

# DUNGEONS & DRAGONS®



## O TOMO DE CARINIGAR

BARDO VÉIO



# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>HISTÓRICO.....</b>	<b>4</b>
O Tomo de Carinigar.....	4
<b>CENA 1 – A CARTA.....</b>	<b>5</b>
<b>CENA 2 – NA ESTRADA .....</b>	<b>6</b>
<b>CENA 3 – CHEGADA A BRAEDON</b>	<b>6</b>
<b>CENA 4 – O TEMPLO .....</b>	<b>7</b>
<b>CENA 5 – RESGATE E SAÍDA DO TEMPLO .....</b>	<b>9</b>
<b>CENA 6 – BEM-VINDO AO LAR? .</b>	<b>9</b>
<b>EPÍLOGO .....</b>	<b>9</b>

extraplanares e descrições dos planos astrais.

## **APRESENTAÇÃO**

O Tomo de Carinigar é uma aventura para quatro personagens de nível 1, que pode servir de introdução para uma campanha de maior duração ou como uma aventura isolada.

As criaturas aqui apresentadas e as regras utilizadas são aquelas constantes da caixa básica do Dungeons and Dragons ou Rules Cyclopedia, mas podem ser adaptadas para quaisquer outros sistemas.

A dificuldade também pode ser adaptada mudando o nível ou a quantidade de inimigos constantes nos encontros.

Os textos constantes nos boxes são sugestões para a narração do Mestre, mas o DM pode mudar qualquer descrição para adaptá-lo ao seu estilo de jogo.

## **HISTÓRICO**

A Aventura se passa no reino de Dumbarton, mas pode ser adaptada para qualquer cenário. Os PJs vivem em uma pequena vila chamada Kelna, onde exercem profissões relacionadas ao comércio local e por algumas vezes costumam viajar em caravanas de comerciantes até Braedon, uma das metrópoles do reino. Nessas viagens, os PJs se tornaram grandes amigos de Eliah Sveiter, filho de Micah Sveiter, um rico comerciante de Braedon.

### **O Tomo de Carinigar**

O Tomo de Carinigar é um artefato lendário. Um livro que contém os segredos para abertura de portais entre os planos. Os PJs provavelmente conhecem a lenda do Tomo, mas desconhecem o interesse da família Sveiter pelo artefato.

Há quinhentos anos, todo o conhecimento adquirido pelos seguidores de Atrix foi compilado em apenas um volume que ficou conhecido como “Khudhu Karinigar”, o Tomo de Carinigar.

O livro contém fórmulas mágicas para abertura de portais entre os planos, como localizar pontos mais propícios para abrir os portais, como contatar criaturas

## CENA 1 – A CARTA

Vocês estão em sua cidade natal, uma pequena vila chamada Kelna, localizada no norte do Reino de Dumbarton. Kelna é uma cidade pacata e formada basicamente por fazendeiros e pequenos artesãos. Vocês têm um pequeno estabelecimento onde negociam produtos agrícolas e artesanatos locais, com as caravanas que se dirigem para Braedon, uma das cidades mais importantes do reino.

Algumas vezes vocês se juntam à caravana para fazer negócios em Braedon e por isso, acabam conhecendo várias pessoas que vivem a vida pela estrada.

Está quase anoitecendo, quando vocês ouvem pancadas na porta de entrada.

Ao abrirem a porta, encontram um jovem de mais ou menos dezessete anos com um alforje pendurado em seu torso.

Ele retira de dentro do alforje uma carta selada e entrega a vocês.

Ao retirar o selo, vocês logo o reconhecem. O selo de Micah Sveitzer. Sveitzer é um nobre negociante, pai de Eliah Sveitzer, um grande amigo de vocês.

Vocês abrem a carta prontamente para ler seu conteúdo:

Caros amigos,

Espero que meu mensageiro encontre vocês na mais perfeita paz.

Infelizmente, não tenho boas notícias. Meu filho Eliah está desaparecido. Preciso de sua ajuda para encontrá-lo. Gostaria que vocês viessem ao meu encontro para que eu possa dar mais detalhes sobre seu desaparecimento.

Meu mensageiro irá acompanhá-los na viagem,

Desde já agradeço pela sua ajuda.

Micah Sveiter.

Agora deixe que os personagens resolvam o que fazer. Se eles questionarem o mensageiro, ele dirá que foi orientado a não passar nenhum detalhe sobre o acontecido.

Os PJs podem tentar fazer um teste de Carisma para conseguir informações do mensageiro.

