Reino de Calisto

VERSÃO BETA 1.0

CENÁRIO DE CAMPANHA

Uma sombra sobre Yuran

Bruno Peres e Giovani Olórin

Talarus

Aventuras Introdutórias

I

Uma sombra sobre Yuran

Bruno Peres e Giovani Olórin

Autores: Bruno Peres e Giovani Olórin
Consultoria editorial: Douglas "Três" Ricardo Guimarães
Revisão: Thaise Rodrigues
Diagramação: Emerson Capuccio
Logotipia: Emerson Capuccio
Ilustrações: Fernando Henrique de Paula

Agradecimento
Esta aventura é uma homenagem a Gary Gygax e Dave Anderson, por suas inestimáveis contribuições ao RPG.
E também a todos que um dia acreditaram em seus sonhos e que sempre souberam que dragões e masmorras são mais divertidos que qualquer outro *hobbie.*

Apoio

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Este cenário de campanha faz parte da coleção *Mundo de Talarus*

Identidade do produto: Os seguintes itens são aqui identificados como identidade de produtos, conforme definido no Open Game License versão 1.0a, Seção 1 (e), e não estão abertas. Conteúdo: Todas as marcas comerciais, marcas registradas, nomes próprios (personagens, divindades, etc), diálogo, contos, histórias, locais, personagens, arte, diagramação e imagem comercial.
(Elementos que tenham sido previamente designados como conteúdo Open Game não estão incluídos na presente declaração.)

Conteúdo aberto: com exceção de material designado como identidade do produto (veja acima), a mecânica do jogo deste produto é Open Game Content, conforme definido no Open Gaming License versão 1.0 a Seção 1 (d). Nenhuma parte deste trabalho que não seja o material designado como conteúdo do jogo pode ser aberta reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

O cenário de campanha *Reino de Calisto* utiliza as regras de Open Game License de Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook, publicado pela Paizo Publishing, LLC sob a Open Game License versão 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast,Inc. Paizo Publishing, LLC, o logotipo golem Paizo e Pathfinder são marcas registradas da Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, da Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing.

Uma sombra sobre Yuran

Esta aventura se passa no reino de Calisto, território pertencente ao mundo de Talarus. Recomenda-se que ela seja lida em sua totalidade pelo narrador que contará a história aos jogadores. Se você for um jogador, não a leia, ou sua diversão estará comprometida. Entregue isto ao seu narrador e deixe-o entender o que acontece no vilarejo de Yuran. Prepare seu personagem e esteja pronto para se aventurar!

Templo do deus da guerra

Como utilizar esta aventura

Você, narrador, deve ter pleno conhecimento de cada parte e do objetivo completo da aventura. Todas as decrições contidas nos boxes são referentes a partes e lugares em que os jogadores poderão interagir e devem ser lidas aos aventureiros. As outras informações, como itens, segredos de monstros, encontros e armadilhas, só devem ser reveladas se necessário e estão dispostas aqui como referência para o narrador do jogo.

Introdução

Esta aventura mostra a corrupção que se instalou no vilarejo de Yuran orquestrada pelo sacerdote local. Os jogadores receberão um pedido de ajuda vindo do templo para que resgatem a orbe sagrada que supostamente foi roubada. Se conseguirem encontrar a tal orbe, quando retornarem à cidade, eles serão acusados pelo roubo e a trama se complicará. Se forem capazes de descobrir que o mal já está por toda parte e corrompeu os cidadãos importantes, deverão ir embora e entenderão que ainda não possuem forças para enfrentar algo tão poderoso.

Personagens

Esta aventura foi criada para ser jogada com até quatro personagens de 1º ou 2º nível seguindo as regras básicas contidas no módulo básico de Pathfinder.

Observações

Caso você já seja um jogador experiente de Pathfinder, perceberá que as fichas de monstros estão adaptadas para uma versão introdutória. Sinta-se à vontade para aumentar a complexidade dos desafios deste folheto.

Parte I – O vilarejo de Yuran

Objetivo: introduzir os jogadores no vilarejo de Yuran e na trama da aventura.

Para entender onde se passa esta história, leia a descrição e todos os detalhes do vilarejo de Yuran. Recomenda-se que estes detalhes sejam explicados aos jogadores ou mesmo lidos na íntegra.

