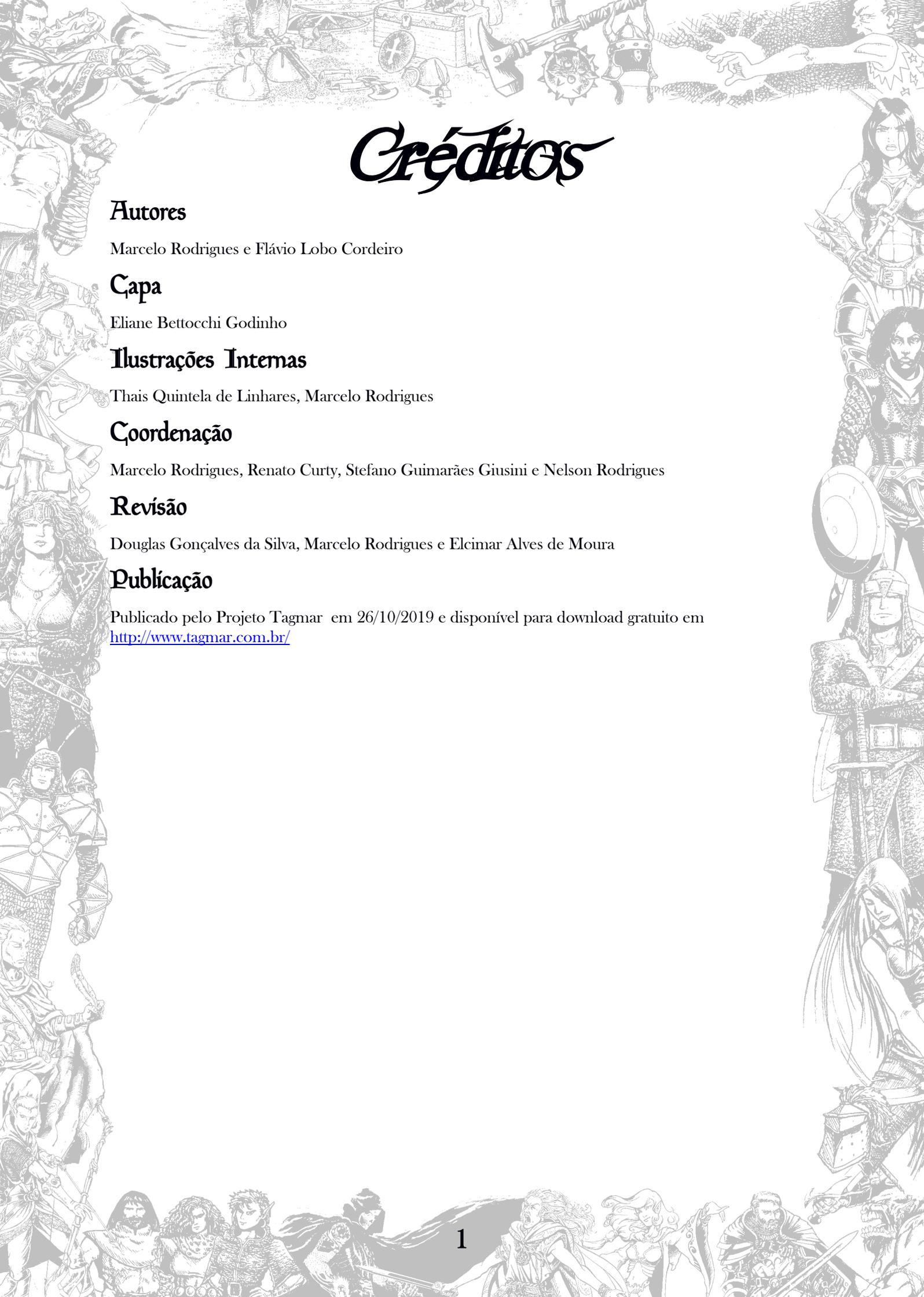


RPG
TALAMANT

O Arado de Ouro
Aventura Pronta



Créditos

Autores

Marcelo Rodrigues e Flávio Lobo Cordeiro

Capa

Eliane Bettocchi Godinho

Ilustrações Internas

Thais Quintela de Linhares, Marcelo Rodrigues

Coordenação

Marcelo Rodrigues, Renato Curty, Stefano Guimarães Giusini e Nelson Rodrigues

Revisão

Douglas Gonçalves da Silva, Marcelo Rodrigues e Elcimar Alves de Moura

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 26/10/2019 e disponível para download gratuito em

<http://www.tagmar.com.br/>

Licenciamento

Este material foi adaptado do livro “Tagmar - O Arado de Ouro” © 1992 de autoria de Marcelo Rodrigues e Flávio Lobo Cordeiro e está licenciado de acordo com as seguintes condições: **Atribuição- Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**

Você pode:

- Imprimir, Copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

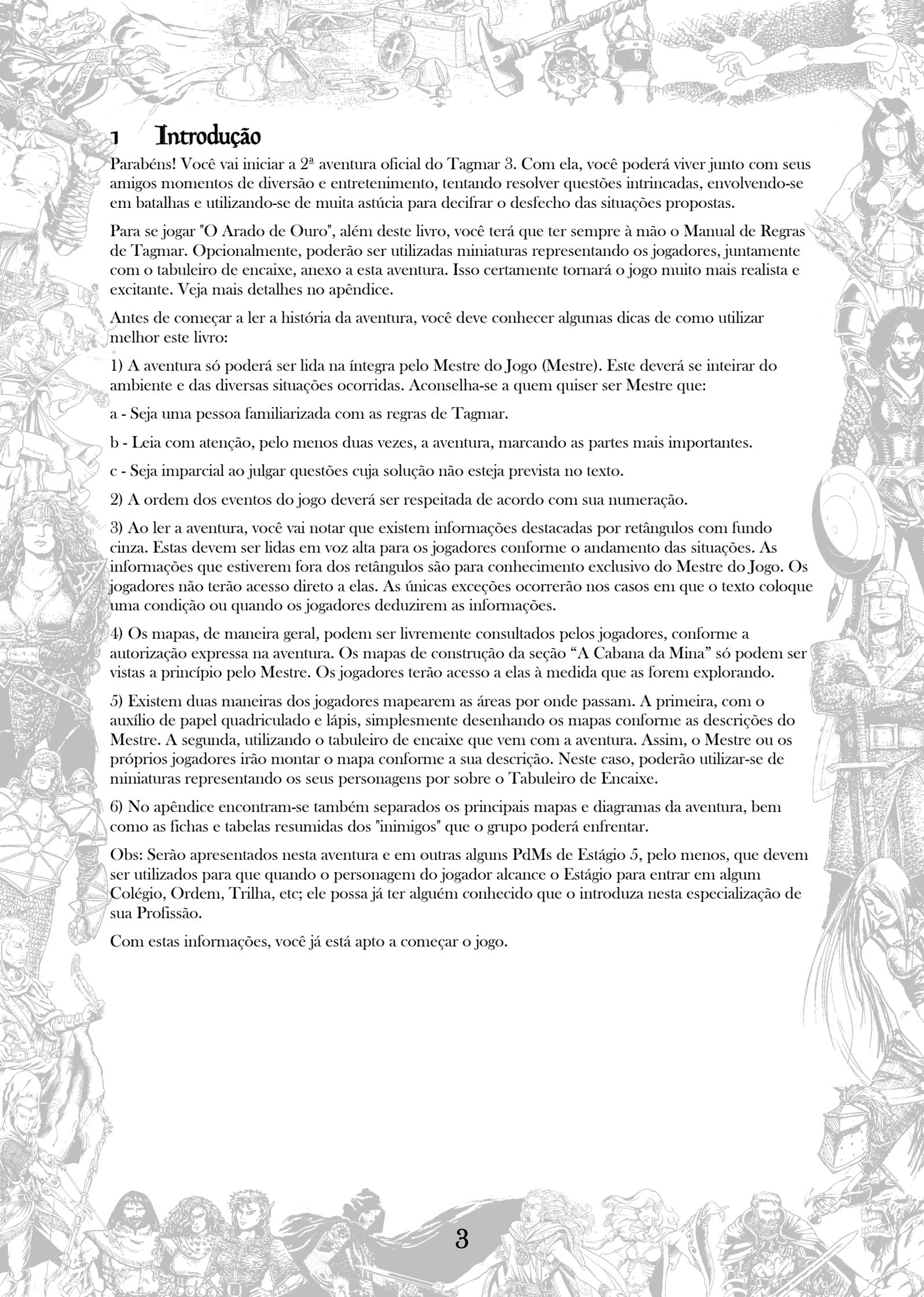


Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença:** Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
 1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
 2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
 3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
 4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros não poderá revendê-los;
 5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
 6. Todos os demais termos da licença creative commons “Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil” deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



1 Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 2ª aventura oficial do Tagmar 3. 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 Arado de Ouro", além deste livro, você terá que ter sempre à mão o Manual de Regras de Tagmar. Opcionalmente, poderão ser utilizadas miniaturas representando os jogadores, juntamente com o tabuleiro de encaixe, anexo a esta aventura. Isso certamente tornará o jogo muito mais realista e excitante. Veja mais detalhes no apêndice.

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 (Mestre). Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas. Aconselha-se a quem quiser ser Mestre 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. Os mapas de construção da seção "A Cabana da Mina" só podem ser vistas a princípio pelo Mestre. Os jogadores terão acesso a elas à medida que as forem explorando.

5) Existem duas maneiras dos jogadores mapearem as áreas por onde passam. A primeira, com o auxílio de papel quadriculado e lápis, simplesmente desenhando os mapas conforme as descrições do Mestre. A segunda, utilizando o tabuleiro de encaixe que vem com a aventura. Assim, o Mestre ou os próprios jogadores irão montar o mapa conforme a sua descrição. Neste caso, poderão utilizar-se de miniaturas representando os seus personagens por sobre o Tabuleiro de Encaixe.

6) No apêndice encontram-se também separados os principais mapas e diagramas da aventura, bem como as fichas e tabelas resumidas dos "inimigos" que o grupo poderá enfrentar.

Obs: Serão apresentados nesta aventura e em outras alguns PdMs de Estágio 5, pelo menos, que devem ser utilizados para que quando o personagem do jogador alcance o Estágio para entrar em algum Colégio, Ordem, Trilha, etc; ele possa já ter alguém conhecido que o introduza nesta especialização de sua Profissão.

Com estas informações, você já está apto a começar o jogo.

As informações contidas a partir de agora deverão ser lidas apenas pelo Mestre

A aventura "O Arado de Ouro" é composta por 5 partes distintas.

Na primeira, os jogadores estarão em Tória, condado de Calco, com uma reunião marcada com o sacerdote Solonius, quem chamou a todos. Na segunda parte, os personagens descobrem o motivo da carta: o arado fora roubado e Solonius também desaparecera misteriosamente. A partir daí, começará uma investigação para encontrar o arado e Solonius, o mais rápido e discretamente possível. Esta será a terceira parte. Caso os jogadores tenham sucesso em suas investigações, eles irão à 4ª parte com o desfecho da aventura no covil dos ladrões de onde, finalmente, na última parte, os aventureiros retornam a Tória com a sua missão cumprida.

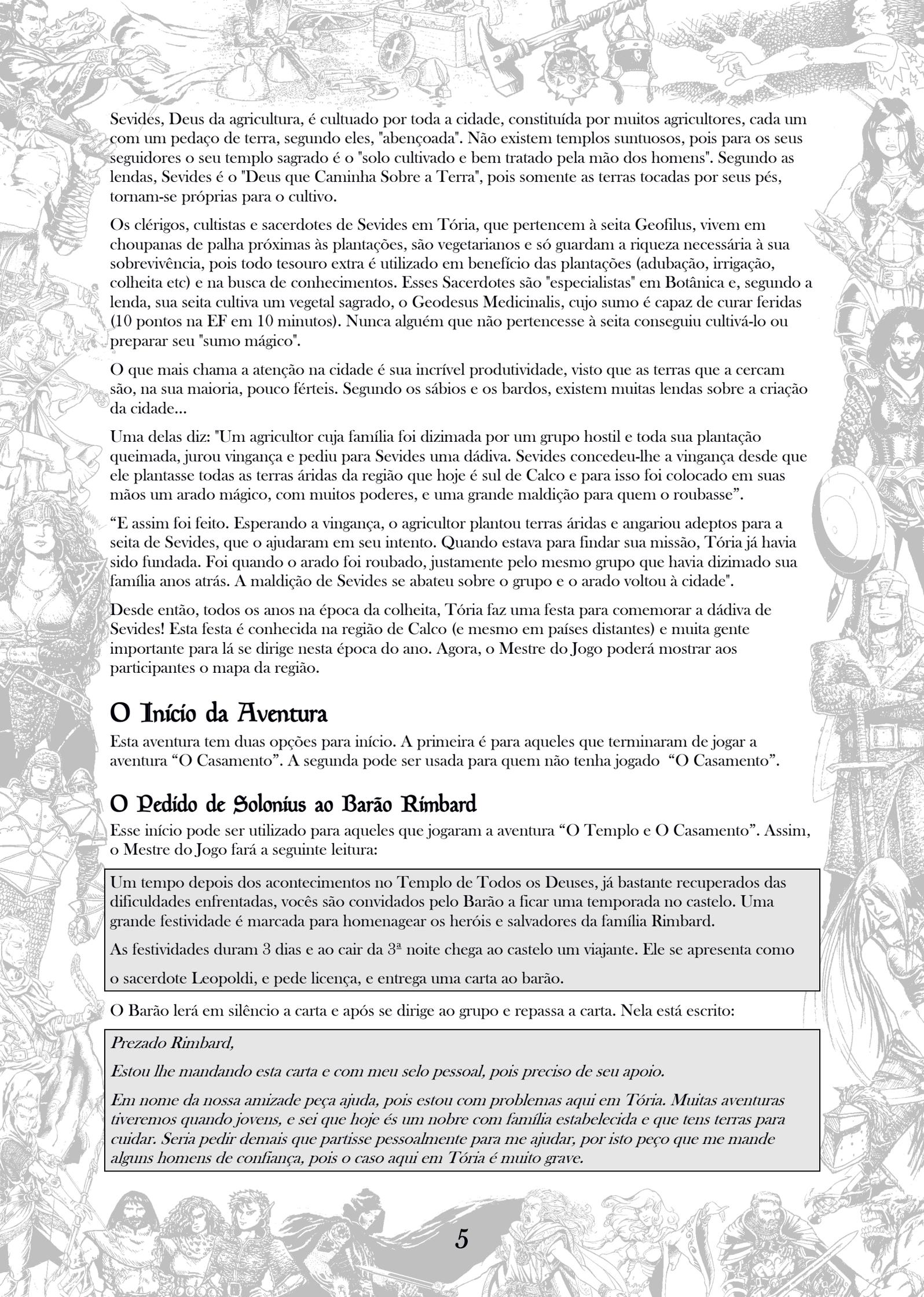
Ambiente de Tória

Tória é uma próspera cidade do interior de Calco que, a despeito do restante do país, continuou com suas bases econômicas voltadas para a agricultura. Não é à toa que, com enormes plantações e gigantesca produção de grãos, Tória é chamada por seus habitantes de "O Celeiro de Tagmar", um título contestado por muitas cidades de países tradicionalmente agrícolas como Eredra.

Discussões a parte, graças a esta cidade que Calco tem uma boa autonomia na produção de alimentos para sua população, tendo que comprar de outros países apenas o mínimo necessário.

Os agricultores de Tória mantêm boas relações com os comerciantes do país vizinho, Plana, os quais compram uma boa parte de sua colheita e, em troca, vendem sementes de ótima qualidade para as safras anuais.





Sevides, Deus da agricultura, é cultuado por toda a cidade, constituída por muitos agricultores, cada um com um pedaço de terra, segundo eles, "abençoada". Não existem templos suntuosos, pois para os seus seguidores o seu templo sagrado é o "solo cultivado e bem tratado pela mão dos homens". Segundo as lendas, Sevides é o "Deus que Caminha Sobre a Terra", pois somente as terras tocadas por seus pés, tornam-se próprias para o cultivo.

Os clérigos, cultistas e sacerdotes de Sevides em Tória, que pertencem à seita Geofilus, vivem em choupanas de palha próximas às plantações, são vegetarianos e só guardam a riqueza necessária à sua sobrevivência, pois todo tesouro extra é utilizado em benefício das plantações (adubação, irrigação, colheita etc) e na busca de conhecimentos. Esses Sacerdotes são "especialistas" em Botânica e, segundo a lenda, sua seita cultiva um vegetal sagrado, o Geodesus Medicinalis, cujo sumo é capaz de curar feridas (10 pontos na EF em 10 minutos). Nunca alguém que não pertencesse à seita conseguiu cultivá-lo ou preparar seu "sumo mágico".

O que mais chama a atenção na cidade é sua incrível produtividade, visto que as terras que a cercam são, na sua maioria, pouco férteis. Segundo os sábios e os bardos, existem muitas lendas sobre a criação da cidade...

Uma delas diz: "Um agricultor cuja família foi dizimada por um grupo hostil e toda sua plantação queimada, jurou vingança e pediu para Sevides uma dádiva. Sevides concedeu-lhe a vingança desde que ele plantasse todas as terras áridas da região que hoje é sul de Calco e para isso foi colocado em suas mãos um arado mágico, com muitos poderes, e uma grande maldição para quem o roubasse".

"E assim foi feito. Esperando a vingança, o agricultor plantou terras áridas e angariou adeptos para a seita de Sevides, que o ajudaram em seu intento. Quando estava para findar sua missão, Tória já havia sido fundada. Foi quando o arado foi roubado, justamente pelo mesmo grupo que havia dizimado sua família anos atrás. A maldição de Sevides se abateu sobre o grupo e o arado voltou à cidade".

Desde então, todos os anos na época da colheita, Tória faz uma festa para comemorar a dádiva de Sevides! Esta festa é conhecida na região de Calco (e mesmo em países distantes) e muita gente importante para lá se dirige nesta época do ano. Agora, o Mestre do Jogo poderá mostrar aos participantes o mapa da região.

O Início da Aventura

Esta aventura tem duas opções para início. A primeira é para aqueles que terminaram de jogar a aventura "O Casamento". A segunda pode ser usada para quem não tenha jogado "O Casamento".

O Pedido de Solonius ao Barão Rimbard

Esse início pode ser utilizado para aqueles que jogaram a aventura "O Templo e O Casamento". Assim, o Mestre do Jogo fará a seguinte leitura:

Um tempo depois dos acontecimentos no Templo de Todos os Deuses, já bastante recuperados das dificuldades enfrentadas, vocês são convidados pelo Barão a ficar uma temporada no castelo. Uma grande festividade é marcada para homenagear os heróis e salvadores da família Rimbard.

