

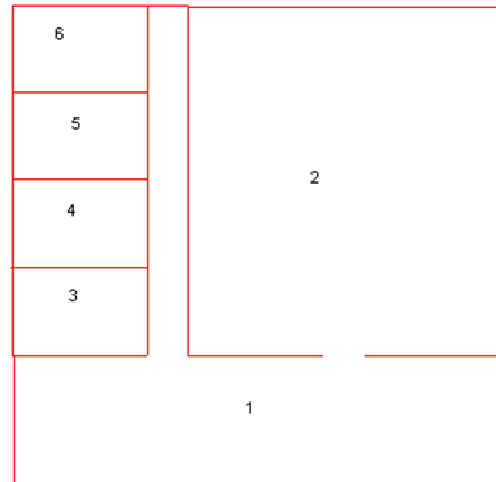
OS MISTÉRIOS DA BIBLIOTECA

Uma aventura para 4 a 6 personagens de 5 pontos

Numa pequena cidade, localizada no reino de Deheon, construiu a 1 ano uma espécie de biblioteca para ajudar no desenvolvimento acadêmico da cidade, essa biblioteca foi construída por 3 irmãos, os irmãos Vruux, ditos clérigos de Tannah-Toh, há 3 meses os irmãos morreram de uma doença misteriosa, e a biblioteca ficou sobre o comando de alguns voluntários. Sendo que, recentemente, esses voluntários sumiram.

E os heróis são convidados a investigar o desaparecimento, não sabendo eles, que a biblioteca esconde uma cripta criada pelos próprios irmãos, e que...

Mendes, o regente da cidade, pagará 1500 PO para o grupo de aventureiros que descobrir o paradeiro dos voluntários. Os moradores da cidade estão um pouco assustados e contam várias histórias do que pode estar acontecendo com os voluntários e estão todos com medo de passar pela pequena biblioteca, principalmente a noite, quando os voluntários sumiram estranhamente, quando pesquisavam e estudavam. Os voluntários desaparecidos são Levi, um clérigo de Tanna-toh; Arola, a secretária da biblioteca; e Trops, um recente estudioso de magia arcana que auxilia todas as manhãs quem queria pesquisar algo, e treinava magia à noite (todas as fichas desses personagens se encontram no fim da aventura).



Parte I – A Biblioteca

1- Sala de recepções: Esta sala é ampla cheia de janelões, possui uma escrivaninha, onde ficava Arola recepcionando todos que entravam. Esta sala possui dois caminhos, e aqui era onde se organizavam-se as vendas de poções e pergaminhos, para manter a manutenção da biblioteca.

2- Biblioteca: Esta é uma sala bem ampla com algumas estantes e alguns livros, fazendo uma pesquisa pode-se algumas coisinhas interessantes, como algumas magias e livros sobre a história de Arton. A cada 1 hora de pesquisa pode-se rolar 1d6 para saber o que encontrou de interessante:

CAMPANHAS ALEATÓRIAS

Resultado:	Encontrou:
1	Nada
2	A Magia "Paralisia"*
3	Livro de Histórias de Arton (à escolha do mestre)
4	A Magia "Criação de Frutos e Vegetais"*
5	A Magia "Seta Infalível de Talude"*
6	Nada

* Para aprender a magia o mago deve passar num teste de H+1 e satisfazer todos os pré-requisitos.

3- Dormitório: Todos os viajantes que passarem por aqui e estivessem de passagem pela biblioteca seja estudando ou contribuindo com o seu acervo, poderia ficar por um tempo. Possui algumas camas, armários para colocar os lençóis e outros utensílios, e criados-mudos em cada cabeceira para pertences pessoais. Era aqui que os funcionários passavam a noite. Nada interessante neste aposento.

