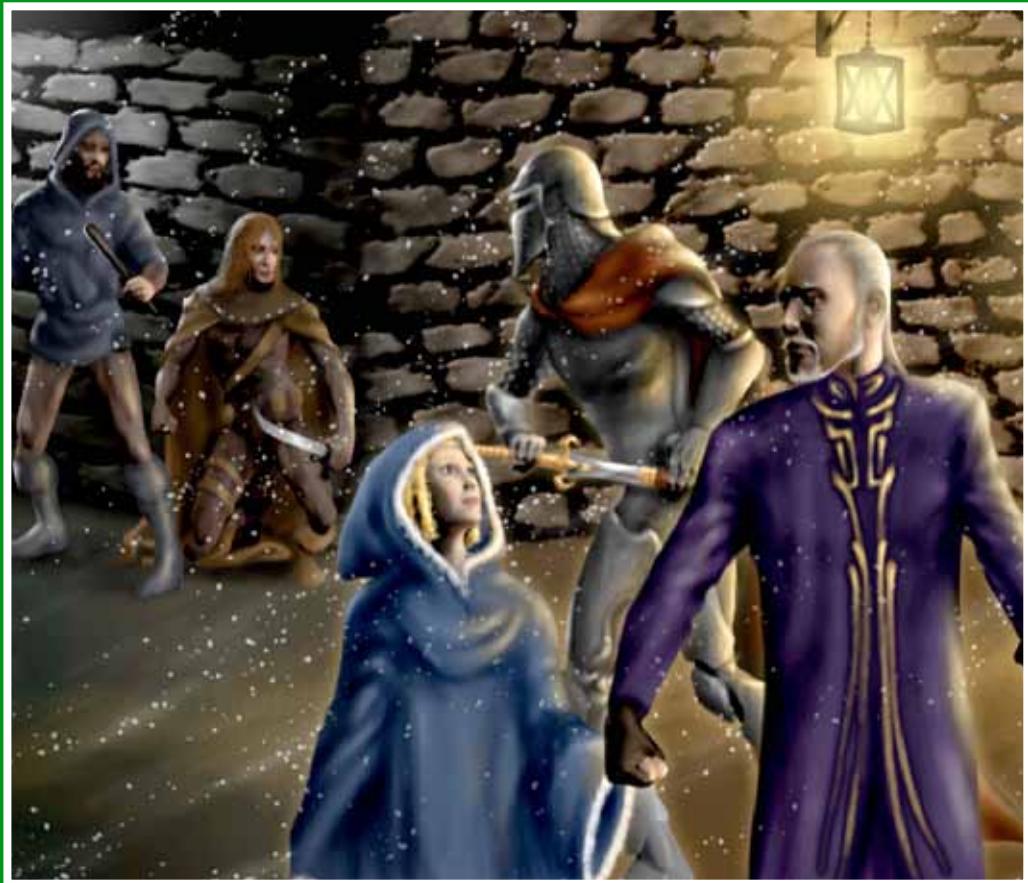


COI



Compilação de Aventuras para Personagens de 1º Nível

Que as AVENTURAS comecem!



Rafael Beltrame

Que as Aventuras Comecem!

CO1 - Para Personagens de nível 1

Introdução

O que esperar destas Aventuras?

“Que as Aventuras Comecem!” (QaAC!) é um módulo para iniciantes tanto no Old Dragon quanto no RPG, trazendo desafios simples mas não menos interessantes para mestres e jogadores.

Isso não quer dizer que os mais experientes não aproveitarão este módulo, pois as aventuras aqui presentes são facilmente adaptáveis a qualquer campanha, podendo também ocorrer como um “intervalo” entre aventuras ou como uma simples missão numa tarde de jogo.

Maiores detalhes dos locais presentes neste módulo serão detalhados em suplementos futuros, mas com apenas um pouco de imaginação, o Mestre pode ligar as três pequenas aventuras em uma aventura só, permitindo que os jogadores explorem as diferentes localidades da região.

Você encontrará no final desse livro, um mapa detalhado com as localidades e arredores de Belars. Palco das três aventuras aqui apresentadas!

Rafael Beltrame

Autor

Rafael Beltrame

Revisor

Antonio Sá Neto

Editor

Antonio Sá Neto

Arte

Cristiano Motta, Dan Ramos, CR,
Ravells e Doug Poppe

Outubro/2011

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br

Índice

Introdução	3
A Catacumba do Necromante	6
O Sino Dourado de Sir Valérius	14
Lobo em pele de cordeiro	18
Mapa de Belars	24

Que as Aventuras Comecem!

Os três pilares do RPG:

QaAC! apresenta três aventuras curtas baseadas no que considero “os três pilares” do RPG:

“Dungeon”: essa categoria visa explorar masmorras, torres abandonadas, cavernas esquecidas ou qualquer outra locação do gênero. Exercita principalmente a exploração e descrição dos ambientes.

“Hack’n’Slash”: nessa categoria, a aventura é mais voltada a derrotar os monstros e saquear seus tesouros. Exercita principalmente a tática de batalha.

Interpretação: a interpretação e a interação (negociação, investigação, cooperação, etc) com os personagens do Mestre são fundamentais nessa categoria de aventura. Exercita principalmente a capacidade de improvisação. O Mestre pode usar diferentes tons de voz, gestos e posturas na mesa para variar e enriquecer a interpretação dos personagens e secundários e monstros.

Em todas as categorias, o trabalho em equipe é fundamental para o sucesso do jogo!

Dando vida à aventura!

Além do mais, o Mestre deve detalhar o cenário, não importa qual seja, acrescentando as percepções dos outros sentidos além da visão, como audição, olfato e tato.

- “Vocês entram numa sala escura como o fundo de um poço, apenas para

se depararem com um par de olhos vermelhos no fundo da sala. O rosnado selvagem da criatura ecoa na sala, e um odor pútrido de carniça toma conta do lugar.”