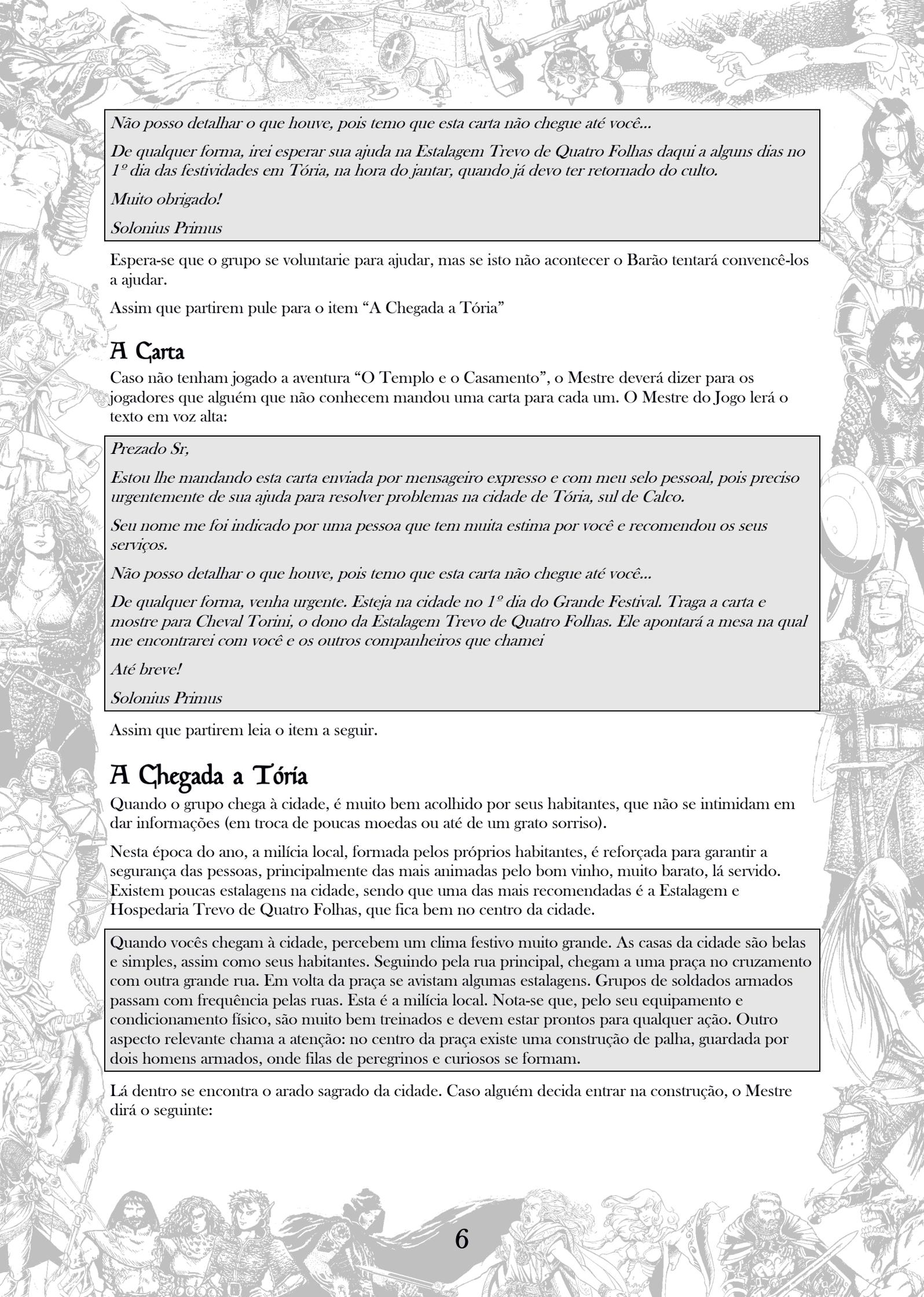
As festividades duram 3 dias e ao cair da 3ª noite chega ao castelo um viajante. Ele se apresenta como o sacerdote Leopoldi, e pede licença, e entrega uma carta ao barão.

O Barão lerá em silêncio a carta e após se dirige ao grupo e repassa a carta. Nela está escrito:

Prezado Rimbard,

Estou lhe mandando esta carta e com meu selo pessoal, pois preciso de seu apoio.

Em nome da nossa amizade peça ajuda, pois estou com problemas aqui em Tória. Muitas aventuras tivemos quando jovens, e sei que hoje és um nobre com família estabelecida e que tens terras para cuidar. Seria pedir demais que partisse pessoalmente para me ajudar, por isto peço que me mande alguns homens de confiança, pois o caso aqui em Tória é muito grave.



Não posso detalhar o que houve, pois temo que esta carta não chegue até você...

De qualquer forma, irei esperar sua ajuda na Estalagem Trevo de Quatro Folhas daqui a alguns dias no 1º dia das festividades em Tória, na hora do jantar, quando já devo ter retornado do culto.

Muito obrigado!

Solonius Primus

Espera-se que o grupo se voluntarie para ajudar, mas se isto não acontecer o Barão tentará convencê-los a ajudar.

Assim que partirem pule para o item “A Chegada a Tória”

A Carta

Caso não tenham jogado a aventura “O Templo e o Casamento”, o Mestre deverá dizer para os jogadores que alguém que não conhecem mandou uma carta para cada um. O Mestre do Jogo lerá o texto em voz alta:

Prezado Sr,

Estou lhe mandando esta carta enviada por mensageiro expresso e com meu selo pessoal, pois preciso urgentemente de sua ajuda para resolver problemas na cidade de Tória, sul de Calco.

Seu nome me foi indicado por uma pessoa que tem muita estima por você e recomendou os seus serviços.

Não posso detalhar o que houve, pois temo que esta carta não chegue até você...

De qualquer forma, venha urgente. Esteja na cidade no 1º dia do Grande Festival. Traga a carta e mostre para Cheval Torini, o dono da Estalagem Trevo de Quatro Folhas. Ele apontará a mesa na qual me encontrarei com você e os outros companheiros que chamei

Até breve!

Solonius Primus

Assim que partirem leia o item a seguir.

A Chegada a Tória

Quando o grupo chega à cidade, é muito bem acolhido por seus habitantes, que não se intimidam em dar informações (em troca de poucas moedas ou até de um grato sorriso).

Nesta época do ano, a milícia local, formada pelos próprios habitantes, é reforçada para garantir a segurança das pessoas, principalmente das mais animadas pelo bom vinho, muito barato, lá servido. Existem poucas estalagens na cidade, sendo que uma das mais recomendadas é a Estalagem e Hospedaria Trevo de Quatro Folhas, que fica bem no centro da cidade.

Quando vocês chegam à cidade, percebem um clima festivo muito grande. As casas da cidade são belas e simples, assim como seus habitantes. Seguindo pela rua principal, chegam a uma praça no cruzamento com outra grande rua. Em volta da praça se avistam algumas estalagens. Grupos de soldados armados passam com frequência pelas ruas. Esta é a milícia local. Nota-se que, pelo seu equipamento e condicionamento físico, são muito bem treinados e devem estar prontos para qualquer ação. Outro aspecto relevante chama a atenção: no centro da praça existe uma construção de palha, guardada por dois homens armados, onde filas de peregrinos e curiosos se formam.

Lá dentro se encontra o arado sagrado da cidade. Caso alguém decida entrar na construção, o Mestre dirá o seguinte:

Dentro da construção, três soldados guardam um arado de ferro, com cabo de madeira, aparentemente comum. Em um determinado momento um rapazote que puxa um velho cego pelas mãos sobe em um palanque onde este senhor começa a contar uma lenda...

O Mestre lerá neste caso a lenda descrita no item O Ambiente de Tória.

A hospedaria Trevo de Quatro Folhas

A estalagem é uma casa de dois andares. Na entrada há uma placa que diz:

No primeiro andar, há uma taverna onde são servidas bebidas variadas e diversos tipos de comida (veja preços na tabela). No segundo, temos uma hospedaria com 10 quartos.



Ao entrarem na hospedaria, vocês encontram um ambiente alegre, onde várias pessoas estão comendo, bebendo, jogando, enfim, se divertindo. O local tem um balcão com bancos ao fundo e algumas mesas, que são servidas por belas moças. À direita, uma escada conduz ao 2º andar. No centro da hospedaria, alguns homens e mulheres jogam Roxi a dinheiro. Em uma mesa, um elfo bardo diverte os clientes cantando e fazendo alguns truques. No balcão, um anão bêbado está sentado. Ele canta, fala alto e incomoda os clientes, sempre pedindo dinheiro.

O Mestre do Jogo deverá agir da seguinte forma:

- Caso alguém queira entrar na mesa de jogo, o Mestre do Jogo assumirá o papel do "crupier" e seguirá para o item **A Mesa de Jogo**.
- Se alguém resolver conversar com o anão, seu nome é Imiril Pégrande e ele pedirá dinheiro e, caso seja atendido, ficará conversando coisas sem importância enquanto o dinheiro der para a bebida.
- Ao final de algum tempo (no início da noite), o bardo (Raffestin) subirá na mesa e tocará a canção que conta a história de Tória. O Mestre do Jogo deverá lê-la em voz alta para os jogadores: item **A Canção do Bardo**.
- Após a canção, a aventura passará para o item **O Roubo do Arado de Sevides**.
- Em outra situação, o Mestre deverá utilizar sua criatividade.

Tabela de Preços da Taberna	Preço
Quarto simples	4 m.c.
Quarto casal	1 m.p.
Quarto casal luxo	3 m.p.
Caneca de vinho de Tória	1 m.c.
Caneca de vinho de Conti	2 m.c.
Jarra de vinho de Tória	7 m.c.
Jarra de vinho de Conti	1 m.p.
Prato feito	2 m.c.
Refeição simples	2 m.c.
Refeição completa	6 m.c.
Provisões para uma semana	2 m.p.

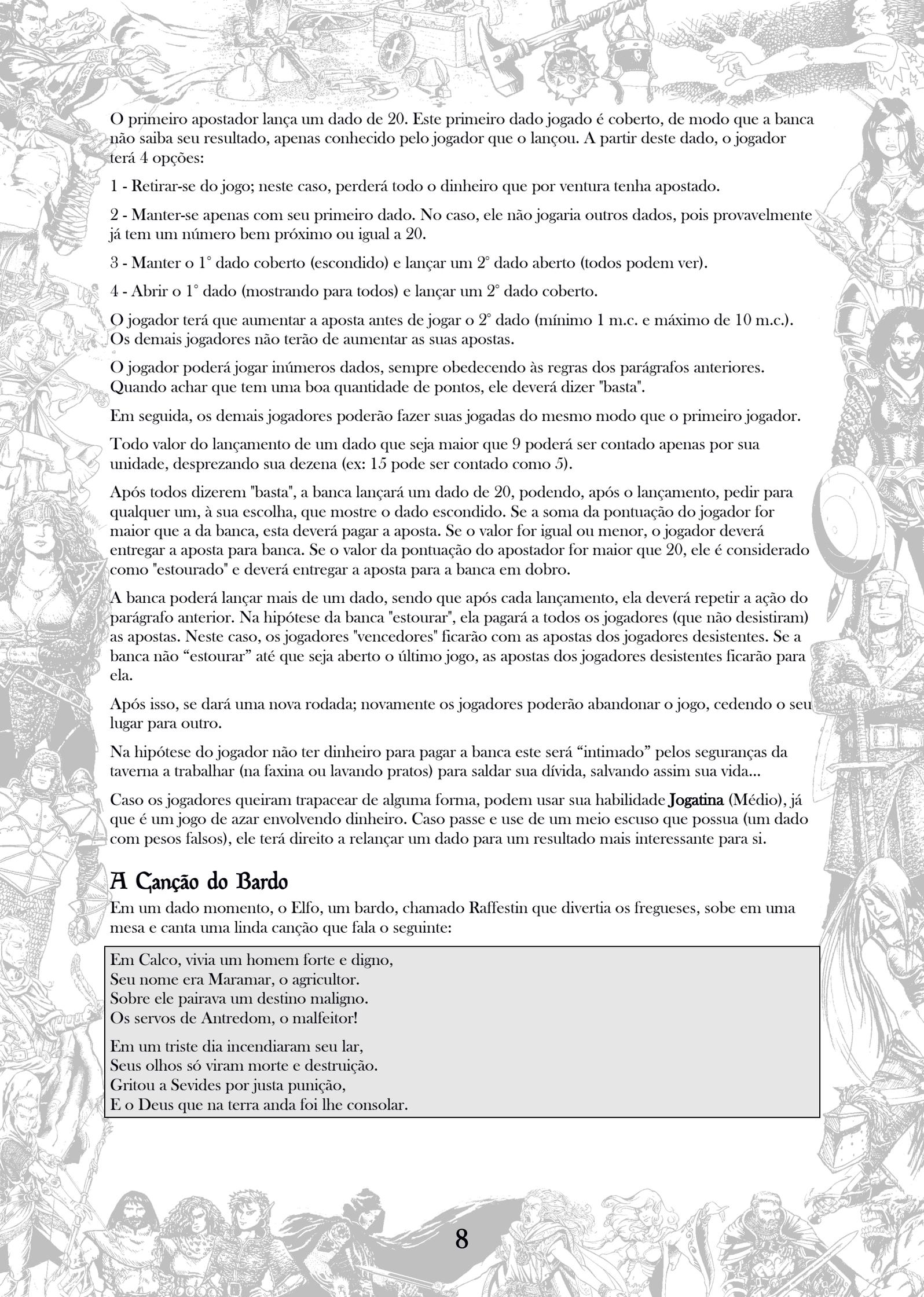
A Mesa de Jogo

A mesa de jogo, cercada por curiosos, é comandada por um homem grande, muito forte, os quais chamam de "Rolf, o lançador".

Ele está jogando Roxi, um jogo de dados muito comum em Calco, no qual até 4 pessoas jogam contra um que é a "banca".

O objetivo do jogo é fazer 20 pontos através de sucessivos rolamentos do dado de 20 faces.

Cada jogador fará uma aposta antes do início de cada rodada. O montante da aposta pode variar de uma até dez moedas de cobre, sendo que o primeiro apostador decide o quanto e os outros que quiserem entrar devem colocar o mesmo montante. A cada rodada muda a pessoa que aposta primeiro, podendo inclusive ser a banca.



O primeiro apostador lança um dado de 20. Este primeiro dado jogado é coberto, de modo que a banca não saiba seu resultado, apenas conhecido pelo jogador que o lançou. A partir deste dado, o jogador terá 4 opções:

- 1 - Retirar-se do jogo; neste caso, perderá todo o dinheiro que por ventura tenha apostado.
- 2 - Manter-se apenas com seu primeiro dado. No caso, ele não jogaria outros dados, pois provavelmente já tem um número bem próximo ou igual a 20.
- 3 - Manter o 1º dado coberto (escondido) e lançar um 2º dado aberto (todos podem ver).
- 4 - Abrir o 1º dado (mostrando para todos) e lançar um 2º dado coberto.

O jogador terá que aumentar a aposta antes de jogar o 2º dado (mínimo 1 m.c. e máximo de 10 m.c.). Os demais jogadores não terão de aumentar as suas apostas.

O jogador poderá jogar inúmeros dados, sempre obedecendo às regras dos parágrafos anteriores. Quando achar que tem uma boa quantidade de pontos, ele deverá dizer "basta".

Em seguida, os demais jogadores poderão fazer suas jogadas do mesmo modo que o primeiro jogador.

Todo valor do lançamento de um dado que seja maior que 9 poderá ser contado apenas por sua unidade, desprezando sua dezena (ex: 15 pode ser contado como 5).

Após todos dizerem "basta", a banca lançará um dado de 20, podendo, após o lançamento, pedir para qualquer um, à sua escolha, que mostre o dado escondido. Se a soma da pontuação do jogador for maior que a da banca, esta deverá pagar a aposta. Se o valor for igual ou menor, o jogador deverá entregar a aposta para banca. Se o valor da pontuação do apostador for maior que 20, ele é considerado como "estourado" e deverá entregar a aposta para a banca em dobro.

A banca poderá lançar mais de um dado, sendo que após cada lançamento, ela deverá repetir a ação do parágrafo anterior. Na hipótese da banca "estourar", ela pagará a todos os jogadores (que não desistiram) as apostas. Neste caso, os jogadores "vencedores" ficarão com as apostas dos jogadores desistentes. Se a banca não "estourar" até que seja aberto o último jogo, as apostas dos jogadores desistentes ficarão para ela.

Após isso, se dará uma nova rodada; novamente os jogadores poderão abandonar o jogo, cedendo o seu lugar para outro.

Na hipótese do jogador não ter dinheiro para pagar a banca este será "intimado" pelos seguranças da taverna a trabalhar (na faxina ou lavando pratos) para saldar sua dívida, salvando assim sua vida...

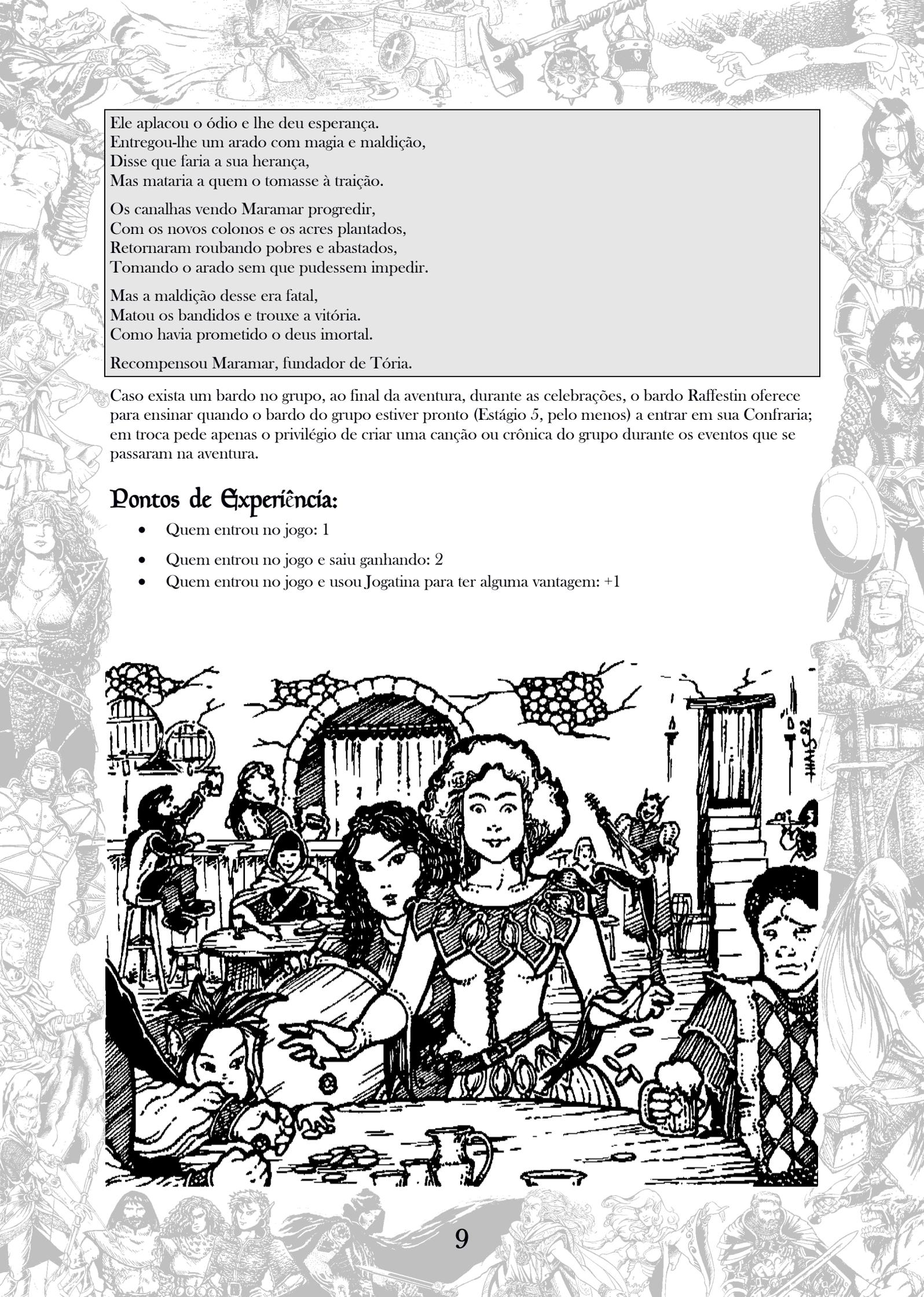
Caso os jogadores queiram trapacear de alguma forma, podem usar sua habilidade **Jogatina** (Médio), já que é um jogo de azar envolvendo dinheiro. Caso passe e use de um meio escuso que possua (um dado com pesos falsos), ele terá direito a relançar um dado para um resultado mais interessante para si.

A Canção do Bardo

Em um dado momento, o Elfo, um bardo, chamado Raffestin que divertia os fregueses, sobe em uma mesa e canta uma linda canção que fala o seguinte:

Em Calco, vivia um homem forte e digno,
Seu nome era Maramar, o agricultor.
Sobre ele pairava um destino maligno.
Os servos de Antredom, o malfeitor!

Em um triste dia incendiaram seu lar,
Seus olhos só viram morte e destruição.
Gritou a Sevides por justa punição,
E o Deus que na terra anda foi lhe consolar.



Ele apacou o ódio e lhe deu esperança.
Entregou-lhe um arado com magia e maldição,
Disse que faria a sua herança,
Mas mataria a quem o tomasse à traição.