Para fazer o teste de Carisma, mande que cada jogador role 1d20 e compare com o valor de carisma de seu personagem. Com um resultado menor ou igual ao do atributo, o teste é bem-sucedido e o personagem consegue as seguintes informações, conforme o resultado do teste:

Resultado do Teste	Informação
1d20 – Carisma $\geq 0$	Mestre Eliah saiu em uma expedição, mas o mensageiro não diz para onde ou com qual objetivo.
1d20 – Carisma $\geq 3$	Mestre Eliah saiu em uma expedição em direção às Montanhas Negras, mas o mensageiro não revela qual o objetivo.
1d20-Carisma $\geq 6$	Mestre Eliah saiu em uma expedição em direção às Montanhas Negras com o objetivo de encontrar um artefato chamado de Espada de Carinigar.
1d20-Carisma $\geq 9$	Mestre Eliah saiu em uma expedição em direção às Montanhas Negras com o objetivo de encontrar um artefato chamado de Tomo de Carinigar. O Tomo de Carinigar é um artefato mágico capaz de abrir portais entre os planos.

Quando os PJs descobrirem as informações, devem decidir se vão partir para ajudar Micah Sveiter ou se não vão se meter nessa história.

De qualquer maneira, o mensageiro pede aos personagens para que eles indiquem um local onde ele possa descansar e passar a noite para retornar a Braedon na manhã seguinte.

Neste momento, a casa dos PJs é invadida por quatro homens encapuzados:

*Vocês ouvem um baque surdo e a porta abre subitamente após o estrondo. Quatro homens encapuzados adentram o local, armados com espadas e partem para a luta.*

Após a luta, os PJs podem fazer quaisquer preparativos necessários para a viagem que se iniciará no dia seguinte, pela manhã.

Homens Encapuzados - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida: 1d8; THACO: 19; Movimento 27(9); Ataque: 1 Arma; Dano: 1d6; Proteção como: Guerreiro 1; Pontos de Vida: 6; Alinhamento: Caótico; Valor de XP: 10 cada; Tesouro: 5p.o.;

## CENA 2 – NA ESTRADA

No dia seguinte, os aventureiros partem direção a Braedon antes de o sol raiar. A viagem até Braedon demora 4 dias e 3 noites. Durante a viagem, existe 30% de chance durante o dia e 60% de chance durante a noite de que os aventureiros entrem em um encontro. Role d% para dia ou para noite, e caso ocorra um encontro, role 1d8 na tabela abaixo para determinar qual inimigo o grupo vai enfrentar:

Valor de 1d8	Encontro	Quantidade
1	Bandidos	4
2	Ghoul	1
3	Hobgoblin	4
4	Kobold	8
5	Goblin	6
6	Gnoll	2
7	Homem-Lagarto	4
8	Lobisomem*	1

O GM também pode arbitrar os encontros e colocar quaisquer outras situações para alongar ou encurtar a viagem.

Bandidos - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida: 1d8; THACO: 19; Movimento 27(9); Ataque: 1 Arma; Dano: 1d8; Proteção como: Guerreiro 1; Pontos de Vida: 6; Alinhamento: Caótico; Valor de XP: 10 cada; Tesouro: 15p.o.;

Ghoul - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida: 2d8; THACO: 18; Movimento: 27(9); Ataque: 2 garras / 1 mordida (Especial); Dano: 1d6/2 / 1d6/2 + Especial; Proteção como: Guerreiro 2; Pontos de Vida: 12; Alinhamento: Caótico; Tesouro:

Hobgoblins - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida: 1d8+1; THACO: 18; Movimento 27(9); Ataque: 1 Arma; Dano 1d8; Proteção como: Guerreiro 1; Pontos de Vida 7; Alinhamento Caótico; Valor de XP 15 cada; Tesouro;

Kobold - Classe de Armadura: 7; Dados de Vida: 1d8/2; THACO: 19; Movimento 27(9); Ataque: 1 Arma; Dano 1d6-1; Proteção como: Homem Normal; Pontos de Vida 3; Alinhamento Caótico; Valor de XP 5 cada; Tesouro: 0;

Goblin - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida 1d8-1; THACO: 19; Movimento 27(9); Ataque 1 Arma; Dano: 1d6; Proteção como: Homem Normal; Pontos de Vida 5; Alinhamento: Caótico; Valor de XP: 5; Tesouro:

Gnoll - Classe de Armadura: 5; Dados de Vida 2d8; THACO: 18; Movimento 27(9); Ataque 1 Arma; Dano: 1d6+1; Proteção como: Guerreiro 2; Pontos de Vida 12; Alinhamento: Caótico; Valor de XP: 20; Tesouro;

Homem-Lagarto - Classe de Armadura: 5; Dados de Vida 2d8+1; THACO: 17; Movimento 18(6); Ataque 1 Arma; Dano: 1d8+1; Proteção como: Guerreiro 2; Pontos de Vida: 14; Alinhamento: Neutro; Valor de XP: 20; Tesouro;

Lobisomem - Classe de Armadura: 5; Dados de Vida 2d8; THACO: 18; Movimento 54(18); Ataque 1 Mordida; Dano: 1d4; Proteção como: Guerreiro 2; Pontos de Vida: 12; Alinhamento: Caótico; Valor de XP: 65; Tesouro: 500po;

Caso o encontro com o Lobisomem aconteça durante o dia, ele estará em sua forma humana e pedirá para acompanhar os PJs em sua viagem. Caso eles aceitem a companhia, serão atacados na segunda noite após a chegada do NPC ao grupo. Caso eles rejeitem a companhia do NPC, serão atacados pelo lobisomem na mesma noite.

## CENA 3 – CHEGADA A BRAEDON

Após a viagem de 4 dias, os aventureiros chegam a Braedon e são levados diretamente para a casa de Micah Sveiter.

*O sol está quase se pondo quando vocês adentram os portões de Braedon e são conduzidos até a parte nobre da cidade, onde vive Micah Sveiter.*

*Ao adentrar a casa dele, são recebidos por um criado que os conduz a uma sala de jantar ricamente decorada e com uma mesa posta com diversos tipos de comida e bebida.*

*O Sr. Sveiter os cumprimenta e convida para jantar.*

*Durante o jantar, ele começa a falar:*

*- Eu avisei Eliah para não partir em busca do Tomo. Aquilo é só uma lenda sem sentido. Muitos amigos meus perderam suas vidas em busca deste maldito artefato. Mas vocês conhecem Eliah tão bem quanto eu... Ele não desiste, quando coloca uma ideia na cabeça. Ele partiu com uma pequena comitiva para o leste, em direção às montanhas negras, certo de que havia encontrado a localização do templo de Atrix.*

*Como vocês sabem, Atrix é a Deusa dos Sonhos. É ela que conduz a humanidade em sua evolução através das eras e seus sacerdotes aprenderam a controlar os portais que ligam os planos. Eles viajavam pelos nove planos e eram responsáveis por impedir que os habitantes do mundo inferior invadissem nosso mundo. Mas tudo isso é puro folclore.*

*E agora meu filho está perdido por causa de uma lenda. Preciso que vocês o tragam de volta.*

Se os PJs não aceitarem a missão, o Sr. Sveiter vai oferecer 20.000pos pelo resgate de seu filho.

Os PJs são convidados a examinar os aposentos de Eliah e um teste de Inteligência bem-sucedido, revela um caderno de anotações, contendo um mapa para a localização provável do templo de Atrix.

Os PJs são acomodados em aposentos luxuosos para passar a noite. No dia seguinte pela manhã, todos os preparativos estão concluídos para seguir viagem.

A viagem até as Montanhas Negras transcorre sem nenhum problema, e dura seis dias. Faça um teste de inteligência, uma vez por dia. Caso seja bem-sucedido, os PJs são informados que estão sendo seguidos por

homens usando capuzes negros, como aqueles que os atacaram em casa, quando da chegada do mensageiro.

## **CENA 4 – O TEMPLO**

*Ao sair de uma trilha na floresta, vocês avistam no topo de uma colina uma ruína muito antiga. A visão do Templo de Atrix causa arrepios. Parece que a própria natureza vai se aquietando à medida em que vocês se aproximam das ruínas.*

*Uma pequena ponte, que parece forte o suficiente para ser atravessada, dá acesso à enorme porta de entrada.*

### Sala 1

Ao entra nesta sala, os PJs podem ver duas estátuas muito grandes da Deusa Atrix, com os braços cruzados em frente ao corpo, segurando um livro em uma mão e uma chave na outra. Logo à frente, existe um corredor largo e curto que dá acesso a outra sala.

### Sala 2

As paredes são adornadas com várias gravuras de Atrix. Em uma delas, há uma pequena multidão sentada enquanto ela transmite conhecimento. Em outra, ela aparece combatendo criaturas aladas. Em outra, ela aparece abrindo uma porta para a passagem de um ser angelical.

