

Aventura Pronta – o Fim do Mundo

ATENÇÃO: Esta é uma prévia da aventura O fim do Mundo e ainda não está totalmente pronta
Por Pedro Santoro Zambon pezamba@hotmail.com

Aventura Pronta – o Fim do Mundo

1 - Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 3ª aventura oficial do Tagmar. Com ela, você poderá viver junto com seus amigos, momentos de diversão e entretenimento, tentando resolver questões intrincadas, envolvendo-se em batalhas e utilizando-se de muita astúcia para decifrar o desfecho das situações propostas.

Para se jogar "O Princípio do Fim", além deste livro, você terá que ter sempre à mão o Manual de Regras do Tagmar.

Antes de começar a ler a história da aventura, você deve conhecer algumas dicas de como utilizar melhor este livro:

1) A aventura só poderá ser lida na íntegra pelo Mestre do Jogo (MJ). Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas. Aconselha-se a quem quiser ser MJ que: a - Seja uma pessoa familiarizada com as regras de Tagmar. b - Leia com atenção, pelo menos duas vezes, a aventura, marcando as partes mais importantes. c - Seja imparcial ao julgar questões cuja solução não esteja prevista no texto.

2) A ordem dos eventos do jogo deverá ser respeitada de acordo com sua numeração.

3) Ao ler a aventura, você vai notar que existem informações destacadas por retângulos com fundo cinza. Estas devem ser lidas em voz alta para os jogadores conforme o andamento das situações. As informações que estiverem fora dos retângulos são para conhecimento exclusivo do Mestre do Jogo. Os jogadores não terão acesso direto a elas. As únicas exceções ocorrerão nos casos em que o texto coloque uma condição, ou quando os jogadores deduzirem as informações.

4) Os mapas, de maneira geral, podem ser livremente consultados pelos jogadores, conforme a autorização expressa na aventura.

Com estas informações você está apto para começar o jogo...

1.1 - A Lenda da “Grande Falha”

No final do Segundo Ciclo, aventureiros retornando de uma viagem, avistaram uma pequena, mas veloz, bola de fogo caindo do céu.

Aproximaram-se cuidadosamente, com armas em punho; tamanha foi sua surpresa quando avistaram o “objeto” e descobriram se tratar de uma esfera de mais ou menos 7(sete) centímetros de diâmetro...

Os homens guardaram a pedra e a mantiveram consigo todo o tempo.

Atormentados por sonhos constantes, eles rumaram ao Sul do mundo, dizendo estarem em busca de seu destino, destino que, de acordo com eles, foi traçado pelos Deuses. O grupo era composto por seis aventureiros, e no final, após cruzarem as terras selvagens restavam apenas dois que continuaram sua cruzada até a parte inferior do mundo.

E eles continuaram por dias e noites sem descanso até que chegaram no suposto “Pé-do-Mundo”... Quando, se prepararam para invocar os poderes da pedra.

Um ritual se seguiu por horas a fio... e, a seu término, um tremor iniciou-se na região e trovões foram ouvidos pelo mundo inteiro... A terra rachou sob seus pés criando uma rachadura que não tinha começo e nem fim; Do solo começaram a surgir estalagmites de vidro com mais de um metro de altura, se estendendo por quilômetros em ambos os lados dos “novos mundos”. Nunca se soube o que aconteceu com os dois aventureiros que sobraram... Nunca se soube se isso é mesmo verdade...

1.2 - Ambientação

Donatar, caso você, mestre deste sistema ainda não tenha reparado, fica praticamente no centro de Tagmar, e é aí que nossa aventura começa.

Pode-se dizer que como os deuses repartiram o mundo conhecido e o Império, possam querer fazer isto novamente... Quem poderá saber...

Tudo começa quando um camponês, Zinedine, avista um objeto em alta velocidade caindo do céu, direto na sua plantação de milho, fazendo uma cratera com cerca de 1(um) metro de raio... Um detalhe, a pedra é do tamanho de uma maçã...

Após, semanas de trabalho, de alguma forma Zinedine conseguiu extrair poder da esfera, transformando-se no maior produtor de cereal da região. Como? Ninguém sabe...

Mas como todos ficam sabendo de algum jeito, alguém pode ter contratado mercenários para pegarem a Pedra e os Orcos chegaram primeiro...

1.3 - A Pedra

Esta campanha consiste em impedir o “fim do mundo conhecido” e, se possível, desmistificar esse boato ou comprová-lo.

Para esta aventura é necessário um grupo não muito grande e bem diversificado, somando cerca de 35 estágios, algo entre 5 a 7 aventureiros de 5º a 7º estágios está de bom tamanho.

2 - PRIMEIRA PARTE

2.1 - CENÁRIO 1: CHEGADA

Os aventureiros chegam em Donatar e ao caminharem pelas ruas quando encontram uma taverna cheia, como se houvesse algum tipo de festa...

Se ficarem curiosos pela movimentação, ao decidem dar uma passada na taverna...

Depois de dar uma volta pela cidade, decidem se recompor com um pouco de vinho e conversas, e aproveitar para ir á festa do dono da Taverna, um velho senhor chamado Biliuf.

Um dos personagens pode morar na cidade e encontrá-los lá...

Como sempre, vocês estão na taverna tomando vinho, conversando e ouvindo histórias... Tudo muito comum, até que um fato lhes chama atenção... alguém falando sobre uma pedra que destruirá o mundo, uma pedra enviada pelos Deuses... Alguns ouviam atentamente, outros caçoavam, dizendo que era mais uma sandice dita por homens que já perderam o senso de realidade.

Com um rolamento da habilidade História em nível **médio** um dos jogadores reconhece que ouviu certa vez a história sobre uma certa Pedra que dividiu o mundo durante o 2º Ciclo.

Uma vez, durante o 2º Ciclo, pouco antes da Grande Falha, uma esfera desceu à Terra por intermédio dos Deuses, enviada para o mundo com a missão de dividi-lo... Tudo saiu conforme o planejado... Esta é a "lenda" da Pedra.

Caso algum dos personagens for de outras raças (anões, elfos, pequeninos e até meio-elfos, etc), logo será abordado por um homem alto, forte, de modos grosseiros e totalmente bêbado...

Vocês estão calmamente sentados numa mesa, tranquilos, quando um homem se aproxima de vocês e exclama: "Ei você, seu porco semi-humano, você se acha digno que sentar-se nessa taverna? Sua raça suja só está desgraçando nosso mundo, por isso que os deuses querem destruí-lo, por sua culpa"...

Não importa o que aconteça ou que respostas o jogador dê ou se não há semi humanos no grupo, acontecerá uma briga todos se envolverão...

No meio da pancadaria vocês vêem uma pessoa com um manto chamá-los, todos estão muito "entretidos" com a briga que mal irão notar vocês fugindo. Ela leva vocês a um alçapão escondido sob um tapete, o que provavelmente irá levá-los a algum local subterrâneo, não é certeza de segurança, mas... não custa tentar.

É invariavelmente necessário que os personagens entrem nesse local, aliás, é melhor correr e viver do que ficar e morrer (ou apanhar muito).

O homem irá levá-los a um corredor de cerca de 5 metros, que sairá em uma sala quadrada de mais ou menos 8 x 8 metros com uma cama de palha e uma mesa com anotações velhas e alguns pergaminhos.