Os canalhas vendo Maramar progredir,
Com os novos colonos e os acres plantados,
Retornaram roubando pobres e abastados,
Tomando o arado sem que pudessem impedir.

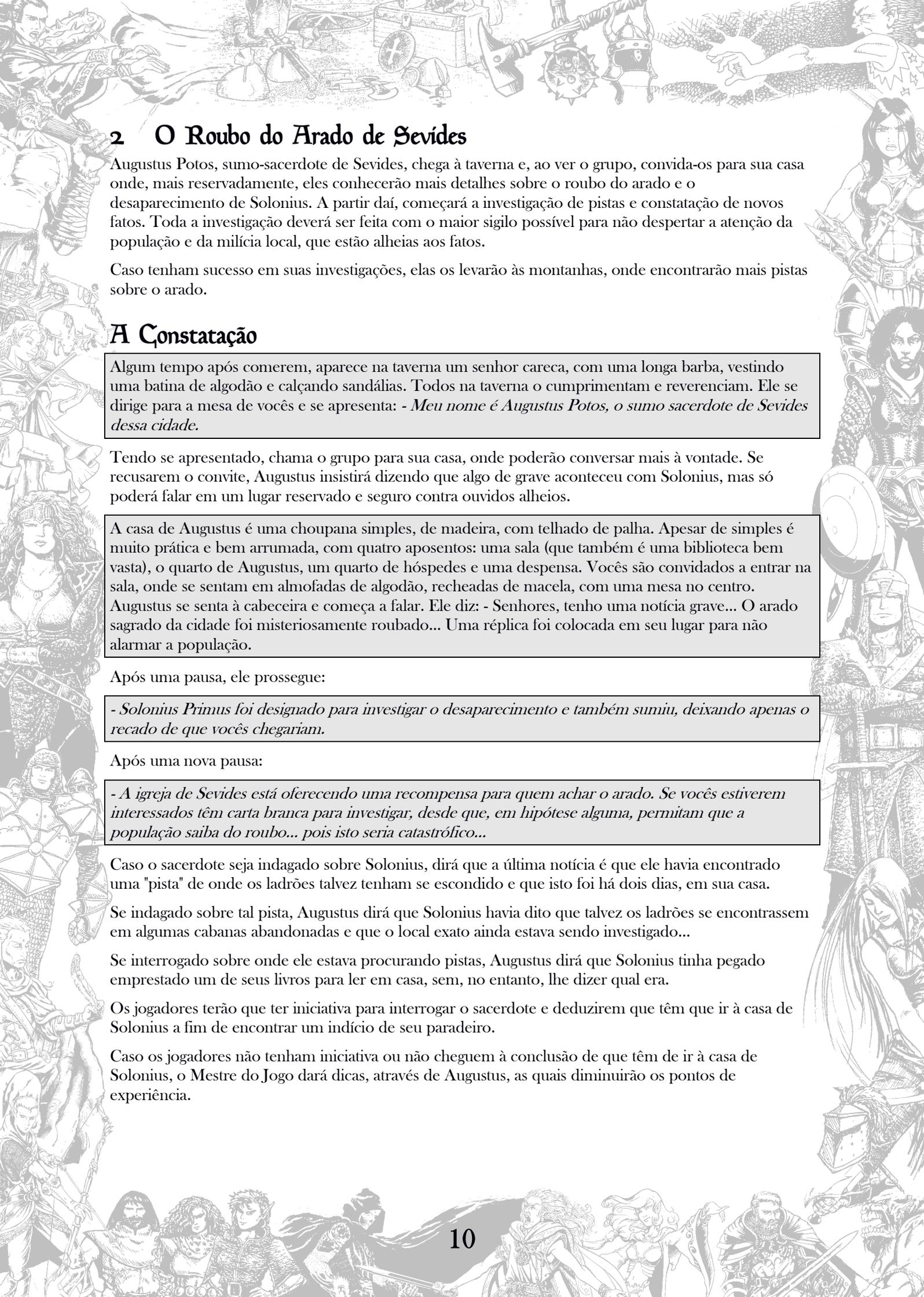
Mas a maldição desse era fatal,
Matou os bandidos e trouxe a vitória.
Como havia prometido o deus imortal.

Recompensou Maramar, fundador de Tória.

Caso exista um bardo no grupo, ao final da aventura, durante as celebrações, o bardo Raffestin oferece para ensinar quando o bardo do grupo estiver pronto (Estágio 5, pelo menos) a entrar em sua Confraria; em troca pede apenas o privilégio de criar uma canção ou crônica do grupo durante os eventos que se passaram na aventura.

Pontos de Experiência:

- Quem entrou no jogo: 1
- Quem entrou no jogo e saiu ganhando: 2
- Quem entrou no jogo e usou Jogatina para ter alguma vantagem: +1



2 O Roubo do Arado de Sevides

Augustus Potos, sumo-sacerdote de Sevides, chega à taverna e, ao ver o grupo, convida-os para sua casa onde, mais reservadamente, eles conhecerão mais detalhes sobre o roubo do arado e o desaparecimento de Solonius. A partir daí, começará a investigação de pistas e constatação de novos fatos. Toda a investigação deverá ser feita com o maior sigilo possível para não despertar a atenção da população e da milícia local, que estão alheias aos fatos.

Caso tenham sucesso em suas investigações, elas os levarão às montanhas, onde encontrarão mais pistas sobre o arado.

A Constatação

Algum tempo após comerem, aparece na taverna um senhor careca, com uma longa barba, vestindo uma batina de algodão e calçando sandálias. Todos na taverna o cumprimentam e reverenciam. Ele se dirige para a mesa de vocês e se apresenta: - *Meu nome é Augustus Potos, o sumo sacerdote de Sevides dessa cidade.*

Tendo se apresentado, chama o grupo para sua casa, onde poderão conversar mais à vontade. Se recusarem o convite, Augustus insistirá dizendo que algo de grave aconteceu com Solonius, mas só poderá falar em um lugar reservado e seguro contra ouvidos alheios.

A casa de Augustus é uma choupana simples, de madeira, com telhado de palha. Apesar de simples é muito prática e bem arrumada, com quatro aposentos: uma sala (que também é uma biblioteca bem vasta), o quarto de Augustus, um quarto de hóspedes e uma despensa. Vocês são convidados a entrar na sala, onde se sentam em almofadas de algodão, recheadas de macela, com uma mesa no centro. Augustus se senta à cabeceira e começa a falar. Ele diz: - Senhores, tenho uma notícia grave... O arado sagrado da cidade foi misteriosamente roubado... Uma réplica foi colocada em seu lugar para não alarmar a população.

Após uma pausa, ele prossegue:

- *Solonius Primus foi designado para investigar o desaparecimento e também sumiu, deixando apenas o recado de que vocês chegariam.*

Após uma nova pausa:

- *A igreja de Sevides está oferecendo uma recompensa para quem achar o arado. Se vocês estiverem interessados têm carta branca para investigar, desde que, em hipótese alguma, permitam que a população saiba do roubo... pois isto seria catastrófico...*

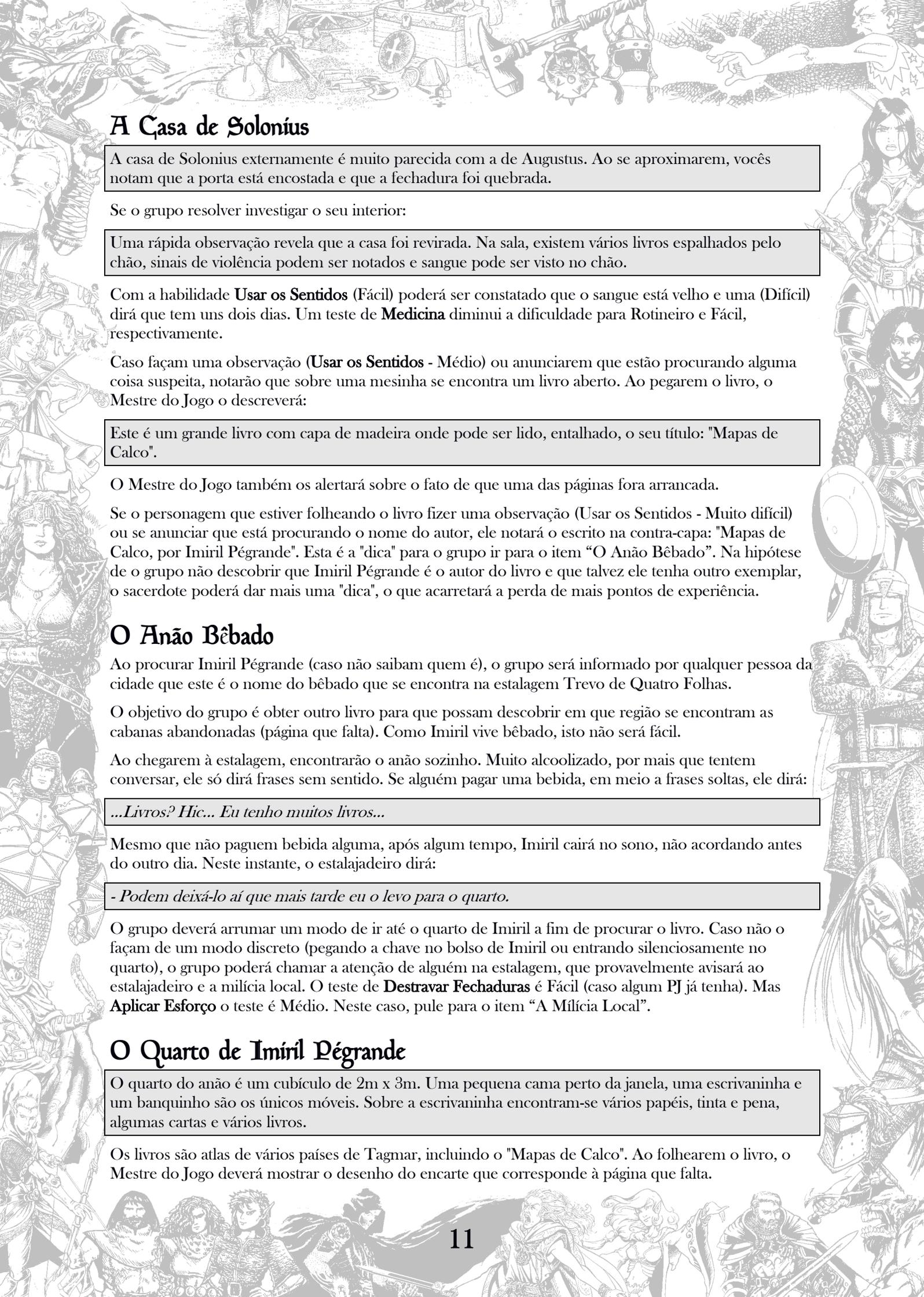
Caso o sacerdote seja indagado sobre Solonius, dirá que a última notícia é que ele havia encontrado uma "pista" de onde os ladrões talvez tenham se escondido e que isto foi há dois dias, em sua casa.

Se indagado sobre tal pista, Augustus dirá que Solonius havia dito que talvez os ladrões se encontrassem em algumas cabanas abandonadas e que o local exato ainda estava sendo investigado...

Se interrogado sobre onde ele estava procurando pistas, Augustus dirá que Solonius tinha pegado emprestado um de seus livros para ler em casa, sem, no entanto, lhe dizer qual era.

Os jogadores terão que ter iniciativa para interrogar o sacerdote e deduzirem que têm que ir à casa de Solonius a fim de encontrar um indício de seu paradeiro.

Caso os jogadores não tenham iniciativa ou não cheguem à conclusão de que têm de ir à casa de Solonius, o Mestre do Jogo dará dicas, através de Augustus, as quais diminuirão os pontos de experiência.



A Casa de Solonius

A casa de Solonius externamente é muito parecida com a de Augustus. Ao se aproximarem, vocês notam que a porta está encostada e que a fechadura foi quebrada.

Se o grupo resolver investigar o seu interior:

Uma rápida observação revela que a casa foi revirada. Na sala, existem vários livros espalhados pelo chão, sinais de violência podem ser notados e sangue pode ser visto no chão.

Com a habilidade **Usar os Sentidos** (Fácil) poderá ser constatado que o sangue está velho e uma (Difícil) dirá que tem uns dois dias. Um teste de **Medicina** diminui a dificuldade para Rotineiro e Fácil, respectivamente.

Caso façam uma observação (**Usar os Sentidos** - Médio) ou anunciarem que estão procurando alguma coisa suspeita, notarão que sobre uma mesinha se encontra um livro aberto. Ao pegarem o livro, o Mestre do Jogo o descreverá:

Este é um grande livro com capa de madeira onde pode ser lido, entalhado, o seu título: "Mapas de Calco".

O Mestre do Jogo também os alertará sobre o fato de que uma das páginas fora arrancada.

Se o personagem que estiver folheando o livro fizer uma observação (Usar os Sentidos - Muito difícil) ou se anunciar que está procurando o nome do autor, ele notará o escrito na contra-capa: "Mapas de Calco, por Imiril Pégrande". Esta é a "dica" para o grupo ir para o item "O Anão Bêbado". Na hipótese de o grupo não descobrir que Imiril Pégrande é o autor do livro e que talvez ele tenha outro exemplar, o sacerdote poderá dar mais uma "dica", o que acarretará a perda de mais pontos de experiência.

O Anão Bêbado

Ao procurar Imiril Pégrande (caso não saibam quem é), o grupo será informado por qualquer pessoa da cidade que este é o nome do bêbado que se encontra na estalagem Trevo de Quatro Folhas.

O objetivo do grupo é obter outro livro para que possam descobrir em que região se encontram as cabanas abandonadas (página que falta). Como Imiril vive bêbado, isto não será fácil.

Ao chegarem à estalagem, encontrarão o anão sozinho. Muito alcoolizado, por mais que tentem conversar, ele só dirá frases sem sentido. Se alguém pagar uma bebida, em meio a frases soltas, ele dirá:

...Livros? Hic... Eu tenho muitos livros...

Mesmo que não paguem bebida alguma, após algum tempo, Imiril cairá no sono, não acordando antes do outro dia. Neste instante, o estalajadeiro dirá:

- Podem deixá-lo aí que mais tarde eu o levo para o quarto.

O grupo deverá arrumar um modo de ir até o quarto de Imiril a fim de procurar o livro. Caso não o façam de um modo discreto (pegando a chave no bolso de Imiril ou entrando silenciosamente no quarto), o grupo poderá chamar a atenção de alguém na estalagem, que provavelmente avisará ao estalajadeiro e a milícia local. O teste de **Destruir Fechaduras** é Fácil (caso algum PJ já tenha). Mas **Aplicar Esforço** o teste é Médio. Neste caso, pule para o item "A Milícia Local".

O Quarto de Imiril Pégrande

O quarto do anão é um cubículo de 2m x 3m. Uma pequena cama perto da janela, uma escrivaninha e um banquinho são os únicos móveis. Sobre a escrivaninha encontram-se vários papéis, tinta e pena, algumas cartas e vários livros.

Os livros são atlas de vários países de Tagmar, incluindo o "Mapas de Calco". Ao folhearem o livro, o Mestre do Jogo deverá mostrar o desenho do encarte que corresponde à página que falta.



Se o grupo resolver revistar o quarto, nada de valor será achado e o Mestre dirá:

Os objetos que estão no quarto não têm valor algum, com exceção dos livros. Em cima da escrivaninha, algumas cartas chamam atenção. Uma pena colocada em cima e um vidro de tinta ao lado indicam que foram recém-escritas. O mais curioso é que todas as cartas, endereçadas a diferentes pessoas, têm basicamente o mesmo conteúdo.

A reprodução de uma das cartas pode ser mostrada ao grupo (Carta 2).

Caro amigo Rimbardi,

Foram-se os tempos de glória e grandes aventuras. Aproveitamos muito aquela época, não? Quantas vezes o velho Imiril lhe ajudou em momentos difíceis, hein?!!

Sei por fonte fidedigna que o colega se aposentou e agora mora em luxuoso forte, está casado e tem vastas terras!

A sorte que não lhe acompanhava nas aventuras parece que finalmente sorriu para ti.

O mesmo não aconteceu comigo...

Eu que sempre tive sorte nas campanhas estou padecendo de um cruel destino... vivo como escritor e desenho mapas. Meus ferimentos antigos não me permitem aventurar e o dinheiro, que sempre me foi uma bênção, agora me é escasso como água no deserto.

Peço então a ti, nobre amigo, cuja vida salvei tantas vezes, que me empreste um bocado de sua vasta fortuna para que eu possa manter meu humilde quarto e continuar a escrever meus mapas.

Aguardo resposta breve.

Seu amigo,

Imiril Pégrande.

A Partida para as Montanhas

A leitura do mapa indicará que para chegar às cabanas abandonadas, o grupo terá que seguir por trilhas que começam a partir de uma cascatinha, a noroeste da cidade, na estrada para Abrasil.

Ao se prepararem para sair, Augustus aparecerá e comunicará que o grupo tem três dias para retornar, pois até lá, a grande cerimônia de oferenda a Sevides será celebrada e caso o Arado Sagrado não esteja na cidade, a ira divina cairá sobre Tória.

Na hipótese do grupo requisitar equipamentos, a igreja fornecerá (emprestado) cavalos e um guia. Este é Príamo, um garoto de 14 anos, que nas cercanias da cascatinha se oferecerá para guardar os cavalos, pois nada conhece da trilha e por ela os cavalos não poderão ir. Caso tenham jogado a aventura “O Templo de Todos os Deuses” o reconhecerão de imediato.

Um guerreiro será posto a serviço do grupo se este for composto por menos de cinco personagens. A igreja também oferecerá um sacerdote caso o grupo não tenha um. Estes são Leopoldi, um acólito de Sevides, e Arantus, um soldado de confiança de Augustus. Suas fichas estão no encarte. O Mestre irá agir por estes personagens.

A partida se dará às 6 horas da manhã e o grupo seguirá pela estrada até a cascatinha. Nada de importante acontecerá.



A Milícia Local

É formada por soldados contratados e, principalmente, pelos próprios habitantes de Tória, que a ela se juntam voluntariamente para auxiliar na segurança da cidade nesta época do ano. Os seus soldados são muito bem pagos, armados e armadurados (armadura de malha parcial, elmo, escudo, espada e punhal formam seu equipamento básico). Cada grupo de 20 soldados é comandado por 1 tenente e tem 4 arqueiros em sua composição. A milícia faz a guarda ostensiva de Tória, mantendo a paz e a ordem na cidade, o que não é muito difícil para uma guarda formada por quase 200 homens que se revezam. A milícia agirá contra os jogadores caso eles sejam apanhados fazendo algo contra a lei. Isto também dependerá da discrição dos personagens (o julgamento de quão discretos eles estão sendo fica a cargo do Mestre).

Caso a milícia apanhe os personagens em ações escusas (no item O Anão Bêbado ou em O Quarto de Imiril Pégrande), o tenente da guarda dará voz de prisão, ordenando que soltem as armas para que os guardas amarrem os personagens. O Mestre dirá:

Vocês ouvem vozes vindas de todas as direções, quando de repente uma voz mais forte grita:
- *Soltem as armas, vocês estão cercados.* Olhando ao redor, pela janela do quarto, vocês veem um batalhão de soldados que, atraídos pelo seu descuido, os cercam prontos para a ação.