- *“O conde se aproxima de vocês. Suas roupas e modos demonstram um homem culto, assim como seu olhar de desdém demonstra sua posição social. Um aroma adocicado como dúzias de bouquets de rosas espremidos na cabeça de um prego sufoca vocês, mas parece estar acompanhado do nobre homem.”*

- *“Sentado no fim do corredor úmido está um elfo maltrapilho. De face abatida e olhos abaixados, ele devora um pedaço de carne crua, como se fosse a primeira refeição que fizera em anos. As paredes ásperas têm pequenos conjuntos de traços em vários pontos, como se o prisioneiro contasse o tempo que sua vida está levando para acabar.”*

“Sucesso” no RPG:

Um ponto importante a se entender é que “sucesso” não significa “vencer outro jogador/mestre”, ou “ter alguma vantagem em relação aos outros”. Sucesso no RPG se dá quando todos se divertem, interagindo tanto com os jogadores/mestres quanto com seus personagens. Pode ser a aventura em si “fracasse”, no sentido de que os jogadores não conseguiram completar o objetivo (resgatar a princesa, derrotar o monstro, etc). Contudo, se todos deram boas risadas e deixaram o jogo com uma sensação de ter assistido um bom filme (e desejando uma continuação!), então o jogo foi um sucesso!

Caso você seja um jogador, lhe darei três conselhos:

-Interprete seu personagem. Ele sabe o que ELE sabe, não necessariamente o que VOCÊ sabe.

-Pense “fora da caixa”. Seja criativo, cabe ao mestre pensar em como resolver algo que não consta nas regras, e não a você!

-Colabore com o jogo e os outros. Apesar de seu personagem ser apenas seu, não seja egoísta em relação aos itens e ao tempo que você pretende tomar do mestre. Pergunte, interaja, interprete, mas não monopolize.

E pare de ler AQUI! Caso contrário, você estragará parte da diversão por já saber como as aventuras se resolvem.

Caso você seja o Mestre, também lhe darei três conselhos:

-Seja justo. Não favoreça os jogadores caso eles façam ações impensadas ou inconsequentes. Toda ação tem uma reação, e se eles se acostumarem a jogar sem pensar e sem espírito de equipe, existe uma grande chance de que o jogo logo fique chato para todos.

-Seja flexível. Às vezes uma jogada de dados pode fazer a diferença entre a vida e a morte do personagem. Como você é o mestre, sinta-se a vontade em mudar qualquer tipo de resultado que você tenha jogado e que julgue atrapalhar o jogo. Se todos jogaram bem, interpretaram de acordo, tiveram uma

boa estratégia até então, mas um resultado ruim seu estragaria tudo isso, seja flexível em seu resultado. É para isso que existe o “escudo do Mestre”.

-Seja criativo. Uma falha nem sempre tem o mesmo resultado. Digamos que o jogador errou o ataque: você pode julgar que o inimigo esquivou, defendeu com sua arma/escudo, sofreu apenas um arranhão, etc. O mesmo vale para testes de habilidade, reações, etc. Quando um jogador tenta algo que não está nas regras, lembre-se que o andamento do jogo é mais importante do que perder tempo folhando um livro.

Lembre-se que a palavra do Mestre é palavra final (com bom-senso, é claro).

E que as aventuras comecem!



Que as Aventuras Comecem!

Aventura 1 - Dungeon

A CATAUMBÁ DO NECROMANTE

Durante uma pausa na taverna da vila de Rivils, os heróis são abordados por Farfgard, um homem jovem de estatura média com um bigode ralo, de gestos humildes e fala educada.

Após uma singela introdução o homem pede encarecidamente ao grupo que lhe ajude a recuperar um item de sua família, localizado nas catacumbas de seus ancestrais, e que apesar de ser uma simples peça de couro e cobre, tem grande valor sentimental para ele. Farfgard é admitidamente medroso, e com as histórias de que a cataumba fora tomada por um necromante, ele tem apenas aos bravos heróis para recorrer.

Como curtidor, ele dispõe de 50 moedas para dar ao grupo, mas também pode dispor de algum equipamento caso questionado (equipamentos “não combativos” e feito de couro, como cantis, sacolas, mochilas, etc). Por fim, o jovem curtidor irá levar o grupo até a entrada da cataumba na parte de fora da vila, retornando logo em seguida para sua casa.

A tradição por trás do medalhão é que este sempre é enterrado com o último dono (para que seus parentes falecidos lhe recebam bem no pós-vida), cabendo ao novo dono recuperar o medalhão ao completar 25 anos de idade.

O bisavô de Farfgard fora o último parente rico que ele tivera, visto que seu avô e seu pai perderam gradativamente todo o dinheiro da família em jogos de azar, não deixando legado algum para o pobre curtidor.

Os heróis podem aceitar a missão pela ação de fazer o bem, pelo ouro, ou ainda pelo estímulo do mestre de que um necromante dentro de uma cataumba no mínimo deve ter algum tipo de tesouro para manter seus estudos, ou se for muito antigo, deve ter algum tesouro acumulado.

A real história da cataumba

Em verdade, não existe nenhum necromante nas redondezas. Um grupo de bandidos entrou na cataumba visando saquear os corpos, e acabaram

am encontrando uma passagem para uma mina subterrânea.

Esta mina fora parcialmente explorada no passado, revelando traços de prata em seus veios. Esquecida a muito tempo por alguma razão desconhecida, ela agora é ocupada por Ruffus e sua gangue de bandoleiros.

Temendo que algum morador da vila os descobrisse, Ruffus criou o seguinte plano: alguns de seus capangas se disfarçariam como zumbis, assustando qualquer um que ousasse entrar na catacumba. Assim, eles teriam certo sossego para continuar com suas explorações. O boato do necromante veio naturalmente dos cidadãos, ingênuos e supersticiosos.

A Catacumba

O cenário externo é bem simples, com poucas árvores mortas em volta e alguns túmulos espalhados de maneira não uniforme. A entrada da catacumba é na forma de um arco, possuindo uma grade alta e enferrujada e que aparenta ter sido arrombada com força bruta e algum equipamento.

A grade, contudo, esta encostada e um par de crânios fincados em estacas opostas adornam o arco como algum tipo de sinal. Uma longa escada leva até o interior da catacumba.

1 Um pedestal de pedra com uma placa de aço enferrujada presa. Nela está escrito o nome de várias pessoas, e no pedestal está o sobrenome da família, “Gnord”.

2 Ao contrário da grade da entrada, esta grade se encontra chaveada. Um personagem da classe Ladrão pode tentar abri-la sem dificuldades, ganhando um bônus de 20% devido à má qualidade da fechadura.

Caso ele não consiga da primeira vez, a única maneira aparente de abrir a grade ser arrombando-a, sendo necessário algum tipo de barra de ferro e dois testes de força (mesmo que de personagens diferentes) para estragar a grade e abri-la.

