

# Cabala Negra

## Apresentando

Olá RPGistas de todo Brasil! É com muito prazer que trago até vocês, a primeira aventura de uma longa campanha envolvendo a nefasta sociedade secreta chamada de Cabala. A criação desta aventura só foi possível graças a um comentário do grande Albano Necromante: '95% dos e-mails que eu recebo sempre me pedem aventuras prontas! Mas nós estamos em falta!'. Justamente para resolver esse problema que eu trago para vocês, o meu quarto net-book e a minha primeira aventura.

Essa é uma aventura do RPG Arkanum, que se passa por volta do século XIII ou XIV, e que envolve política e investigação. O cenário é um Templo do Arkanum Arcanorum (existe um mapa deste Templo), aonde manipulação, assassinato e outros métodos são usados para conseguir atingir a sua grande meta. Esqueça os combates! Aqui as armas não terão utilidade! Conte apenas com sua inteligência e perspicácia!

Esteja avisado: grupos de personagens com mania de grandeza (que tentam resolver tudo na base da violência) não se darão muito bem na aventura, já que essa é uma aventura de estritamente, investigação e política (eu falo isso por experiência própria, quando mestre a aventura para um grupo que continha um demônio sanguinário).

Autor: **Rafael Menestrel**

Aventura: **O Pesadelo**

Campanha: **Cabala Negra**

E-mail: [rafadaemon1@uaimail.com.br](mailto:rafadaemon1@uaimail.com.br) ou [rafadaemon@uaimail.com.br](mailto:rafadaemon@uaimail.com.br)

ICQ: **Espectro de Almas**

## Agradecimentos

- Agradeço inicialmente aos meus pais, por sempre me lembrarem de estudar.
- Ao meu irmão, Lucas 'Dracomar', pela passagem de seus 11 anos de idade. Parabéns!!!
- Ao meu grupo de RPG (Miguel "Gato Seco", João "Pretu", Vitão "Alquimista", Xokãum "Vaka", Pedro "o demônio sanguinário", Luís "o pobre e frágil Nephalin") por terem conseguido destruir essa minha aventura, quando eu tentei mestrá-la para eles.
- Aos vários colaboradores da Daemon (graças ao Gizmo e principalmente ao Necromante eu ainda tenho energia para escrever essas coisas).
- A todos os RPGistas, por serem tão pacientes (não é fácil ser chamado de "Adorador de Satã").
- Á Marina (por continuar longe do RPG).
- Ao **Kurt Cobain** e por ele ter lançado o álbum **Incesticide** – graças a ele eu consigo ficar acordado até altas horas escrevendo esses net-books.

## Observação

*A aventura Cabala Negra é um net-book, que serve como suplemento não oficial para o sistema de RPG Arkanum/ Trevas. Apesar de alguns eventos, agências e pessoas terem sido retirados de fatos e lendas reais, no jogo eles são tratados como elementos fictícios. Esse é apenas um jogo. A realidade, ela sim é muito pior...*

# 0 Pesadelo

Essa aventura foi desenvolvida para ser um início de campanha (ou mesmo continuação de uma já existente), para personagens de Arkanum/ Trevas. A história se passa por volta dos séculos XIII a XIV, e apresenta a Cabala, uma sociedade secreta muito antiga e poderosa (mais detalhes podem ser encontrados no net-book **Cabala**).