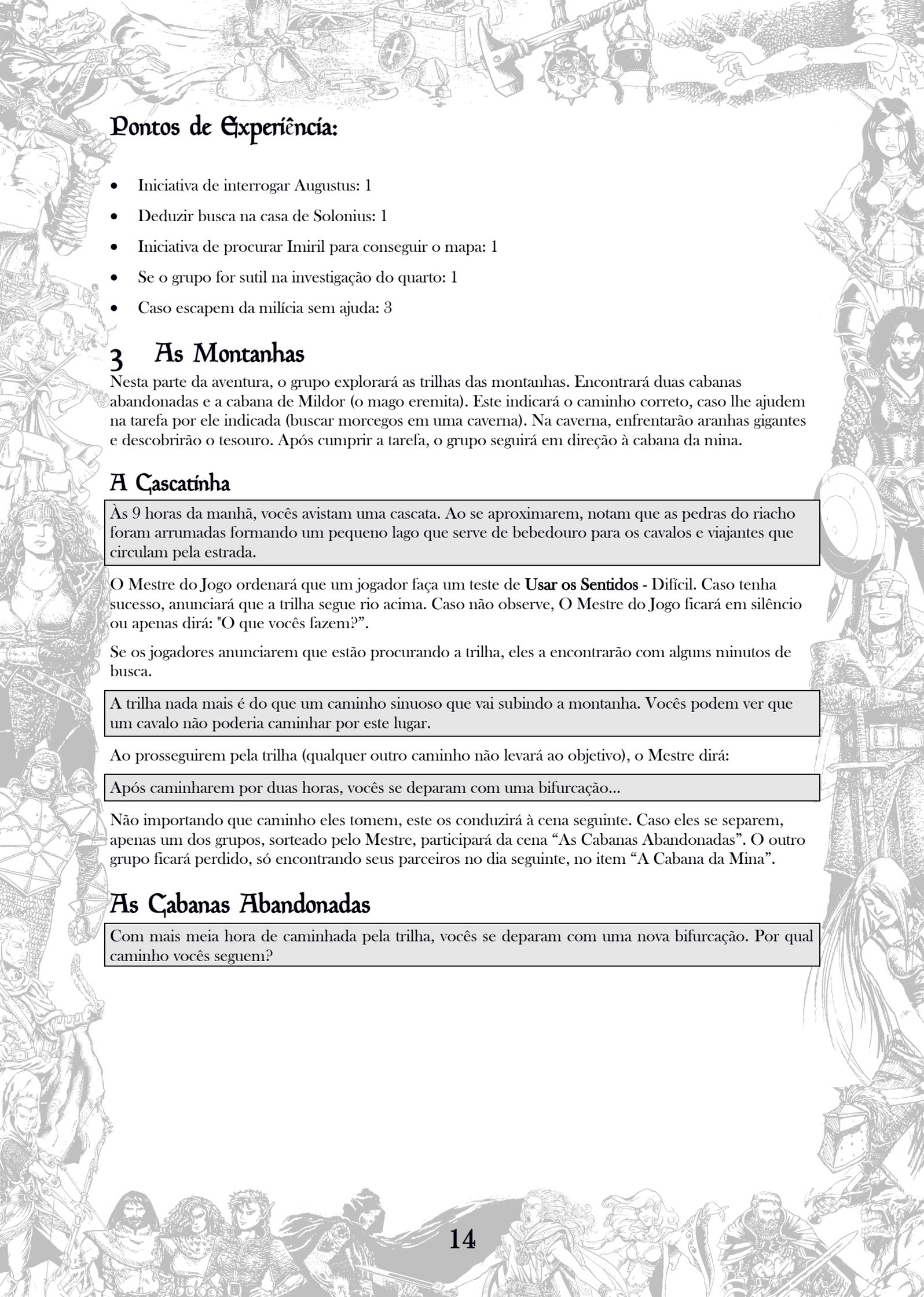
Ao se renderem...

Os soldados começam a recolher suas armas e a amarrar suas mãos. Seus bens são confiscados e vocês são levados para a cadeia onde provavelmente lamentarão durante muito tempo o seu descuido... Após duas horas entra uma pessoa na cela onde estão presos... É Augustus... Depois de uma severa repreensão, vocês são soltos sob a responsabilidade do Sacerdote...

No caso de resistirem...

Soldados começam a chegar por todos os lados, armados até os dentes e prontos para um combate sem tréguas. Vocês começam a perceber que erraram e que o preço desse erro será extremamente alto.

Na hipótese do grupo (incauto) resistir à voz de prisão, o Mestre deverá agir pela milícia dando início ao combate, mesmo que isto encerre a aventura de um modo pouco heróico...



Pontos de Experiência:

- Iniciativa de interrogar Augustus: 1
- Deduzir busca na casa de Solonius: 1
- Iniciativa de procurar Imiril para conseguir o mapa: 1
- Se o grupo for sutil na investigação do quarto: 1
- Caso escapem da milícia sem ajuda: 3

3 As Montanhas

Nesta parte da aventura, o grupo explorará as trilhas das montanhas. Encontrará duas cabanas abandonadas e a cabana de Mildor (o mago eremita). Este indicará o caminho correto, caso lhe ajudem na tarefa por ele indicada (buscar morcegos em uma caverna). Na caverna, enfrentarão aranhas gigantes e descobrirão o tesouro. Após cumprir a tarefa, o grupo seguirá em direção à cabana da mina.

A Cascatínha

Às 9 horas da manhã, vocês avistam uma cascata. Ao se aproximarem, notam que as pedras do riacho foram arrumadas formando um pequeno lago que serve de bebedouro para os cavalos e viajantes que circulam pela estrada.

O Mestre do Jogo ordenará que um jogador faça um teste de **Usar os Sentidos** - Difícil. Caso tenha sucesso, anunciará que a trilha segue rio acima. Caso não observe, O Mestre do Jogo ficará em silêncio ou apenas dirá: "O que vocês fazem?".

Se os jogadores anunciarem que estão procurando a trilha, eles a encontrarão com alguns minutos de busca.

A trilha nada mais é do que um caminho sinuoso que vai subindo a montanha. Vocês podem ver que um cavalo não poderia caminhar por este lugar.

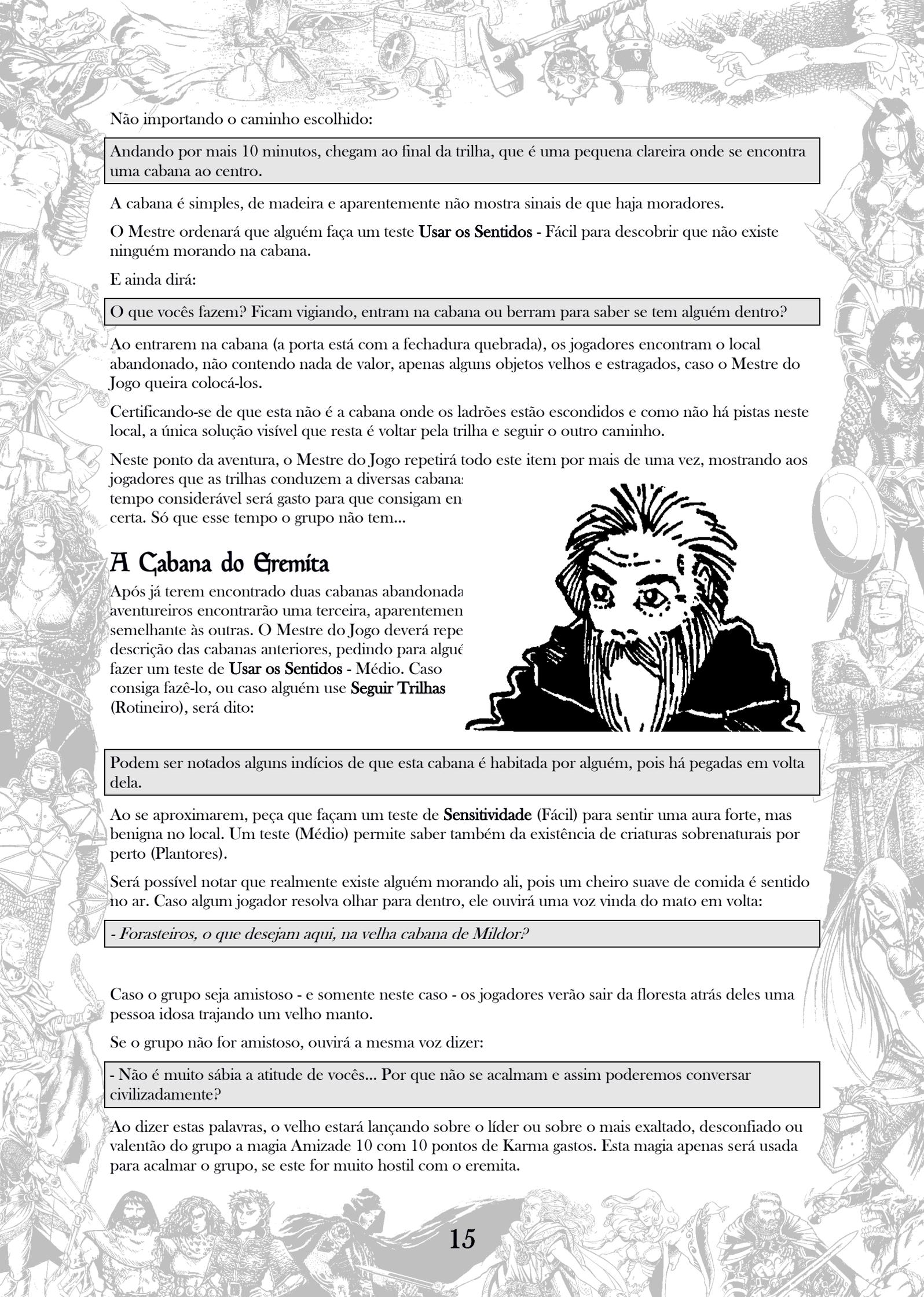
Ao prosseguirem pela trilha (qualquer outro caminho não levará ao objetivo), o Mestre dirá:

Após caminharem por duas horas, vocês se deparam com uma bifurcação...

Não importando que caminho eles tomem, este os conduzirá à cena seguinte. Caso eles se separem, apenas um dos grupos, sorteado pelo Mestre, participará da cena "As Cabanas Abandonadas". O outro grupo ficará perdido, só encontrando seus parceiros no dia seguinte, no item "A Cabana da Mina".

As Cabanas Abandonadas

Com mais meia hora de caminhada pela trilha, vocês se deparam com uma nova bifurcação. Por qual caminho vocês seguem?



Não importando o caminho escolhido:

Andando por mais 10 minutos, chegam ao final da trilha, que é uma pequena clareira onde se encontra uma cabana ao centro.

A cabana é simples, de madeira e aparentemente não mostra sinais de que haja moradores.

O Mestre ordenará que alguém faça um teste **Usar os Sentidos** - Fácil para descobrir que não existe ninguém morando na cabana.

E ainda dirá:

O que vocês fazem? Ficam vigiando, entram na cabana ou berram para saber se tem alguém dentro?

Ao entrarem na cabana (a porta está com a fechadura quebrada), os jogadores encontram o local abandonado, não contendo nada de valor, apenas alguns objetos velhos e estragados, caso o Mestre do Jogo queira colocá-los.

Certificando-se de que esta não é a cabana onde os ladrões estão escondidos e como não há pistas neste local, a única solução visível que resta é voltar pela trilha e seguir o outro caminho.

Neste ponto da aventura, o Mestre do Jogo repetirá todo este item por mais de uma vez, mostrando aos jogadores que as trilhas conduzem a diversas cabanas: tempo considerável será gasto para que consigam em certa. Só que esse tempo o grupo não tem...

A Cabana do Eremita

Após já terem encontrado duas cabanas abandonada aventureiros encontrarão uma terceira, aparentemente semelhante às outras. O Mestre do Jogo deverá repetir a descrição das cabanas anteriores, pedindo para alguém fazer um teste de **Usar os Sentidos** - Médio. Caso consiga fazê-lo, ou caso alguém use **Seguir Trilhas** (Rotineiro), será dito:



Podem ser notados alguns indícios de que esta cabana é habitada por alguém, pois há pegadas em volta dela.

Ao se aproximarem, peça que façam um teste de **Sensitividade** (Fácil) para sentir uma aura forte, mas benigna no local. Um teste (Médio) permite saber também da existência de criaturas sobrenaturais por perto (Plantores).

Será possível notar que realmente existe alguém morando ali, pois um cheiro suave de comida é sentido no ar. Caso algum jogador resolva olhar para dentro, ele ouvirá uma voz vinda do mato em volta:

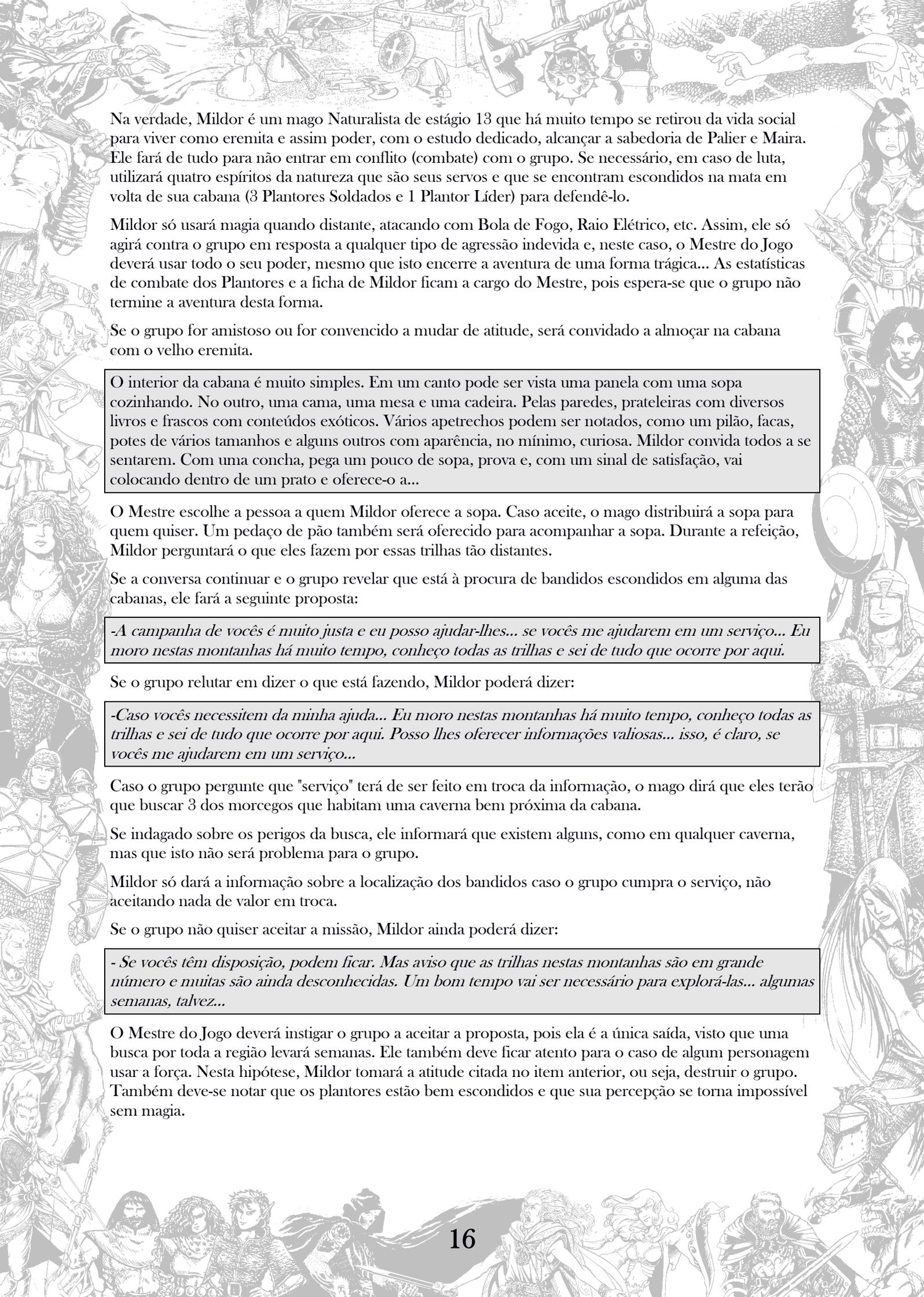
- Forasteiros, o que desejam aqui, na velha cabana de Mildor?

Caso o grupo seja amistoso - e somente neste caso - os jogadores verão sair da floresta atrás deles uma pessoa idosa trajando um velho manto.

Se o grupo não for amistoso, ouvirá a mesma voz dizer:

- Não é muito sábia a atitude de vocês... Por que não se acalmam e assim poderemos conversar civilizadamente?

Ao dizer estas palavras, o velho estará lançando sobre o líder ou sobre o mais exaltado, desconfiado ou valentão do grupo a magia Amizade 10 com 10 pontos de Karma gastos. Esta magia apenas será usada para acalmar o grupo, se este for muito hostil com o eremita.



Na verdade, Mildor é um mago Naturalista de estágio 13 que há muito tempo se retirou da vida social para viver como eremita e assim poder, com o estudo dedicado, alcançar a sabedoria de Palier e Maira. Ele fará de tudo para não entrar em conflito (combate) com o grupo. Se necessário, em caso de luta, utilizará quatro espíritos da natureza que são seus servos e que se encontram escondidos na mata em volta de sua cabana (3 Plantores Soldados e 1 Plantor Líder) para defendê-lo.

Mildor só usará magia quando distante, atacando com Bola de Fogo, Raio Elétrico, etc. Assim, ele só agirá contra o grupo em resposta a qualquer tipo de agressão indevida e, neste caso, o Mestre do Jogo deverá usar todo o seu poder, mesmo que isto encerre a aventura de uma forma trágica... As estatísticas de combate dos Plantores e a ficha de Mildor ficam a cargo do Mestre, pois espera-se que o grupo não termine a aventura desta forma.

Se o grupo for amistoso ou for convencido a mudar de atitude, será convidado a almoçar na cabana com o velho eremita.

O interior da cabana é muito simples. Em um canto pode ser vista uma panela com uma sopa cozinhando. No outro, uma cama, uma mesa e uma cadeira. Pelas paredes, prateleiras com diversos livros e frascos com conteúdos exóticos. Vários apetrechos podem ser notados, como um pilão, facas, potes de vários tamanhos e alguns outros com aparência, no mínimo, curiosa. Mildor convida todos a se sentarem. Com uma concha, pega um pouco de sopa, prova e, com um sinal de satisfação, vai colocando dentro de um prato e oferece-o a...

O Mestre escolhe a pessoa a quem Mildor oferece a sopa. Caso aceite, o mago distribuirá a sopa para quem quiser. Um pedaço de pão também será oferecido para acompanhar a sopa. Durante a refeição, Mildor perguntará o que eles fazem por essas trilhas tão distantes.

Se a conversa continuar e o grupo revelar que está à procura de bandidos escondidos em alguma das cabanas, ele fará a seguinte proposta:

-A campanha de vocês é muito justa e eu posso ajudar-lhes... se vocês me ajudarem em um serviço... Eu moro nestas montanhas há muito tempo, conheço todas as trilhas e sei de tudo que ocorre por aqui.

Se o grupo relutar em dizer o que está fazendo, Mildor poderá dizer:

-Caso vocês necessitem da minha ajuda... Eu moro nestas montanhas há muito tempo, conheço todas as trilhas e sei de tudo que ocorre por aqui. Posso lhes oferecer informações valiosas... isso, é claro, se vocês me ajudarem em um serviço...

Caso o grupo pergunte que "serviço" terá de ser feito em troca da informação, o mago dirá que eles terão que buscar 3 dos morcegos que habitam uma caverna bem próxima da cabana.

Se indagado sobre os perigos da busca, ele informará que existem alguns, como em qualquer caverna, mas que isto não será problema para o grupo.

Mildor só dará a informação sobre a localização dos bandidos caso o grupo cumpra o serviço, não aceitando nada de valor em troca.

Se o grupo não quiser aceitar a missão, Mildor ainda poderá dizer:

- Se vocês têm disposição, podem ficar. Mas aviso que as trilhas nestas montanhas são em grande número e muitas são ainda desconhecidas. Um bom tempo vai ser necessário para explorá-las... algumas semanas, talvez...

O Mestre do Jogo deverá instigar o grupo a aceitar a proposta, pois ela é a única saída, visto que uma busca por toda a região levará semanas. Ele também deve ficar atento para o caso de algum personagem usar a força. Nesta hipótese, Mildor tomará a atitude citada no item anterior, ou seja, destruir o grupo. Também deve-se notar que os plantores estão bem escondidos e que sua percepção se torna impossível sem magia.

A Caverna

Após aceitar a proposta, Mildor indicará o caminho até a caverna. Caso o grupo não queira aceitar a tarefa ou queira intimidar o eremita, este poderá usar a magia Amizade 10 (12 pontos de Karma), a fim de convencer o "líder" do grupo.