Caso abram deste modo, os bandidos estão atentos aos barulhos.

3 Um buraco de 3 metros fora cavado ali e cuidadosamente coberto.

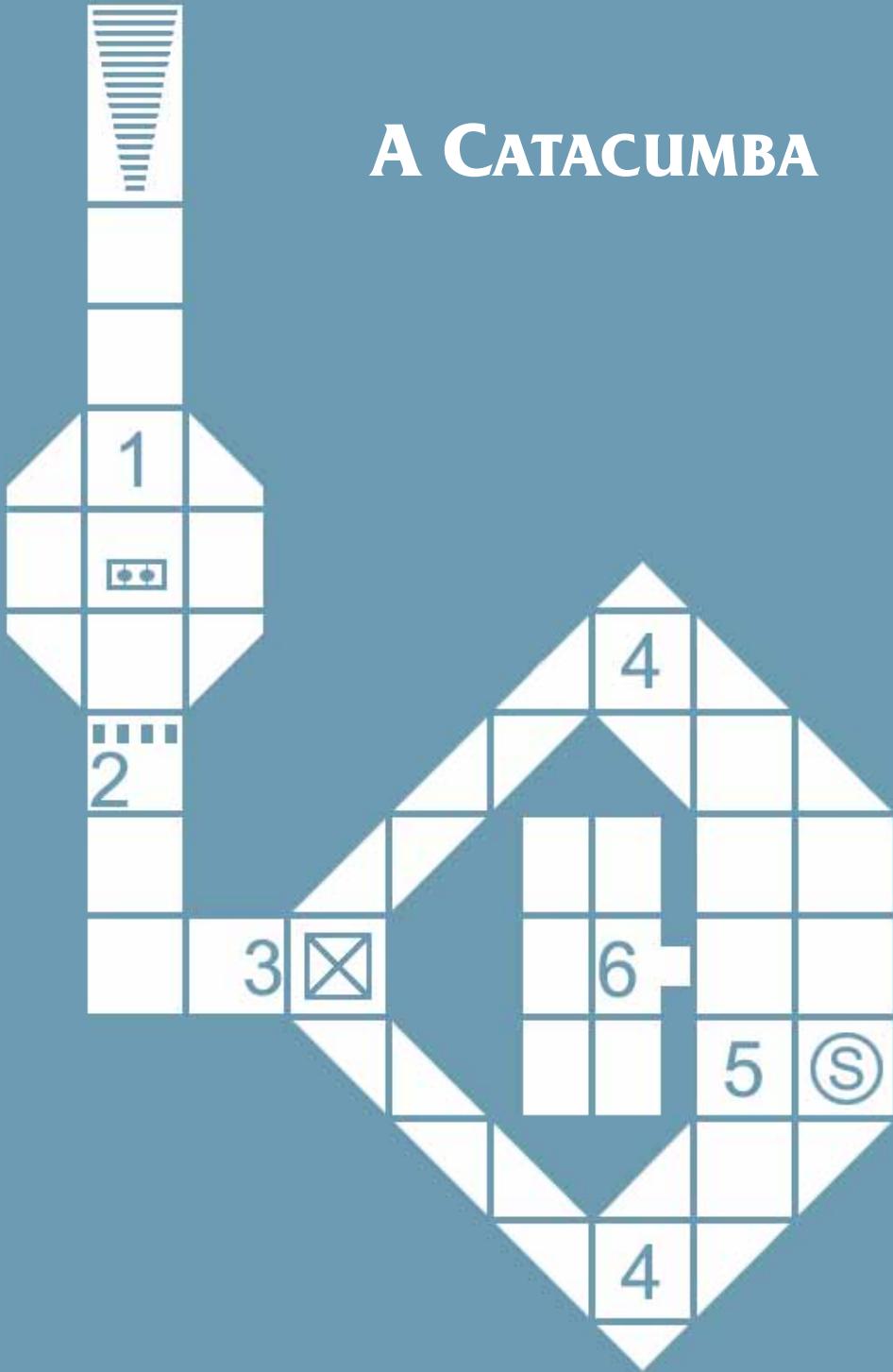
Uma queda causará 1d6 pontos de dano e alertará os bandidos. Tochas iluminam fracamente os corredores desta bifurcação.

4 Em cada corredor encontram-se 2 bandidos fantasiados de zumbis.

Cabe ao mestre descrevê-los como tal (roupas esfarrapadas, rosto desfigurado, odor desagradável...), mas assim que matarem o primeiro permita um teste de Sabedoria aos personagens para que percebam a farsa.

Se forem revistados após a batalha, ficará claro que são homens disfarçados. Eles não usam armaduras e não possuem outros itens além de suas adagas e uma única poção entre o bando, que cura 1d4+1 PV.

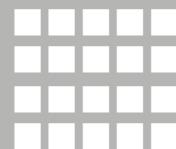
A CATAUMBÁ





Bandido "Zumbi" [médio e Neutro]
CA11 JP16 MV6 M6 P25XP
ATQ 1 adaga +2 (1d4)

BZ1



BZ2



BZ3



BZ4



5 Esta sala grande é onde ficam os corpos da família Gnord. Os túmulos estão divididos pelas paredes, totalizando vinte.

Quatro tochas iluminam o local, mostrando que além dos cadáveres existe uma sala.

No canto sudeste existe um alçapão secreto, escondido com areia, e que deve ser detectado de acordo com as regras do livro.

Caso os jogadores não pensem nesta possibilidade (ou não consigam detectar na primeira tentativa), o Mestre pode instigá-los falando sobre o estranho fato dos bandidos estarem fantasiados de zumbi, ou algo do gênero que os leve a crer que existe mais do que os olhos vêem.

A passagem secreta tem uma escada simples que desce até a mina.

6 Não há iluminação nesta sala. O local fora reservado aos membros mais antigos da família Gnord, e os caixões foram revirados em busca de algo. Uma adaga +1 encontra-se dentro do corpo de um deles, podendo ser localizada apenas com a magia Detectar Magia e somente caso o usuário da magia olhe dentro do caixão.

A Mina

1 Aqui é o por onde os heróis chegam após descer a escada. Existem tochas nas quatro direções, iluminando bem o local.

2 Neste ponto é possível ver os veios de prata na parede, como se fossem linhas brilhantes.

Sinais evidentes do trabalho de extração podem ser observados em várias paredes.

Caso haja um Anão no grupo, ele perceberá que esta escavação é recente e que ao fim do corredor, na área não escavada, existem sinais de desabamento antigos.

