



OS MAGOS DE KELDARAND

Aventura para personagens de 3º a 5º nível

Martin Freire & Ygor Esteves



OS MAGOS DE KELDARAND

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

Martin Freire & Ygor Esteves

Publicação Original

Revista Dragão Dourado #2

Adaptação

Homeless Dragon

Diagramação

Ninja Egg RPG

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

Os Magos de Keldarand é uma aventura que foi publicada originalmente na extinta revista Dragão Dourado. Ao contrário da Dragão Brasil, que teve uma longa vida, a Dragão Dourado teve apenas seis edições. Essa aventura colocará os jogadores em uma importante missão: ajudar o governo de uma importante cidade a obter o conhecimento de uma magia, cujo segredo é guardado pelos Magos de Keldarand. Os jogadores terão que encontrar os magos e provar à eles que são dignos de tal conhecimento.

ÍNDICE

Ambientação.....	4
A viagem.....	4
A cidade de Keldarand.....	5
Finalizado.....	7
Informações extras.....	7

INICIANDO A AVENTURA

Ambientação

Seadora é uma cidade de médio porte que está em pleno crescimento, tanto econômico como territorial, é considerada a pérola do litoral.

Perto de Seadora, está o arquipélago de Crolfir, um grupo de quatro ilhas que tem um governo próprio e é famosa por seu comércio, mas os constantes ataques de piratas tem colocado em risco a economia das ilhas.

A solução por eles encontrada foi pedir ajuda aos Magos de Keldarandd, cuja biblioteca contém informações sobre um encantamento que certamente será a solução para os seus problemas. Para seguir até a cidade de Keldarandd foi definida uma delegação, e ela será composta por representantes do governo das ilhas, um clérigo, um mago e uma escolta armada. Os personagens serão contratados pelo conde da cidade para acompanhar a delegação. Eles deverão garantir que os senhores das ilhas recebam a magia dos sábios de Keldarandd. Correm rumores de que os piratas tem espiões infiltrados na corte das ilhas; Para evitar uma sabotagem o grupo se separou em dois: os PJs e um nobre chamado Rulcord (que deverá ser protegido) vão na direção certa enquanto o resto procurará atrair a atenção dos espiões e sabotadores.

A viagem

A viagem de navio dura três dias e passa sem incidentes até o porto de Itija. Keldarandd fica a quatro dias seguindo por uma estrada de pedra com estalagens pelo caminho. Sem que saibam, os PJs estão sendo seguidos por quatro assassinos e um mago, bem discretos (roupas sim-



ples, armas escondidas, cavalos comuns). Como a estrada é movimentada, é quase impossível perceber que estão sendo seguidos.

No segundo dia, quando começa a subida do planalto, o tempo fica nublado e os bandidos chegam primeiro na única estalagem que pode abrigar os PJs antes da parte mais íngreme da subida.

No meio do terceiro dia, um grupo de oito orcs e um ogro se divertem cobrando pedágio dos viajantes (os orcs são inteligentes e todo o grupo sabe se esconder muito bem). Aparecem para os PJs quatro dos oito orcs e o ogro, os demais estão escondidos e armados com arcos longos. O que parece ser o líder deles diz:

Para passar por aqui terão que pagar 5 moedas de ouro por pessoa ou matarmos todos.

Se os PJs decidirem pagar para evitar uma batalha e proteger Rulcord, os orcs receberão o dinheiro e deixarão que prossigam, caso contrário eles atacarão.

Orc (8)

CA 16, JP 16, XP 280, PV 35

1 cimitarra +3 (1d6+3)

1 arco longo +2 (1d6+2)

Ogro

CA 15, JP 14, XP 240, PV 30

1 clava gigante +6 (2d8+5)

Se os orcs forem derrotados, os PJs encontrarão armas comuns e com o orc que parecia ser o líder do bando encontrarão uma espada +1 (caótica).

A próxima estalagem, Olho de Cobra, é bem estranha, mal iluminada, frequentada por pessoal mal encaradas e pouco falantes. Fica no final da subida. Na verdade, é um esconderijo de ladrões e mercenários, que têm como acordo não roubar e não matar ninguém na região. A quebra do acordo é punida com a morte. Com esse clima, a noite se torna tensa para os aventureiros.

Na cidade de Keldarand

A estrada para a cidade é plana. Os aventureiros chegam no final da tarde. A cidade é grande. O castelo do barão e a igreja são as maiores construções. São bem recebidos e passam uma noite tranqüila no castelo. A audiência com o barão será no dia seguinte. Nesta noite, o barão reunirá seus conselheiros para colher informações sobre a missão do grupo. Quando, no dia seguinte, eles explicarem ao barão o que pretendem, ele dirá que não tem influência sobre os magos. O grupo terá que ir pessoalmente pedir o seu auxílio. Se forem respeitosos e interpretarem bem os seus personagens, o barão dará

a eles uma carta de recomendação, e não aparecerá mais para o grupo. O nobre Rulcord fica furioso e manda o grupo procurar a biblioteca (faça isto da forma mais afetada e agressiva possível, típico de nobre arrogante contrariado) e se tira para os seus aposentos.