Na parede da esquerda existe uma porta que segue por um corredor estreito. Na parede à frente, existe um corredor largo e curto, que leva a mais uma sala.

### Corredor A

O corredor A segue por 6 metros, quando existe uma encruzilhada. Ele segue por mais 3 metros e termina em uma parede sem portas. Para a esquerda, segue por 4,5 metros terminando em uma porta de aço com a imagem de um escudo. Para a direita, segue por mais 5 metros terminando em uma porta de madeira.

### Sala 3

Esta sala possui várias armas e armaduras penduradas pela parede. Cada jogador de 50% de chance de encontrar um dos seguintes itens:

1 adaga +1 / 1 espada curta +1 / 1 poção de cura.

#### Sala 4

O acesso a esta sala se dá por uma porta secreta localizada no corredor A. Caso consigam encontrar a porta, os PJs entrarão em uma sala repleta de teias de aranha e serão atacados por uma Aranha Gigante. Faça uma Jogada de Proteção contra Petrificação/Paralisia. Os PJs que não forem bem-sucedidos, não poderão atacar a aranha em seu primeiro turno, pois terão que se livrar da teia da aranha.

Aranha Gigante - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida: 2d8; THACO: 18; Movimento: 18 (6); Ataque: 1 picada; Dano: 1d8 + veneno; Pontos de Vida: 12; Alinhamento: Neutro; Valor de XP: 25 cada; Tesouro: 0;

O PJ que for picado deverá ser bem-sucedido em um teste de resistência contra venenos ou morrerá em 4 turnos. O alvo deverá fazer um teste a cada turno, ganhando um bônus cumulativo de +1 a cada teste. Caso não seja bem sucedido no teste, não poderá fazer nada durante o turno. Se falhar em 4 testes, morrerá. Se for bem sucedido em 4 testes, o efeito do veneno vai se dissipar.

#### Sala 5

No corredor da Sala 5 existe uma armadilha. Caso não consigam detectá-la, ouvirão uma porta se abrindo e serão atacados pela Aranha Marrom Gigante da Sala 4.

O interior desta sala está cheio de comida podre. Quando entram na sala, os PJs são atacados por 2 Lobos:

Lobos - Classe de Armadura: 7; Dados de Vida: 2d8+2; THACO: 17; Movimento 54(18); Ataque: 1 mordida; Dano: 1d6; Proteção como: Guerreiro 1; Pontos de Vida: 14; Tesouro 0; Valor de XP: 25 cada;

#### Sala 6

Esta é a sala principal do templo. Aqui existem diversas esculturas de Atrix e na parede em frente, existe um grande altar Dedicado à Deusa. Na parede frontal à esquerda e à direita existem duas portas que levam a corredores.

Em cima do altar existe um baú trancado. Ao ser destrancado os PJs encontrarão 2000 p.o.s e um cálice de ouro no valor de 500pos e um chave.

#### Corredor C

O corredor C segue por 6 metros, chegando em uma encruzilhada. Para a esquerda existe um peque no corredor que termina em uma porta. Em frente, existe um salão.

#### Sala 7

Nesta sala, existem 5 esqueletos que atacarão os personagens assim que eles entrarem no aposento.

Esqueletos - Classe de Armadura: 7; Dados de Vida: 1d8; THACO: 19; Movimento 60(20); Ataque: 1 arma; Dano: 1d6; Proteção como: Guerreiro 1; Pontos de Vida: 6; Tesouro 0; Valor de XP: 10 cada;

#### Sala 8

Ao se aproximarem da porta da sala 8, os PJs escutam um murmúrio ininteligível. Ao adentrar a porta, enxergam Elijah acorrentado em um altar e uma figura vestida de negro entoando cânticos enquanto manuseia um punhal.

Ao perceber que a sala foi invadida, ele ataca os PJs.

Mago Negro - Classe de Armadura: 9; Dados de Vida: 3d8; THACO 17; Movimento 27(9); Ataque 1 Arma + Magia; Dano 1d4; Proteção como Mago 3; Pontos de Vida: 20; Tesouro: 1 Varinha +1; Valor de XP 50:

#### Corredor B

O corredor B segue em frente por 6 metros, depois faz uma curva à direita, seguindo por mais 5 metros e tem uma nova curva à esquerda, seguindo por mais 4,5 metros. No final do corredor existe uma porta que aparentemente foi arrombada.