Após aceitarem o acordo (a tarefa em troca da informação), Mildor mostra uma trilha que começa atrás de sua casa. Caminhando cerca de dois minutos, ouve-se um barulho de água. Ao se aproximarem, um pequeno córrego de águas cristalinas pode ser visto. Um detalhe facilmente notado é uma pequena caverna, uns dez metros acima, da qual o riacho nasce.

O Mestre do Jogo dirá, se indagado, que facilmente o grupo pode chegar até a caverna, mas que esta é pequena e só permite a entrada de um de cada vez.

A parte de dentro é formada por um grande salão. O riacho nasce de fendas ao fundo.

No primeiro salão pelo qual o grupo entra poderá ser percebido (**Usar os Sentidos** Rotineiro, se for iluminado, Difícil, se não) que no teto existem vários morcegos. Quando o grupo conseguir apanhar alguns morcegos, o Mestre do Jogo pedirá a um jogador (sorteado ou escolhido) que faça outro teste de **Usar os Sentidos** (Fácil). Caso consiga, anunciará que ouviu um barulho estranho. Neste momento, duas Aranhas Gigantes (que estavam escondidas) atacam o grupo. A primeira, vinda de dentro de uma grande fenda no teto, se posiciona na entrada da caverna. A segunda aranha vem de um buraco no fundo da caverna. Coloque mais uma se o grupo estiver com 6 componentes, retire uma do total se estiver com 3 componentes apenas.

No caso de vencer as aranhas, acharão um pouco de teia que elas produziram (teste de Negociação Médio) que vale 1 m.o. O grupo notará, também, com um teste de **Usar os Sentidos** (Fácil), que o buraco da segunda aranha, na verdade, é uma passagem para o segundo salão.

Caso fracassem, peça para testarem **Sensitividade** (Difícil), devido ao item mágico lá existente com consciência própria para sentido no local.

Se decidirem verificar a passagem, assim será descrito:

Ao examinar o buraco, em seu final se vê uma luminosidade. A passagem só dá para uma pessoa.

Na hipótese de investigarem o 2º salão:

No centro do segundo salão, duas figuras humanas podem ser vistas. Uma segunda observação demonstra que são dois esqueletos. O primeiro, vestindo uma armadura de couro rígido, bem velha, está deitado com uma das mãos sobre o peito. O outro esqueleto está em posição de guarda e veste uma armadura de cota de malha enferrujada, um escudo quebrado e tem em uma das mãos uma espada que está apoiada no chão. Um fenômeno chama a atenção: é da espada, em perfeito estado de conservação, que vem o tênue brilho que ilumina o local.

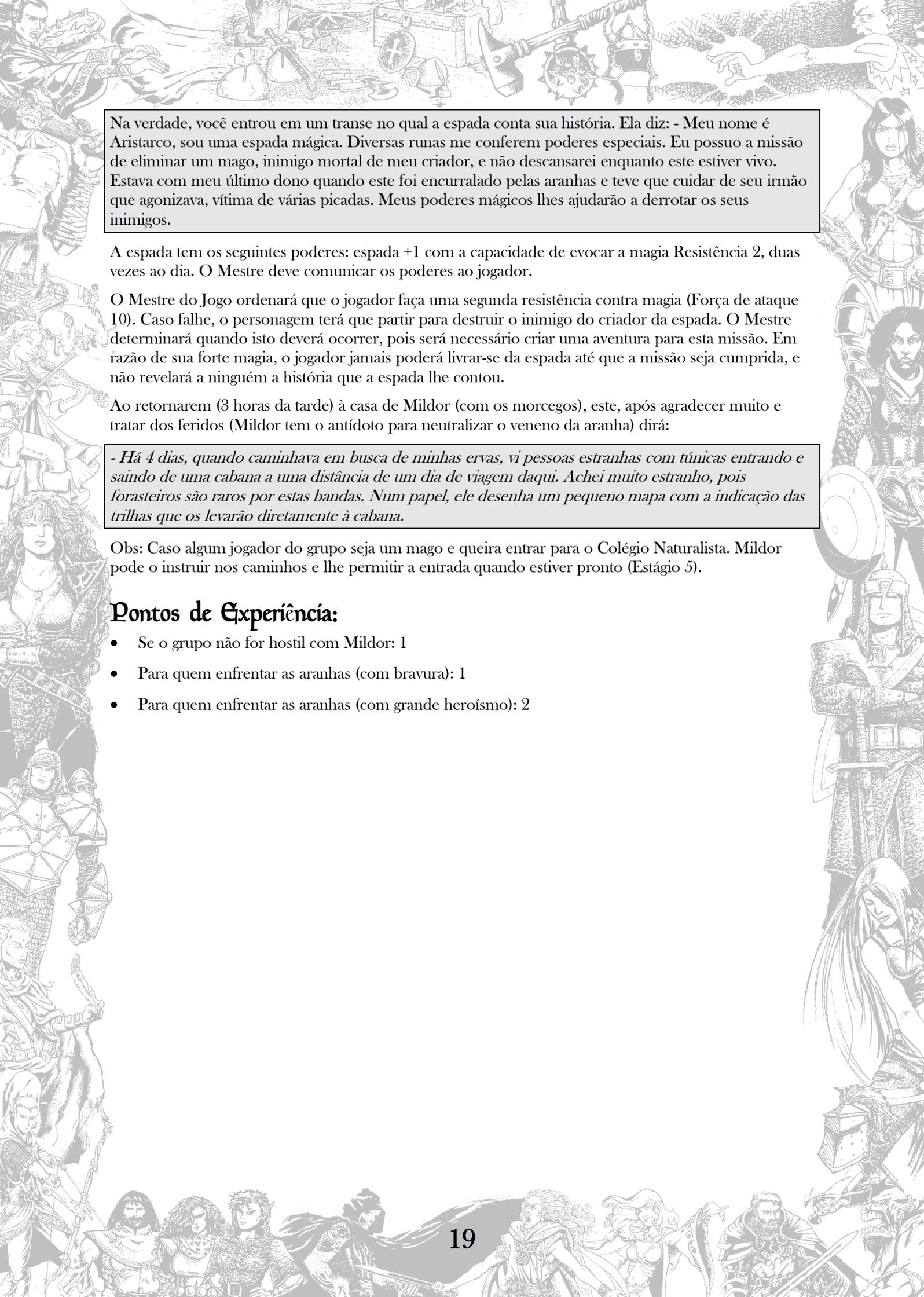
O esqueleto se desmontará se a espada for removida.



A pessoa que empunhá-la deverá fazer uma **Resistência Mágica** (força de ataque 13) e, se falhar, aparentemente, irá desmaiar por um minuto. Se não falhar na Resistência, o personagem levará um choque elétrico, largando a espada.

Cada vez que alguém segurar a espada, o Mestre do Jogo repetirá o parágrafo anterior. Caso a pessoa falhe na Resistência, o Mestre dirá secretamente ao jogador:





Na verdade, você entrou em um transe no qual a espada conta sua história. Ela diz: - Meu nome é Aristarco, sou uma espada mágica. Diversas runas me conferem poderes especiais. Eu possuo a missão de eliminar um mago, inimigo mortal de meu criador, e não descansarei enquanto este estiver vivo. Estava com meu último dono quando este foi encurralado pelas aranhas e teve que cuidar de seu irmão que agonizava, vítima de várias picadas. Meus poderes mágicos lhes ajudarão a derrotar os seus inimigos.

A espada tem os seguintes poderes: espada +1 com a capacidade de evocar a magia Resistência 2, duas vezes ao dia. O Mestre deve comunicar os poderes ao jogador.

O Mestre do Jogo ordenará que o jogador faça uma segunda resistência contra magia (Força de ataque 10). Caso falhe, o personagem terá que partir para destruir o inimigo do criador da espada. O Mestre determinará quando isto deverá ocorrer, pois será necessário criar uma aventura para esta missão. Em razão de sua forte magia, o jogador jamais poderá livrar-se da espada até que a missão seja cumprida, e não revelará a ninguém a história que a espada lhe contou.

Ao retornarem (3 horas da tarde) à casa de Mildor (com os morcegos), este, após agradecer muito e tratar dos feridos (Mildor tem o antídoto para neutralizar o veneno da aranha) dirá:

- Há 4 dias, quando caminhava em busca de minhas ervas, vi pessoas estranhas com túnicas entrando e saindo de uma cabana a uma distância de um dia de viagem daqui. Achei muito estranho, pois forasteiros são raros por estas bandas. Num papel, ele desenha um pequeno mapa com a indicação das trilhas que os levarão diretamente à cabana.

Obs: Caso algum jogador do grupo seja um mago e queira entrar para o Colégio Naturalista. Mildor pode o instruir nos caminhos e lhe permitir a entrada quando estiver pronto (Estágio 5).

Pontos de Experiência:

- Se o grupo não for hostil com Mildor: 1
- Para quem enfrentar as aranhas (com bravura): 1
- Para quem enfrentar as aranhas (com grande heroísmo): 2

4 A Cabana da Mina

No final do segundo dia, desde que saíram de Tória, o grupo irá explorar o esconderijo de Zoster, o demonista de Antredom (veja apêndice), que fica num complexo subterrâneo de uma mina abandonada.

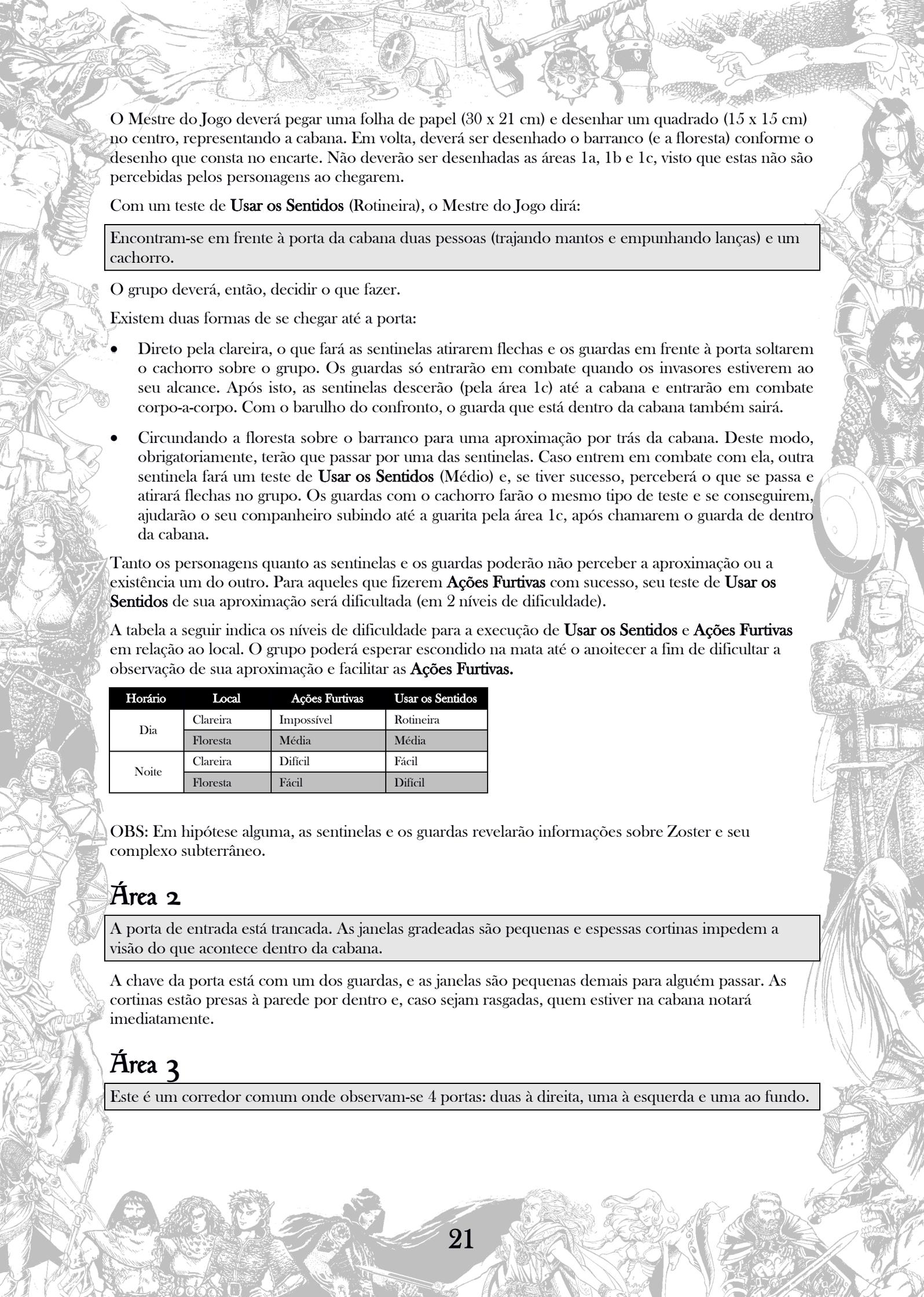
O Mestre do Jogo usará as plantas (do encarte) para se orientar. Cada parte foi dividida em uma área a qual corresponde uma peça do "Tabuleiro de Encaixe". À medida que forem explorando, o Mestre colocará as partes do tabuleiro às quais correspondem a área.

Área 1

No final do dia seguinte, percebe-se que a trilha termina em uma clareira, trinta metros à frente. Ao chegarem mais perto, vocês visualizam uma grande cabana. Há em volta da clareira um barranco de aproximadamente 6 metros de altura formando um "U". A trilha termina na "boca" do "U" e a cabana se situa ao centro.

Existem guaritas camufladas localizadas na área 1a e 1b. Em cada uma delas, uma sentinela está de prontidão a vigiar a área. Ao chegar na boca da clareira, o grupo não consegue perceber a existência dessas guaritas, que só serão notadas ao se aproximarem delas. Em frente à porta da cabana, há 2 guardas e 1 cachorro. Há mais 1 guarda dentro da cabana. Na área 1c encontra-se uma escada que leva até o alto do barranco (facilitando o acesso às sentinelas). Existem duas maneiras de se chegar até as guaritas: a primeira e a mais difícil é subir o barranco pelas laterais permeando a floresta que envolve toda a área. A segunda, mais fácil, é por trás, pela trilha que começa na área 1c.





O Mestre do Jogo deverá pegar uma folha de papel (30 x 21 cm) e desenhar um quadrado (15 x 15 cm) no centro, representando a cabana. Em volta, deverá ser desenhado o barranco (e a floresta) conforme o desenho que consta no encarte. Não deverão ser desenhadas as áreas 1a, 1b e 1c, visto que estas não são percebidas pelos personagens ao chegarem.

Com um teste de **Usar os Sentidos** (Rotineira), o Mestre do Jogo dirá:

Encontram-se em frente à porta da cabana duas pessoas (trajando mantos e empunhando lanças) e um cachorro.

O grupo deverá, então, decidir o que fazer.

Existem duas formas de se chegar até a porta:

- Direto pela clareira, o que fará as sentinelas atirarem flechas e os guardas em frente à porta soltarem o cachorro sobre o grupo. Os guardas só entrarão em combate quando os invasores estiverem ao seu alcance. Após isto, as sentinelas descerão (pela área 1c) até a cabana e entrarão em combate corpo-a-corpo. Com o barulho do confronto, o guarda que está dentro da cabana também sairá.
- Circundando a floresta sobre o barranco para uma aproximação por trás da cabana. Deste modo, obrigatoriamente, terão que passar por uma das sentinelas. Caso entrem em combate com ela, outra sentinela fará um teste de **Usar os Sentidos** (Médio) e, se tiver sucesso, perceberá o que se passa e atirárá flechas no grupo. Os guardas com o cachorro farão o mesmo tipo de teste e se conseguirem, ajudarão o seu companheiro subindo até a guarita pela área 1c, após chamarem o guarda de dentro da cabana.

Tanto os personagens quanto as sentinelas e os guardas poderão não perceber a aproximação ou a existência um do outro. Para aqueles que fizerem **Ações Furtivas** com sucesso, seu teste de **Usar os Sentidos** de sua aproximação será dificultada (em 2 níveis de dificuldade).

A tabela a seguir indica os níveis de dificuldade para a execução de **Usar os Sentidos** e **Ações Furtivas** em relação ao local. O grupo poderá esperar escondido na mata até o anoitecer a fim de dificultar a observação de sua aproximação e facilitar as **Ações Furtivas**.

Horário	Local	Ações Furtivas	Usar os Sentidos
Dia	Clareira	Impossível	Rotineira
	Floresta	Média	Média
Noite	Clareira	Difícil	Fácil
	Floresta	Fácil	Difícil

OBS: Em hipótese alguma, as sentinelas e os guardas revelarão informações sobre Zoster e seu complexo subterrâneo.

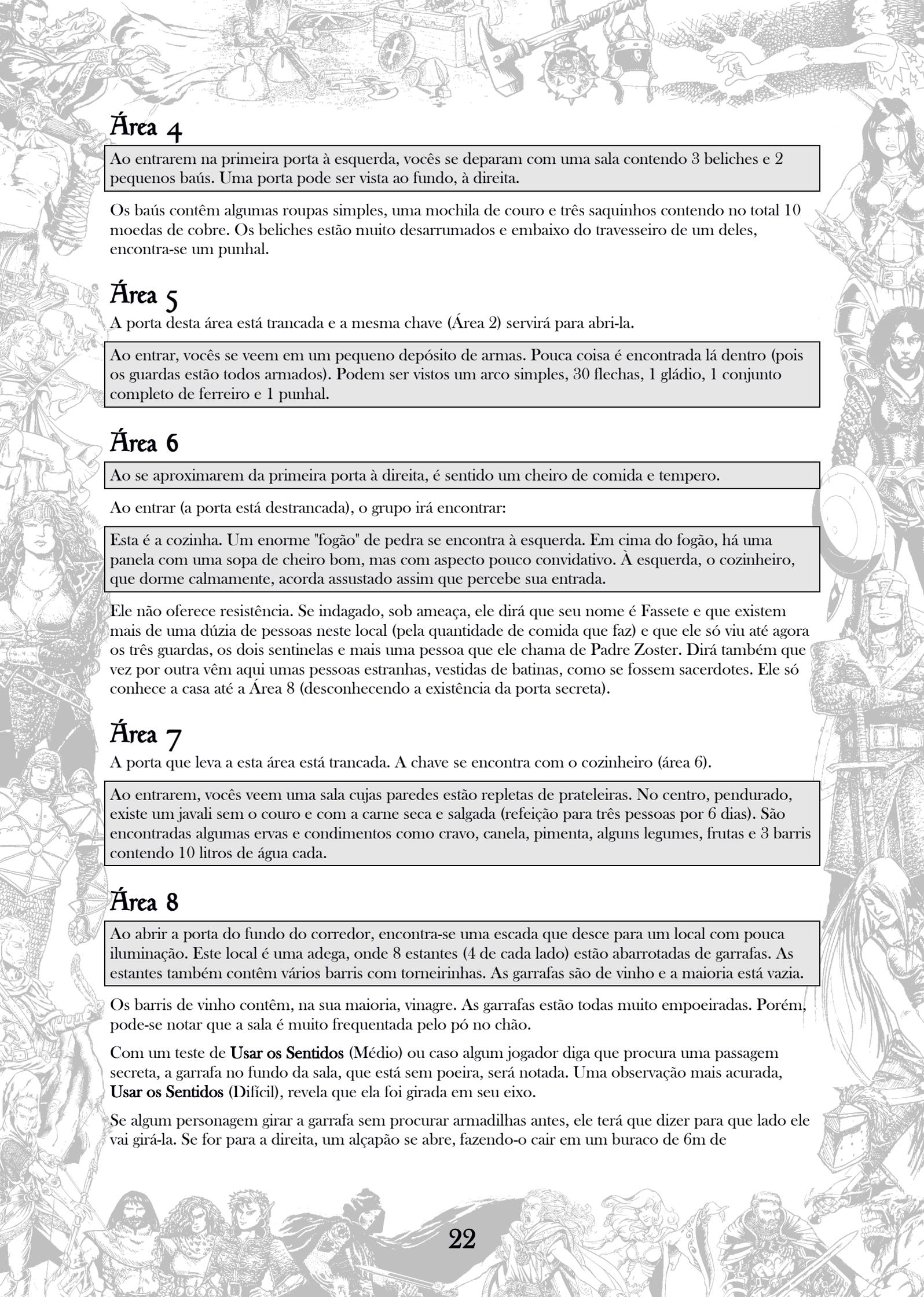
Área 2

A porta de entrada está trancada. As janelas gradeadas são pequenas e espessas cortinas impedem a visão do que acontece dentro da cabana.