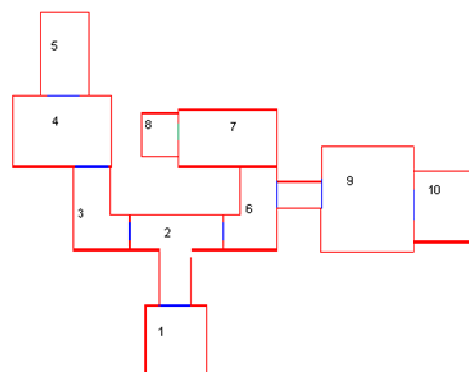
4- Quarto dos Três Irmãos: Aqui era onde dormiam os três irmãos, não muito diferente do dormitório, com a diferença que aqui possui uma escrivaninha para estudos, e possui alguns papeis rabiscados que indicam o projeto da biblioteca, e 1d6X40 PC. Neste quarto, possui uma estante de livros que eram pra ser estudados pelos irmãos antes de ficarem a disposição do público. Com um teste de Observar (H+1) pode-se encontrar um livro verde, com um símbolo de aranha amarelo nele, ao puxá-lo, a

estante se abre mostrando uma escada para o subsolo da biblioteca.

5- Laboratório: Aqui os Irmãos e os voluntários produziam os pergaminhos e poções, pode ser encontrados aqui 2d6+4 XP para criação de poções, mais 1 pergaminho de Cancelamento de Magia (Focus 2), mais 1 pergaminho de Ataque Mágico (Focus 3), mais 1 poção de Cura Mágica (Focus 1) contendo 3 doses e 1 poção de Luz (Focus 1) contendo 4 doses.

6- Cozinha: Aqui era onde preparava-se a comida dos moradores da Biblioteca.

Parte 2 – Subsolo da Biblioteca



1- Porta de Entrada: Após descer pela escada, os aventureiros se deparam com duas estatuas de pedras de tamanho médio, e entre eles uma porta feita de pedra. A porta está lacrada com magia, que poderá ser aberta com um cancelamento de magia, lançada com

focus 3, se os guerreiros se aproximarem da porta, as estátuas se moverão e começará a atacar quem estiver próximo. XP: 1.

Encontro:

Golem de Pedra (10 Pontos) – F2, H0, R2, A2, PdF0, 10PVs, 10PMs, Armadura Extra (Corte e Perfuração). XP: 2

2- Sala de Entrada: Esta parte aparentemente não possui nada, é apenas uma bifurcação, mas no centro do T, possui uma armadilha. Aqui possui duas portas uma pra esquerda e outra pra direita, ambas abertas.

Armadilha: Dreno de Forças, o mesmo efeito de Roubo de Vida, como se fossem tocados por um turno, teste de H-1 para notar e evitar.

3- Corredor: Possui pouca mobília, logo em frente possui uma porta verde com uma aranha desenhada nela, que se encontra destrancada.

4- Covil da Aranha: Neste quarto se encontra cheio de teias de aranha espalhadas por toda a sala. Dentre a teia, existe uma aranha gigante de teia, que protege uma porta, que pode ser encontrada com um teste de H, bem-sucedida.

Encontro:

Aranha Gigante de Teia (7 Pontos)

– F1, H3, R1, A0, PdF1, 5PVs, 5PMs, Paralisia.

5- Quarto: Este é um quarto com 3 camas, um armário e escrivaninhas, aqui possui três baús fechados.

Tesouro: Para abrir os baús devem passar num teste de H-1. Em todos possuem 1d6-1 XP para fabricação de poções e itens mágicos, 2d6x100 moedas, mais um item da tabela abaixo:

Resultado:	Tesouro:
1	+1d6-1 XP para fabricação de poções e itens mágicos
2	1 Poção dos Heróis
3	1 Poção de Saltar
4	1 Pergaminho com Cancelamento de Magia (Focus 3)
5	1 Poção de Detecção de Magia (Focus 3) com 1d6-2 doses
6	Role 2 vezes e some os resultados

6- Corredor: Possui pouca mobília, logo em frente possui uma abertura que emana um cheiro de putrefação e uma porta à direita, que se encontra destrancada.