> Conhecido como a última parada para aqueles que pretendem enfrentar os desafios do deserto das Terras Livres e como portão de entrada para o reino de Calisto a quem vem da região norte de Talarus, devido à grande distância que mantém de outros povoados, Yuran é um local cada vez mais diferente do restante do reino. Não existe uma guarda oficial, acredita-se que o próprio deus da guerra proteja o lugar, punindo severamente quem atormentar o sono de seu vilarejo.
>
> E ele o faz através dos poderes da imponente estátua em sua homenagem, que, com seus com quase 8 metros de altura, pode ser vista a quilômetros de distância empunhando uma lança e vigiando a região. Na frente deste monumento está o templo com alguns sacerdotes que acolhem importantes visitantes. O luxo e a limpeza deste edifício contrastam com as outras construções simples do vilarejo.

O começo

Todos os heróis podem realizar atividades corriqueiras pelo vilarejo, por exemplo: comer na taverna local; comprar armas melhores e interagir com comerciantes na praça central, ao pé da estátua de Yuran.

Use esta cena para deixar os aventureiros perceberem as peculiaridades locais, comprarem suprimentos ou itens básicos e, claro, admirarem a grande estátua do deus da guerra. Ela está na capa deste folheto e é, sem dúvida, a construção mais impressionante do Norte. Dizem que o próprio deus Yuran vigia tudo, desde o deserto até as florestas locais.

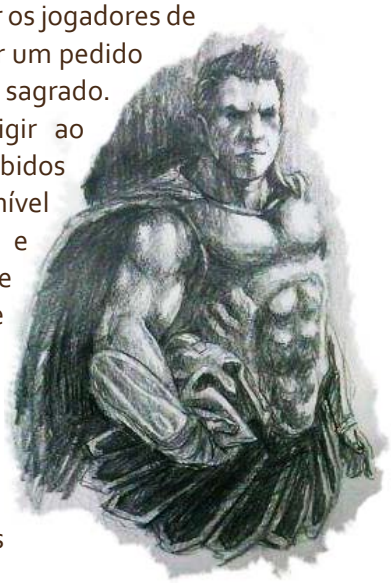
O chamado à missão

Em um certo momento, os aventureiros receberão, de um mensageiro do templo, uma carta escrita pelo sumo-sacerdote local com um pedido de ajuda.

Leia a carta (ou toque o áudio 1):

> *Caros forasteiros, eu, Tordan, sumo-sacerdote de nosso patrono e pai Yuran, convoco-os em um humilde pedido de ajuda. Já não podemos mais confiar nos homens dessas redondezas e, por isso, nosso deus pede para que se dirijam discretamente ao templo para ouvir Vossa mensagem.*
>
> *Seu humilde servo, Tordan.*

Sua missão é convencer os jogadores de que jamais se deve recusar um pedido de ajuda de um homem sagrado. Os heróis devem se dirigir ao templo, onde serão recebidos por um sacerdote de alto nível em um clima de medo e certo desespero. Aguarde todos os aventureiros se dirigirem ao templo e siga para a próxima parte.



Sumo-sacerdote Tordan

O templo de Yuran

Sinta-se à vontade para ler a próxima descrição aos jogadores.

> O templo de Yuran é feito com grandes vigas de mármore, sua construção parece ser complexa, repleta de túneis e corredores, o que destoa da simplicidade do vilarejo. Ali acontecem todas as festividades locais e, apesar de não ser oficial, os sacerdotes são uma forma de governo na região, comandados pelo sumo-sacerdote Tordan, um humano clérigo respeitado por todos.

Assim que entrarem no templo, eles não serão recebidos por Tordan – como era esperado – mas sim por um simples sacerdote. Leia abaixo sua fala (ou toque o áudio 2).

> *Caros, em nome de Tordan, sumo-sacerdote de nosso patrono e pai Yuran, pedimos vossa ajuda. A orbe sagrada deste santuário foi roubada na noite passada. Desconfiamos de que o roubo tenha sido obra de uma organização maléfica que utiliza orcs como capangas.*
>
> *Não podemos mais confiar na guarda local, e a chegada de vocês foi um sinal de Yuran para que nos ajudassem.*

Sua missão é convencer os jogadores a resgatar a orbe que está num antigo entreposto comercial a poucas horas de viagem dali.

