RPG

Tagmar

A grande Feira

Aventura Pronta

Créditos

Autores

Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira

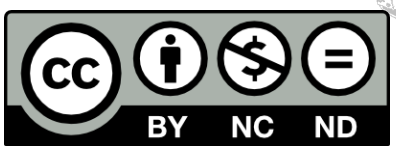
Ilustrações Internas

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 1/12/2019 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-Compatilhamento 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.

Introdução

A aventura começa em Ender. uma das Cidades Estado. Localizada mais ao sul, Ender possui a vantagem de ter a leste, servindo de fronteira com Estepe, o rio Edaim, o que favorece em muito a agricultura, a oeste o reino de Conti, ao sul Azanti, a norte Quizes e Pino e a nordeste Novo Porto e Torbel. A maioria dos vilarejos de Ender ficam ou próximo às montanhas ou próximo a oásis, onde é mais fácil encontrar água e locais para pastoreio e plantio.

Mapa de Ender

Os personagens, todos se encontrão numa enorme feira comemorativa da grande safra deste ano e lá encontrarão diversas situações que se desenrolarão conforme suas ações.

Esta é uma aventura para 3-4 jogadores em estágios 1 a 2.

Texto Original

Esta história foi inicialmente criada por Marcelo Bouzas Barbosa Teixeira e utilizada na campanha 4 do PBF do Tagmar e foi cedida para ser ampliada pelos participantes desta wiki.

Forma de apresentação do texto

Os textos explicativos que serão usados para o mestre, devem vir na forma de texto normal. Os textos que devem ser lidos para os jogadores, devem ser apresentados dentro de uma caixa utilizando o comando [box] para iniciar e [/box] para finalizar, conforme exemplo
abaixo: Colocando...[box]Ender teve um ano excepcional, com uma safra extraordinária...[/box] O Resultado é...

Ender teve um ano excepcional, com uma safra extraordinária...

Cenas

1 Chegando na Feira

Ender teve um ano excepcional, com uma safra extraordinária. Muito além do que se poderia vender. Então Nariska organizou uma enorme feira na capital, e colocou vendedores de todas as partes de Ender. Além disso, anunciou sobre a feira a várias regiões próximas em Tagmar.Ao que parece, a feira será um sucesso, atraindo comerciantes e compradores de todas as partes.

Leia a seguir conforme a classe do personagem:

Ladino / Bardo:

Você fica sabendo da feira e vê nesta uma grande oportunidade de arrumar algum serviço e fazer algum lucro e decide ir até ela.

Guerreiro / Rastreador:

Esta pode ser uma grande oportunidade de arrumar algum trabalho como escolta de alguma caravana e até mesmo de comprar bons itens e decide ir até a feira.

Sacerdote:

Alguns de seus companheiros de Ender o chamam para ajudar nos problemas que têm enfrentado com hereges e a própria nobreza.

Mago:

Esta feira parece ser um ótimo lugar para se encontrar itens mágicos e ervas raras para seus estudos e decide se encaminhar até ela.

Depois descreva a feira para todos:

Ao chegarem na feira, podem ver diversas barracas vendendo tudo que é tipo de hortaliças e verduras, pode se ver também vendedores de animais domésticos e até vendedores de itens exóticos.

A feira está montada no meio da cidade, numa enorme praça, mas devido ao seu tamanho, ela se estende pelas ruas que levam até a praça. Existem muitas pessoas andando de um lado para o outro e vários guardas espalhados pela feira. Mas uma coisas lhes chamam atenção.

Próximo a praça, existe um templo de Selimom que está protegido com 2 guardas que freqüentemente param os fiéis e os revistam.

De um tempo par que os personagens interajam com o cenário e andem um pouco pela feira. Eles poderão encontrar de tudo, exceto objetos mágicos.

Quanto ao templo, os guardas poderão dizer que revistam para evitar os ataques dos hereges. Também não deixarão entrar armados.

Se algum sacerdote for até lá, será recebido por um sacerdote de Selimom siga para a CENA 2 - Um Pedido dos Sacerdotes.

Se outro personagem entrar lá, perceberá que um sacerdote o observa atentamente e que virá após alguns minutos em sua direção e falará:

Vejo que não é desta cidade e me aprece ser uma pessoal especial. Gostaria de saber se posso contar com a sua ajuda para um pequeno serviço?

Caso aceitem em ajudá-lo, siga para a CENA 1a - Um Pedido dos Sacerdotes.