— *Sejam bem vindos a meu humilde dormitório, mas chega de embromação e vamos direto ao ponto, vocês devem conhecer a lenda da pedra, não é? Bom, saibam que não é uma lenda... O Império e Tagmar tinham muitas divergências, e até os que conhecem lá dizem que é bem diferente do lado de cá; Pois então os Deuses dividiram os dois mundos... E com a Pedra isso foi feito; Mas ela possui vários poderes, um diferente para cada tipo de pessoa, ou seja, se adapta ao comportamento de seu possuidor. Preciso de vocês para reaver a Pedra... Aceitam?*

Não é preciso nem dizer que os personagens devem aceitar, e para isso você, MJ, deve inventar uma desculpa qualquer:

-Imagem se cair em mãos erradas;

-Vou mandá-la para Calco, para estudos mais aprofundados;

Dentre outras desculpas... O velho (**Egdar** é seu nome) irá oferecer **5 moedas de ouro** para cada um se fizerem o serviço para ele (se os jogadores forem bem gananciosos a recompensa poderá chegar até **10 moedas de ouro** para cada).

Esclarecimento para o Mestre: Egdar é na verdade um Enviado pelos Deuses para reaver a Pedra de qualquer forma, e essa foi a forma encontrada por ele...

"Mas cuidado: Os jogadores NUNCA poderão saber sua verdadeira forma..."

— *Zinedine, um camponês que vive numa fazenda a pouco tempo daqui encontrou a Pedra, ele disse que me entregaria, mas como isso não foi feito, temo por sua vida, então envio vocês e esta carta a ele esclarecendo que vão em meu nome.*

2.2 - CENÁRIO 2: A VIAGEM

Acertados os detalhes, o grupo poderá partir pela manhã até a fazenda de Zinedine, que fica a dez minutos a cavalo ao norte de Donatar.

Vocês estão chegando na fazenda, ela é pequena, bem humilde, só com um detalhe, apesar do solo não ser muito fértil podem ser vistas frutas enormes e suculentas e um canteiro de trigo tão grande que é de fazer inveja aos campos de trigo de Eredra.

Chegando já pode ser vista a casa de Zinedine, só que há algo errado... Um teste de **Percepção(fácil)** irá mostrar que a porta da casa aparentemente foi arrombada.

Para os jogadores que decidirem entrar na casa:

Vocês entram e reparam que está tudo revirado, em todos os cômodos: camas reviradas, mesas e cadeiras jogadas, mas nenhum sinal de luta, aparentemente quem entrou aqui estava procurando alguma coisa...

Para os que derem a volta na casa:

Há marcas de pés, grandes por sinal parece que o que passou por aqui só deu uma volta em torno da casa, não há sinal de luta, mas vocês encontram uma pessoa, com roupas de camponês e um "garfo*" na mão... parece bem machucado.

***garfo**: enorme ferramenta tridentada usada no manejo de palha(feno).

O camponês é Zinedine, ele foi espancado por Orcos que tentaram pegar a Pedra, e conseguiram... Eis uma lista de respostas que podem ser dadas por Zinedine:

- Os Orcos chegaram de surpresa, atacaram há pouco mais de uma hora;
- Zinedine ia entregar a Pedra a Egdar, porque ele saberia o que fazer com ela;
- Ele contou sobre a Pedra a Egdar e a Sir. SaintClaire, um nobre da cidade;
- Nenhum deles se envolveriam com Orcos, ambos são homens de palavra;
- Não saberia explicar porque os Orcos estariam interessados na Pedra.

De repente os personagens vêem se aproximar um homem em um cavalo negro, um homem de armadura escura como a noite e uma capa negra com a parte interna vermelha, em seu escudo está o brasão do Reino de Ludgrim, ele se aproxima e diz:

— *Pelos Deuses! O que aconteceu aqui? Perdão, esqueci de me apresentar, sou Sir SaintClaire, membro da Corte e representante direto do Rei de Ludgrim. Agora será que alguém pode me dizer o que aconteceu aqui?*

Dadas as explicações, Sir SaintClaire se espanta e fica irritado com a probabilidade de alguém querer matar um homem por uma coisa dessas (claro, se os jogadores não disserem sobre a pedra caso contrário ele desejará saber mais sobre a mesma e o que ela faz). SaintClaire diz que enviará soldados para vigiarem a fazenda, pois podem haver mais ladrões. E ele mesmo será um dos que estarão aqui.

Lembrete: Se os jogadores mencionarem ou não a Pedra, Sir SaintClaire ainda assim ficará irritado e destacará um grupo de soldados para vigiarem a fazenda...

Na mesma hora é dado início a busca pelos Orcos e a recuperação do artefato.

2.3 - CENÁRIO 3: CAÇADA ATRÁS DOS LADRÕES

Os personagens se preparam e rumam ao Norte em busca dos Orcos ladrões que roubaram a pedra; A caminhada demora cerca de 30 minutos quando um dos personagens, de preferência um rastreador, ou qualquer outro que passar num rolamento de inteligência **fácil**, tem um "estalo de memória":

A norte há uma pequenina vila criada a cerca de 15 anos por um homem sábio que desistiu de lutar e resolveu abandonar seu castelo e fortuna para viver uma vida de humildade e prestação de serviços... seu castelo, que se tornou um reduto de Orcos é a nordeste da vila, às margens do rio Aurim.

Naturalmente os PJs deverão ir para o castelo para "investigar".

A viagem já segue por mais alguns dias e a cada dia que passa se notam pegadas mais frescas de Orcos, um rolamento de Seguir Trilhas **fácil** irá mostrar que os PJs estão a cerca de um dia dos Orcos e que também estão rumando em direção da vila.

No meio do dia, na parada para o almoço um dos personagens vê uma grande quantidade de fumaça ao norte não muito longe... Naturalmente na direção da vila.

Os PJs chegam na vila no meio da tarde e notam que há algumas casas pegando fogo e pessoas espancadas, um cenário nada agradável... Depois de terem apagado o fogo e as pessoas devidamente socorridas, um homem se aproxima dos PJs e diz:

— *Somos muito gratos pela ajuda de vocês, vamos para minha casa repartir o vinho e a comida que tenho.*

O homem é imponente apesar da aparência pobre, seu nome é Ernest Jofrey, antigo dono do castelo próximo e "auto-intitulado" Ex-nobre. Ele reparte o vinho e a comida que tem com os PJs e diz que precisa de ajuda, pois os Orcos que passaram pela manhã arrasaram suas plantações.

— *Por favor, eu nunca desejei o mal para alguém, mas desta vez peço para que acabem com os Orcos, sim, expulsem eles, pois quem faz isso com uma pobre vila não é digno de pena e agora vou precisar do castelo para dar teto para as famílias que perderam suas casas... Por favor, façam o que peço. Ficaria muito feliz se fizessem isso para mim. Serão recompensados do jeito que eu puder.*

Na outra manhã os personagens partem em direção ao castelo, suas provisões foram reabastecidas pelos humildes moradores da vila, que depositam toda fé deles nos personagens... para eles, vocês são anjos enviados pelos Deuses.

A caminhada segue por mais duas horas até que é avistado um castelo surgindo no horizonte, o castelo fica próximo ao rio Aurim onde aparentemente poderia ser plantado frutas ou cereais, no entanto, está ocupado com cercas com porcos, que, naturalmente são usados para alimento dos Orcos.

Aqui se inicia o plano de invasão ao castelo Orco...

Na entrada do castelo há 3 Orcos de vigia na porta, ao verem os personagens eles sacam suas armas e partem para cima dos personagens; Lembrete, a batalha deve ser rápida, para que não haja tempo dos Orcos que estão dentro do castelo desconfiem do que há do lado de fora (coisa de 3 golpes em cada Orco).

O castelo não aparenta estar muito cheio, pois os Orcos são nômades ou viajantes, mas mesmo assim há um bom número de Orcos no castelo, possivelmente guardando a Pedra ou estudando a mesma, afinal, existem Orcos magos e sacerdotes...