O roubo da orbe de Yuran

Assim que os jogadores aceitarem a missão, passe as informações de marcas e pistas deixadas ao redor do altar da orbe, indicando que orcs realmente estiveram por ali. Para saber quem conseguirá observar as pistas deixadas, cada jogador deve rolar Percepção + 1d20. A soma tem de ser maior que 10 para serem bem-sucedidos no teste de observação. Caso nenhum jogador consiga atingir este número, algum sacerdote do templo passará a seguinte informação para o grupo: se partirem imediatamente, poderão alcançar os orcs em um conhecido entreposto abandonado não muito longe de Yuran.

Parte II – A busca pela orbe

Objetivo: chegar ao entreposto abandonado.

O grupo parte em direção ao antigo entreposto comercial, local que pode ter sido indicado pelo ladino do grupo ou pelo sacerdote do templo. A estrada e a vegetação local já começam a demonstrar a proximidade do deserto, e o clima seco chega a incomodar os viajantes.

Após algumas horas de viagem, o grupo será surpreendido por um escorpião do deserto das Terras Livres. Caso algum aventureiro mate o animal e abra o estômago dele, encontrará um anel mágico que lhe dará +2 CA.

Escorpião das Terras Livres*	CR2
Monstro	**Exp** 800
Verme grande	N

Init +0; Sentidos visão noturna 18 m, detecção de tremor 18m;
Percepção +4

Defesa

CA 16, toque 9, flanqueado 16 (+ 7 armadura, -1 tamanho)
PV 20 **Fort** +5, **Ref** +1, **Vont** +1
Imunidade magias mentais

Ataque

Velocidade 15m.
Corpo a corpo 2 garras +4 (1d6 +2 e agarrar: -20 no teste de MCB para executar e manter a manobra. Caso seja bem-sucedido, causará o dano de constrição a cada turno que conseguir manter o inimigo agarrado), ferrão +4 (1d6+2 e envenenar: injúria; teste de Fort CD 15; frequência 1/rodada por 6 rodadas; efeito 1d2 de dano na Força; cura 1 teste bem-sucedido; o teste de CD é baseado em Cons e tem +2 bônus racial)
Espaço 3 m **Alcançe** 3 m
Ataques especiais constrição (1d6+2)

Estatísticas

For 16 **Des** 10 **Cons** 14 **Int** - **Sab** 10 **Car** 2
Base de ataque +3 **MCB** +6 (+10 agarrar) **MCD** 13 (+30 contra empurrão)
Perícias esconder-se +0 percepção +4 subir +8
Modificadores raciais esconder-se +4 percepção +4 subir +4

Parte III – O entreposto abandonado

Objetivos: enfrentar os orcs e resgatar a orbe.

Chegando ao entreposto, os aventureiros verão quatro orcs armados e distraídos preparando uma refeição. O local realmente está abandonado e parece ser utilizado apenas por bandidos e forasteiros. Um amontoado de pedras ao norte mostra o que pode ter sido uma guarita, e marcas no chão sugerem que barracas e outras construções já fizeram parte do que hoje é apenas entulho e sujeira. Um cavalo está amarrado a uma árvore e parece carregar, em mochilas e sacolas, todo o resultado dos furtos dos orcs. Ao lado do cavalo, um homem parece estar desacordado. Você pode encontrar um pequeno mapa do entreposto ao fim dessa aventura. Utilize-o para ter uma visão melhor da batalha e deixe os jogadores planejarem o ataque. Utilize a ficha a seguir para o combate.

Orc	CR 1/3
Orc guerreiro 1	**Exp** 135
Humanoide médio (humano)	NE

Init +0; **Sentidos** visão noturna 18 m;
Percepção -1

Defesa

CA 13, toque 10, flanqueado 13 (+3 armadura)
PV 6 **Fort** +3 **Ref** +0 **Vont** -1
Habilidades defensivas feracidade (o orc continua consciente e atacando mesmo com a vida igual a 0 e perde 1 PV por turno. Ele morre quando atinge o valor negativo igual a sua constituição)

**Este monstro faz parte do livro básico Reino de Calisto (a ser lançado).*

Ataque

Velocidade 9m
Corpo a corpo falchion +5 (2d4+4/18–20)

Estatísticas

For 17 **Des** 11 **Cons** 12 **Int** 7 **Sab** 8 **Car** 6
Base de ataque +1 **MCB** +4 **MCD** 14
Talentos Foco de arma (falchion; +1 de em todas as jogadas de ataque)
Perícias intimidação + 2
QS familiaridade com arma
Linguas orc, comum