Se ninguém se aproximar, siga para a CENA 2 - Confusão na Feira.

Pontos de experiência

- Interpretou bem segundo as características e história do personagem: +1 ponto.
- Falou com o Sacerdote: +1 ponto.

1A - Um Pedido dos Sacerdotes.

O sacerdote olha para os lados para ver se não há ninguém observando e fala em tom baixo:

Estamos sofrendo constantes ataques de hereges que prestam culto a um tal de "O Mais Sábio" ao qual eles dizem ter os poderes de todos os deuses.

Parece que eles têm espiões espalhados na cidade e sempre alertam o grupo quando os soldados da cidade tentam fazer alguma investida contra eles.

"Precisava que me ajudassem a encontrar o esconderijo desses hereges aqui na cidade. Não tenho muito a oferecer, mas agradeceria muito se puderem fazer isto em troca das bênçãos de Selimom."

O Sacerdote não têm muito dinheiro a oferecer, apenas algumas moedas de prata. Mas pode conseguir uma audiência com Altenus Gravisdel ou mesmo facilitar a entrada de alguém na ordem de Selimom.

Se aceitarem o seu pedido, devem procurar por pistas na feira. Ninguém vai ser muito claro ou preciso. Todos temem ser repreendidos ou punidos só pelo fato de saber alguma coisa.

Siga para a CENA 2 - Confusão na Feira.

2 Confusão na Feira

Após alguns minutos na feira, descreva esta situação:

Após algum tempo, soam-se cornetas e logo vêem chegando ao centro da feira uma carruagem protegida por vários guardas que a acompanham a pé.

Dentro dela sai um homem muito bem vestido e adornado com várias jóias. Atrás saem dois servos que carregam um caixa de vidro na qual pode se ver um belo anel em seu interior.

Logo ouvem o povo exclamar o seu nome, Altenus Gravisdel e então identificam como sendo o principal sacerdote de Ender. Ele logo que desce, saúda o povo e começa a agradecer aos deuses pela farta colheita deste ano e como gratidão, diz que irá leiloar um anel de sua família.

Mas neste momento um homem franzino sobe numa estátua no centro da praça e começa a gritar frases sobre um tal escolhido que teria o poder de todos os outros deuses, ao que ele chama de o "Mais Sábio". Só que seus gritos não chamam atenção só dos que passam lá, mas também dos guardas que logo correm e cercam a estátua, dando ordem para que este desça.

Agora os personagens precisam decidir o que vão fazer. Se ignorarem o herege, ele logo será preso e levado aos tapas pelos guardas. Se forem o ajudar, os guardas dirão que ele é um herege e deve ser punido e se tentarem impedir enfrentarão muitos guardas, pelo menos dois para cada personagem e mais dois para o herege, caso derrotem ainda terão de fugir de uma multidão enfurecida pela heresia. Por causa da desvantagem numérica os testes serão todos difícil ou muito difícil.

Se conseguirem...

Ainda ofegante ele respira fundo algumas vezes para recuperar o folego e diz:

-Me chamo Tavares - Faz uma reverencia ao dizer o nome - sou seguidor de uma ordem de magos fundada pelo "O Mais Sábio". E você como se chama meu caro?...

Dirá também que segundo as escrituras é chegada a hora da sua reencarnação voltar a Tagmar e derrubar a ostentação dos falsos sacerdotes

Não dirá mais do que isso, pois mais guardas aparecerão para os deter, o homem fugirá e os personagens terão muito o que explicar caso não escapem. Todas as informações dadas por Tavares são falsas, o(s) personagem(ens) não poderão aparecer de novo na feira pois os guardas os prenderão se os reconhecerem com um teste médio para Observar.

No momento em que tentam deter o herege da estátua, outros dois homens se aproveitarão que os guardas distraíram-se e chegarão até o anel e Altenus com uma faca. Os jogadores conseguirão ver a cena e terão uma rodada para agir antes que eles cheguem até Altenus. Os jogadores estarão longe dele e não chegarão lá em uma rodada, a menos que na confusão tenham dito que correriam para lá.

Estes homens também são hereges que tentarão dar uma facada no sacerdote enquanto o outro rouba o anel. Se os jogadores não conseguirem fazer nada, nesta rodada, o sacerdote receberá uma facada no estomago e o outro pegará o anel.

Na rodada seguinte os guardas deterão o herege que esfaqueou o sacerdote se os personagens não o fizerem. O outro correrá no meio da multidão.