Cravadas no chão encontram-se três picaretas e duas pás.

3 - 4 Esta parte parece ter sido escavada a muito mais tempo, e encontra-se abandonada.

Não há tochas no corredor, mas no teto existem runas em alguma linguagem arcana (qualquer personagem "Mago" poderá lê-las sem teste) que dizem "Não há volta, Ade Cor Ter".

Esta última palavra é "retroceda" ao contrário, e é a única maneira de escapar da armadilha – os heróis devem andar de costas até a saída do corredor.

Quando chegarem ao ponto 4, verão que não há saída, mas ao voltarem (normalmente) pelo ponto 3, acabarão de volta ao ponto 4 e assim por diante até que descubram como sair da armadilha.

Que as Aventuras Comecem!

5 Um tipo de acampamento provisório foi montado pelos bandidos.

As tochas garantem boa iluminação, possibilitando ver duas tendas aos fundos, uma fogueira simples e quatro recipientes grandes (1m de altura) no formato de baldes, usados para transportar a prata.

Caso esta seja a primeira sala que os heróis exploram, pegarão os bandidos de surpresa, entre jogos de carta e uma pausa para a refeição (assim, os jogadores podem fazer sua ação primeiro, sem precisar verificar iniciativa).

Caso contrário, os bandidos irão se dividir nos corredores, tentando pegar o grupo pela frente e por trás.



Bandido [médio e Neutro]

CA11 JP16 MV6 M6 P25XP

ATQ 1 Espada Curta +2 (1d6)

B1



B2



B3



B4



B5

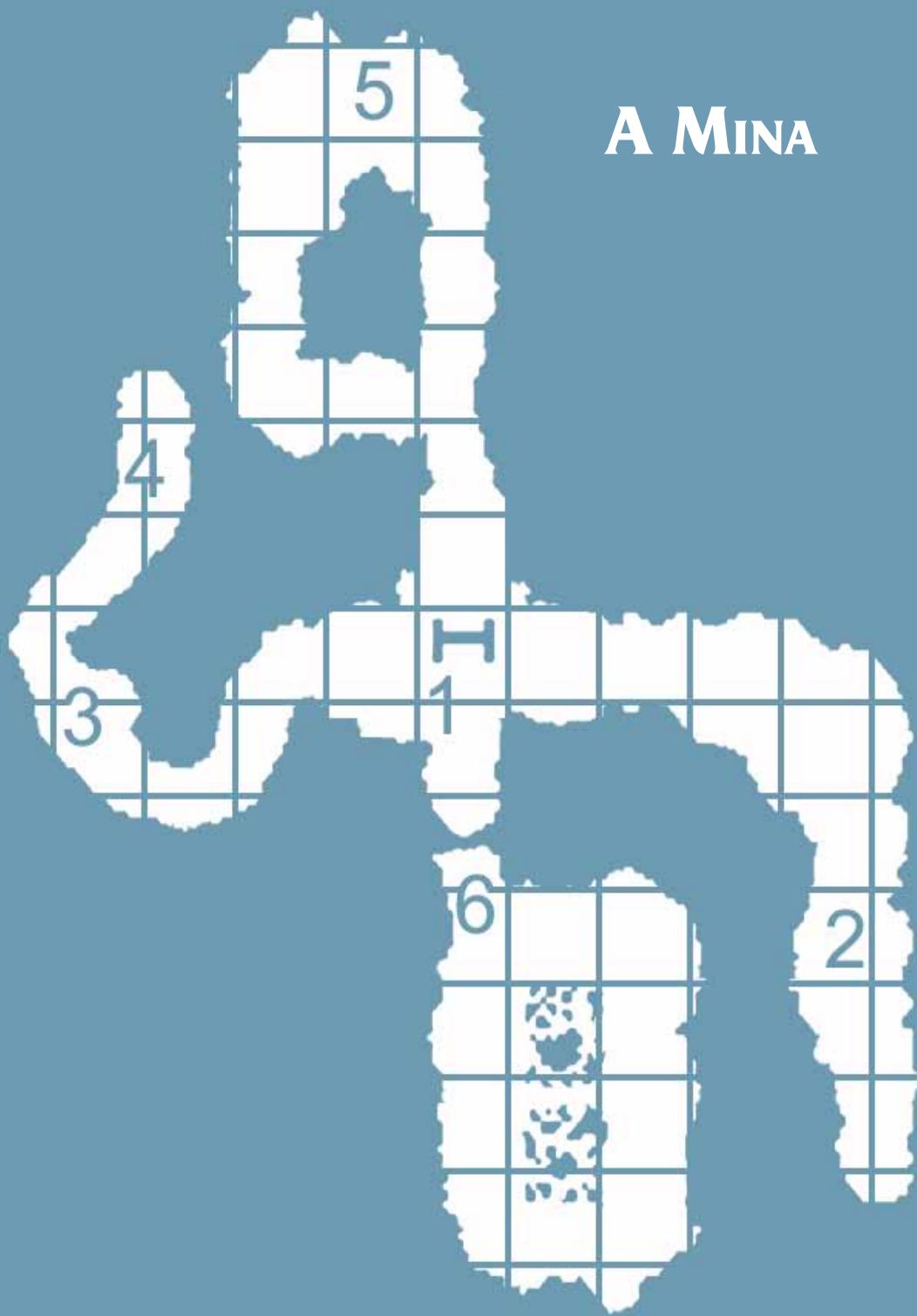


Os bandidos não usam armaduras, mas além do material do acampamento e das armas, possuem dentro de uma caixa, em uma das cabanas:

- 35 peças de prata;
- 20 peças de ouro;
- *Opala, que vale 100 peças de ouro;*
- *Medalhão de couro descrito por Farfgard.*



A MINA



Que as Aventuras Comecem!

6 Este local foi bloqueado pelos antigos ocupantes da mina com pesados blocos de pedra.

Retirá-los seria possível apenas com as picaretas e três testes de Força bem sucedidos. Existe um Atormentado nesta área, que em sua vida fora um minerador abandonado no local.

Assim que os aventureiros entrarem nesta sala sem iluminação e cheia de destroços, ele irá atacar soltando um grito de raiva e tentando cravar garras e dentes no primeiro herói que alcançar.