#### Sala 9

Nesta sala, existe um descanso para livros e na parede, em frente a ele, existe um portal enorme, coberto com espelho em sua superfície. Aparentemente, é aqui que o Tomo estava guardado.



## CENA 5 – RESGATE E SAÍDA DO TEMPLO

Se os PJs conseguiram resgatar Elijah, ele está muito ferido, mas conta aos personagens que, quando encontrou o templo, foi atacado pelo Mago Negro. Ele matou seus amigos em rituais para se tornar mais poderoso.

Ao sair do templo, os PJs são atacados por 4 homens encapuzados, que estavam esperando na saída do templo.

Homens Encapuzados - Classe de Armadura: 6; Dados de Vida: 1d8; THACO: 19; Movimento 27(9); Ataque: 1 Arma; Dano: 1d6; Proteção como: Guerreiro 1; Pontos de Vida: 6; Alinhamento: Caótico; Valor de XP: 10 cada; Tesouro: 5 p.o.s;

Ao vencer os homens, os PJs finalmente retornam a Braedon, para escoltar Elijah até a casa de seu pai. A viagem transcorre sem maiores problemas.

## CENA 6 – BEM-VINDO AO LAR?

*Ao chegarem à casa de Elijah, o pai dele Micah agradece aos aventureiros e pergunta se Elijah encontrou e trouxe o livro. Ao receber o livro das mãos do filho, Micah imediatamente o leva para uma mesa e começa a folhá-lo com rapidez.*

*- Finalmente! Graças a você, meu filho, vamos ter acesso ao conhecimento da Deusa Atrix e abrir os portais dimensionais. Seremos como Deuses!!!*

*- Não!!! – Grita Elijah – Não podemos utilizar esse conhecimento! Pai, isso é loucura!*

*Elijah corre direção a seu pai tomar-lhe o Tomo das mãos, mas o velho Micah saca uma adaga e crava no coração de Elijah dizendo:*

*- Você é fraco como sua mãe! Você nunca foi merecedor do poder de um Deus...*

*Elijah tomba ensanguentado em frente a seu pai.*

Nesse momento, caso os PJs tentem reagir, cada um deles sente uma picada no pescoço. Devem fazer uma jogada de proteção contra venenos. Se não forem bem sucedidos, cairão inconscientes.

O PJ que for bem sucedido, poderá tentar atacar Micah, mas ele estará usando um feitiço de barreira.

Depois que todos os PJs ficarem inconscientes, descobrirão a verdade:

*Ao acordar, a casa de Micah está repleta de homens encapuzados, como aqueles que atacaram vocês no templo e em sua casa.*

*Um deles, que parece ser o líder fala:*

*- Micah fugiu e levou com ele o Tomo de Carinigar. Nós falhamos em nossa missão sagrada! Uma vez mais, nosso plano de existência está em risco. Voltem para suas vidas... e desfrutem cada dia. Pois existe um grande risco de que seja o último.*

## EPÍLOGO

Os membros originais da Sociedade da Esfinge, antes de sua fundação, formavam o braço armado dos viajantes extraplanares. Eles patrulhavam os portais de acesso às diversas dimensões e planos astrais, no intuito de evitar que criaturas estranhas ao plano material conseguissem adentrá-lo.

Quando Giles de Leon tornou-se o sumo sacerdote da Ordem de Atrix, há quatrocentos e vinte anos, ele formou um pequeno círculo de seguidores que começou a explorar o mundo inferior e a fazer acordo com seres extraplanares. Ele tentou abrir um portal dimensional para que Terg-Halgoth, o senhor da escuridão adentrasse o mundo material com suas hostes e dominasse o plano material.

Ao saber dos planos de Giles de Leon, Tahir Kateb reuniu um grupo de nobres guerreiros e conseguiu impedir a abertura completa do portal, deixando passar apenas algumas criaturas do mundo inferior. Tahir e seus guerreiros fizeram um juramento de defender o plano material contra os invasores do plano inferior, tornando-se assim o primeiro Prior da Ordem da Esfinge.

O Tomo de Calinigar foi escondido por Tahir Kateb para que ninguém mais

tivesse acesso ao conhecimento de abertura de portas entre os planos e após encontrarem e destruírem todos os extraplanares que conseguiram entrar o mundo material, a ordem aparentemente se dissolveu, continuando a atuar como uma sociedade secreta, que ainda busca proteger nos dias de hoje tanto o Tomo de Calinigar quanto os portais que dão acesso ao plano inferior.

# MAPA DO TEMPLO