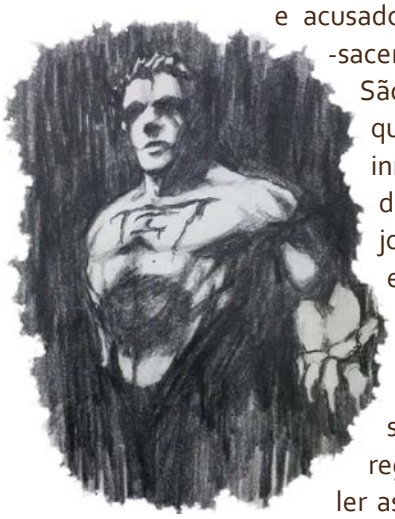
Após o combate, o homem continuará desfalecido. Ele veste roupas do templo, e seria prudente que os jogadores o levassem de volta ao templo para que fosse curado. Caso mexam nas mochilas, encontrarão comida, armas velhas, 50 moedas de cobre e a orbe.

Parte IV – Traidores! A prisão do templo de Yuran

Objetivo: levar a orbe ao templo de Yuran.

Após resgatar a orbe, os heróis retornarão ao vilarejo de Yuran. Chegarão próximo ao anoitecer e serão recebidos pelo sumo-sacerdote Tordan e seus homens, sem muito alarde ou condecorações.

Ao adentrar o templo e mostrar o homem desacordado, eles serão cercados por guardas locais e acusados aos gritos pelo sumo-sacerdote por roubo e traição. São guardas demais para que um combate tenha início. Mantenha o controle da cena, indicando aos jogadores que é melhor se entregar até entender o que está acontecendo. Caso uma luta tenha início, utilize a ficha a seguir e utilize o livro de regras do Pathfinder para ler as descrições de talentos e magias.



Tordan maléfico

Guarda do templo (cultista)	CR 2
Humano clérigo 3	**Exp** 600
Humanoide médio (humano)	NE

Init +1; **Percepção** +3

Defesa

CA 18, toque 11, flanqueado 17 (+6 armadura, +1 Des, +1 escudo)
PV 16 **Fort** +4 **Ref** +2 **Vont** +5

Ataque

Velocidade 6 m
Corpo a corpo lança +3 (1d8; critico x3)
Habilidades mágicas de domínio (CL 3º; concentração +5)
6/dia – censurar morte (1d4+1), toque maléfico (1 round)
Magias divinas preparadas (CL 3º; concentração +5)
2º – curar ferimentos moderados D, sentença de morte (CD 14), segurar pessoa (CD 14)
1º – banir (CD13), causar medo (CD13), curar ferimentos leves D, amaldiçoar (CD 13)
0 (a vontade) – sangrar (CD 12), orientação, luz, resistência
D magia de domínio **Domínios** Mal, Cura

Estatísticas

For 10 **Des** 13 **Cons** 12 **Int** 8 **Sab** 15 **Car** 16
Base de ataque +2 **MCB** +2 **MCD** 13
Talentos Canalização de tendência, Canalização seletiva, Lançamento de magia em combate
Perícias Conhecimento (planos) +4, Conhecimento (religião) +4, Linguística +4, Percepção +3, Sentir Motivação +6, Arte da Magia +3
Linguas abissal, comum, infernal
Equipamentos cota de malha, escudo de aço pequeno, dardos (4), simbolo profano de prata

Nas celas do templo

Os heróis serão levados sem suas armas e sem a orbe às celas subterrâneas do templo. Serão mantidos a pão e água até o amanhecer. Informe os jogadores de que o vigia do corredor, um humano sacerdote

desarmado e nada forte, passa frequentemente em frente às suas celas com um molho de chaves preso à cintura. Esta é uma boa oportunidade para algum dos aventureiros, provavelmente o que tiver maior valor de Destreza na ficha, tentar pegar as chaves das celas. Deixe-os pensar na melhor forma de fazer isso e peça ao jogador que role seu bônus de Destreza + 1d20. Caso a soma seja maior que 12, ele conseguirá roubar as chaves. Em uma das celas no mesmo corredor, está o homem que eles resgataram no entreposto comercial com os orcs. Ele parece muito desorientado e, caso seja interrogado, responderá apenas que os orcs sempre andaram pelo templo, escondidos da população, mas com o consentimento de Tordan. O homem não sabe de nada e cairá em um sono misterioso.