Autormentado [médio e Caótico]
CA14 JP16 MV4 M12 P100XP
ATQ 1 Garra +2 (1d4+2)
1 mordida +0 (1d4+fúria)

B1



É possível encontrar alguns itens nesta sala, entre os escombros: duas pás quebradas, uma picareta sem o cabo, panos rasgados e um anel de prata na forma de uma tartaruga, com uma safira como casco.

O anel vale 350 peças de ouro e se bem examinado, revela que o “casco” abre, tornando-se um compartimento secreto (está vazio no momento).

ATORMENTADO

(Médio e Caótico | Confinamento)

Encontro: Especial

Prêmios: 10% | 100 x.p.

Movimento: 4

Moral: 12

FOR 14	CON 10	SAB 0
DES 10	INT 0	CAR 3

C.A: 14

J.P.: 16

D.V.: 2

Ataques: 1 garras +2 (1d4+2)

1 mordida (1d4 + fúria)

O Atormentado é um tipo de morto-vivo cuja origem exata é misteriosa. Sabe-se que são criados quando uma pessoa é confinada num espaço e acaba morrendo pelas condições adversas.

Algumas teorias dizem que são criados quando forças negativas extra-planares têm acesso à alma do pobre desafortunado. Outros acreditam que algum deus maligno corrompe a alma da pessoa que está para morrer e a coloca de volta no corpo em decomposição, causando loucura e fúria cega.

De qualquer maneira, um Atormentado sempre ataca a primeira pessoa que ele vê, tentando rasgar-lhe a carne com suas garras e dentes como um animal selvagem.

Sua mordida pode causar um ataque de fúria em seu alvo, que irá atacar o primeiro alvo vivo que enxergar, caso não passe numa Jogada de Proteção (com bônus de Constituição). Este efeito dura por 5 rodadas ou até que ele mate o alvo; acredita-se que a saliva de um Atormentado pode ser usada para fazer poções de fúria berserker.



Atormentado.

Que as Aventuras Comecem!

Aventura 2 - Hack'n slash

O SINO DOURADO DE SIR VALÉRIUS

Sir Valerius fora um destemido cavaleiro, defensor dos necessitados e inimigo dos opressores. Seus feitos estão presentes nas mais clássicas músicas dos bardos e recentemente imortalizados em um sino dourado, celebrando os 110 anos de seu falecimento.

Este sino, criado por um humilde e habilidoso artesão local, é um “presente político” da vila de Hamming para sua cidade irmã, Belars, que recentemente fora unidas através das forças de um novo senhor, Lorde Karhn.

Lorde Karhn conquistou toda a região que abrange várias cidades, vilas e aldeias, incluindo Hamming e Belars, e impôs que todas as áreas por ele governadas se tratassesem como irmãs.

Abandonando uma antiga rixa de décadas (cujo motivo já esquecido varia dependendo de quem conta a história),

Hamming e Belars assinaram um acordo de cooperação mútua, e Belars presenteou Hamming com uma estátua de bronze do Lorde Karhn. Hamming é conhecida pelos artesanatos em metais, e secretamente desdenhando o presente, resolveu retribuir com algo que fosse muito mais esplendoroso do que a estátua, surgindo então a idéia do sino dourado de Sir Valerius.

Pesando quase 100 quilos, o sino tem 1,50m e é adorado com figuras em alto relevo e filetes de prata, numa combinação bela e ostentosa.

Sendo uma vila em crescimento, Hamming recebe todo o tipo de pessoa, em sua maioria forasteiros em busca de descanso ou emprego.

O Conselho da vila decide então que um grupo de aventureiros seria o ideal para auxiliar na escolta do sino, dev-



endo viajar discretamente como uma simples carga. Soldados e procedimentos mais ostensivos chamariam a atenção de possíveis bandidos da estrada.

Ganchos para iniciar a aventura

Caso os aventureiros procurem uma taverna para descansar, comer, etc, encontrarão um local chamado “Taverna do Ancião”.

O local é bem movimentado, apesar da comida mediana e é dirigido por um homem forte de barba para fazer e braços grossos chamado Hesson.

Caso lhe dêem alguma moeda por informação, ele contará que Collins, um dos membros do Conselho da vila, está procurando por heróis que queiram moedas de ouro em troca do serviço de escolta até a cidade de Belars.

O tavernheiro nada sabe sobre o sino, e não tem idéia do motivo da escolta.

Dentro da taverna existe um mural para solicitação de serviços.

Caso os heróis resolvam investigar a taverna antes de falar com o tavernheiro, encontrarão o pedido de escolta de Collins, prometendo 20 moedas de ouro para cada.

Por fim, caso os heróis não entrem na taverna, alguns mercadores comentam próximo a eles que um senhor do Conselho da cidade está oferecendo um trabalho fácil em troca de uma boa quantia de ouro, mas que como

simples mercantes, não se arriscariam a possíveis contratemplos típicos das estradas.

A Aventura

Após entrar em contato com o senhor Collins (não é difícil achar a sede do Conselho), este irá explicar que precisa de transporte para Belars e que levará consigo um antigo móvel de madeira maciça (que teria valor sentimental) para um amigo que mora na cidade.

Isto é mentira: ele apenas não quer revelar o sino para os heróis, temendo algum tipo de trapaça vindo de seus futuros guarda-costas.

Collins pagará 20 moedas de ouro para cada (caso os Jogadores não tenham um parâmetro, é o suficiente para comprar duas espadas longas!), e sua oferta não passará de 30 moedas de ouro.

Caso concordem com as 20 moedas, Collins providenciará comida para eles, nestes dois dias de viagem até Belars.

Eles viajarão a pé, mas a pequena carroça de Collins pode acomodar uma pessoa ao seu lado (e o sino na parte de trás, encaixotado).

Primeiro dia de viagem

A estrada até Belars atravessa uma floresta pouco densa, sendo bem marcada no chão, (sinal de que é utilizada com freqüência).

Ao entardecer, um goblin batedor es-

Que as Aventuras Comecem!

preita os aventureiros, perseguindo-os pela floresta.

Os aventureiros perceberão o goblin apenas se passarem em um teste de Sabedoria, jogado pelo Mestre em segredo, ou seja, escondendo dos jogadores o resultado dos dados. (que não deve notificar sobre o que se trata o teste – o simples rolar de dados irá deixar os jogadores preocupados).

Se avistado, irá fugir e será incapaz de ser encontrado em meio à mata.

Neste caso, os goblins não atacarão à noite, e tentarão atacar os heróis na travessia da ponte, encontrada no segundo dia de viagem, um pouco antes da cidade.

