda em alguma missão perigosa e arriscada, como seu primeiro teste. A pedra lhes dará, ainda, um ob-

jetivo grandioso pelo qual devem lutar. Cabe ao mestre conceber essa missão maior para os cavaleiros da esmeralda em seu mundo de campanha. Talvez seja combater um reino maligno, ou expulsar os demônios de uma região, ou outra coisa qualquer. O interessante seria dar aos cavaleiros da esmeralda uma missão que fosse próxima do objetivo central da campanha, enfatizando-o e enriquecendo a sua história.

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