## Prelúdio

Os Personagens estarão numa cidade (que deve ser definida com antecedência pelo Mestre), quando eles encontram um homem, que lhes para na rua:

*“Um homem bem vestido, montado num belo corcel branco se aproxima de vocês. Agora, que ele está mais próximo, é possível ver traços joviais e nobres, além de um cavanhaque bem desenhado – sem dúvida um membro da nobreza:*

*‘Eu sou Miller de la Royal, e estou procurando por... (por esses aventureiros), vocês os conheceriam? Olhe, mas que grande coincidência, não é mesmo? Preciso que me acompanhem até um lugar mais reservado, tenho um recado para vocês...’*

*E andando pelas ruas da cidade, vocês o acompanham até um beco meio afastado do centro. Lá, ele fala calmamente:*

*‘Haverá reunião do Arkanum Arcanorum, todos os iniciados de dentro ou fora da cidade estão convidados ao Concílio que será realizado. Estejam na Rua la Ferne no final da tarde de amanhã. Não se atrasem!’*

*E dizendo isso, ele apenas dá as costas a vocês e galopa no seu cavalo branco enquanto grita: ‘Adeus e espero ver vocês em breve!’. Ele partiu deixando mais dúvidas do que respostas...”*

A partir desse momento, supõe-se que os aventureiros irão aceitar a proposta de Miller e começarão a se preparar para a viagem (talvez eles nem saibam que haverá uma viagem). Se eles estiverem pensando em recusar a proposta de Miller, cabe ao Mestre mudar essa idéia deles, ou não haverá aventura.

## Preparando

Os Personagens terão bastante tempo para se preparar, possivelmente mais de um dia. Durante todo esse tempo, eles poderão comprar rações de viagem, preparar os cavalos, fazer as malas e tomar outras precauções comuns.

Embora esse início da história possa parecer extremamente simples e fácil, as coisas não são assim.

Quando os Personagens já estiverem partindo para o ponto combinado, certos ‘acidentes’ irão acontecer. Esses problemas são causados por certos membros do Arkanum Arcanorum, que têm alguns motivos para não querer os Personagens no Concílio. A seguir, existem algumas idéias de ‘acidentes’.

- A carroça dos Personagens estará com os pregos que prendem as rodas, soltos, e irão se soltar, causando um grande atraso.
- Um dos cavalos quebrará a pata durante o percurso até o local combinado.
- Um dos Personagens será atacado por pulgas e carrapatos, o que causa grande incômodo e mal-estar.
- Algum dinheiro ou arma de pouca importância que pertence a um dos Personagens pode sumir.

Até aí, nada de se espantar, afinal, a política dos diáconos é extremamente rígida com aqueles que são inimigos. O problema desta primeira parte é um atraso, porque o Arcanorum é extremamente rigoroso com a pontualidade, e se os Personagens se atrasarem eles inevitavelmente não chegarão a tempo para a viagem (porém, eles podem tentar correr atrás do tempo perdido e descobrir aonde a reunião se realizará, indo para lá por si mesmos). Lembre-se do que Miller falou: ‘Não se atrasem!’.

## Viagem

Chegando na Rua la Ferne no final da tarde do dia combinado, uma bela carruagem já estará a espera dos Personagens. O condutor, um homem baixo e mau-humorado estará a espera dos Jogadores:

*“Chegando no local combinado, vocês vêem uma bela carruagem. Sobre ela, um homem baixo e vestido com um, sobretudo preto parece ser o condutor. Assim que vocês se aproximam, ele pergunta:*

*‘Vocês são os Enviados de Miller? Queiram entrar! O tempo urge e eu não sou tão paciente como era há décadas atrás!’”*

Se questionado, o condutor poderá informar que a viagem será de um dia (em qualquer direção – a critério do Mestre), e os Personagens chegarão no Concílio na noite do dia seguinte.

Durante a parada numa estalagem, muitos perigos se escondem. Se os aventureiros não tomarem as devidas precauções (vigiar os cavalos, perguntar o preço da estalagem antes de se hospedarem, entre outros), certos problemas irão acontecer:

- Os cavalos dos Jogadores (e os da Carruagem) serão roubados do estábulo.
- Toda a comida da pequena estalagem irá acabar.
- O dono da estalagem cobra o “dobro” do preço real, alegando problemas nos negócios.

É claro que estes pequenos empecilhos não irão atrapalhar Jogadores experientes, mas servem para dar uma demonstração do clima no Concílio de Magos. A partir desse momento, todas as dificuldades vencidas, eles poderão seguir viagem sem mais problemas.