Se o sacerdote tomar uma facada, a população gritará e um grande tumulto se formará. Os guardas o protegerão e pedirão para os personagens que estiverem ali colocarem ele na carruagem. Ao deixarem o sacerdote à salvo, a carruagem seguirá de volta até o templo de Cambú. Os personagens poderão acompanhar caso tenham ajudado a salva-lo.

Se não forem, serão convocados mais tarde caso tenham ajudado a salva-lo.

Na feira, o primeiro herege acabará conseguindo escapar e o que esfaqueou será preso. O que roubou a jóia conseguirá fugir no meio da multidão e se os jogadores tentarem impedi-lo, hereges disfarçados na multidão atrapalharão os jogadores se colocando a frente, tentando fazer os jogadores tropeçarem se conseguirem pegar o herege, eles pegarão o anel, porém este é falso, pois passou para outro herege enquanto corria este também será preso.

O tumulto logo cessará e a população começará a se acalmar enquanto os guardas tentam dispersar a multidão até tudo voltar a normalidade. Siga para a CENA 3 - No Templo de Cambú

Pontos de experiência

- Quem participou do salvamento: +1
- Quem lutar ou perseguir com maestria: +1
- Quem conseguiu impedir do sacerdote ser ferido: +1

3 No Templo de Cambú

O sacerdote será levado até o templo de Cambú, onde os sacerdotes de lá cuidarão ele.

Os personagens que a acompanharam, terão que esperar no pátio do templo.

Algumas horas mais tarde, Altenus chamará os personagens a uma sala. Leia a cena para os jogadores:

Vocês seguem um criado até um grande salão onde ao fundo podem ver sentado a uma cadeira grande como a dos reis, Altenus, já restaurado e ao lado dele dois guardas e ao longo da sala mais alguns guardas.

Ele agradecerá por terem ajudado a salvar a vida dele e diz que tem duas coisas a oferecer.

“Vocês podem ficar com essas moedas de ouro e irem embora ou se estiverem interessados em ganhar mai do issos, preciso que me ajudem a encontrar o anel da minha família antes que a feira acabe”.

As moedas correspondem a 1 m.o. para cada jogador. Os personagens que aceitarem as moedas não serão contratados para irem atras do anel e Altenus chamara outras pessoas para procura-lo.

Se aceitarem irem atrás do anel, serão alertados que os hereges devem tentar vender o mesmo na feira para conseguirem dinheiro para financiar seus atos de heresia e por isso devem encontra-lo antes que a feira acabe.

A feira tem duração de 10 dias e esse já é o terceiro dia, sobrando apenas mais sete dias.

O anel é de ouro com pequenos diamantes e rubis encrustados, formando o desenho de uma rosa.

Siga para a CENA 4 - Em Busca do Anel .

4 Em Busca do Anel

Ao voltarem para a cidade, poderão fazer sua busca conforme desejarem. Os comerciantes trabalham do amanhecer até o anoitecer e então fecham suas tendas. Nas noites terão apresentações de bardos com shows diferentes a cada dia. A seguir a descrição dos locais mais importantes da cidade e onde poderão obter mais informações. Se os jogadores quiserem ir em outros lugares não descritos, o mestre deve fazer a descrição que achar conveniente, mas não acharão pista alguma.

Templo de Selímom:

Aqui poderão falar com Dário, o mesmo sacerdote do início da aventura. Ele não sabe nada, mas sempre afirmará que os hereges o atrapalham muito e estão roubando seus fiéis, enquanto disseminam suas mentiras ardilosas.

Vendedor de Jóias:

Existem três barracas na feira. Todos dirão não saber de nada, mas que avisariam caso soubessem de algo. Apenas um deles está mentindo (o mestre deve determinar qual é). Com um teste de Persuasão Difícil, convencerá o comerciante a falar a verdade, antes deste teste nada se perceberá de diferente, ele confessará que foi interrogado a respeito da compra do anel por um homem louro de bigode que parecia estar fugindo de alguém. Mas ele achou arriscado de mais e não aceitou.

Vendedor de Objetos Raros:

Existe apenas um na feira. Ele dirá que não sabe de nada e procura sempre se esquivar das perguntas. Na verdade ele aceitou a encomenda, porém só irá comprar ao final da feira quando poderá ir embora. Mas não contará isso com medo de ser preso. Se for preciso, ele fechará a tenda e fugirá. Se mesmo assim os personagens o perseguirem e o pressionarem, ele contará, que foi um homem loiro de bigode, mas depois que saírem, ele irá até a taverna sul para contar que estão a procura dele.