7- Sala Mal-cheirosa: Nesta sala possui o piso de cerâmica um pouco quebrada, e dentro dela possui 5 mortos-vivos (3 esqueletos e 2 zumbis), que atacarão imediatamente. Logo ao entrar na sala da pra observar uma saleta, onde estão

CAMPANHAS ALEATÓRIAS

amarradas 2 pessoas, que ajudarão os aventureiros a lutarem contra essas criaturas. O corredor possui uma armadilha. No final do corredor possui uma porta destrancada.

Encontro: (XP: 1)

Esqueleto (3 Pontos) x3 – F1, H1, R1, A0, PdF0, 5PVs, 5PMs, Morto-Vivo, Armadura Extra (Corte e Perfuração), Invulnerabilidade (Frio/Gelo).

Zumbi (3 Pontos) x2 – F2, H0, R1, A0, PdF0, 5PVs, 5PMs, Morto-Vivo.

8- Prisão: Nesta prisão se encontra Levi e Trops amarrados pelas correntes. Aos heróis se aproximarem eles avisam que não cheguem próximos demais, pois assim eles invocaram uma criatura demoníaca. Qualquer ação que resulte em possível salvamento dos prisioneiros um lobo demoníaco será invocado.

Encontro:

Lobo Demoníaco das Trevas (6 Pontos) – F1, H2, R2, A0, PdF0, 10PVs, 10PMs, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados). XP: 1.

A dupla não irá junto com os personagens, pois eles estão todos muito fracos, e dizem que ficarão todos bem, e tentarão se salvar, pra ir em busca de ajuda.

9- Salão: Para chegar nesta área, precisa primeiro passar por um corredor que

Armadilha: Leque de Fogo, para identificar um teste de H-1, causa dano de 1d6 por fogo, um teste de reflexo pode reduzir ao meio o dano. Criaturas com armaduras extra em fogo reduz o dano em A pontos.

No salão, aparentemente não possui nada de interessante exceto pelo fato de que no teto possui uma enorme estátua de uma aranha, que possui uma esmeralda na cabeça da aranha. Possui uma porta na frente, fechava com um buraco pra abrir a porta. Quando os personagens chegam no centro do salão, a estátua da aranha que estava no teto começa a se movimentar, e começará um confronto com os invasores.

Encontro:

Aranha Construto (12 Pontos) – F2, H1, R3, A2, PdF0, 15PVs, 15PMs, Armadura Extra (Corte e Perfuração). XP: 1.

A porta só se abrirá colocando a esmeralda da aranha na porta, revelando...

10- Biblioteca Subterrânea:

Ao entrarem na biblioteca, os aventureiros observam que não é apenas uma biblioteca, mas sim um salão para rituais, com uma pessoa acorrentada no meio do salão, é Arolda a secretária, ela

está sendo preparada para ser sacrificada. Manipulação, Maldição Mácula Profana), Existem 4 cultistas no salão, um cultista Trevas 3.

ao observar a chegada dos aventureiros fala com sua voz feminina:

- Irmãos Vruux matem esses idiotas! – falando isso a voz feminina que segura um medalhão joga um pó sobre seu corpo, que faz a mesma desmaterializar na frente dos heróis.

Qualquer eventual pergunta sobre o que aconteceu com eles, eles discutiram entre eles, mas acabaram entregando toda a verdade aos personagens. A história é a seguinte (que deverá ser interpretada pelo Mestre, no meio de uma discussão):

“Os irmãos construíram a masmorra por baixo da biblioteca e a biblioteca com a finalidade de estudar e criar um artefato mágico que pudesse retornar o seu grande mestre. Depois de um tempo, eles tinham que se destinar completamente ao projeto, pois eles precisam trazer seu mestre o mais rápido possível, assim eles forjaram a própria morte, deixando os três empregados cuidando da biblioteca, contudo um dia os imbecis descobriram a cripta, e adentraram, sendo assim capturados para futuramente serem usados em rituais para seu mestre. E agora, todos serão mortos, por estarem sabendo demais”.