A chave da porta está com um dos guardas, e as janelas são pequenas demais para alguém passar. As cortinas estão presas à parede por dentro e, caso sejam rasgadas, quem estiver na cabana notará imediatamente.

Área 3

Este é um corredor comum onde observam-se 4 portas: duas à direita, uma à esquerda e uma ao fundo.



Área 4

Ao entrarem na primeira porta à esquerda, vocês se deparam com uma sala contendo 3 beliches e 2 pequenos baús. Uma porta pode ser vista ao fundo, à direita.

Os baús contêm algumas roupas simples, uma mochila de couro e três saquinhos contendo no total 10 moedas de cobre. Os beliches estão muito desarrumados e embaixo do travesseiro de um deles, encontra-se um punhal.

Área 5

A porta desta área está trancada e a mesma chave (Área 2) servirá para abri-la.

Ao entrar, vocês se veem em um pequeno depósito de armas. Pouca coisa é encontrada lá dentro (pois os guardas estão todos armados). Podem ser vistos um arco simples, 30 flechas, 1 gládio, 1 conjunto completo de ferreiro e 1 punhal.

Área 6

Ao se aproximarem da primeira porta à direita, é sentido um cheiro de comida e tempero.

Ao entrar (a porta está destrancada), o grupo irá encontrar:

Esta é a cozinha. Um enorme "fogão" de pedra se encontra à esquerda. Em cima do fogão, há uma panela com uma sopa de cheiro bom, mas com aspecto pouco convidativo. À esquerda, o cozinheiro, que dorme calmamente, acorda assustado assim que percebe sua entrada.

Ele não oferece resistência. Se indagado, sob ameaça, ele dirá que seu nome é Fassete e que existem mais de uma dúzia de pessoas neste local (pela quantidade de comida que faz) e que ele só viu até agora os três guardas, os dois sentinelas e mais uma pessoa que ele chama de Padre Zoster. Dirá também que vez por outra vêm aqui umas pessoas estranhas, vestidas de batinas, como se fossem sacerdotes. Ele só conhece a casa até a Área 8 (desconhecendo a existência da porta secreta).

Área 7

A porta que leva a esta área está trancada. A chave se encontra com o cozinheiro (área 6).

Ao entrarem, vocês veem uma sala cujas paredes estão repletas de prateleiras. No centro, pendurado, existe um javali sem o couro e com a carne seca e salgada (refeição para três pessoas por 6 dias). São encontradas algumas ervas e condimentos como cravo, canela, pimenta, alguns legumes, frutas e 3 barris contendo 10 litros de água cada.

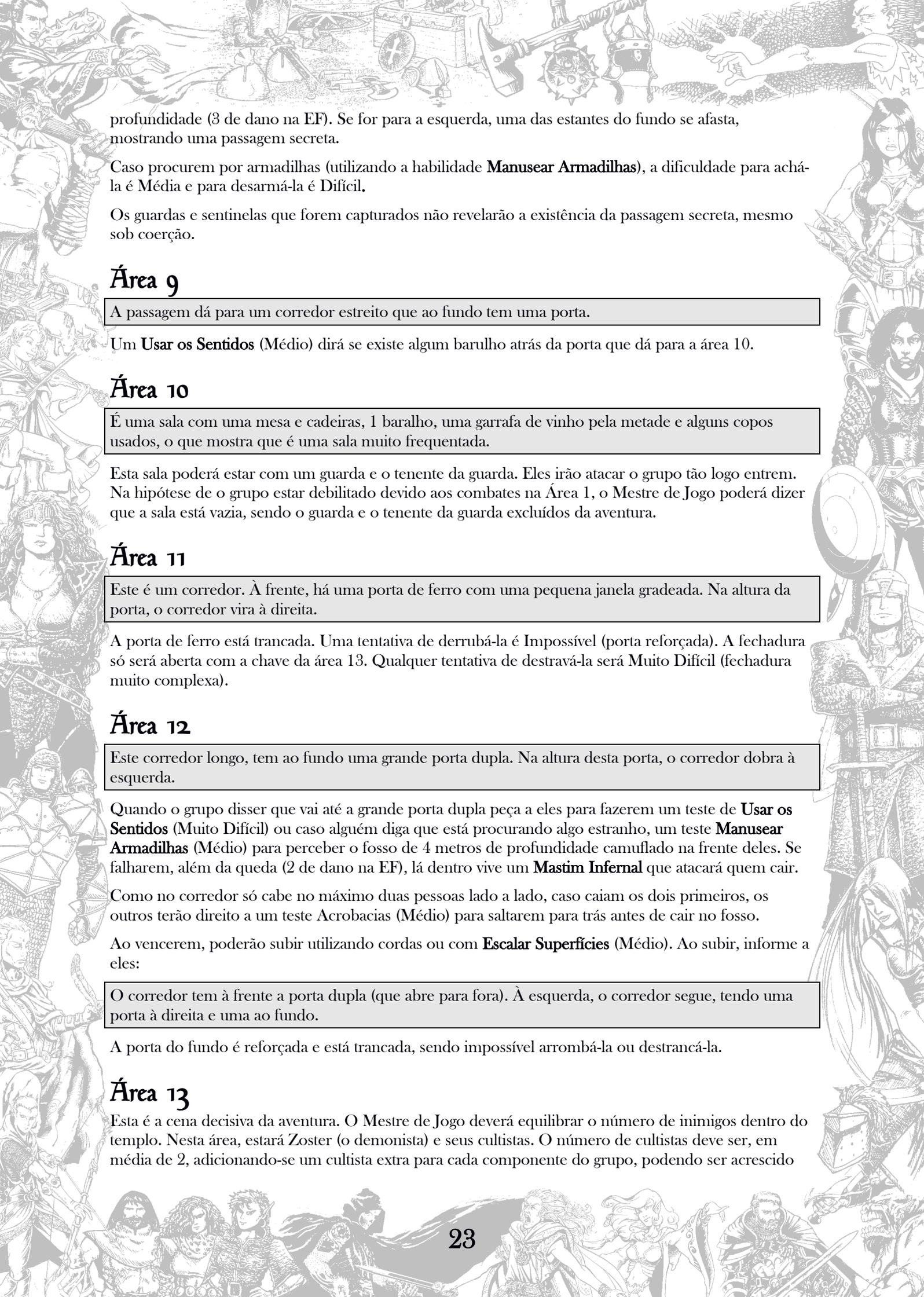
Área 8

Ao abrir a porta do fundo do corredor, encontra-se uma escada que desce para um local com pouca iluminação. Este local é uma adega, onde 8 estantes (4 de cada lado) estão abarrotadas de garrafas. As estantes também contêm vários barris com torneirinhas. As garrafas são de vinho e a maioria está vazia.

Os barris de vinho contêm, na sua maioria, vinagre. As garrafas estão todas muito empoeiradas. Porém, pode-se notar que a sala é muito frequentada pelo pó no chão.

Com um teste de **Usar os Sentidos** (Médio) ou caso algum jogador diga que procura uma passagem secreta, a garrafa no fundo da sala, que está sem poeira, será notada. Uma observação mais acurada, **Usar os Sentidos** (Difícil), revela que ela foi girada em seu eixo.

Se algum personagem girar a garrafa sem procurar armadilhas antes, ele terá que dizer para que lado ele vai girá-la. Se for para a direita, um alçapão se abre, fazendo-o cair em um buraco de 6m de



profundidade (3 de dano na EF). Se for para a esquerda, uma das estantes do fundo se afasta, mostrando uma passagem secreta.

Caso procurem por armadilhas (utilizando a habilidade **Manusear Armadilhas**), a dificuldade para achá-la é Média e para desarmá-la é Difícil.

Os guardas e sentinelas que forem capturados não revelarão a existência da passagem secreta, mesmo sob coerção.

Área 9

A passagem dá para um corredor estreito que ao fundo tem uma porta.

Um **Usar os Sentidos** (Médio) dirá se existe algum barulho atrás da porta que dá para a área 10.

Área 10

É uma sala com uma mesa e cadeiras, 1 baralho, uma garrafa de vinho pela metade e alguns copos usados, o que mostra que é uma sala muito frequentada.

Esta sala poderá estar com um guarda e o tenente da guarda. Eles irão atacar o grupo tão logo entrem. Na hipótese de o grupo estar debilitado devido aos combates na Área 1, o Mestre de Jogo poderá dizer que a sala está vazia, sendo o guarda e o tenente da guarda excluídos da aventura.

Área 11

Este é um corredor. À frente, há uma porta de ferro com uma pequena janela gradeada. Na altura da porta, o corredor vira à direita.

A porta de ferro está trancada. Uma tentativa de derrubá-la é **Impossível** (porta reforçada). A fechadura só será aberta com a chave da área 13. Qualquer tentativa de destravá-la será **Muito Difícil** (fechadura muito complexa).

Área 12

Este corredor longo, tem ao fundo uma grande porta dupla. Na altura desta porta, o corredor dobra à esquerda.

Quando o grupo disser que vai até a grande porta dupla peça a eles para fazerem um teste de **Usar os Sentidos** (Muito Difícil) ou caso alguém diga que está procurando algo estranho, um teste **Manusear Armadilhas** (Médio) para perceber o fosso de 4 metros de profundidade camuflado na frente deles. Se falharem, além da queda (2 de dano na EF), lá dentro vive um **Mastim Infernal** que atacará quem cair.

Como no corredor só cabe no máximo duas pessoas lado a lado, caso caiam os dois primeiros, os outros terão direito a um teste **Acrobacias** (Médio) para saltarem para trás antes de cair no fosso.

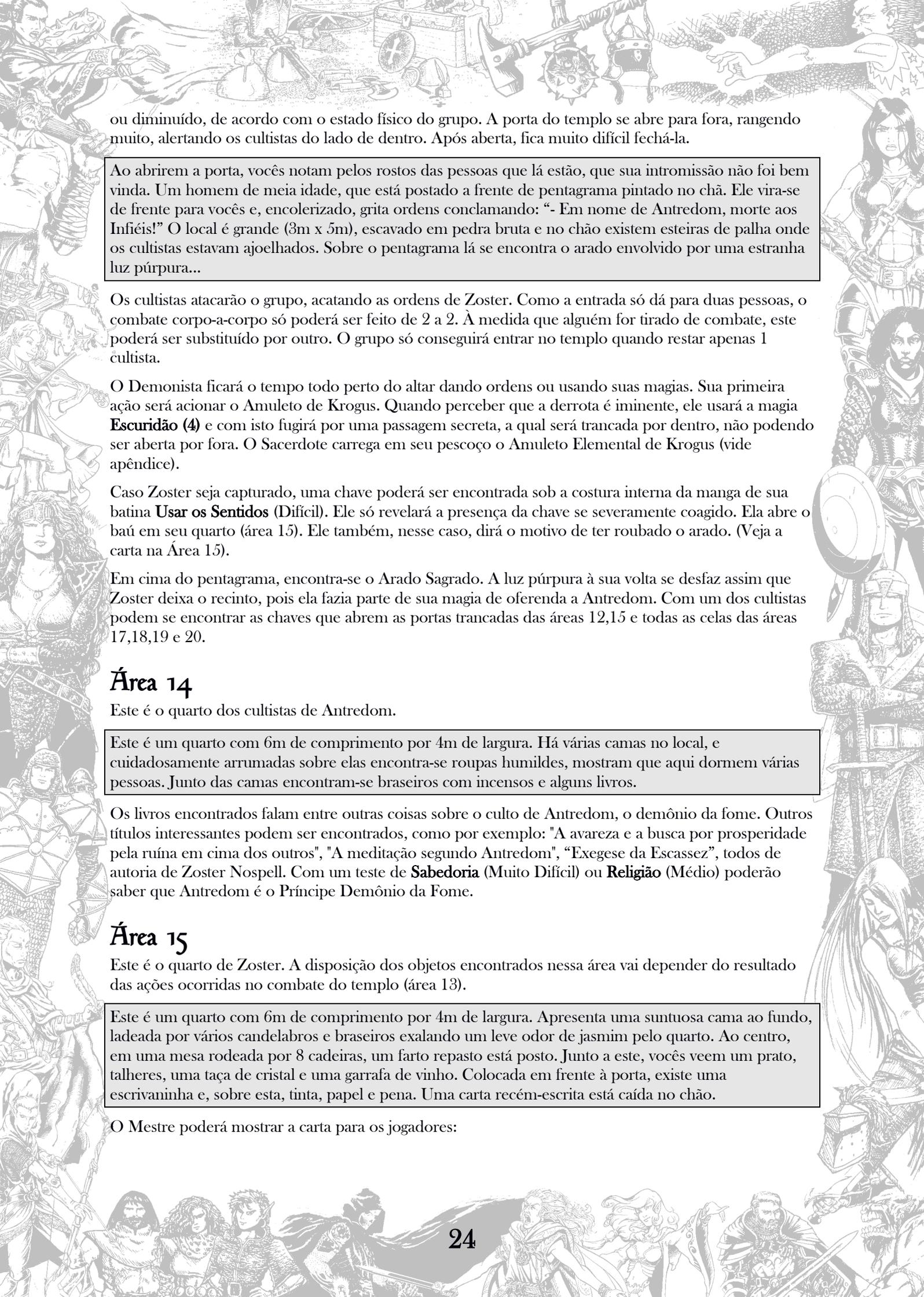
Ao vencerem, poderão subir utilizando cordas ou com **Escalar Superfícies** (Médio). Ao subir, informe a eles:

O corredor tem à frente a porta dupla (que abre para fora). À esquerda, o corredor segue, tendo uma porta à direita e uma ao fundo.

A porta do fundo é reforçada e está trancada, sendo impossível arrombá-la ou destrancá-la.

Área 13

Esta é a cena decisiva da aventura. O Mestre de Jogo deverá equilibrar o número de inimigos dentro do templo. Nesta área, estará Zoster (o demonista) e seus cultistas. O número de cultistas deve ser, em média de 2, adicionando-se um cultista extra para cada componente do grupo, podendo ser acrescido



ou diminuído, de acordo com o estado físico do grupo. A porta do templo se abre para fora, rangendo muito, alertando os cultistas do lado de dentro. Após aberta, fica muito difícil fechá-la.

Ao abrirem a porta, vocês notam pelos rostos das pessoas que lá estão, que sua intromissão não foi bem vinda. Um homem de meia idade, que está postado a frente de pentagrama pintado no chão. Ele vira-se de frente para vocês e, encolerizado, grita ordens conclamando: “- Em nome de Antredom, morte aos Infiéis!” O local é grande (3m x 5m), escavado em pedra bruta e no chão existem esteiras de palha onde os cultistas estavam ajoelhados. Sobre o pentagrama lá se encontra o arado envolvido por uma estranha luz púrpura...

Os cultistas atacarão o grupo, acatando as ordens de Zoster. Como a entrada só dá para duas pessoas, o combate corpo-a-corpo só poderá ser feito de 2 a 2. À medida que alguém for tirado de combate, este poderá ser substituído por outro. O grupo só conseguirá entrar no templo quando restar apenas 1 cultista.

O Demonista ficará o tempo todo perto do altar dando ordens ou usando suas magias. Sua primeira ação será acionar o Amuleto de Krogus. Quando perceber que a derrota é iminente, ele usará a magia **Escuridão (4)** e com isto fugirá por uma passagem secreta, a qual será trancada por dentro, não podendo ser aberta por fora. O Sacerdote carrega em seu pescoço o Amuleto Elemental de Krogus (vide apêndice).

Caso Zoster seja capturado, uma chave poderá ser encontrada sob a costura interna da manga de sua batina **Usar os Sentidos (Difícil)**. Ele só revelará a presença da chave se severamente coagido. Ela abre o baú em seu quarto (área 15). Ele também, nesse caso, dirá o motivo de ter roubado o arado. (Veja a carta na Área 15).

Em cima do pentagrama, encontra-se o Arado Sagrado. A luz púrpura à sua volta se desfaz assim que Zoster deixa o recinto, pois ela fazia parte de sua magia de oferenda a Antredom. Com um dos cultistas podem se encontrar as chaves que abrem as portas trancadas das áreas 12,15 e todas as celas das áreas 17,18,19 e 20.

Área 14

Este é o quarto dos cultistas de Antredom.

Este é um quarto com 6m de comprimento por 4m de largura. Há várias camas no local, e cuidadosamente arrumadas sobre elas encontra-se roupas humildes, mostram que aqui dormem várias pessoas. Junto das camas encontram-se braseiros com incensos e alguns livros.

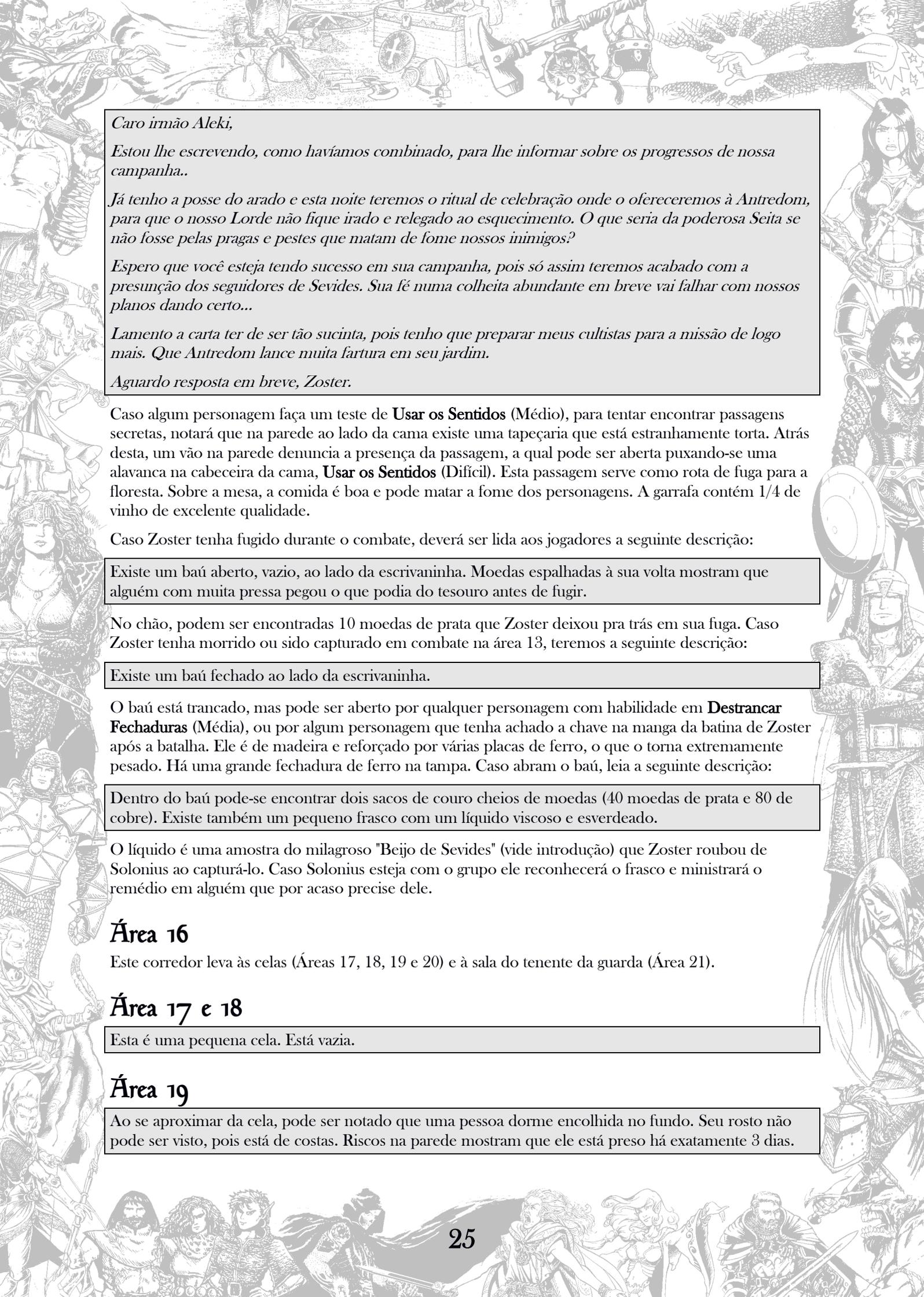
Os livros encontrados falam entre outras coisas sobre o culto de Antredom, o demônio da fome. Outros títulos interessantes podem ser encontrados, como por exemplo: "A avareza e a busca por prosperidade pela ruína em cima dos outros", "A meditação segundo Antredom", "Exegese da Escassez", todos de autoria de Zoster Nospell. Com um teste de **Sabedoria (Muito Difícil)** ou **Religião (Médio)** poderão saber que Antredom é o Príncipe Demônio da Fome.