2.4 - CASTELO DOS ORCOS

2.4.1 - 1 Andar

E: Onde está escrito "E" são as escadas para as torres da guarda... não há nada de interessante nelas, apenas algumas espadas enferrujadas, ou armários vazios.

Sala 1

Este é o salão principal do castelo. Uma sala enorme com vários quadros nas paredes e esculturas em seus cantos, está inundada por um cheiro salobro e carregado, típico de lugares habitados por Orcos. Ao entrarem nesta sala os PJs se deparam com dois Orcos para cada um. **E** indica uma escada em espiral para o segundo andar.

Sala 2

A sala é a dispensa do castelo, há comida e bebidas em prateleiras. Um teste de percepção **médio** o PJ irá encontrar uma poção de Curas Espirituais 6.

Sala 3

É a cozinha, aqui há um caldeirão no fogo com uma mistura de cheiro ruim. Se algum jogador experimentar diga que é algo como carne de porco com pimenta e outros temperos misturados. Lá há um Orço dormindo em uma cadeira. Um teste de ações furtivas **fácil** irá deixar o Orço dormindo. Caso falhar o Orço irá acordar e lutar com os PJs. Um teste de percepção **fácil** irá perceber uma algibeira com 8 moedas de cobre.

Sala 4

Aqui é a sala de jantar, há uma mesa com várias cadeiras e pratos. Há três Orcos para cada PJ na mesa; eles se levantam rapidamente e parte para o ataque.

Sala 5

Sala de armas, há todo o tipo de armas leves e médias (nada de montantes e manguals no armorial), além de flechas de arcos e dardos de zarabatana. Um teste de percepção **médio** irá constatar uma armadura de cota de malha completa.

Sala 6

Este é a ponte que leva para o outro lado do castelo (pois o mesmo foi construído sobre uma vala). Na ponte existe 1 Orco de patrulha. Um teste de Ações Furtivas **médio** irá fazer-se desnecessário o confronto.

Sala 7

São os fundos do castelo. Possui um grande jardim cercado por colunas de pedra e um posso com uma corda no meio do jardim. Há alguns Orcos andando pelo jardim São 2 Orcos para cada PJ. Um desses Orcos carrega um anel. Um teste de percepção **fácil** irá perceber-lo. Um teste de comércio **médio** irá constatar que tal anel possui o valor de, em média, 5 moedas de prata, por possuir o brasão da família real. (alterações de preço ficam a cargo do mestre)

2.4.2 - 2 Andar

Sala 1

Este é o salão principal do segundo andar há um imenso tapete vermelho estendido no chão e estátuas em seus quatro cantos, se os PJs se aproximarem demais das estátuas elas atacam (como estátuas animadas). Existe uma armadilha entre a porta da sala 6 e a sala 1. Um teste de percepção **médio** irá constatar a existência desta. Caso o teste seja bem sucedido um teste de manusear armadilhas **fácil** irá desabilitá-la. Caso contrário o PJ que passar pela armadilha, cujo mecanismo de ativação está sob o tapete, irá cair em sono profundo devido a um dardo venenoso com estas propriedades. A cada 5 minutos (tempo equivalente na aventura) faz-se um teste de dificuldade **fácil** de resistência física, para quebrar o efeito do veneno. E serve alguma comida por 5 p.c cada um.

Sala 2

Quarto de visitas. Tem uma cama e um pequeno guarda-roupas. Neste guarda roupas um teste de percepção **fácil** irá encontrar uma chave para a sala 3.

Sala 3

Idêntico ao nº 2. Percepção **fácil** encontra-se um anel no valor de 3 m.o.

Sala 4

Neste quarto encontra-se um Orco ferido repousando na cama. Se interrogado dirá que não sabe de nada sobre a Pedra... é apenas um simples soldado contratado.

Sala 5

Nada neste aposento... mais um quarto para visitas.

Sala 6

Aparenta ser o quarto do dono do castelo; a cama está bagunçada e há um resto de comida em cima de uma mesinha, Além disso um envelope está em cima da mesa. Dentro do envelope há uma chave para o subterrâneo.

2.4.3 - Subsolo

Este é um complexo construído embaixo do castelo. Claro que os PJs não devem ficar sabendo, mas este local já existia bem antes da "invasão". Aqui serão algumas as vezes que colocarei monstros, ao contrário de você, MJ, que poderá e deverá colocar monstros a sua própria vontade, para dificultar a vida dos heróis.

Sala 1

Esta é a entrada por onde os PJs desceram pela corda. a porta está trancada. É aberta pela chave ega na sala 6 do segundo andar.

Sala 2

Esta sala está vazia, mas ao entrarem alguns Elementais da Terra Fracos (quantidade a critério do MJ) se levantarão e atacam os personagens. Um deles possui um "Elixir da Grande Cura".

Sala 3

Neste trecho peça um teste de Acrobacias Médio; se falharem cairão em uma armadilha no chão que revela uma pequena câmara subterrânea. Nela se encontram de um a três golens de argila que atacarão os PJs.

Sala 4

Quarto vazio. Há apenas alguns pergaminhos e escritos em Orco. No meio da papelada encontra-se algo escrito em Malês que parece uma carta de contrato, oferecendo algo em torno de 200 moedas de ouro para os que trouxerem a Pedra a um mago de nome "Houlos Tornus" (ou algo parecido).

Sala 5

Caso o Orco da sala 6 não tenha gritado por seus companheiros nesta sala se encontram três Orcos que atacarão sem hesitar.

Sala 6

Neste quarto se encontra um Orco amolando uma espada, ele se levanta e ataca os personagens (como Orco Capitão) que tem poucas rodadas para vencê-lo antes que outros venham em seu auxílio.

Sala 7

Armorial. Pode-se encontrar qualquer arma de corte, perfuração ou esmagamento leves e médios. Nada de pesado, como montantes e manguais.

Sala 8

Nesta área há um pequeno deslizamento de terra. Acrobacias rotineiro para passarem. Durante a travessia desse ponto algumas cobras constritoras atacarão os PJs (quantidade a critério do Mestre).

Sala 9

Cozinha. Há um caldeirão com algo fedorento e dois Orcos remexendo-o. Eles implorarão por suas vidas, mas quando os personagens virarem as costas os dois atacarão (como Orcos comuns).

Sala 10

Aparenta ser uma prisão. Há um esqueleto e um cadáver Orco. Nada mais.

Sala 11

Nesta sala há um enorme pentagrama no chão e alguns Orcos com mantos ajoelhados ao redor. Os Orcos estão na fase final de um ritual de evocação. Luzes se formam e explosões começam a ser ouvidas enquanto os Orcos rezam. Em poucos segundos todos tombam inconscientes e uma chama se forma no pentagrama. Dela sai um ser humanóide, extremamente forte, com pés de bode e enormes chifres retorcidos na cabeça. É um Demônio Tipo III (Senhores do Caos).

Ele olha e ataca os PJs em um frenesi alucinante. Um detalhe importante, é que o demônio não pode sair do pentagrama por cerca de 20 rodadas, quando estará forte o suficiente para quebrar o pentagrama e se libertar, por isso lutará com tudo para ganhar esse tempo, caso se liberte, ele fugirá o mais rápido possível, para caçar os PJs depois com frieza e calma. E caso alguém quebre o pentagrama o demônio se liberta na hora. Outro fato importante, é que enquanto o demônio estiver no pentagrama ele não pode ser banido de forma alguma, mas demais magias o afetam de forma normal. Como o pentagrama ocupa a totalidade da área da sala, será bem difícil para os aventureiros perceberem que o demônio está preso nele, mas caso eles decidam fugir antes das 20 rodadas, ou antes de alguém quebrar o pentagrama, perceberão que o demônio não os ersegue.