## Templo de Salomão

*“Descendo a estrada que conduz para o fundo de um vale, é possível observar uma majestosa construção: uma espécie de Templo, de onde se erguem inúmeras pilastras de mármore, além de uma única escadaria muito grande e larga que leva para o interior dessa grande obra.”*

O local parece bem agitado, e inúmeras pessoas, entre servos e pessoas de aparência nobre se movem de um lado para o outro. Tão logo os Personagens chegam, são recepcionados por um criado que está disposto a mostrar-lhes todos os lugares do Templo.

*“Um criado de no máximo catorze anos se aproxima de vocês, e fala humildemente:*

*‘Eu sou Andrew meus senhores. Estou inteiramente sob suas ordens, e apenas sob suas ordens, para servi-los inteiramente com o que estiver ao meu alcance.’”*

Os Personagens são levados diretamente ao seu quarto para que possam descarregar suas malas e depois descansar da viagem. Depois disso, eles poderão pedir para que Andrew mostre os diversos cômodos do Templo de Salomão. A seguir seguem as descrições de diversas áreas importantes do Templo:

### Jardins Reais

*“Esses são belos Jardins existentes na frente do Templo. Existem pequenos caminhos de pedra que cortam os jardins, além de bancos de madeira para que se possa descansar enquanto se observa as belas flores existentes.”*

### Estábul o

*“Essa armação feita de madeira resistente, é grande o bastante para que os cavalos de todas as pessoas do Templo caibam aí. Entre os animais que estão aí, os que mais chamam a atenção são dois corcéis: um completamente negro, e o outro branco como o sol. Vários guardas revezam-se na vigia desse lugar.”*

### Bebedouro

*“De uma espécie de bebedouro, brota a água límpida e pura de uma nascente. Após ficar estocada num tipo de tanque, a água que sobra continua seu percurso para o interior da terra, através de um túnel cavado que leva para o interior do Templo.”*

### Lago Burnhild

*“Esse belo lago de águas escuras se encontra na parte sul do Templo. Nele, com certeza existem várias espécies de peixes, mas as águas escuras não permitem que qualquer coisa possa ser vista lá dentro.”*

### Forca

*“Armada num ponto distante do Templo, bem para o sul, uma grande forca de madeira se faz aparecer no horizonte. Feita pelo próprio Arkanum Arcanorum para punir traidores, ele foi usada apenas uma vez em toda a história do Templo.”*

### Sala de Entrada

*“Essa sala é apesar de pequeno, muito aconchegante e nobre: um tapete vermelho atravessa o meio da sala, e andando sobre ele, é possível ver vários quadros e pinturas magníficas nas paredes. Grandes lustres iluminam o ambiente.”*

### Pátio dos Sacerdotes

*“Desse pátio aberto é possível ver o céu, sempre azulado de dia e estrelado de noite e são essas estrelas que fornecem luz à noite para esse local. O chão feito de azulejos prateados inspira bastante respeito, e para tornar tudo ainda mais belo, existe uma piscina além de jardins contendo as mais variadas plantas. No meio desse pátio, existe uma bancada para os seis diáconos, para os conselheiros e outra para os demais magos. É nesse lugar que costumam acontecer os debates.”*

### Pátio de Israel

*“Esse pátio aberto não possui nada de excepcional, à exceção da grande torre que se levanta da terra. Ela, sem dúvida é uma construção majestosa.. Porém, vários guardas cuidam da entrada do Pináculo da Torre, permitindo apenas que os Diáconos ou seus enviados possam passar por ali.”*

### Pináculo do Templo

*“Essa bela torre se ergue há vários metros de altura. No seu interior, nada de valor é guardado, e quase todas as salas estão vazias. Do último andar do Pináculo, é possível ter uma vista de todo o vale.”*

**Obs.:** o Mestre pode usar essas salas vazias para conceder tesouros, itens mágicos ou ganchos para outras aventuras para os Personagens Jogadores.

