

O Arado de Ouro

Aventura de Tagmar para 4 a 6 aventureiros de estágio
2 ou 3

Por Marcelo Rodrigues e Flávio Lobo Cordeiro

Introdução

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 Ceileiro de Tagmar", um título contestado por muitas cidades de países tradicionalmente agrícolas como Eredra.

O deus Sevides ofertou a um fiel um arado sagrado, com muitos poderes que trouxe muita prosperidade. A cidade de Tória tem por tradição todos os anos fazer uma festa em homenagem ao deus. Infelizmente neste ano, o arado foi roubado e os jogadores são chamados via carta, por um amigo ou parente em comum, Solônus Primus, sacerdote de Sevides, para ajudar na investigação.

A Chegada a Tória

Ao chegar na cidade no local combinado, a Estalagem Trevo de 4 Folhas, ele não se encontra lá no horário marcado, apenas alguns clientes e empregados na hospedaria, além de um anão bêbado que incomoda a todos e um elfo bardo. Depois de algum tempo são procurados na taverna por Augustus Potos, sumo sacerdote de Sevides na cidade, que os leva para sua casa.

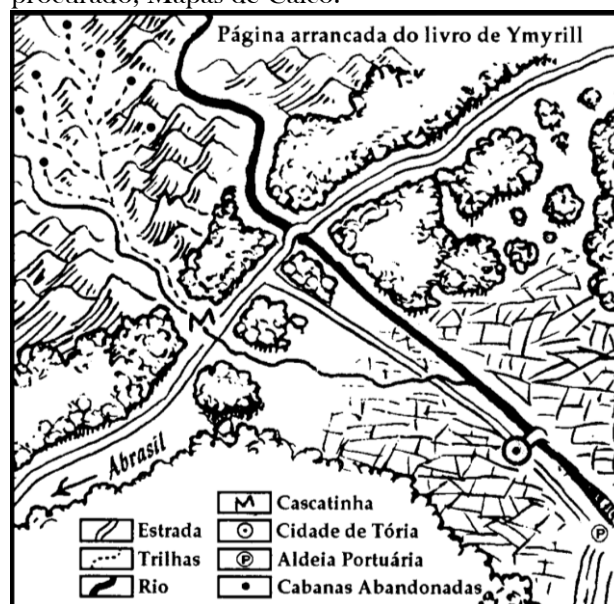
O Roubo do Arado de Sevides

Em sua casa, Augustus revela o arado sagrado (conhecido como o Arado de Ouro) foi roubado e que Solônus sumiu enquanto ele procurava pelo arado desaparecido. Ele informa que a igreja de Sevides oferece uma recompensa para os aventureiros caso encontrem o arado e Solônus, contanto que a população da cidade não fique sabendo do ocorrido.

Se indagado pelo grupo, Augustus informa que a última vez que conversou com Solônus foi a dois dias na casa de Solônus, quando este disse que tinha achado uma pista. Augustus sabe caso indagado que a pista diz talvez estivessem escondidos nas montanhas, em umas cabanas abandonadas que ainda precisam ser localizadas e que Solônus pegou emprestado um livro seu, sem dizer qual era.

Caso os jogadores queiram ir à casa de Solônus, Augustus os guia e lá estão algumas pistas: a casa está totalmente revirada, uma mancha de sangue velho de uns dois dias e livros espalhados, um deles chama atenção, pois está em uma mesinha aberto. O livro é um atlas com mapas de Calco e facilmente notarão que está faltando uma página.

Facilmente verão que o autor do livro é uma pessoa chamada Imiril Pégrande. Investigando na cidade descobrirão que o anão bêbado que encontraram na taverna. Ao ir atrás dele, ele está bastante bêbado para conversar e dorme logo depois, quando são informados pelo estalajadeiro que ele o levará depois para o quarto dele no andar de cima. Caso os jogadores resolvam ir ao quarto dele (furtivamente, espera-se), lá poderão achar entre seus poucos pertences uma cópia do livro procurado, Mapas de Calco.



As Montanhas

Com a posse do mapa, os jogadores vão procurar as cabanas, onde passam por várias bifurcações no caminho que levam a várias cabanas abandonadas. Aquie o mestre fará que eles descubram que o mapa não é preciso e os caminhos não batem com o mapa.

Em uma das cabanas abandonadas encontrarão um velho e poderoso mago, Mildor, que se oferece para mostrar onde fica a cabana exata caso eles o façam um favor: ir a uma caverna próxima e capturar alguns morcegos para ele.

Na caverna existem 2 aranhas gigantes e caso vençam, podem descobrir que em uma passagem estreita estão 2 cadáveres e uma espada mágica. Voltando com os morcegos para Mildor ele informa que viu estranhos por perto e os informa como chegar lá.

A Cabana da Mina

Chegando na cabana, veem 2 homens encapuzados e um cão na porta (área 2), mas existem 2 guaritas escondidas no mato com 1 arqueiro em cada (área 1 a e 1b), que os atacam caso percebam sua presença.

Entrando na casa, tem vários cômodos (área 3 a 7) e na última porta há uma escada que leva a uma adega (área 8) com uma garrafa falsa de vinho que pode ser girada e lá tem uma armadilha que abre para um fosso ou para a passagem escondida que leva ao interior.

Entrando na passagem escondida, seguindo por um corredor (área 8) chegam a uma sala (área 10) onde encontrar um guarda e um tenente.

Seguindo pelo corredor (área 11) uma porta gradeada (impossível de abrir sem chave). Mais a frente (área 12) encontram uma porta dupla. Nela há uma armadilha, com um fosso escondido, onde está um Mastim Infernal.

Ao abrirem a porta dupla (não está trancada) que levam a um santuário (área 13), em que cultistas de Antredom demônio da fome, estão tentando macular o item sagrado, e seu líder, Zoster Nospell, ordena aos acólitos para matar os infieis. Coloque 2 cultistas mais 1 por jogador.

Zoster pode tentar fugir caso se encontre em dificuldade, por uma passagem secreta que leva aos seu quarto (área 15), lugar que permite que ele fuja por mais uma passagem secreta que leva para as matas em volta. No quarto dele se encontra algum tesouro e as chaves que levam á prisão (área 19), onde podem encontrar Solonius.

O Retomo a Tória

Ao voltar para Tória com o arado e Solonius são bem recebidos pelo sumo sacerdote e bem pagos por ele.

Descrição das Áreas

1. Clareira (com garitas 1a e 1b)
2. Entrada da cabana
3. Corredor
4. Quarto com camas
5. Deposito de armas (porta trancada)
6. Cozinha
7. Dispensa (porta trancada)
8. Adega
9. Corredor
10. Sala da guarda
11. Corredor
12. Corredor
13. Templo dos cultitas
14. Quarto dos cultistas
15. Quarto de Zoster
16. Corredor (porta gradeada, precisa da chave)
17. Cella vazia
18. Cella vazia
19. Cella de Solonius
20. Cella do Zumbi
21. Sala de tortura

Magias de Zoster

Karma [20]: Invisibilidade 4, Raio Elétrico 2, Doenças 3, Escuridão 4, Medo 2, Paralisia 4 e Putrefação 3

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral
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
Zoster	4	M3 (M1)	42	34	Magual	5	7	7	22	17	12	7	5	7	10