Após o combate, se ainda restar algum aventureiro em pé, sim mestre, a aventura pode terminar tragicamente aqui caso os PJs ataquem sem uma boa estratégia, uns dos Orcos se ergue com dificuldade e diz para os heróis:

— Tolos! Achavam que a Pedra estaria realmente aqui? Nosso melhor grupo de guerreiros levou-a daqui há muito tempo. (gargalha) Vocês são muito idiotas. Ela ficará nas mãos de quem sabe o que fazer com ela... Será o fim de seu mundo!!!

Logo depois de dizer estas palavras ele cai. Morto, mas com um sorriso sarcástico e demoníaco em seu rosto.

Agora só resta aos PJs retornarem e tentarem descobrir onde se localiza o tal mago Houlos Tornus, afinal, ele se interessou em comprar a Pedra.

Antes de continuar a viagem eles voltam para a vila. Lá são recebidos com muita festa pelos habitantes e por Ernest Jofrey, que entrega-lhes novos mantimentos, roupas e armas comuns em agradecimento.

Caso o demônio não tenha sido vencido e tenha fugido após 20 rodadas, ele estará perseguindo os PJs assim que eles deixarem o castelo dos orcos, e poderá atacar na vila, quando os PJs menos esperarem.

Experiência

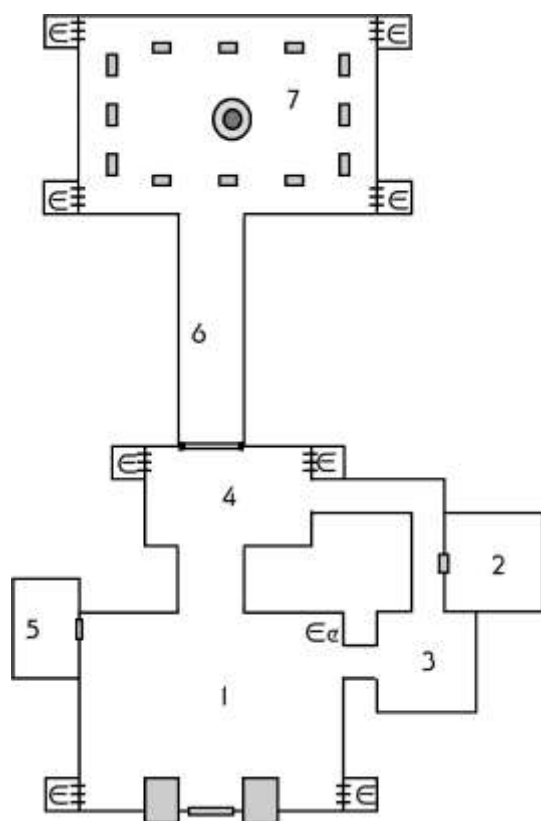
Para os PJ que lutaram normalmente contra o Senhor do caos: +1

Para os PJ que lutaram heroicamente contra o Senhor do Caos: +2

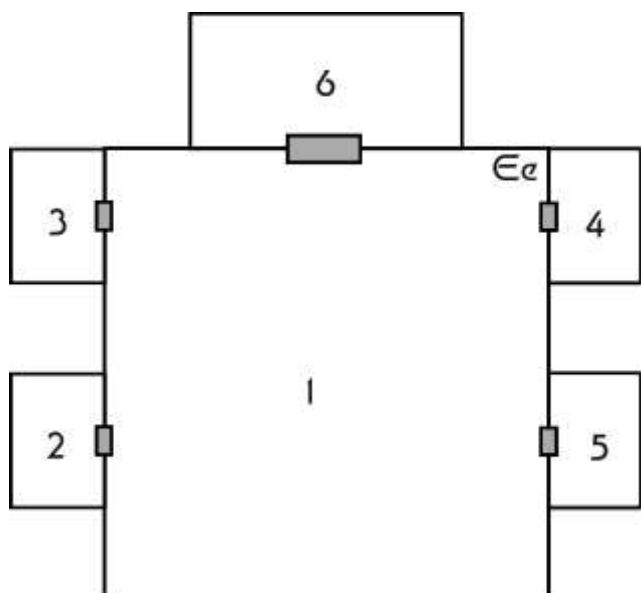
Para os PJ que fizeram ações inusitadas que ajudaram a aventura: +1

Caso os PJs tenham banido ou destruído o demônio permanentemente: +1

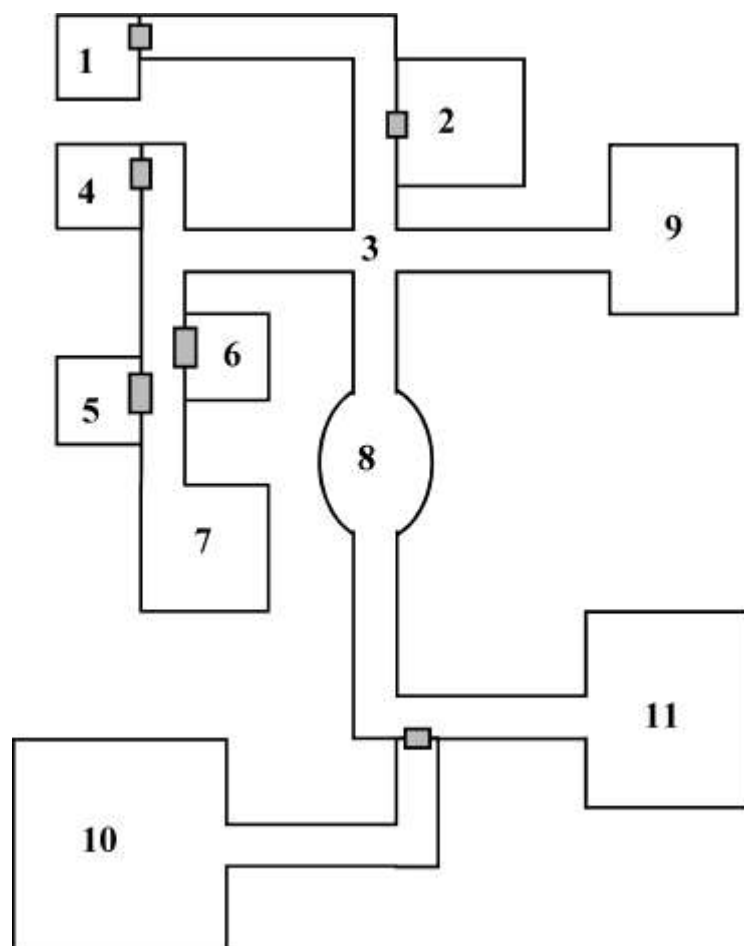
1 Andar



2º Andar



SUBSOLO



3 - SEGUNDA PARTE

3.1 - CENÁRIO 1: O RECOMEÇO

Neste ponto presume-se que os PJs estejam abatidos, afinal sua missão falhou e só lhes resta agora procurar por alguém chamado Houlos que possivelmente está com a Pedra. Agora eles se encontram numa taverna.

Vocês estão na taverna refletindo sobre o fracasso da missão e esperando por Egdar para dizerem sobre o ocorrido quando uma garçonne meio-elfo se aproxima de vocês e pergunta:

— O que aconteceu? Juro que em anos de trabalho aqui nunca vi aventureiros tão abatidos quanto vocês.

Caso eles puxem conversa com ela continuará conversando e tentando animá-los.