Taverna do Norte – Taverna dos Deuses:

Esta é uma taverna que freqüentam pessoas com mais dinheiro, já que é mais cara que a taverna sul. Nela verão muitas pessoas bebendo e conversando mas nenhuma sabe de nada. O Taverneiro poderá dar informações se receber algum dinheiro. Ele só sabe que existe uma guilda de ladrões pela cidade e que se os encontrarem, estes poderão ajudar. Podem encontrá-los nas ruas dos casebres que fica a sudeste da praça.

Ruas dos Casebres:

Apenas acharão este lugar se obtiverem informação do taverneiro da taverna norte. Chegando a rua, descreva a seguinte cena:

> Vocês finalmente encontram a rua formada de vários casebres. É uma rua estreita e ao começarem a caminhar por ela, percebem que se trata de um beco. Vocês continuam a adentrarem no mesmo com cautela. No fundo, podem ver dois homens conversando que param e perguntam o que fazem ali.

São dois ladrões que não vão dar informações sem nada em troca.

Se tentarem obter informações a força, eles lutarão e tentarão fugir, mas não falarão nada.

Eles poderão falar alguma coisa se os ajudarem num roubo que desejam fazer na barraca de armas. Se toparem ajudar, eles dirão que precisam que distraiam o vendedor enquanto eles agem e depois devem se encontrar neste local.

Na hora do roubo, o mestre deve aumentar ou diminuir a dificuldade dos ladrões roubarem conforme a distração. O nível dos ladrões em Furtar Objeto é 6 e a dificuldade inicial é difícil.

Ao retornarem, eles dirão que os hereges costumam buscar informantes na taverna do sul. Poderão dizer também que eles têm um esconderijo pela cidade mas não sabem onde fica.

Taverna do Sul :

Ao entrarem na taverna, verão um ambiente sujo e mal cuidado e com pessoas em sua maioria de cara fechada. O taverneiro poderá dar informações se receber algum dinheiro. Ele sabe de dois homens que trabalham como informantes dos hereges. Eles estão sentados numa mesa ao fundo da sala.

Se forem até os informantes, eles exigirão 5 m.o. para dar a informação ou poderão tentar arrancar a força, ameaçando-os. Se tiverem oportunidade, eles tentarão fugir e contarão para os hereges que os estão procurando. Eles sabem que os hereges ficam escondidos num porão abaixo da loja de bebidas e também que o anel será vendido para o vendedor de objetos raros, só falarão se forem pagos e com o dinheiro irão fugir da cidade ou depois de ameaças e/ou agressões se for prometido proteção, já que eles sabem que ao contarem irão morrer. O taverneiro não admitirá agressões la dentro e se os tirarem a força de la de dentro alguns clientes poderão se levantar.

Se os jogadores entrarem nessa taverna no 2º, 4º ou 6º dia de busca, eles verão um homem loiro e de bigode bem largo que os olhará de forma desconfiada e após comentar algo com o taverneiro, sairá sem tirar o olho de vocês. Se tentarem ir atrás dele, ele correrá. Velocidade Base 19 e ele correrá por entre a multidão tentando despistar os seus perseguidores, se caso for pego gritará por ajuda e qualquer um ou mesmo os guardas intervirão deixando ele fugir e interrogarão os personagens, deixando-os sairem assim que explicarem que estão investigando o sumiço do anel. Se perguntarem ao taverneiro sobre o homem loiro ele não dirá nada, mesmo com suborno e se o ameaçarem os clientes o defenderão.

Para seguir sem que ele perceba, devem ser bem sucedidos em um teste de Ações Furtivas fácil. Quando ele estiver próximo a loja de bebidas, o mestre deve solicitar outro teste, dessa vez com a dificuldade médio. Se ele perceber, não entrará na loja e sairá correndo até despistá-los.

Se o verem, entrar na loja, não o verão mais após entrarem na loja.

Loja de bebidas:

Ao entrarem, serão recebidos por um vendedor que perguntará que bebida procura. Essa na verdade é uma forma dos hereges se identificarem. Se um herege achar que esta sozinho, falará a palavra “Azulis” e o vendedor abrirá uma porta atrás do balcão onde o mesmo entrará. Esta porta leva ao esconderijo dos hereges. Nesse ponto podem avisar ao sacerdote sobre o esconderijo, mas se o fizerem, ele tentará mandar guardas para a loja, o que fará com que os hereges fujam com o anel para fora da cidade e então só o recuperarão se encontrarem o esconderijo principal deles. Para tal, terão que se disfarçar de um deles, mas isso é uma outra aventura.