Caso os heróis não avistem o goblin, ele chamará seus companheiros e atacarão à noite, no momento que acharem mais oportuno.

Segundo dia

O segundo dia de viagem parece tranqüilo.

Se os heróis não enfrentaram os goblins na madrugada, deverão enfrentá-los na emboscada da ponte nestes segundo dia.

Camuflados com barro e plantas, os goblins esperam nas margens do rio, embaixo da ponte.

Assim que a carroça estiver no meio, eles atacarão.



O ataque dos goblins

Apesar de covardes, eles não são estúpidos. Seu estilo de vida lhes ensinou certas artimanhas.

À noite, eles têm a vantagem da escuridão para se esconder, e irão preferir atacar dos arbustos com seus arcos, espalhados de maneira circular (tentando fazer os heróis se separem).

Cada goblin têm 4 flechas de pedra.

No caso da ponte, eles podem atacar dos dois lados, e ainda tentar cortar as cordas que seguram a ponte.

Em 2 rodadas de trabalho ininterrupto uma das cordas pode ser partida, forçando os heróis a um teste de Destreza para não cair na água.

Se mais 2 rodadas passarem, outra corda será cortada, e a ponte irá cair ou virar.

O rio não é fundo, mas será trabalho-
so retirar o sino da água!

	Goblins [Pequeno e Caótico]
CA13	JP16
MV4	M6
P25XP	
ATQ 1 Espada Curta +2 (1d6)	
1 Arco Curto +1 (1d6-1)	
G1	
G2	
G3	
G4	
G5	
G6	
G7	
G8	

Os goblins possuem no total 24 peças de cobre, 5 de prata e 2 de ouro, além de uma poção de cura leve (para saber mais sobre poções, consulte o livro de regras).

Conclusão

Muito pode acontecer no desfecho, dependendo das ações dos personagens. Collins pode ser ferido, o sino pode ser capturado pelos goblins ou até mesmo cair na água.

De uma forma ou de outra, a cidade de Belars espera pela entrega do sino, e caso não ocorra, em dois dias enviará um especialista em artesanato (escortado por alguns guardas) para verificar o porquê do atraso.

Caso Collins esteja vivo, fará de tudo para que o sino seja entregue e que o grupo colabore para tal.

Que as Aventuras Comecem!

Aventura 3 - Investigação e Interpretação

LOBO EM PELE DE CORDEIRO

Kelt é um vilarejo movimentado, situado próxima à velha ponte que leva até a Belars, cidade famosa por suas tavernas e muito visitada por todos os tipos de aventureiros e mercenários.

Kelt produz artigos derivados da criação de vacas e galinhas, sejam eles utensílios, alimentos ou decoração.

A Guilda dos Criadores de Galinhas de Kelt tem estado bem preocupada com o recente sumiço de suas galinhas.

Rastros indicam que algum animal de porte médio (provavelmente um lobo) está atacando os galinheiros do vilarejo – as marcas ao redor parecem confirmar, causando prejuízo aos criadores de galinha.

Faz apenas três semanas que os ataques começaram, mas os criadores estão ficando preocupados.

Dos dez membros da guilda, apenas dois não foram atacados. A princípio o fato levantara suspeitas sobre estes dois -Champs e Theo-, fazendo com que ambos ficassem sob observação.

Como os ataques continuaram, eles acabaram inocentados, mas mesmo assim são vistos com maus olhos pelos outros membros.

Não tolerando mais as suspeitas, Theo oferecerá uma recompensa a quem desvendar o mistério por trás do tal ataque dos lobos.

A Aventura

Os aventureiros podem estar indo para Belars, em busca de oportunidades de aventuras ou simplesmente para reabastecer seus equipamentos.

A três dias de viagem da cidade encontrarão o vilarejo de Kelt, onde podem repousar da longa viagem antes de continuar seu caminho.



A única taverna no local chama-se “Galo Dourado” e está bem movimentada.

Ela é aconchegante e simples, e parece que todos os freqüentadores no momento são camponeses descansando após mais um dia de trabalho.

Theo estará lá e reconhecerá que os aventureiros são forasteiros com possibilidades maiores do que os outros simplórios locais que tentaram lhe ajudar.

Em troca da ajuda, ele poderá lhes dar uma recompensa (ver a seguir).

Caso eles não queiram parar no vilarejo, irão perceber que dois camponeses jogam algum tipo de jogo de dados, e ao reparar nos heróis forasteiros, um deles (Theo) irá abordá-los e perguntar se não gostariam de ajudá-lo em troca de uma recompensa.

A Recompensa de Theo

Quando Theo era criança, ajudou a libertar uma criança presa numa armadilha para animais selvagens na floresta.

Ele a trouxe para casa, onde seu único parente vivo, o avô, ajudou-o a cuidar da menina por quatro dias, até que ela recobrasse a consciência.

No quinto dia a menina despertou assustada, mas Theo e o avô a acalmaram e lhe disseram para não se preocupar, que ela ficaria bem.

Na noite do mesmo dia, um druida apareceu na casa deles, e muito feliz, agradeceu por terem encontrado sua

sobrinha.

Como gratidão, deu um anel para o avô de Theo, que mais tarde viria a dar o presente para seu neto.

Theo só passou a usar o anel depois que o avô falecera, mas tão logo o colocara, achou que estava ficando louco!

As galinhas xingavam ele, as vacas reclamavam da falta de chuva e os cães pediam comida!

Acreditando que o anel fosse amaldiçoado, retirou-o do dedo e colocou numa caixa de madeira, onde guarda até hoje.

O anel na verdade é um item mágico ordeiro que permite ao usuário entender o que os animais falam, mas não que converse com eles.

Tendo medo de usar o anel (e talvez ser julgado como bêbado ou louco), Theo dirá que gostaria muito de dá-lo como recompensa à quem o ajudar, não revelando sua origem.

Na verdade, ele apenas quer se livrar do anel, mas teme que se simplesmente jogá-lo fora, o espírito de seu avô pode se aborrecer e castigá-lo.

Ele insistirá que os aventureiros o levem, falando em “honra”, “compromisso” e o que mais for necessário para convencer os aventureiros a levar o anel.

O Problema

Renvar, um ganancioso membro da Guilda dos Criadores de Galinhas de



Kelt, armou um plano para ganhar mais dinheiro: contratou um jovem aprendiz de caçador do vilarejo para que roubasse as galinhas à noite, deixando rastros de lobo no local.