Se os PJs mencionarem o nome de Houlos:

— Houlos! Não acredito que não conheçam Houlos. Ele é um feiticeiro que residia aqui há alguns anos. Muito poderoso, ele ganhava a vida desvendando sonhos de outras pessoas... Costumava dizer que estava muito velho para a vida de aventureiro, por isso se aposentou e se mudou da região; não se sabe certamente sobre seu paradeiro, mas dizem que existe um tal de Loriathan, um Bardo muito famoso, que está a cantar músicas sobre Houlos.

Se não mencionarem o nome de Houlos:

— Porque vocês não procuram um sábio para conversarem? Existe um aqui que é ótimo para casos de desânimo, ele recupera sua auto-estima em pouco tempo, ele é um feiticeiro muito bom, isso eu garanto, pois ele foi aprendiz de Houlos Tornus.

Depois da surpresa geral e de possível questionamento ela dirá aos personagens:

— Houlos! Não acredito que não conheçam Houlos. Ele é um feiticeiro que residia aqui há alguns anos. Muito poderoso, ele ganhava a vida desvendando sonhos de outras pessoas... Costumava dizer que estava muito velho para a vida de aventureiro, por isso se aposentou e se mudou da região; não se sabe certamente sobre seu paradeiro, mas dizem que existe um tal de Loriathan, um Bardo muito famoso, que está a cantar músicas sobre Houlos.

Possivelmente os PJs podem querer conversar com o sábio que a garçonne indicou; é um homem simples e apesar de ter pouco cabelo, ainda é jovem. Abaixo estão algumas informações que ele pode dar:

- Meu senhor disse-me foi para um retiro a fim de se purificar.
- Ele cansou de "exercer" a profissão, então quis ir embora.
- Ele era muito poderoso, ensinou-me quase tudo o que sei.
- Esse tal de Loriathan, segundo o que ouvi, está em um templo á dois dias de viagem daqui. Desde que meu mestre saiu não soube do paradeiro dele. Conheço Loriathan. Ele é um dos bardos mais perspicazes que já tive a honra de conhecer.

3.2 - CENÁRIO 2: O RETIRO ESPIRITUAL

Os PJs seguem em direção a um templo de Selimom também adotado como retiro espiritual àqueles que buscam a paz. A viagem segue tranqüila por cerca de dois dias até que já pode ser visto um templo cercado por pequenas muralhas. Ao se aproximarem nota-se que o único portão de acesso está apenas fechado, sendo facilmente aberto.

Logo na entrada os PJs são recebidos por uma espécie de monge.

— Em que posso ajudá-los, me chamo Hagar e sou o responsável pelo templo e pelo retiro... Em que posso ser útil?

Neste momento há possibilidade de várias perguntas para serem feitas, essas são algumas das resposta que Hagar pode dar:

- Há pelo menos cem pessoas aqui para se purificarem e quase duzentas pessoas passam por aqui a fim de rezar por dia.
- Estou aqui há mais de vinte anos e sei de muitas histórias dessa região, mas nunca ouvi falar sobre a tal Pedra.

É natural que mencionem Houlos Tornus, afinal, disseram que ele tinha vindo pra cá. Se mencionarem leia o trecho abaixo:

— Houlos... hummm... Ah! Claro, me lembro desse homem. Ele veio aqui e ficou apenas alguns dias e foi embora. O pouco que conheci dele não me agradou... Ele parece ser meio louco e um pouco fanático. Mas não sei pra onde ele foi.

É natural perguntarem por que Houlos é chamado de louco. Esta será a única resposta que será dada:

— Ele era obcecado por poder. Dizia sempre que queria poder e se chamava de 'coleccionador' de conhecimento. E todos acreditamos que conhecimento é poder. Devido a isso e outros fatores subseqüentes decidimos por seu afastamento do retiro. Nós somos homens de paz e não loucos por poder, já que o mesmo pode gerar a morte e desafeto.

Se perguntarem sobre Loriathan:

Loriathan? Se você se refere ao jovem bardo trovador que veio repousar sobre estas bandas...vi sim.ele está no refeitório (diz apontando para uma grande casa de madeira).

3.3 - CENARIO 3: ENCONTRO COM LORIATHAN

O refeitório é uma grande casa de madeira com uma chaminé em seu telhado. Uma porta grande de madeira está aberta. Dentro do local há umas 30 pessoas. Uma humana se aproxima.

Olá, meu nome é Gadennia, eu trabalho no refeitório para servir os viajantes e os monges do local. Vejo que são novos por aqui. Lá (apontando para algumas mesas perto de uma grande lareira) vocês podem se sentar e eu lhes sirvo algumas bebidas, gor conta da casa.

Abaixo algumas respostas que podem ser dadas por **Jadennia, que tem a língua presa, por isso troca algumas letras**, e se sentira meio ofendida se os PJs não perceberem que seu nome de fato é Jadennia, e não Gadennia, ela é muito sentimental:

- Loriathan? É aquele jovem elfo ali sentado naquela gadeira.
- Houlos Tornus? É um mago que permaneceu neste retiro espiritual gor um tempo; ele era meio maluco...vocês não são garentes ou amigos dele, certo?
- Não sei de nada sobre esta tal pedra, mais talvez algum monge ou aquele jovem elfo possa lhes dizer algo.

Enfim os PJs se aproximam e encontram um esbelto elfo, que sentado em uma cadeira de carvalho, muito bem trabalhada, tomava um chá em uma xícara de fina porcelana. Ao lado da cadeira repousava um alaúde muito bonito, uma obra-prima da arte élfica. Ao se aproximar o elfo olha para os PJs, repousa a xícara em uma mesa ao lado da cadeira, pega sua alaúde e começa a tocar, recitando um poema.

Aproximem-se sem exitar.
Pois uma história irei lhes contar
Com tom nobre e bem devagar
Para á vocês, jovens, eu não amolar

Começo com o som de antigo intento
Que aos nobres homens do passado
Traziam acalento
Era a razão de muitos a viver
Era a busca daquele raro saber

Eis então um sagrado guerreiro
Homem de coração puro e verdadeiro
Ele luta pela, da injustiça, o fim
E não deixa aos maus, nada barato assim

Ele sai por tempestades á lutar
Várias donzelas ele veio á salvar
É um paladino
Guerreiro do destino
Seu nome traz fascínio

Gahnkaz Dukkai eis seu domínio...

Se gostaram da história
irei bem lhe falar
eis este meu nome, queira ou não gostar
É por Loriathan que devem me chamar

Sou trovador
sou solitário
eu causo dor
Ao mais otário

Saio pelo mundo narrando aventuras
Deixando legados em trovadoras escrituras
se apresentem ó meus amigos
que vieram me procurar

Após as apresentações é obvio que os PJs perguntem por Houlos:

- Houlos Tornus é um mago poderoso mas é um grande ambicioso tem capacidades indescritíveis de persuadir Mas se ele tentar te convencer você deve persistir.

Dizem que enlouqueceu, Á procura de uma pedra poderosa poder tão constritor que faz-se de joelho a criatura mais honrosa tal procura o fez se isolar Dizem que a pedra ele chegou a encontrar seu paradeiro eu irei lhes contar É em inativo vulcão que ele vive a repousar Mas lhes digo que não tão fácil em seu covil entrar pois uma mágica poderosa o portão deste lugar veio á fechar e tal chave para abri-lo é um antigo pergaminho que sob uma necrópole está a repousar

Loriathan convida os PJs para tomar chá com ele, caso os PJs recusem ele vai insistir até eles aceitarem.