A biblioteca

A biblioteca fica a poucas horas de viagem, e o grupo fica sabendo que os sábios de lá não gostam de visitas. Caso tenham a carta de recomendação do barão, serão bem recebidos e tratados com respeito. Caso contrário, os magos serão um pouco arrogantes, tratando-os como subordinados. Os magos não estão interessados em bens materiais, não se impressionam com brasões ou títulos de nobreza e certamente não darão seu conhecimento de graça. Eles exigirão algumas tarefas aos aventureiros em troca do conhecimento que vieram buscar. A seguir, as tarefas impostas aos aventureiros.

A erva do círculo de pedra

Em uma região próxima, mas barrenta e pedregosa, existe um velho círculo místico de pedra há muito abandonado. Lá, e somente lá, nasce uma erva amarelada. A missão é colher duas folhas desta erva, não mais que isso (como adverte o mago que lhes passa a missão). A única o que não foi dita é que uma tribo de ogros mudou-se para essa região. A ida será sem incidentes, mas seus rastros serão vistos pelos ogros, que encontrarão o grupo voltando de sua jornada. É um grupo de caça liderado composto por três ogros.

Ogro (3)

CA 15, JP 14, XP 240, PV 30

1 clava gigante +6 (2d8+5)



O eremita

Bem sucedidos na primeira, outra missão é dada. Um eremita (um velho sábio excêntrico) vive em uma cabana à beirada um lago. Este ancião entrega regularmente seus escritos sobre filosofia e história antiga à biblioteca. No entanto, ele deixou de entregar seus últimos manuscritos. Eles querem que o grupo acompanhe um de seus aprendizes até a cabana e descubram o que aconteceu. O ancião está vivo e bem, mas a região em que vive está infestada por grifos. Estas criaturas partirão em breve, mas, enquanto isso, o sábio (que não possui poderes mágicos ou qualquer habilidade de luta) não pode sair. Ao chegar perto da cabana, o grupo deverá fazer um teste para perceber os grifos se aproximando. Caso consigam, os grifos atacarão fazendo carga, voando para atacá-los no chão. Se não os perceberem, não somente farão a carga como atacarão de surpresa, voando silenciosamente. Nesse momento estão na área da cabana um bando de três grifos.

Grifo (3)

CA 17, JP 12, XP 670, PV 50

1 mordida +8 (2d6+6)

2 garras +5 (1d4+4)

O alquimista

A última tarefa. É preciso entregar intacto um frasco para o alquimista Clorin Dezol na cidade de Keldarandd. E pegar um pergaminho no qual ele garante que recebeu o frasco. O grupo encontra a casa do alquimista e é bem recebido por ele. No entanto, o alquimista, um atlético homem de meia idade é completamente louco, mudando seu humor de maneira incompreensível. Ele não irá escrever bilhete, a não ser que os jogadores o convençam. Ele esquecerá de ter recebido o frasco, passará por períodos de paranóia, nunca consegue se lembrar de escrever a mensagem. De vez em quando, ele muda de personalidade e é possível convencê-lo a escrever o bilhete. Algum tempo depois ele volta ao estado caótico (a critério do mestre). Todas as reações dele

serão dependentes do que os jogadores falarem: se falarem a palavra favor, ele ficará a gressivo, dizendo que nunca mais o servirá (sem dizer a quem havia servido); se falarem amor, ele desabarará em profunda tristeza (falando coisas incompreensíveis sobre uma mulher que amava); se falarem dever ou obrigação, começará a falar orgulhosamente de feitos passados. Se os jogadores o seguirem em sua loucura e não o contradizerem, é possível convencê-lo a assinar o papel.

No entanto, se falarem uma das palavras-chaves ele mudará novamente e todo esforço será perdido.

Finalizando

Os magos entregarão cinco grandes volumes que mostram rituais e fórmulas místicas que controlam o quarto elemento, a água. Para protegê-los, eles usam encantamentos que permitirão apenas aos magos das ilhas abrirem estes volumes sem morrer.

A viagem de volta e a utilização desse conhecimento fica a cargo do mestre.

Informações extras

Algumas informações adicionais poderão ajudá-lo: o informante é, na verdade, o nobre Rulcord, que é um covarde e não tomará nenhuma ação direta contra os personagens; lembre-se sempre que existe um grupo de assassinos cujo objetivo é frustrar a missão, matando todos se necessário, tornando a viagem de volta mais difícil que a ida (alguns piratas podem ser um bom desafio).

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 trademark 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 v1.0 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 Sà 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