Área 15

Este é o quarto de Zoster. A disposição dos objetos encontrados nessa área vai depender do resultado das ações ocorridas no combate do templo (área 13).

Este é um quarto com 6m de comprimento por 4m de largura. Apresenta uma suntuosa cama ao fundo, ladeada por vários candelabros e braseiros exalando um leve odor de jasmim pelo quarto. Ao centro, em uma mesa rodeada por 8 cadeiras, um farto repasto está posto. Junto a este, vocês veem um prato, talheres, uma taça de cristal e uma garrafa de vinho. Colocada em frente à porta, existe uma escrivaninha e, sobre esta, tinta, papel e pena. Uma carta recém-escrita está caída no chão.

O Mestre poderá mostrar a carta para os jogadores:



Caro irmão Aleki,

Estou lhe escrevendo, como havíamos combinado, para lhe informar sobre os progressos de nossa campanha..

Já tenho a posse do arado e esta noite teremos o ritual de celebração onde o ofereceremos à Antredom, para que o nosso Lorde não fique irado e relegado ao esquecimento. O que seria da poderosa Seita se não fosse pelas pragas e pestes que matam de fome nossos inimigos?

Espero que você esteja tendo sucesso em sua campanha, pois só assim teremos acabado com a presunção dos seguidores de Sevides. Sua fé numa colheita abundante em breve vai falhar com nossos planos dando certo...

Lamento a carta ter de ser tão sucinta, pois tenho que preparar meus cultistas para a missão de logo mais. Que Antredom lance muita fartura em seu jardim.

Aguardo resposta em breve, Zoster.

Caso algum personagem faça um teste de **Usar os Sentidos** (Médio), para tentar encontrar passagens secretas, notará que na parede ao lado da cama existe uma tapeçaria que está estranhamente torta. Atrás desta, um vão na parede denuncia a presença da passagem, a qual pode ser aberta puxando-se uma alavanca na cabeceira da cama, **Usar os Sentidos** (Difícil). Esta passagem serve como rota de fuga para a floresta. Sobre a mesa, a comida é boa e pode matar a fome dos personagens. A garrafa contém 1/4 de vinho de excelente qualidade.

Caso Zoster tenha fugido durante o combate, deverá ser lida aos jogadores a seguinte descrição:

Existe um baú aberto, vazio, ao lado da escrivaninha. Moedas espalhadas à sua volta mostram que alguém com muita pressa pegou o que podia do tesouro antes de fugir.

No chão, podem ser encontradas 10 moedas de prata que Zoster deixou pra trás em sua fuga. Caso Zoster tenha morrido ou sido capturado em combate na área 13, teremos a seguinte descrição:

Existe um baú fechado ao lado da escrivaninha.

O baú está trancado, mas pode ser aberto por qualquer personagem com habilidade em **Destrancar Fechaduras** (Média), ou por algum personagem que tenha achado a chave na manga da batina de Zoster após a batalha. Ele é de madeira e reforçado por várias placas de ferro, o que o torna extremamente pesado. Há uma grande fechadura de ferro na tampa. Caso abram o baú, leia a seguinte descrição:

Dentro do baú pode-se encontrar dois sacos de couro cheios de moedas (40 moedas de prata e 80 de cobre). Existe também um pequeno frasco com um líquido viscoso e esverdeado.

O líquido é uma amostra do milagroso "Beijo de Sevides" (vide introdução) que Zoster roubou de Solonius ao capturá-lo. Caso Solonius esteja com o grupo ele reconhecerá o frasco e ministrará o remédio em alguém que por acaso precise dele.

Área 16

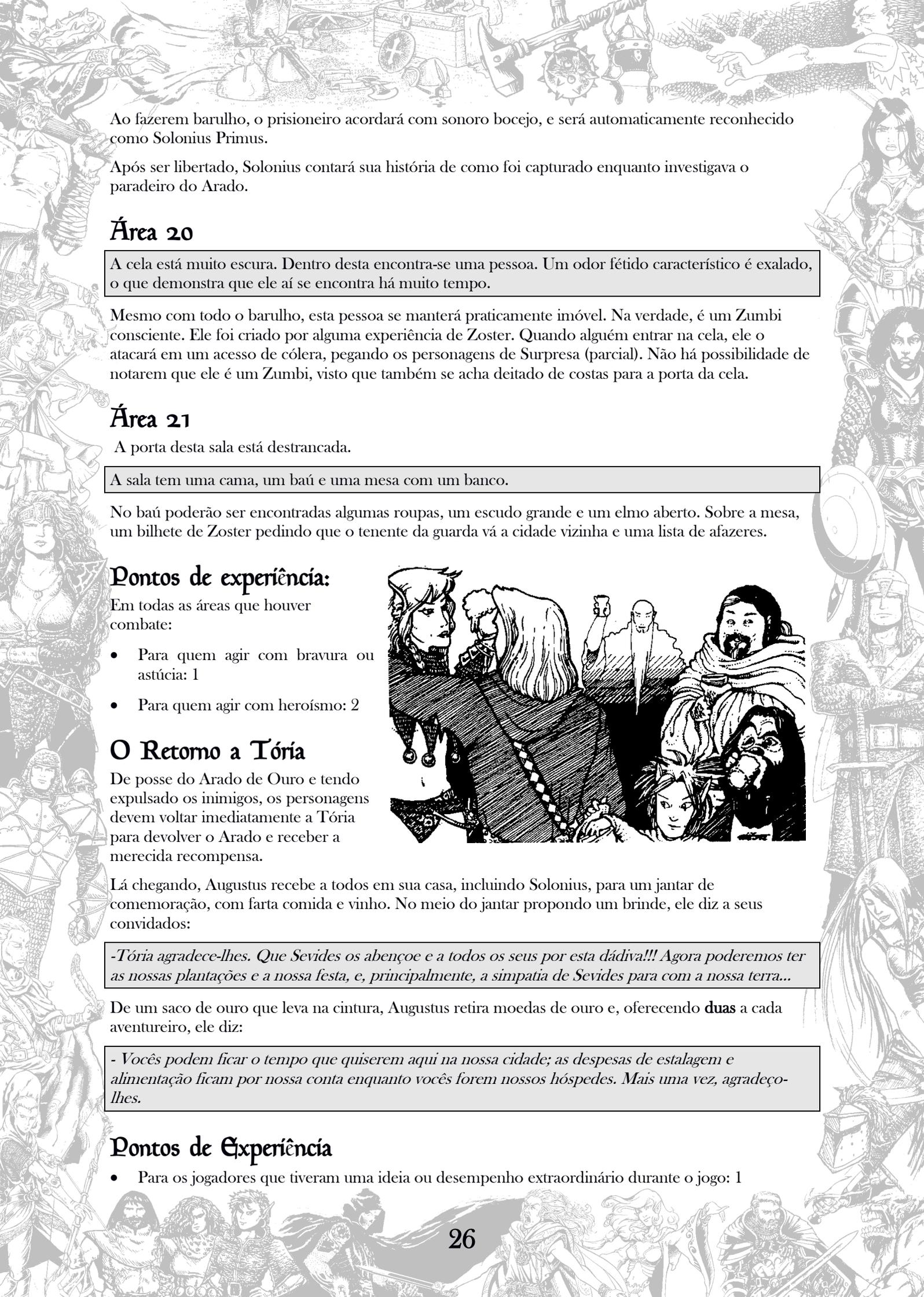
Este corredor leva às celas (Áreas 17, 18, 19 e 20) e à sala do tenente da guarda (Área 21).

Área 17 e 18

Esta é uma pequena cela. Está vazia.

Área 19

Ao se aproximar da cela, pode ser notado que uma pessoa dorme encolhida no fundo. Seu rosto não pode ser visto, pois está de costas. Riscos na parede mostram que ele está preso há exatamente 3 dias.



Ao fazerem barulho, o prisioneiro acordará com sonoro bocejo, e será automaticamente reconhecido como Solonius Primus.

Após ser libertado, Solonius contará sua história de como foi capturado enquanto investigava o paradeiro do Arado.

Área 20

A cela está muito escura. Dentro desta encontra-se uma pessoa. Um odor fétido característico é exalado, o que demonstra que ele aí se encontra há muito tempo.

Mesmo com todo o barulho, esta pessoa se manterá praticamente imóvel. Na verdade, é um Zumbi consciente. Ele foi criado por alguma experiência de Zoster. Quando alguém entrar na cela, ele o atacará em um acesso de cólera, pegando os personagens de Surpresa (parcial). Não há possibilidade de notarem que ele é um Zumbi, visto que também se acha deitado de costas para a porta da cela.

Área 21

A porta desta sala está destrancada.

A sala tem uma cama, um baú e uma mesa com um banco.

No baú poderão ser encontradas algumas roupas, um escudo grande e um elmo aberto. Sobre a mesa, um bilhete de Zoster pedindo que o tenente da guarda vá a cidade vizinha e uma lista de afazeres.

Pontos de experiência:

Em todas as áreas que houver combate:

- Para quem agir com bravura ou astúcia: 1
- Para quem agir com heroísmo: 2

O Retomo a Tória

De posse do Arado de Ouro e tendo expulsado os inimigos, os personagens devem voltar imediatamente a Tória para devolver o Arado e receber a merecida recompensa.

Lá chegando, Augustus recebe a todos em sua casa, incluindo Solonius, para um jantar de comemoração, com farta comida e vinho. No meio do jantar propondo um brinde, ele diz a seus convidados:

-Tória agradece-lhes. Que Sevides os abençoe e a todos os seus por esta dádiva!!! Agora poderemos ter as nossas plantações e a nossa festa, e, principalmente, a simpatia de Sevides para com a nossa terra...

De um saco de ouro que leva na cintura, Augustus retira moedas de ouro e, oferecendo duas a cada aventureiro, ele diz:

- Vocês podem ficar o tempo que quiserem aqui na nossa cidade; as despesas de estalagem e alimentação ficam por nossa conta enquanto vocês forem nossos hóspedes. Mais uma vez, agradeço-lhes.

Pontos de Experiência

- Para os jogadores que tiveram uma ideia ou desempenho extraordinário durante o jogo: 1

5 APÊNDICE

Zoster Nospell

Nascido em Eredra, seus pais morreram quando tinha três anos de idade, vítimas de uma grande peste. Nessa época, as seitas de Eredra recolhiam as crianças sobreviventes e cuidavam delas, dando-lhes alimento, casa e estudo.

Zoster então foi criado pelo culto de Quiris enquanto seu irmão Aleki foi criado pelos sacerdotes de Liris.

Brilhante em seus estudos, Zoster se destacava dos demais alunos em empenho e inteligência. Existia um problema: a indisciplina tanto dele quanto do seu irmão Aleki.

Aos dezoito anos de idade, se iniciava no sacerdócio, pretendendo ser clérigo de Quiris. Zoster cultivava uma mágoa no peito... Por que seus deuses nada fizeram para salvar seus pais, que eram agricultores?

Esses pensamentos não agradavam os seus superiores, que tiveram que os expulsar devido à indisciplina e atos hereges.

Mesmo assim, Zoster não se acomodou, e, juntamente com Aleki, planejaram criar sua própria seita que tentava convencer os fiéis de Quiris e Liris e sublevá-los para agir contra Sevides. Em uma de suas buscas acabaram tendo acesso a textos antigos sobre Antredom, O Sorriso dos Miseráveis, O Príncipe da Fome, O Pouco. Foi assim que os dois sacerdotes se corromperam e seduzidos pelas promessas de poder, acabaram transformando sua seita num culto demoníaco.

Contando com a adesão de jovens e de mercenários, eles procuraram aliciar cada vez mais seguidores para o seu rebanho. Suas táticas consistiam em degradar a credibilidade em Sevides para assim arrebatar seus adoradores. Ao descobrirem os seus planos, os altos clérigos de Eredra promoveram uma caçada a Zoster e seu irmão que tiveram que deixar o país.

Resolveram os irmãos que a Seita deveria ir para Tória, onde existe um grande culto a Sevides. Lá chegando, planejaram criar uma base para roubar o Arado de Ouro e causar penúria e falta de fé na região. Aleki atualmente está em Plana montando outra base.

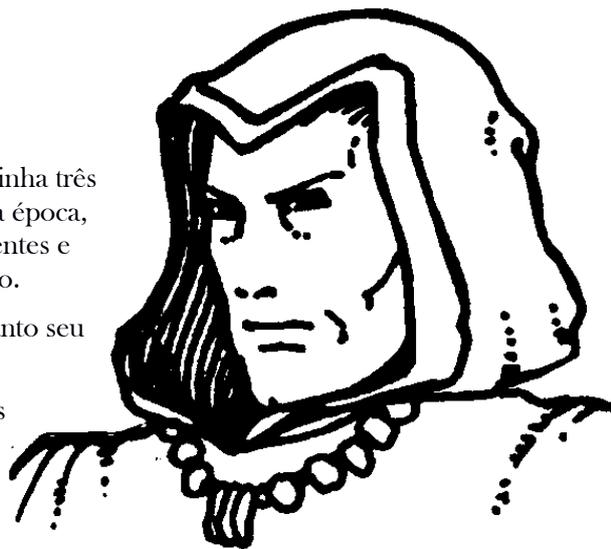
Solonius Primus

Um homem de meia idade e estatura mediana, um pouco gordo, talvez devido à sua constante avidez por comida, está sempre comendo alguma guloseima e não dispensa um bom vinho.

Seu rosto é do tipo bonachão, com bochechas vermelhas e olhos muito expressivos que se destacam por um azul profundo. Tem uma enorme cabeleira, com uma longa mecha prateada, geralmente presa com uma corda formando um rabo-de-cavalo. Costuma cultivar um cavanhaque muito bem cuidado.

Sempre foi um homem de estudos, gosta muito de ler e para isso teve de aprender algumas línguas estrangeiras.

Além do Malês, Solonius é fluente em Lanta. Fala alguma coisa de Khurng (dialeto usado por Orcos de Tagmar) e Voz de Pedra, que aprendeu em longas conversas regadas a vinho com seu amigo Imiril Pégrande.





Nascido em Marana, foi criado por uma família de pequeninos. Aos 15 anos de idade, saiu em peregrinação pelo mundo procurando seguir a sua verdadeira vocação: o sacerdócio. Foi em Eredra que encontrou a seita de Sevides e a ela se submeteu, tornando-se cultista com 20 anos de idade. A partir daí aventurou-se novamente pelo mundo, agora pregando a graça de Sevides. Em muitos lugares, ajudou pessoas a desvendar mistérios e solucionar problemas complicados, o que lhe deu a alcunha de "Agente Divino" nas terras onde esteve.

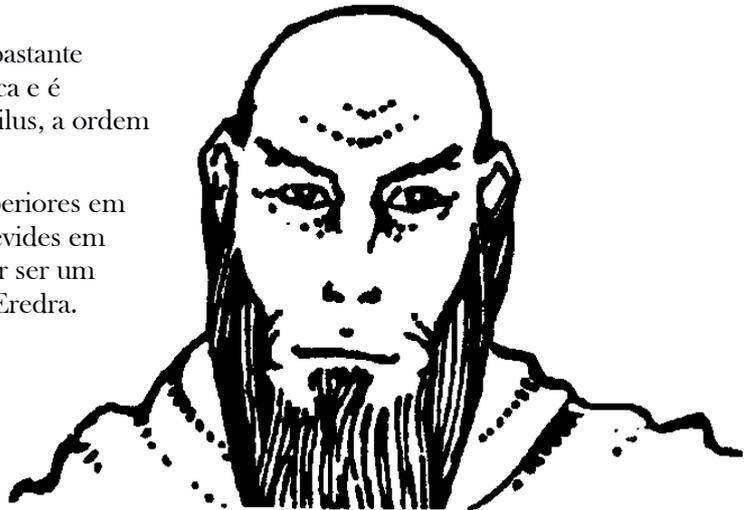
Atualmente está morando em Tória, Calco, auxiliando sua seita a resolver alguns problemas.

Augustus Potos

É um senhor muito bem conservado e bastante corpulento, usa uma imensa barba branca e é completamente careca. Pertence a Geofilus, a ordem espiritual dedicada ao culto de Sevides.

É um líder nato, designado por seus superiores em Eredra para cuidar dos seguidores de Sevides em Tória, cargo de extrema importância por ser um dos maiores cultos a esse Deus fora de Eredra.

Vêm cumprindo a contento sua missão. Raramente se envolve pessoalmente em questões da cidade, a não ser quando requisitado por seus moradores. Neste caso, ele tem sempre a palavra final. É muito respeitado por todos os habitantes, que o chamam de "Grande Pai".



Imiril Pégrande

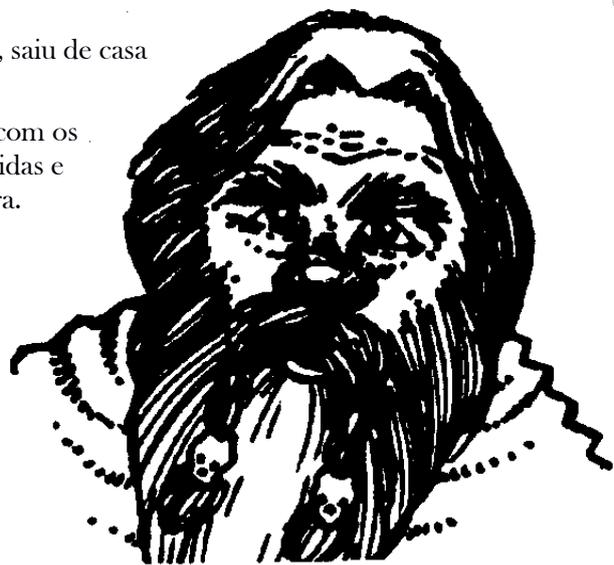
Filho de uma família de anões mineiros de Acordo, saiu de casa muito jovem em busca de fama e fortuna.

Rodou o mundo e ficou famoso, batalhando junto com os maiores aventureiros de sua época. Salvou muitas vidas e ganhou muito dinheiro como bom guerreiro que era.

Mais velho, foi deixando de lado as batalhas e começou a catalogar e desenhar mapas das áreas por onde se aventurou. A partir daí, se entregou à bebida e ao jogo, tornando-se um verdadeiro alcoólatra.

Hoje sem dinheiro nenhum, vive de favores de amigos e vizinhos.

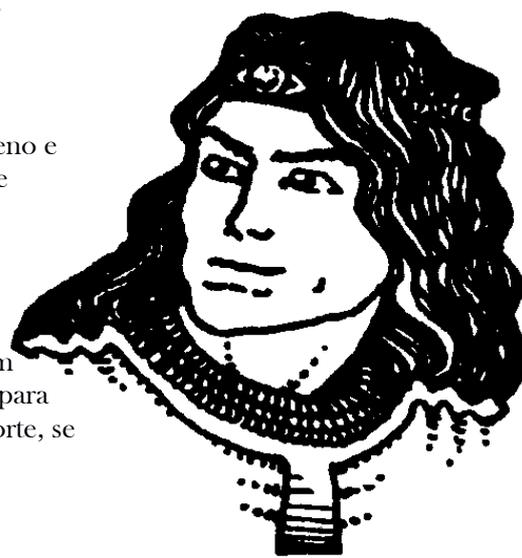
Existe uma lenda em Calco de que ele teria um mapa de um tesouro escondido nas montanhas de Acordo... Mas esta é uma outra história...