Após da discussão entre os irmãos, que revelaram toda a história deles, eles partirão para o confronto.

Magias Conhecidas: Padrão, Controle de Mortos-Vivos e Criação de Mortos-Vivos.

Equipamento:

Cultista	Equipamento:
1	1 Pergaminho Cegueira (Focus 2, Trevas), 1 Poção de Cura Mágica (Focus 1, 2 doses);
2	1 Pergaminho Ataque Mágico
3	1 Pergaminho Criatura Mágica (Focus 5 – invocando um lobo demoníaco das trevas igual da área 8, só que sem os sentidos especiais).

* O Kit Cultista do Mal, pode ser encontrado no Manual da Fé, mas ele possui algumas diferenças com aquele Cultista apresentado no manual, pois ele não possui as habilidades especiais citadas no manual, todas as vantagens e desvantagens deles, são as apresentadas aqui.

Os cultistas tentarão ao máximo permanecerem todos vivos, um apoiando os outros, seja protegendo-os com magias de proteção, seja com magias que aumentem o dano. Eles combinaram suas técnicas, tentando eliminar todos os inimigos.

Parte III – Conclusão

Encontro: (XP: 3)

Cultista do Mal x3 (9 Pontos) – F0, H2, R2, A0, PdF1 (perfuração – besta), 6PVs, 8PMs, Kit Cultista do Mal* (Perícia Se os personagens derrotarem os irmãos Vruux, serão ouvidos por toda a cidade que os acolherão por mais uma semana por conta da casa. O pagamento de Mendes será cumprido, e os

CAMPANHAS ALEATÓRIAS — O CULTO DA ARANHA

funcionários da biblioteca ficarão muito gratos. Eles começaram a estudar os livros que os irmãos tinham escondidos em sua cripta.

E os Pontos de Experiência deve ser distribuídos agora (seria ideal que os dos encontros, o mestre já os tivessem dado, ao acabar cada encontro, ou quando tiver acabado cada sessão, na última sessão entrega os pontos do último encontro mais os seguintes pontos):

+1 ponto se terminou a aventura com vida.

+1 ponto se concluiu a missão com sucesso.

+1 ponto se interpretou bem seu personagem.

-1 ponto se não interpretou bem seu personagem.

-1 ponto para cada companheiro morto ou perdido.

Obs: Seria ideal que os personagens perdessem 1 ponto de experiência por cada ida a 0 pontos de vida, mesmo que ele não morra na aventura.

Parte IV – Anexos

Levi – F0, H1, R1, A0, PdF0, 3PVs, 3PMs, Kit Clérigo de Tannah-Toh, Humano, Clericato, Perícia Idiomas, Perícia Ciências, Código de Honra da Honestidade. Focus: Luz 1.

Trops – F0, H1, R0, A0, PdF0, 1PV, 1PM, Kit Mago Comum. Focus: Fogo 1.

Arolda – F0, H1, R0, A0, PdF0, 1PV, 1PM, Kit Mago Comum. Focus: Água 1.

Ganchos para Aventuras Posteriores

Os estudiosos começam a estudar os livros deixados pelos irmãos e descobrem coisas terríveis sobre o item criado por eles;

Os aventureiros resolvem caçar a cultista com voz de mulher, em busca de respostas mais concretas e de evitar a volta do mestre;

Os aventureiros descobrem que na cidade vizinha irá acontecer um suposto grande culto a essa mesma divindade está a ser realizado, ocorrendo um seqüestro em massa de várias pessoas na cidade, os personagens são convocados a investigarem;

Os heróis ficam tentados a descobrir de quem era aquela voz feminina, e entra numa caçada a essa voz.

Os Mistérios da Biblioteca é uma aventura de

GUSTAVE HOKAGE