O menino, chamado Luccius, deseja acima de tudo sair de Kelt e ir morar na cidade, mas para isso precisaria de dinheiro.

Ganancioso, decidiu usar seus conhecimentos como aprendiz de caçador e ajudou Renvar em troca de algumas moedas de prata.

Ele foi instruído a não roubar de duas pessoas: Theo e Champs, dois dos maiores criadores de galinha de Kelt. Assim, as suspeitas cairiam sobre eles, e Renvar poderia repor as galinhas roubadas por Luccius com as de seus companheiros da Guilda.

Luccius é filho do único caçador local, Volk (casa 1), que mora próximo na floresta que faz divisa com o vilarejo. Além de Luccius, Volk tem um filho mais velho chamado Darmir, que também é um aprendiz.

A comunidade de maneira geral não tem informações importantes sobre o caso, e os criadores de galinha darão as seguintes dicas:

1-Theo (casa 2): não sabe por que suas galinhas não são roubadas, mas está farto das acusações. Ele diz que já pediu ajuda à Volk, o caçador, para que fique de olho nos lobos, mas este diz que até agora não conseguiu encontrá-los nas redondezas.

2-Champs (casa 3): assim como

Theo, não sabe de nada, mas suspeita de Theo e evita sair de casa para se incomodar com os outros.

3-Renvar (casa 4): é o culpado, mas usará de mentiras para dizer que já viu um homem parecido com Theo rondando seu galinheiro, à noite. Dirá também que Champs não parece boa pessoa, sempre fechado em sua casa.

Quando perceber que os heróis estão investigando, Renvar dirá a Luccius para esperar até os aventureiros saírem do vilarejo para retomar os furtos.

Apesar de não convidar ninguém a entrar em sua casa, é possível encontrar embaixo de uma mesinha alguns pêlos de lobo que caíram da roupa de Luccius, da última vez que esteve aqui.

4- Bob, Gurth e Eruh (casas 5, 6 e7): esses três são influenciados pelos demais membros. Qualquer idéia proposta a eles lhes parece plausível. Não tem um partido em relação a quem é o culpado.

5- Benny (casa 8): o mais velho dos fazendeiros, diz que isso tudo é culpa dos dois, que devem estar tramando juntos. É ranzinza e não dará muita atenção aos heróis.

6- Misslyn (casa 9): a única mulher da Guilda é uma senhora de 40 anos, viúva e bem apessoada. Sente-se muito carente por atenção e irá ajudar os heróis, dando atenção especial ao que tiver o maior atributo de Carisma (masculino).

Que as Aventuras Comecem!

Ela não sabe quem foi, e está mais interessada em arranjar um novo marido do que cuidar das galinhas.

Contudo, acha que o estrangeiro Valdgar é um homem estranho, e sua casa é cheia de peles de roedores.

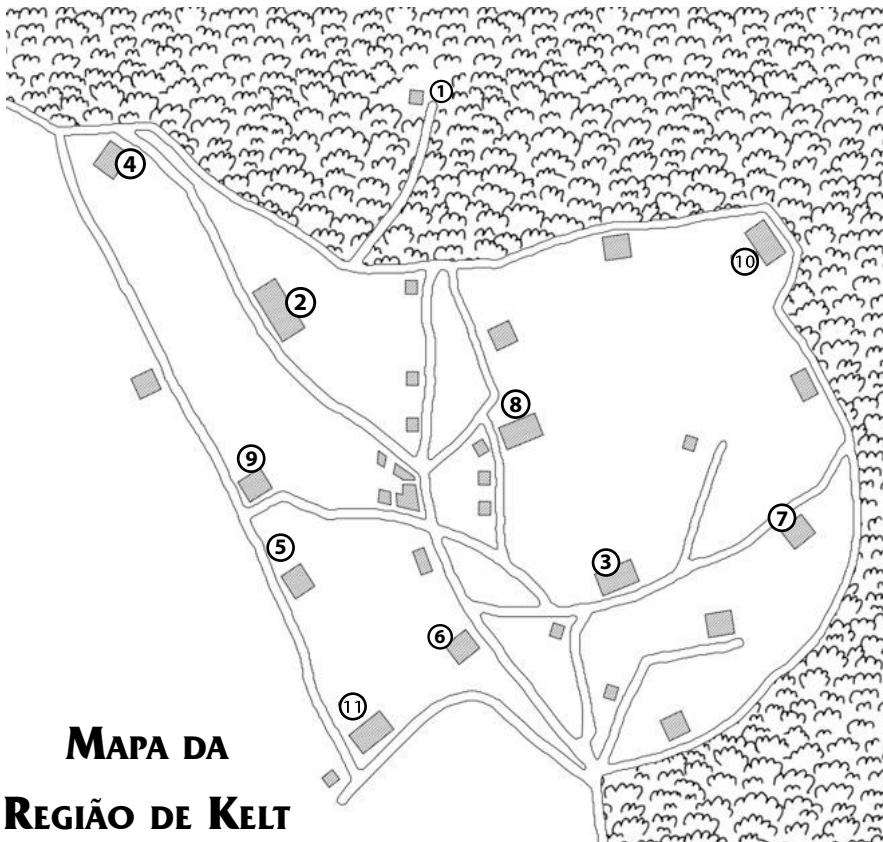
7- Pequeno Henry (casa 10): Pequeno Henry é um homem gordo, com 120 quilos e 1,60m. Ele é novo no ramo de galinhas, tendo experiência anterior em outra vila, com porcos. Mudou-se depois que brigou com a ex-esposa, que acabou ficando com sua criação

de porcos e a casa.

Ele acha que todos nesse viarejo são estranhos, se comparados com seus antigos compatriotas do sul.

Henry diz que não sabe por que um lobo se daria ao trabalho para atacar galinhas, visto que na floresta tem muito mais animais para ele caçar.

8-Valdgar (casa 11): homem alto e loiro, com rosto inexpressivo e postura desleixada. Ele desconfia de Champs, já que tem desavenças com ele por causa de antigas dívidas de jogo.



**MAPA DA
REGIÃO DE KELT**

Além das galinhas, Valdgar é um artista e ceramista que se dá muito melhor com a argila do que com as galinhas, preferindo vender seus produtos de cerâmica a cuidar do galinheiro.