Vendedor de tapetes:

Este vendedor vende tapetes caros que são feitos para nobres. Se forem perguntar algo para ele, ele dirá que os viu e que ontem eles roubaram um de seus tapetes. Mencionará que ouviu dizer que eles possuem uma guilda e se escondem nas ruas escuras. Se o grupo for bem atento, notará que ele não fala dos hereges, mas sim de ladrões.

Espetáculos:

Durante as noites, ocorrerão espetáculos variados de dança, música, interpretação etc. Nesses espetáculos poderão encontrar diversas situações conforme o mestre ache conveniente.

- Ladrões planejando um roubo – que poderão tentar impedir ou segui-los após o roubo. Se os seguirem (**Ações furtivas médio**), eles irão até uma casa velha, onde se escondem, junto com outros ladrões. Se forem vistos, tentarão matá-los;
- Hereges conversando – Precisarão de um sucesso em **Escutar médio** para conseguirem perceber que estão discutindo de como venderão o anel. Um deles falará que o chefe teria fechado um acordo com um dos vendedores de joias, enquanto o outro dirá que esta não é uma boa ideia. Depois disso eles começarão a andar e logo se separarão indo cada um para um canto. Nenhum irá para o esconderijo;

Encontros casuais:

Além dos encontros que poderão fazer entrando nas lojas, o mestre deve jogar 1D10 pelo menos uma vez por dia e narrar um fato que ocorrerá com os jogadores enquanto eles caminham na feira atrás do anel.

0 ou 1 – nada acontece;
2 ou 3 – um vendedor tenta empurrar uma de suas mercadorias a qualquer preço;
4 – uma mulher é roubada e começa a acusa-lo do roubo enquanto o ladrão foge;
5 – uma meretriz tenta seduzir um dos jogadores para roubar seu dinheiro;
6 ou 7 – um ladrão com Furtar Objetos 3 tenta roubar um dos jogadores;
8 ou 9 – um comerciante da uma pista falsa ou errada;

Ao tentarem entrar no esconderijo dos hereges, siga para a próxima cena: CENA 5 - O Esconderijo Herege .

Pontos de Experiência:

- Contou ao sacerdote sobre o esconderijo dos ladrões: +1 ponto;
- Descobriu onde se localizava o esconderijo dos ladrões: +2 pontos;
- Soube como conseguir pistas: +1 ponto;
- Evitou que algum ladrão executasse algum roubo (exceto para ladinos): +1 ponto;
- Ajudou algum ladrão a executar um roubo (só para ladinos): +1 ponto.

5 O Esconderijo Herege

Na loja de bebidas, existe uma porta atrás do balcão que dá para um depósito. Ao entrarem lá, terão que ser bem sucedidos num teste de Manusear Armadilhas Fácil, mostrará um alçapão no chão embaixo de um tapete.Ao abrir o alçapão, verão uma escada que leva até uma porta. A escada não possui iluminação, mas podem ver uma luz vinda do interior da porta atravessando as frestas da mesma.

Se tentarem escutar antes de entrar, ouvirão falarem sobre a venda da joia.

Se demorarem mais de 5 minutos para entrar, aparecerão mais dois hereges descendo a escada com uma tocha. Eles atacarão ao avistarem os personagens.

Para destravar a fechadura, é preciso um sucesso num teste com dificuldade fácil.

Atrás da porta está um grande salão onde verão quatro hereges conversando em pé a volta de uma mesa retangular com 3m de comprimento. A sala é iluminada por 4 tochas distribuídas ao longo da sala e um castiçal com duas velas na mesa. Ao fundo existe uma outra porta e na lateral direita, podem ver uma estante com muitos papéis e livros.

Ao verem os personagens, os hereges fugirão pela outra porta com o mapa que estava sobre a mesa e o anel. Dois deles ficarão para deter os jogadores enquanto os outros dois fogem.

Na estante poderão encontrar livros sobre a seita. Se procurarem com cuidado (Observação médio), encontrarão uma lista com nomes de pessoas.

Ao correrem atrás dos outros dois, terão que passar por um longo túnel estreito e escuro que leva para fora da cidade. No final dele sofrerão um ataque de surpresa parcial por um dos dois que ficou e se escondeu ao lado da saída. Não conseguirão pegar o líder que fugirá com o mapa e o anel.