A tentativa de fuga

Espera-se que os aventureiros tentem recuperar suas armas e empreender uma fuga do lugar. Deixe-os explorar algumas partes do templo, mas lembre-se de que tudo ali é sagrado e está repleto de guardas. Após alguma luta, eles serão cercados novamente e levados ao sumo-sacerdote.

Parte V - A sombra não se dissipa

Objetivo: sair vivo do vilarejo de Yuran.

O sumo-sacerdote encontra-se em uma nefasta câmara. Ali parece realizar rituais estranhos para um homem que deveria seguir a fé de Yuran. Sinais em seu corpo mostram símbolos estranhos e macabros. O homem está com sua voz alterada e seu olhar demonstra raiva quando ele profere as palavras abaixo (leia imitando uma voz sinistra ou toque o áudio 3).

> *Vocês estão se tornando um problema para nossa seita. Vocês não devem mais permanecer aqui. Poderíamos dar um fim a esta história, mas infelizmente não podemos matá-los. Nosso deus é misericordioso e oferecemos a liberdade a vocês com a condição de que jamais retornem a Yuran e que jamais revelem o que aqui aconteceu.*

Orbe sagrada

A trama

O sumo-sacerdote Tordan já está corrompido por uma seita maléfica da qual os orcs também fazem parte. Esses bandidos roubaram a tal orbe a pedido da seita, utilizando um inocente clérigo como isca. Porém, isso não foi planejado por Tordan, que precisa ter tal ítem mágico sob seu poder. Talvez ele tenha planos maiores...

O problema é que a orbe sagrada é o único objeto na região que ainda carrega os poderes benevolentes do deus Yuran e não pode ser tocada, muito menos carregada, por homens de tendências maléficas. Os orcs utilizaram o jovem e bondoso sacerdote para carregá-la. Tordan precisava dos heróis para que o artefato retornasse aos seus domínios, sem despertar uma intriga com os orcs e seu nefasto líder.

Um último encontro antes de partir

No caminho para sair de Yuran, os personagens serão acompanhados, até certo ponto, pelos soldados do templo. Quando estiverem sozinhos e iniciarem um movimento de retorno para resolver a situação (que muito provavelmente o farão), aparecerá um paladino chamado Garra. Leia o trecho a seguir imitando uma voz imponente ou toque o áudio 4 para finalizar a aventura.

Nobres guerreiros! Vejo a justiça arder em seus olhos. Antes que digam algo, sim, eu sei o que Tordan fez com vocês.

Sou o Garra, enviado de Yuran para proteger o Norte deste reino, e tenham certeza de que meu patrono não está mais presente naquele templo. Não podemos nos precipitar, pois Tordan tem olhos e ouvidos por toda parte.

Por isso, sigam seu caminho e levem este presente feito pelas minhas mãos. No momento certo, vocês serão chamados. A justiça tarda...e é impiedosa. Vão! Mas com a certeza de voltar!

E não esqueçam. Tadaris, amigos, Tadaris!

Espada da Misericórdia	Tipo marcial
1,3 m de comprimento	**Preço** 1020 PO
Dano 1d6 (P) 1d8 (M)	**Crítico** 19-20/x2

Esta espada tem 1d6 de bônus de dano, mas todo dano causado por ela é não letal. No entanto, sob um comando de voz do portador, a espada poderá infligir dano letal, ou seja, fará com que o alvo atinja menos que o PV, mas não terá 1d6 de bônus de dano.