Tomando o chá algumas perguntas podem vir dos PJs. Algumas respostas possíveis á seguir:

- A Necrópole é um enorme cemitério subterrâneo localizado á 3 dias de viagem á sul
- Tal pergaminho foi colocado de propósito na necrópole com o fim de ser escondido e só readquirido por Houlos quando ele necessitar quebrar o feitiço, caso precise.
- O Vulcão fica á 8 dias de viagem á leste. Existe uma vila entre o caminho, talvez vocês possam repousar nesta vila na viagem, caso vocês, insanamente, queiram invadir o Vulcão.

Após prováveis agradecimentos Loriathan manda os PJs esperarem mais uma música

Esperem meus amigos, ainda não vão.

Tenho um alerta que será feito em nobre razão

Irá ser de boa ajuda a experiência de um sagrado guerreiro

Que irá vos ajudar em destino tão derradeiro

Gahnkaz Dukkai é seu nome

Ele está à leste alimentando sua fome

Na estalagem do Crepúsculo sagrado

Vocês encontrarão aquele que anteriormente eu havia lhes narrado

Mas apresentem este anel para ele saber que foi por mim enviado

Depois de entregar o anel e explicar o caminho os PJs podem decidir dormir no templo durante esta noite ou partir ao amanhecer. Esta escolha não influenciará na aventura.

Experiência

Para os PJs que perspicazmente perceberam a pequena dificuldade da atendente, ou contornaram de forma amigável e polida a situação: +1

Para os PJs que não arrumaram nenhum tipo de confusão no mosteiro: +1

Para os PJs que interpretaram bem o encontro com Loriathan: +1

3.4 - CENARIO 3 – GAHNKAZ DUKKAI, O SEGUIDOR DIVINO

Um dia de viagem em direção leste é necessário para chegar até a pequena vila á margem de um rio, aonde permanece a taverna do Crepúsculo Sangrento. O prédio da tal taverna é uma locação distinta, atrativa e bem movimentada, um teste de percepção **rotineiro** identifica que a cidade está em uma espécie de festival.

Naturalmente os PJs vão para a taverna á procura de Gahnkaz Dukkai, como indicou Loriathan, o Bardo. Entrando na taverna, eles encontram um ambiente descontraído e alegre, com pessoas cantando e dançando. Uma meio-elfa muito simpática se aproxima do grupo e oferece bebidas. Ela encaminha os PJs para uma mesa. Os PJs não conhecem a fisionomia de Gahnkaz, portanto é natural que eles perguntem para a garçonete sobre ele. Gahnkaz é muito famoso por aqui...ele já fez várias coisas de bom pela vila, e pelo mundo. Vive ajudando as pessoas. Mas eu não aconselho que vão á sua procura, porque ele é meio hostil com desconhecidos. Ele é aquele guerreiro muito bem apessoado com uma armadura auro-prateada sentado naquela cadeira. Boa sorte !

O grupo se aproxima de Gahnkaz que está fumando um longo cachimbo de marfim trabalhado, formando grandes anéis de uma fumaça espessa e turva. Sem olhar para eles Gahnkaz murmura algo baixo, incompreensível.

Logo depois tais murmúrios começam a ser identificados como frases.

Saiam, aproveitadores!

Não quero sua escória sugando o que resta de minha vitalidade com suas propostas fúteis e gananciosas!

Caso gastem o pouco tempo que tenho neste mundo com inúteis colóquios, saiam deste local!

Porém estou de bom humor, sejam rápidos...

Nisso Gahnkaz olha para eles. Um olhar distante, compenetrado de vastos e enigmáticos olhos negros. É óbvio que os PJs devem mostrar o anel dado por Loriathan.

Espere, este é o anel de meu velho amigo Loriathan...

Ele que os enviou, provavelmente...ou vocês o mataram, o que é improvável, já que sua alaúde exala mais poder que um exército de Orcos em fúria.

Digam, aventureiros, o que querem... desculpem se eu fui grosso com vocês, mais meu poder e bondade muitas vezes são usados pela ganância e futilidade de pessoas vãs.

Dita toda a história, ou ela parcialmente (segundo o desejo dos PJs) Gahnkaz se levanta da cadeira.

Ótimo, esta missão é realmente digna de meu esforço... mas não pensem que será fácil, amigos, mas com pesar lhes digo que a necrópole possui um enorme labirinto que nem mesmo eu sei o caminho. Mas não temam... eu sei que na biblioteca de uma cidade aqui perto possui um livro muito antigo que contém o mapa. O livro se chama *Jhakkull'All Tahy*, mas o bibliotecário, meu velho amigo, irá lhes ajudar.

O quarto e a refeição, assim como o desjejum custam 1 P.O

3.5 - CENÁRIO 3 – O MAPA

Uma caminhada relativamente grande é necessária para chegar na cidade que Gahnkaz mencionou. Mas o caminho é bem seguro e cheio de rotas comerciais, portanto será fácil chegar na cidade. A cidade é conhecida como a Cidade da Queda Prateada, uma alusão a cachoeira que a cidade possui.

É noite quando os PJs chegam. A lua, cheia, repousa sob as cabeças dos PJ, enquanto eles chegam a biblioteca.

O prédio da biblioteca é um prédio imponente, não muito grande, mais atrativo. A porta, de madeira, se mantém aberta para a circulação de visitantes, enquanto um idoso senhor aguarda em um balcão na entrada do local. O nome do velho é Faghdull, um humano, que aparentemente está muito ocupado. Ao ser interrompido e perguntado sobre o livro *Jhakkull'All Tahy*, o velho se assusta e, curioso pergunta o porque queriam o livro. Explicada a história o velho retruca.

Pela sabedoria dos Anciões! Eu nunca acreditei nas histórias daquele livro, achei que era uma lenda, ou algo parecido, mas... é real.

Desculpe me intrometer, mas eu temo que vocês não consigam sobreviver a Necrópole, pois pelo o que li no livro ela é uma fortaleza da morte quase intransponível. Mas façam o que quiserem amigos, irei buscar o livro. Mas antes tenho que fazer-lhes um teste:

-Sua ausência é seu oposto, seu exalar nos faz só ver, seu exagero nos faz viver sem enxergar, o que sou?

[resposta: luz]

Se acaso os PJs não descobrirem a resposta, permita que aquele com o mais alto intelecto faça um teste com dificuldade média para descobrir a resposta, caso ele falhe, vá testando um por um, na ordem do intelecto mais alto pro mais baixo. Se acontecer de ninguém passar no teste, o velho ira ficar muito chateado, e resmungar algo sobre um mau agouro, mas irá buscar o livro.

Se os PJs derem a resposta certa, espontaneamente ou com um sucesso de intelecto, o velho ficará muito radiante, e murmurará algo sobre bons presságios, ele sai e vai em direção as grandes estantes no fundo da biblioteca.

Após voltar com o livro ele abre na página do mapa e marca ela com uma fita vermelha de seda.

Olhem, meus caros jovens, nesta página temos um mapa do grande labirinto. Aqui podemos ver dois caminhos destacados. Vão por este primeiro, já que ele é o caminho para o amuleto-chave, que abre a porta para o último andar inferior. Depois sigam por aqui que estarão em direção certa para o último andar.

Boa Sorte.

Já com o livro os PJ's pernoitam na cidade em uma taverna próxima e partem ao amanhecer para a cidade aonde está Gahnkaz.

Chegam lá ao pôr do Sol, quando entram na taverna aonde Gahnkaz estava hospedado. Chegando lá vêem Gahnkaz e mostram o livro. O livro, cuja capa era feita de Couro de réptil e detalhes em metal, demonstra páginas antigas, amareladas e decompostas por traças. Gahnkaz abre o livro na marcação que Faghdull havia deixado através de uma fita.