## Sala de Música

*“Essa sala é incrível: apesar de pequeno, ela é de um conforto digno dos nobres. Toda ela é coberta por um belo tapete verde, e existem sofás muito confortáveis nos cantos da sala para que as pessoas possam assistir a apresentações musicais. Porém, o que mais chama a atenção são os inúmeros instrumentos existentes: violinos, violas, flautas, um piano e uma grande harpa. Sem dúvida, tudo de alta qualidade.”*

## Biblioteca

*“Essa sala sem dúvida é uma das mais majestosas salas: é extremamente grande e possui inúmeras prateleiras com quase infinitos livros. Essa biblioteca é a mais completa da região, e contém livros raros de serem encontrados em outros lugares. Qualquer pessoa com permissão para entrar no Templo pode sentar-se numa das mesas existentes para ler os exemplares que essa biblioteca contém, mas não é permitido levar os livros para fora da biblioteca.”*

## Pátio dos Pagãos

*“Esse pátio fechado é feito de pedra, e por isso, é muito frio durante a noite, porém, existe uma lareira que fica sempre acesa, e é ela que concede calor para as pessoas que descansam nesse local. É através dele, que se tem passagem para os quartos das pessoas convidadas para o Concílio”.*

## Quartos dos Convidados

*“Esses aconchegantes quartos são reservados para um grupo de até seis pessoas. Eles possuem, cada um: dois beliches e uma cama de casal, além de 6 grandes baús aonde os pertences podem ser depositados. Existem vários castiçais espalhadas pelas paredes, além de pinturas e outros objetos de luxo...”*

## Pátio dos Infiéis

*“Esse pátio fica no exterior do Templo. Ele é feito de pedra, e é necessário passar por ele, para se chegar até os quartos dos servos. Ele não possui nada de excepcional ou extraordinário.”*

## Quartos Servis

*“Esse quarto único e comunal é dividido por todos os servos do Templo, que dormem em inúmeros beliches e guardam seus pertences em pequenos e rústicos baús de madeira. Nada nesse lugar lembra o conforto do Templo...”*

## Sala de Jantar

*“Essa majestosa sala possui duas grandes mesas sobre sua superfície: uma delas, é bem grande e a outra é menor, com apenas 6 lugares. A mesa maior possui cerca de 20 lugares e é nela que se sentam os*

*magos e visitantes – a outra mesa menor está reservada para os Diáconos do Arkanum Arcanorum.*

*Grandes lustres pendem no teto, e é deles que vêm a maior parte da iluminação. Vários quadros e outros artigos de luxo podem ser vistos na parede, e um grande tapete vermelho cobre todo o chão dessa sala...”*

## Cozi nha

*“Esse grande lugar é usado principalmente pelos servos, que se movem com grande rapidez para tentar preparar a comida de todos os nobres e magos. Ela sempre está bagunçada, com pratos a serem lavados, comidas sendo preparadas entre outros afazeres culinários...”*

## Diocese

A Diocese é um lugar especial no Templo: o seu acesso é restrito aos Diáconos e às suas pessoas de confiança (que já são conhecidas e sempre trazem consigo uma autorização). Quatro guardas cuidam da porta de acesso durante todo o dia, revezando-se. Outros quatro circulam dentro da Diocese para ver se tudo está bem.