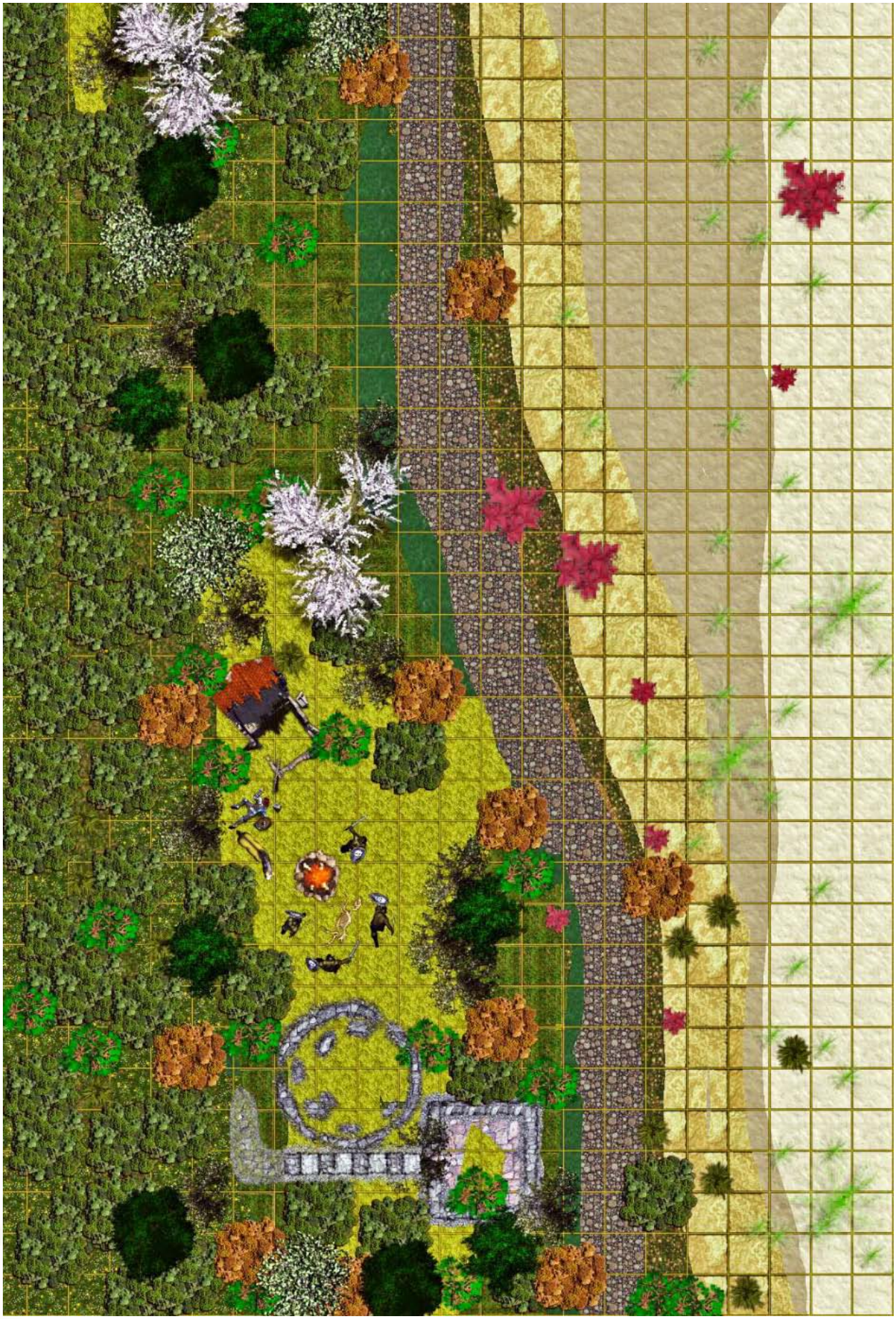
Cena bônus

Para todos que jogaram esta aventura, uma cena bônus está disponível em www.reinodecalisto.com.br. Basta digitar a última palavra do paladino Garra para ter acesso à cena que revela mais sobre a trama e a real sombra sobre Yuran.

Garra entrega a Espada da Misericórdia para os heróis.

Garra, o paladino de Yuran.

Croqui do entreposto abandonado



Anotações

Empunhe suas armas, aventureiro! O Reino de Calisto precisa de você!

Quem disse que a velha fórmula de jogar um bom RPG medieval está ultrapassada e esgotada? Há muita coisa boa e para divertir a todos num cenário nos moldes antigos!

O continente de Talarus é cheio de aventuras e tramas de fantasia medieval. Venha construir sua história com os grandes guerreiros e governantes de Calisto!

Entre em www.reinodecalisto.com.br e assine a *newsletter* para receber gratuitamente aventuras, fichas de personagens, áudios, contos, itens mágicos, vilões, cidades, mapas, tesouros, monstros e ilustrações para o seu jogo.

www.reinodecalisto.com.br

Reino de Calisto
Cenário de Campanha
Versão Beta 1.0

Talarus

Este cenário de campanha faz parte da coleção *Mundo de Talarus*

Pathfinder®
Roleplaying Game Compatible

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Apoio

Devir

d3system

Terra Magic

roleplayers
professional game-based storytelling