Ótimo, era exatamente isso que precisávamos, durmam aqui na taverna esta noite. Partiremos antes do amanhecer. Preparem-se, esta poderá ser a última noite de suas vidas.

Experiência

Para os PJs que interpretaram bem o encontro: +1

4 - 4- TERCEIRA PARTE

4.1 - CENARIO 4- A NECROPOLE

Depois da estadia os PJ saem logo ao amanhecer.

Partindo do local eles encontram uma estrada de pedra que leva os PJ até uma praça com uma bela fonte no centro. Fonte de rara beleza, peculiar em uma pequena cidade. Há várias árvores no local. Gahnkaz diz que sob a fonte jaz o túmulo de um rei, de ancestrais tempos, cujo local de nascença era a vila. De lá eles continuaram caminhando até um local menos nobre da vila, aonde a estrada já era de terra batida, uma terra acinzentada, aparentemente infértil. Caminhando mais a frente as casas se tornam cada vez mais raras, até um momento que a paisagem já era dominada toda por uma peculiar vegetação gramínea, cujos ramos, rasteiros, se estendiam por vastos campos em direção ao horizonte, aonde se encontra uma afugentadora formação rochosa, onde, segundo a descrição do bardo Loriathan, jazia a Necrópole. Tal caminho continuava arduamente a ser trilhado até o amedrontador local.

Era uma visão assustadora. Era um apoteótico coliseu de pedra marcado pelas góticas esculturas de Gárgulas e crânios esculpidos. A entrada complementava a visão com uma escadaria de ossos que levava a um grande crânio de pedra com a mandíbula aberta. Dentro da caverna formada pela mandíbula um corredor de uns cinco metros se estendia até chegar até uma enorme porta de mogno, adornada por detalhes de um metal negro e desconhecido... Após aberta ela range assustadoramente, formando o eco amedrontador do mistério. Uma cortina de poeira se forma.

Conduzindo todos para dentro, Gahnkaz acende uma tocha que repousava na parede. É uma tocha de metal, aparentemente muito antiga, teias de aranha estavam presas a ela. A luz da tocha atinge um constritor salão principal, aonde as paredes mostram as mesmas esculturas póstumas de caveiras, vistas anteriormente no lado exterior da necrópole. Um corredor está mais a frente.

OBS- Em todas as salas Gahnkaz não entra em confronto com as criaturas e apenas conduz os PJ em direção ao local certo. Apenas lutará se os PJs estiverem a prestes de morrer, e mesmo assim somente o suficiente para que os PJs escapem do encontro. E caso os PJs o questionem sobre o porque de não ajuda-los, ele lhes dirá que esta é sua busca e não a dele, e o sucesso depende dos PJs, ele apenas os ajudará em casos extremos.

4.1.1 - 1ºAndar

Sala 1

Esta sala possui várias esculturas de caveiras nas paredes. É uma sala ampla, mas não há nada nela, além de uma passagem secreta ativada por uma alavanca que está oculta em uma das macabras esculturas. Esta passagem leva os PJ até a sala 3. Um teste de percepção **médio** localiza a alavanca.

Sala 2

Um corredor, nada mais.

Sala 3

Ao entrar na sala alguns túmulos se abrem, dos túmulos saem 4 zumbis e 2 esqueletos que guardam uma caixa com a chave para a sala 8.

Sala 4

Um corredor.

Sala 5

5 zumbis levantam de seus túmulos, após a entrada dos PJ. Não há mais nada nela.

Sala 6

Esta é a sala dos tesouros. 7 caveiras ganham vida após a aproximação de um baú que contém 15 P.O, 6 P.P, 8 P.C e uma jóia, que com um teste de Comércio **fácil**, se avalia o custo de 6 P.O

Sala 7

Um enorme salão com uma grande árvore morta e seca no centro. Nesta árvore um Necroarcano está enforcado. Ele se reanima, e fala com os PJ.

Meus caros... estão cientes que estão fadados a viver eternamente como mortos-vivos desta necrópole. Não sei porque foram tão tolos de se aproximarem desta morada, mais tenho certeza que tens um bom motivo. Mas é claro que nenhum motivo pode salvar-lhes do seu destino. Estão cientes que devem passar por um exército de centenas de mortos vivos para conseguirem o que querem, mais eu lhes digo que vou ajudar-lhes a não sofrerem um triste fim nas mãos de centenas de zumbis e esqueletos, carniçais e demônios e sim sob as minhas mãos , que há tempos não provam a textura do sangue fresco de alguma criatura...

Após o discurso ele ataca os PJ.

Sala 8

Um corredor bloqueado por um portão de ferro trancado. A chave encontrada na sala 3 abre-o.

Sala 9

Uma escada para um andar inferior é localizada.

4.1.2 - Subsolo 1

Sala 1

Este é um saguão principal marcado pela parede recoberta de esqueletos e caveiras inanimadas. um corredor formado por candelabros leva até um corredor

Sala 2

Um corredor sem nada.

Sala 3

Esta sala contém 7 esqueletos e 5 zumbis e algumas estantes com livros e pergaminhos, mas nenhum destes livros e pergaminhos possuem alguma informação relevante

Sala 4

Aqui um pedestal com um domo de vidro guarda uma chave. Um baú no canto da sala possui uma poção que recupera uma pessoa em 50%. Esta sala é protegida por 2 zumbis e 5 carniçais. A chave abre a porta para a sala 5.

Sala 5

Esta sala contém uma escada que está protegida por 15 carniçais menores e 1 maior. A escada leva a todos para o subsolo 2, que é o labirinto.

4.1.3 - Subsolo 2

Este local é um imenso labirinto cujo mapa leva a dois caminhos: o amuleto-chave e a escada para o subsolo 3.

As paredes são feitas de uma rocha parecida com uma espécie de magma derretido e depois solidificado. Uma luz avermelhada toma todo o local. O ar, abafado, torna o ambiente claustrofóbico e assustador.

Caminho para o Amuleto-chave

Este caminho significa uma caminhada de 2 horas, seguindo-se o mapa.

Este caminho possui algumas armadilhas que são facilmente reconhecidas por um teste de percepção com dificuldade **fácil**. Durante o percurso existem 5 armadilhas a critério do Mestre.

Após o percurso uma pequena câmara é avistada. Nela um grande pedestal de ferro guarda um amuleto que está apoiado em um suporte de ferro e madeira. Atrás deste pedestal uma lápide enorme de pedra que revela dois Demônios tipo II (guardião), que põem-se a dizer simultaneamente:

Sou o guardião do amuleto, devo dizer-lhes que tem a chance de sair deste local, mas tenho certeza que vão morrer, antes, perdidos no labirinto... (provavelmente os PJ dirão que eles vão permanecer no local para pegar o amuleto). Isso significa que eu terei que lhes matar e me alimentar com vossos sangue para continuar com a hibernação eterna dentro do meu túmulo.

Após a luta os PJs podem seguir o caminho.

Caminho para o Subsolo 3

Depois de cruzar o caminho para o amuleto chave outro caminho deve ser cruzado até chegar em uma imponente escada feita de ossos que leva a todos para um andar inferior. Este caminho apresenta alguns perigos, sendo que existem 4 grupos de 6 carnicais cada um.

4.1.4 - Subsolo 3

Entrando na escadaria de ossos um grande percurso é percorrido na mesma. Quanto mais profundo vai ficando, mais denso e quente o ar se torna. Após acabar as escadarias um grande corredor feito de esqueletos ossos e iluminado por tochas que estão perenemente acesas por magia. Após este caminho encontra-se uma grande salão com uma porta de 8 metros de altura no final. Nesta porta um encaixe cede lugar para o amuleto-chave que abre a grande porta em um estrondoso eco.