Siga para a CENA 6 - A Lista

Pontos de Experiência:

- Achou a lista dos nomes: +1 ponto;
- Lutou bem: +1 ponto;
- Tentou pegar o líder: +1 ponto.

6 A Lista

Caso tenham achado a lista, têm duas opções. Podem levar a lista para a Altenus Gravisdel (ver apêndice)ou ao sacerdote. Caso levem para Altenus, leia:

> Ele agradece muito a pista e diz que isso já é suficiente para encontrarem o anel. Ela então da a recompensa de 2 m.o. para cada e os libera para aproveitar o resto da feira.

Caso levem ao sacerdote, leia:

> Ao pegar a lista, o sacerdote fica muito espantado e então olha para os lados para ver se tem alguém por perto e então fala em tom baixo:
>
> -Isso é muito grave. Este nome aqui é um dos ajudantes da sacerdotisa. Devem levar logo essa lista até o Oligarca Dario de Marum (ver apêndice). Ele se encontra no castelo. Mas tomem cuidado.

Ao chegarem no castelo, serão barrados pelos guardas que perguntarão o que desejam fazer no castelo.

Os guardas só o deixarão passar se dizerem a verdade, apenas dizer que o sacerdote ou o sumo sacerdote não será o suficiente, dirão que têm ordens expressas para lerem qualquer documento em casos como esse. Dizendo a verdade, aguardarão uns 5 minutos e então abrirá o portão e um criado os conduzirá até uma sala onde ficarão aguardando a chegada do oligarca.

Após mais alguns minutos, entrarão na sala homens armados (hereges - ver anexo) que tentarão roubar a lista a força. São em número igual ao número de jogadores +1.

Se conseguirem roubar, fugirão até despistar os personagens e o oligarca não vai acreditar na história deles.

Caso consigam sobreviver ao ataque, logo mais chegarão guardas (após tudo ter acabado) e os levarão até Dario de Marum.

Ao entregarem a lista para Dario de Marum, este agradecerá muito pela informação dos traidores que andam ajudando os hereges e dará como recompensa 2 m.o. para cada um e cederá aposentos para passarem a noite.

A aventura termina aqui.

Veja as possíveis ideias para novas aventuras.

Pontos de Experiência:

- Conseguiu entregar a lista a Dario: +1 ponto;
- Interpretou bem o personagem por toda a aventura: +2 ponto;
- Interpretou bem o personagem pela maior parte da aventura: +1 ponto.

7 Ideías para Novas Aventuras

1-Os personagens vão atrás do líder dos hereges

2-Acontece outra coisa relacionada a feira

8 Apêndice

Dario de Marum

Oligarca de Ender é o mais antigo de todos e o mais próximo de Adessa na linha genealógica, conforme as regras de ascensão ordenam. A liderança, desta forma, é sempre tomada pelo mais velho, mas o conselho dos anciões dos clãs tem bastante poder sobre as decisões políticas em Ender.

Sendo um nobre toda a vida, Dario não sabe o que é realmente lutar para ter o que lhe pertence, ainda mais que a regência lhe veio por direito e com o consentimento de todos os demais líderes das oligarquias de Ender. Com sua aparência de bonachão, longos cabelos da cor de castanhas, olhos sempre ávidos pela próxima refeição, de barba longa e modos rudes, com roupas nobres, nunca usando a mesma duas vezes, uma luxúria que o poder de seu cargo lhe permite. Isso lhe dá a aparência de um líder relapso e desleixado, mas sua capacidade política e manipulatória mais que compensam suas faltas.

Altenus Gravisdel

Sumo Sacerdote de Cambu da Oligarquia Nariska é a responsável pela organização dos cultos dos deuses em todas as cidades. Não é preciso dizer que é dele que vêm os maiores sacerdotes do reino. Atualmente o Sumo Sacerdote de maior poder nas Cidades-Estado, Altenus, é acima de tudo um grande comerciante, porém, devoto sincero de Cambu, suas maquinações e alianças o tornaram o líder da oligarquia Nariska, e conseqüentemente um dos homens de maior poder dentro das Cidades-Estado. Um homem de aparência exótica, com trajes refinados, e vários símbolos de seu deus, sempre ostentados em jóias de incrível aparência e inestimável valor, com sua voz convincente, e modos bem capazes, é capaz de conquistar a atenção de qualquer um.

9 Lista de Criaturas

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral
Herege	1	L2	16	10	Punhal	4	0	-3	12	9	6	3	2	1	1