Valdgar era taxidermista em seu antigo lar, e se convencido a ajudar observará após algum estudo que as marcas do lobo são falsas.

Dicas e possíveis maneiras de solucionar o caso:

Uma das maneiras de solucionar o caso é fazer com que Valdgar colebre, usando seus conhecimentos como taxidermista.

Como ele não dá muita bola para as galinhas, nem se deu ao trabalho de investigar a fundo, mas caso os aventureiros consigam que ele ajude - seja oferecendo dinheiro ou comprando sua arte - ele pode ser de grande valia.

Valdgar pode descobrir que as pegadas são falsas, e que a pessoa que mais entende de rastros em Kelt é Volk, o caçador.

Falar com Volk também pode ajudar. O caçador é experiente, mas não se mistura muito com outras pessoas, nem mesmo as do vilarejo. Ele pode ajudar a investigar se for pago (algo que nenhum membro da Guilda fez, fora Theo), mas seu conhecimento se limita à rastros. Ele pode ver, caso contratado, que as pegadas dos lobos são falsas e que existem pegadas de alguém menor, talvez um menino, e que ele tentara disfarçar (com certo sucesso) seu rastro junto ao do "lobo".

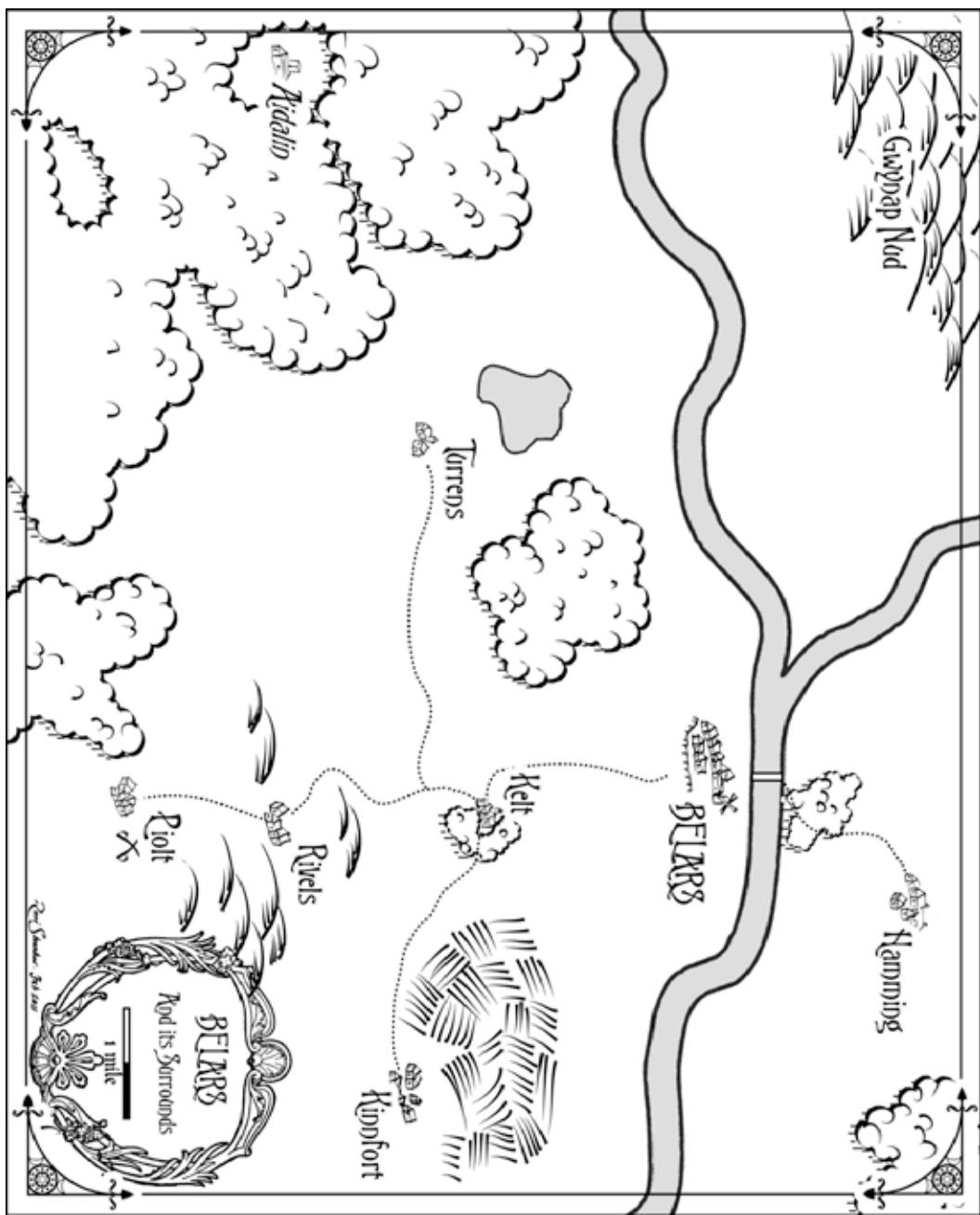
Luccius, ao lado do pai, irá parecer nervoso (um teste de Sabedoria pode detectar isso) e se pressionado pelos heróis (deixe que os jogadores interpretem ao invés de fazerem um teste) irá contar a verdade

Por fim, não existem maneiras corretas de solucionar o caso e os jogadores podem pensar nas mais diversas possibilidades.

Contudo, como Mestre, cabe a você dar dicas o suficiente para que eles tenham pelo menos algumas idéias. Não tenha receio de mudar alguns detalhes na aventura, caso ache que faça mais sentido com as idéias dos jogadores.

Leia bem sobre a história e sobre os criadores de galinha: esta é uma oportunidade de exercitar sua capacidade de interpretar diversos personagens diferentes, sejam os estrangeiros Valdgar e o Pequeno Henry, com possíveis sotaques e trejeitos diferentes, ou o velho Benny e a solitária Misslyn, cidadãos conhecidos por todos da Kelt pelas atitudes emotivas.

A premiação em pontos de experiência pode varia de 300 a 600 xps, dependendo do seu julgamento.. A grande experiência dessa aventura é a interação social dos personagens, por isso incentive os jogadores a interpretarem seus personagens de acordo com sua classe, raça e crenças. Além do mais, o chefe da Guilda irá premiar o grupo com 200 moedas de ouro (no total), e a gratidão da Guilda dos Criadores de Galinhas de Kelt.



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), notation, 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, persons, 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