Sala Principal

Esta sala é um amplo salão descomunalmente grandes. Enormes piras iluminam o local que possui cerca de 300 túmulos enfileirados e uma grande estátua no final. Nesta estátua de 3 metros de altura um pedestal abriga uma espada, e sobre ela um pergaminho. Para se pegar o pergaminho deve-se retirar a espada do local.

Retirada a espada todos os túmulos se abrem, saindo deles hora zumbis, hora esqueletos. A grande estátua ganha vida e se transforma em um golem de pedra. De um túmulo, localizado embaixo do golem sai uma Sombra Maior e 15 sombras menores. A Sombra maior põem-se a falar.

Não sei como alguém, depois de todos estes séculos, conseguiu chegar aqui vivo... mas vou lhes dizer que não sairão daqui do jeito que entraram... sairão mortos!

Será inútil lutar, somos mais numerosos e poderosos!

Gahnkaz dá um passo a frente, revelando-se, um Enviado Tipo III, com a aparência de um enorme anjo com grandes asas prateadas que exauriam uma aura prateada.

Não queria ter de fazer isso... nunca achei que seria necessário tal sacrifício. Vivi achando que minha função neste mundo era fútil e sem sentido, mas agora sei o que devo fazer... Afastem-se amigos.

Gahnkaz toma a espada em punho e em um perspicaz movimento coloca-a fincada no chão repleto de esqueletos animados. Após tal movimento ele olha para o céu e fecha os olhos...

Uma imponente, ofuscante e poderosa luz sai da espada e consome toda a sala. Os esqueletos, zumbis e as Sombras, são destruídos com a luz... Gahnkaz desaparece completamente. O Golem ainda está vivo e ataca os PJ.

Experiência

Para quem resolver a charada sem dicas: +1

Quem lutar heroicamente nos confrontos: +1

Quem fizer ações inusitadas que ajudem na aventura: +1

Mapa 1º andar

Falta fazer o mapa.

5 - QUINTA PARTE

5.1 - CENÁRIO 5: O VULCÃO

A viagem é longa até as montanhas. Ao chegarem deve-se procurar por um vulcão inativo, o que não será muito difícil de ser encontrado.

Logo na entrada os heróis são surpreendidos. Aparentemente é uma gruta, uma caverna natural cheia de passagens que levam à salões de uma arquitetura nunca vista antes; nada que possa ser feito artificialmente.

Sala 1

Este é o salão principal. Logo na entrada os PJs serão atacados por entre quatro e seis Estátuas Animadas (quantidade a critério do Mestre).

Sala 2

Neste enorme salão há várias esculturas naturais, o que pode confundir um pouco os aventureiros (é normal eles saírem quebrando tudo). Não há nada aqui.

Sala 3

Este salão está muito sujo e com um cheiro não muito agradável devido ao enxofre que é exalado de fendas no chão (-2 para qualquer teste de habilidade e combate enquanto estiverem nesta sala). Neste ponto serão atacados por seis Cobras constritoras.

Sala 4

Não há muita coisa neste salão (pelo menos nada que interesse aos aventureiros)

A passagem para outro salão foi bloqueada por pedras, podendo apenas ver pequenos facho de luz muito fracos que passam por aberturas.

Sala 5

Nesta sala há alguns esqueletos espalhados pelo chão. Com percepção **rotineiro** percebe-se que as armas desses esqueletos são extremamente primitivas. Há 10 moedas de prata em um saco de uma ossada mais recente.

Sala 6

Neste ponto do corredor o chão cairá sob os pés dos aventureiros. Acrobacias **médio** para evitarem uma queda de seis metros.

Sala 7

Salão vazio exceto por um esqueleto de um lagarto gigante no chão. No que os PJs estiverem desatentos o esqueleto do lagarto se erguerá e atacará (usando as mesmas características de um Dragão do Gelo Adulto, exceto pelo hálito congelante). Todos devem checar surpresa.

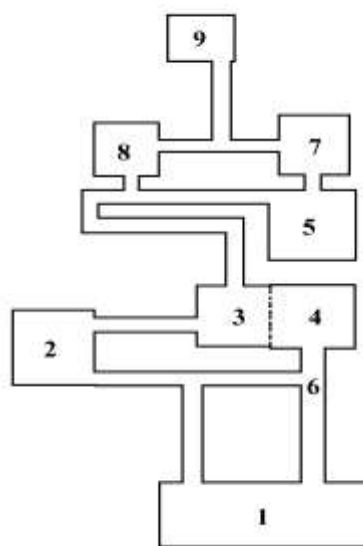
Sala 8

Este salão está vazio, mas ao revistarem o salão várias pedras explodirão causando um dano máximo de 40 pontos de dano em cada aventureiro. Com Detecção de Magia percebe-se a armadilha e Quebra de Encantos 9 a desfaz.

Sala 9

Ao chegarem neste ponto os heróis serão recepcionados por um Elfo-Dourado vestido com um longo manto dirá:

— Nunca pensei que pudessem me encontrar. Mas o fizeram, então terão que morrer. Pois ninguém vai tirar a Pedra de mim!” E atacará.



Este mago é Houlos Tornus. Houlos ainda não conseguir extrair o poder da Pedra que está em um pedestal no canto do salão, e veio para este lugar para poder estudá-la. Por mais que tentem argumentar com Houlos ele se mostrará convicto e não entregará a Pedra por nada.

A ficha de Houlos deve ser criada de acordo com a nova regra. Ele é um mago bem poderoso de estágio 17, e porta alguns itens mágicos.

Experiência

Para os PJs que lutarem bravamente contra Houlos: +1

Para os PJs que lutarem heroicamente contra Houlos fazendo de tudo para pegar a pedra: +2

Para os PJs que enfrentarem bravamente os demais perigos: +1

6 - FINAL

6.1 - O RETORNO À DONATAR

Só resta aos aventureiros retornarem à Donatar para entregarem a Pedra a Egdar e receberem seu dinheiro. Ao retornarem se encontram na casa de Egdar para entregarem a Pedra e receberem o pagamento:

— Muito obrigado! Vocês me surpreenderam, não sei como agradecer... Ah! Claro, o dinheiro de vocês. Tomem, está aqui. Vocês não tem idéia da missão que acabaram de cumprir. Muitas vidas foram salvas.

Egdar entrega o dinheiro para cada aventureiro e se despede. Neste momento uma luz extremamente forte toma conta da sala; A figura de Egdar é substituída por a de um homem jovem, alto e com um bastão de luz em suas mãos:

— Muito obrigado! Todos os Deuses agradecem. O dinheiro que receberam é apenas um símbolo por tudo o que fizeram, mesmo que não saibam, vocês foram responsáveis de salvarem a vida de milhares de pessoas deste mundo. Vocês ainda serão muito recompensados durante suas vidas.

Ditas estas palavras o ser desaparece. É o fim... será mesmo?

Cabe aos heróis agora decidirem o que fazer de suas vidas, e agüentarem o futuro fardo pelo que fizeram.

Experiência

Para os PJs que interpretarem bem: +1

Para os PJs que heroicamente lutaram para resgatar a pedra: +2

7 - Biografias

Nome Houlos Tornus

Raça Elfo Dourado

Profissão Mago

Estágio 17º

Idade aparenta meia idade (jovial)

Altura 173 cm

Peso 64 kg

Classe Social Baixa Nobreza

Faltam os demais personagens da aventura.