Arantus

É um dos melhores soldados da milícia de Tória. Moreno e muito forte, Arantus tem apenas 18 anos, apesar de que sua astúcia em combate faz com que ele aparente ser muito mais experiente.

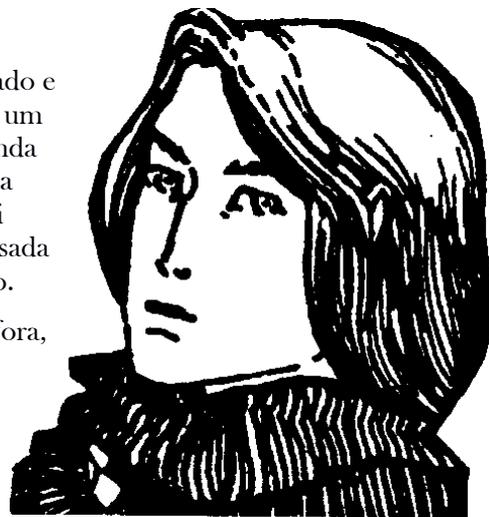
É amigo pessoal de Augustus, que sempre conta com o seu auxílio em questões que precisem de coragem, confiança e força bruta. Arantus não hesita em entrar em qualquer combate para ajudar um amigo ou para defender uma causa justa, lutando bravamente até a morte, se necessário.



Leopoldi

O mais aplicado discípulo de Augustus em termos de aprendizado e aplicação dos ritos e magias relacionadas ao culto de Sevides. É um rapaz muito dedicado aos seus estudos, porém com uma profunda aversão à violência! Ele é louro, muito magro, Augustus costuma afirmar que o maior esforço que Leopoldi já fez em sua vida foi virar páginas de livros. Sua inaptidão para o combate é compensada por sua extrema competência em sua vocação para o sacerdócio.

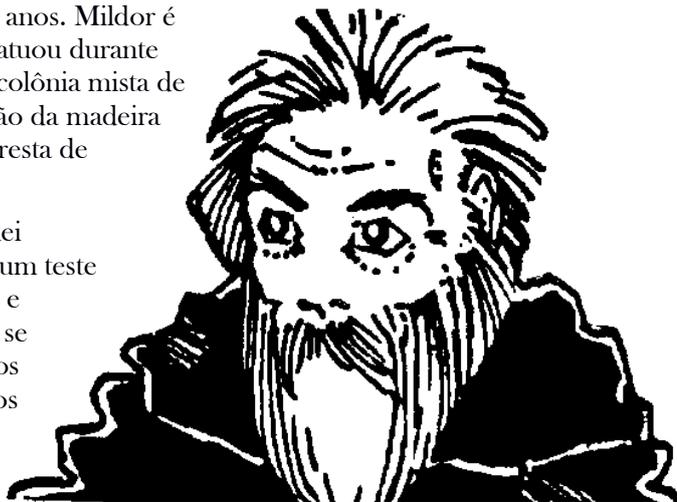
Sempre que ocorrer algum combate, Leopoldi tentará ficar de fora, seja estando protegido pelo grupo, escondido em algum lugar seguro ou, em último caso, tentando fugir... Ao final da batalha, porém, ele estará por perto para auxiliar, com suas técnicas, os amigos feridos em combate.



Mildor

Mago naturalista humano, de 1,62m, 58kg, 68 anos. Mildor é um poderoso mago devoto de Maira Vet que atuou durante anos para o rei de Calco. Ele foi fundador da colônia mista de humanos e meio-elfos que controlava a extração da madeira de lei chamada de Alerubra, que existe na Floresta de Aberdin.

Não se sabe o motivo real, mas desde que o Rei Hemilanor passou pela Cerimônia de Gultar, um teste secreto com a finalidade de testar as intenções e capacidades do rei e dos conselheiros; Mildor se afastou da Floresta de Aberdin e se instalou nos limites das matas ao sul de Brasil, tendo vários esconderijos na região.



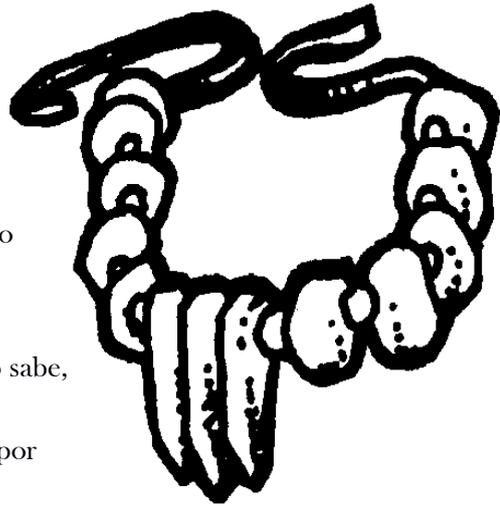
Amuleto Elemental de Krogus

Diz a lenda que este amuleto foi feito por um poderoso mago elemental de nome Krogus.

Certa vez, em um de seus grandes feitos, ele auxiliou a igreja de Parom, "o Deus da Mão de Ouro". Este, muito agradecido, ajudou Krogus a confeccionar o amuleto. Mas o mago cultuava o Deus Palier. Parom, então, em um ato de trocismo, pegou o amuleto recém-criado e o escondeu, enterrando-o em um lugar muito distante. Ante os olhos atônitos de Krogus, Parom disse: - Que teu Deus, que tudo sabe, lhe ajude a encontrá-lo...

Foi só muito tempo depois que o amuleto foi encontrado "por acaso" por Zoster.

As propriedades do amuleto conferem ao seu usuário uma "resistência" contra qualquer agressão feita por frio, calor, ou outros tipos de ataques elementais (Bola de Fogo, Raio Elétrico, Dardos de Gelo, Meteoros e Aeroataque), reduzindo em 20 pontos o dano (na verdade ela evoca a magia Armadura Elemental 6). Os poderes do amuleto só podem ser utilizados 3 vezes ao dia. Além disso, ele conta como Focus +1.



A Espada Aristarco

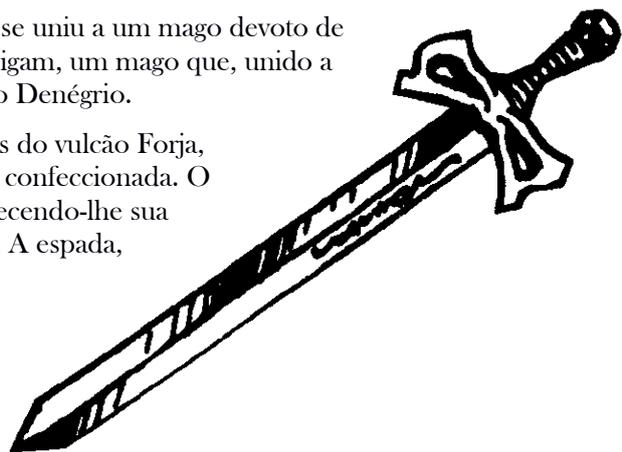
Uma vez, em Plana, um ferreiro devoto de Blator se uniu a um mago devoto de Cruine. Eles buscavam forças para combater Cardigam, um mago que, unido a piratas, estava levando terror a toda região do Lago Denégrio.

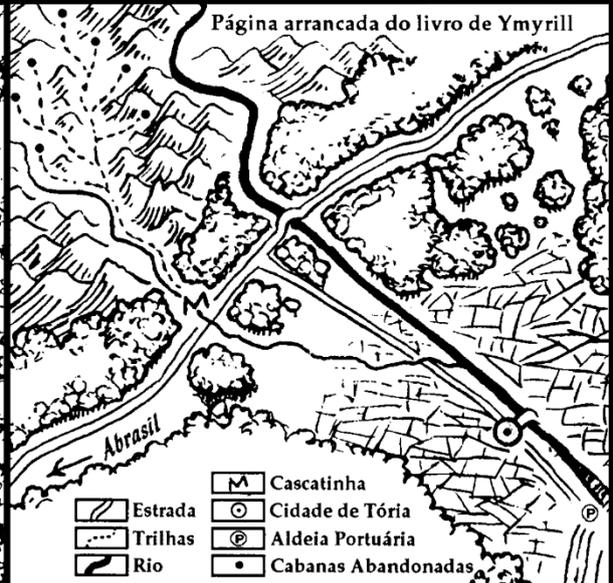
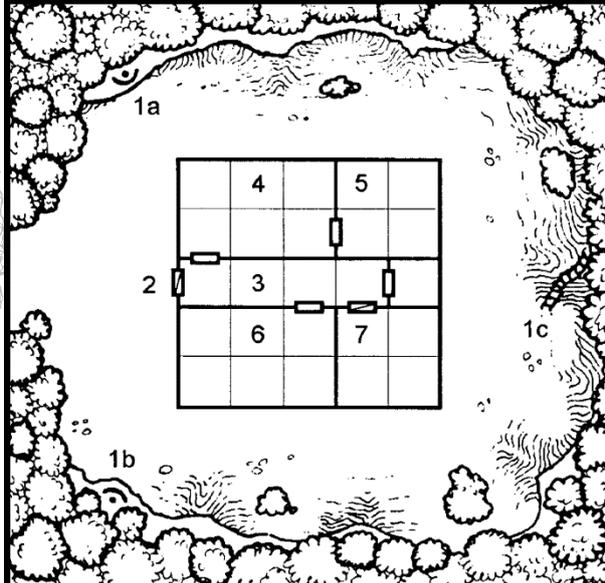
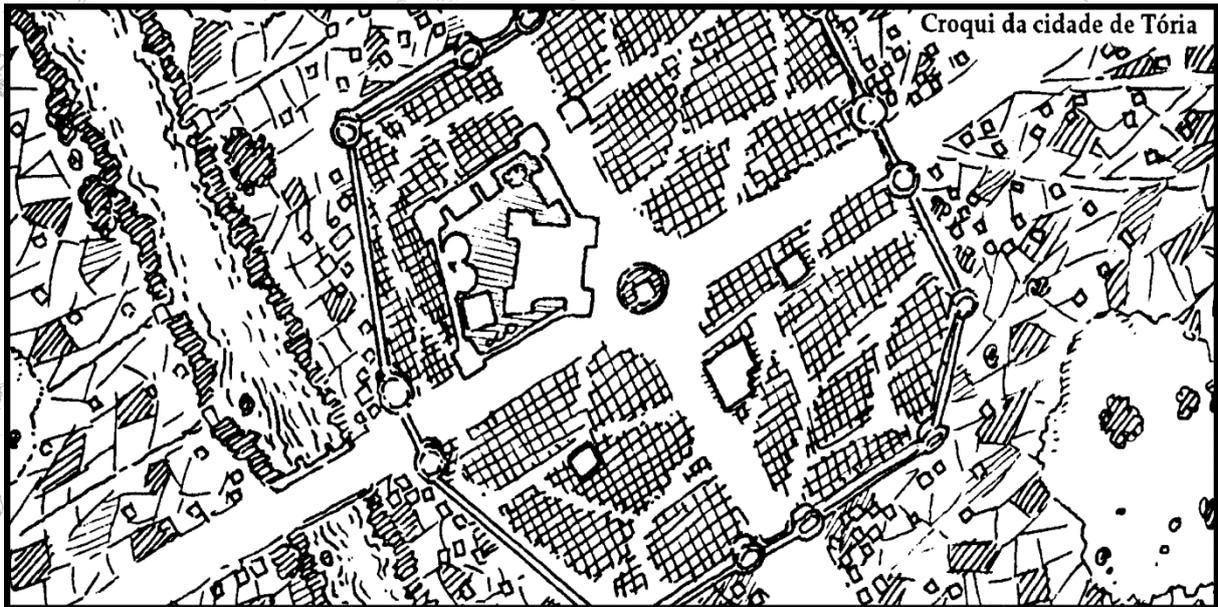
Foi com um aço místico proveniente das entranhas do vulcão Forja, oferecido em uma prece a Blator que a espada foi confeccionada. O mago fez sua parte cunhando-lhe uma runa e oferecendo-lhe sua essência em um grande ritual ao seu Deus Cruine. A espada, então, ganhou poderes e, mais que isso, ganhou consciência, um nome e um objetivo... destruir Cardigam!

O ferreiro entregou Aristarco a seu irmão mais novo, o guerreiro Blaster, que vivia em Calco. De lá partiram para sua missão, mas o destino lhes foi cruel e a missão foi adiada mais uma vez...

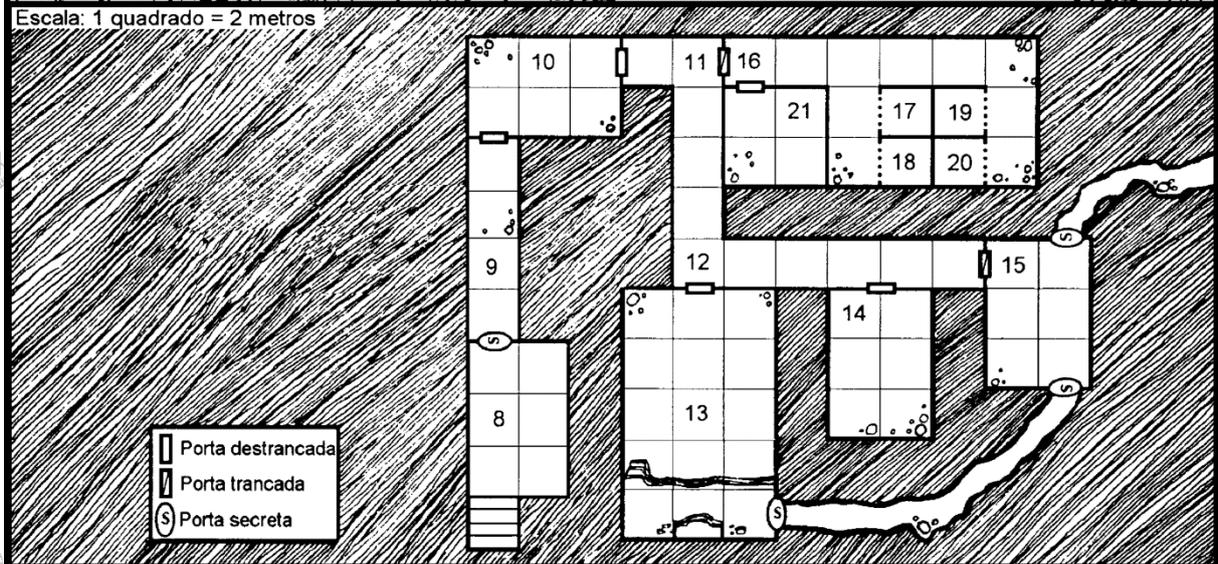
Aristarco tem normalmente Resistência 2, a qual pode ser evocada pelo portador duas vezes ao dia. Porém, contra Etron, ela dá Resistência 9. Devido a sua "consciência", a espada poderá evocar sozinha o seu poder quando achar necessário, protegendo assim seu portador.

A missão dada por esta espada mágica será cumprida na próxima aventura lançada para Tagmar 3: A Ilha dos Corvos.



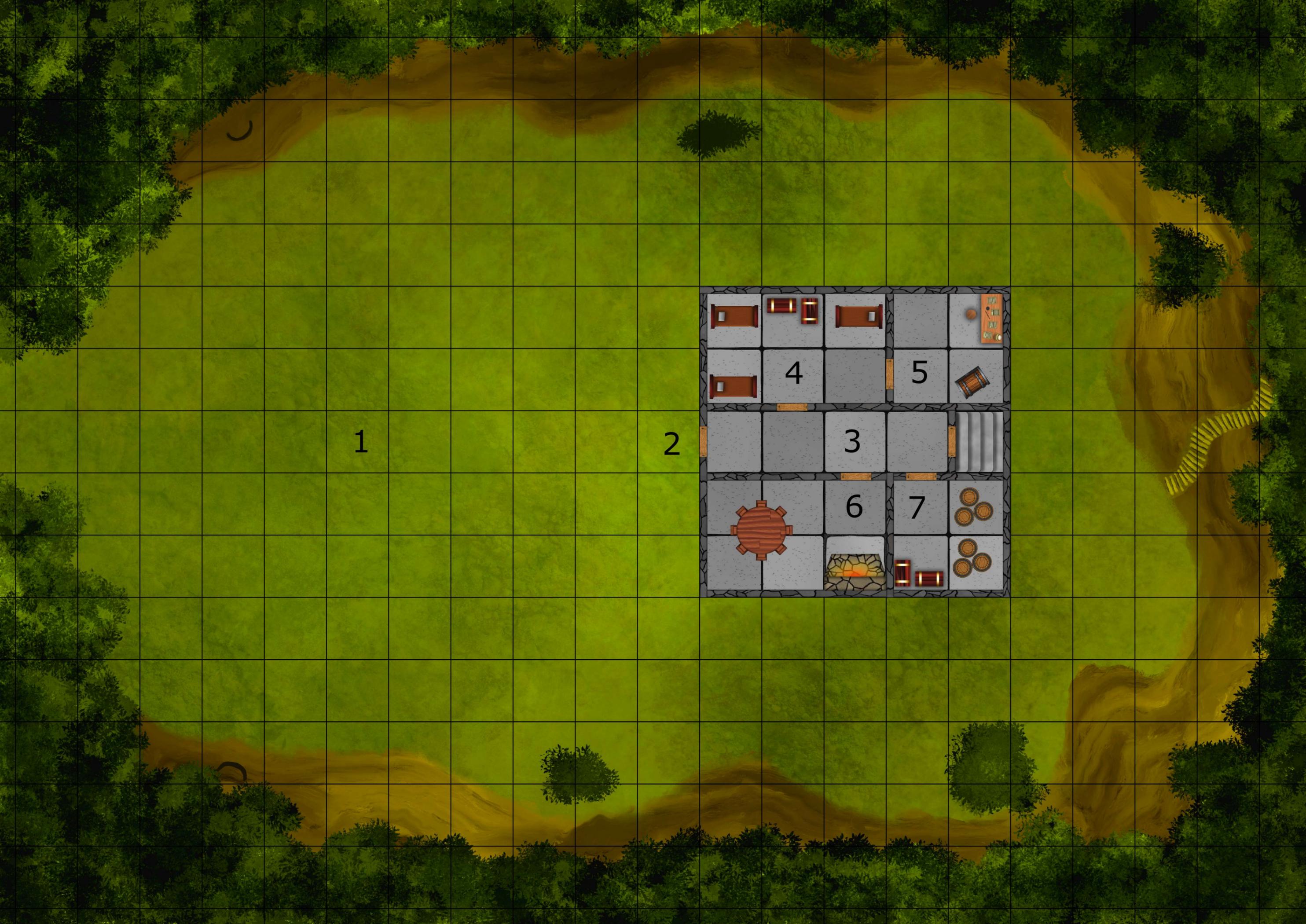


Escala: 1 quadrado = 2 metros



Lista de PDM e Criaturas

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral
Soldados (milícia)	2	L5(L2)	40	28	Espada	7	4	1	18	14	10	6	2	2	3
Arqueiros (milícia)	2	L5(L2)	36	28	Arco de Guerra	2	3	4	22	17	12	7	2	2	3
					Espada	7	4	1	18	14	10	6	2		
Guardas	2	L5(L2)	36	28	Lança de Guarda	6	4	2	18	14	10	6	2	2	3
Sentinelas	2	M4(M1)	42	28	Arco de Guerra	2	3	4	22	17	12	7	2	2	4
					Espada	7	4	1	18	14	10	6			
Tenente da guarda	3	M4(M2)	43	37	Espada de Mão e Meia	6	6	8	23	18	13	8	3	3	6
					Combate Desarmado	10	6	3	7	6	5	4			
Cultistas	2	L0	13	5	Cajado	3	0	-2	8	6	4	2	1	1	3
Aranha Gigante	4	L2	16	56	Picada	7	5	1	24	19	14	9	4	4	3
Cão Comum	1	L2	8	0	Mordida	4	3	2	9	7	5	3	1	1	1
Mastim Infernal	3	L2	15	24	Hálito Flamejante	5	5	5	13	10	7	4	4	4	5
					Mordida	6	5	4	13	10	7	4			
Zumbi Consciente	4	L1	18	32	Mordida	6	5	4	15	12	9	6	5	5	6



1

2

	4		5	
		3		
	6	7		