*“A Diocese é sem dúvida alguma um dos lugares mais belos do Templo: o teto é feito de uma bela vidraça que monta uma espécie de mosaico. Um belo jardim jamais visto antes é cultivado no centro do local, sem dúvida plantas raras podem ser encontradas ali. Ao entrar na Diocese, os espíritos se elevam e o coração do homem se torna mais leve...”*

## Quartos dos Diáconos

Os quartos de todos os cinco diáconos (Sombras, Leste, Oeste, Sul e Norte) são muito parecidos entre si e todos têm apenas um tipo de descrição (os detalhes de cada quarto cabem ao Mestre e ao tipo de campanha que está conduzindo):

*“Esse belos quartos são muito aconchegantes e confortáveis. Existem tochas e velas que iluminam o local, além de concederem certa iluminação – pregadas nas paredes existem pinturas e retratos. Uma grande cama de casal se ergue e ao lado dela, existe um criado-mudo aonde estão guardados alguns papéis sem importância. Existe ainda uma escrivaninha, aonde se encontram algumas magias anotadas, além de um armário que é aonde estão algumas roupas e vestimentas do Diácono...”*

## Superior

*“Esse magnífico quarto pertence ao Diácono Superior. Existem várias pinturas e castiçais presos às paredes, que concedem iluminação e calor; várias relíquias enfeitam todo o quarto; existe uma grande cama de casal no canto direito, e ao lado dela uma espécie de criado-mudo. Existe um belo tapete de fina*

*seda muito bem pregado ao chão, além de uma escrivaninha e uma biblioteca particular. No canto direito do quarto, existem três portas: uma delas aberta, que é a do banheiro, e duas trancadas (os quartos do Mago de Salomão e do Sobrinho do Diácono, respectivamente)”.*

### Mago de Salomão

Esse quarto fica no interior do quarto do Diácono Superior, e uma porta muito bem trancada guarda esse local (é impossível arrombá-la com meios mundanos).

*“Passando pela porta bem trancada, é possível ver um pequeno mas aconchegante quarto. Nele existem várias pinturas antigas e velas iluminam e aquecem o ambiente. Existe uma cama num canto, dois armários e uma pequena escrivaninha...”*

- Em um dos armários existem inúmeros lençóis, cobertores e outros apetrechos desse estilo.
- No outro armário existem várias roupas e vestimentas que são usadas pelo Mago de Salomão – na última gaveta desse armário existe uma chave, que é a chave reserva do próprio quarto.
- Sobre a escrivaninha, está o grimório do mago com várias magias, algumas penas, diversos papiros com coisas escritas, além de tinta – dentre os papiros existe uma das folhas arrancadas do velho diário de couro do falecido Diácono.

**Obs.:** o que na verdade parece ser tinta é na verdade Veneno Negro.

### Sobrinho do Diácono Superior

Esse quarto fica no interior do quarto do Diácono Superior. Uma tranca de muito boa qualidade está nessa porta, e por isso é mais difícil arrombá-la (teste de Arrombamento difícil).

*“Passando pela resistente porta de madeira, vocês chegam a um pequeno quarto. Existem duas velas acesas que iluminam escassamente o ambiente, revelando um armário, uma mesa e uma cama. Sobre a mesa existe um serviço de chá. A cama está toda atrapalhada e mau-arrumada.”*

- No armário existem várias roupas do Sobrinho do Diácono Superior. Porém, sobre a terceira e última gaveta existe uma maleta trancada – sua chave está num colar que fica no pescoço do Sobrinho do Diácono Superior.
- Obs.:** existem várias armas de prata dentro da maleta.
- Sobre a mesa, ao lado do Serviço de Chá, existe uma chave de prata (a chave reserva do próprio quarto).

## Cronograma do Templo

Dia	Hora	Acontecimentos
0	20h00	Chegada dos PCs.
1	12h12	Primeira reunião é realizada.
1	23h25	Assassinato do Diácono Superior – todos são suspeitos.
2	12h12	Discussão entre os Magos – quase se inicia um combate místico.
2	23h00	O Diácono das Sombras desaparece
3	08h00	Mago de Salomão (previamente como Diácono Superior) declara que o Diácono das Sombras tem um dia para voltar.
4	07h45	Diácono das Sombras reaparece.
4	12h00	Investigadores declaram um dos Servos como o culpado pelo crime.
4	13h00	A votação finalmente é realizada.
4	13h15	Acontece o enforcamento do culpado do assassinato do Diácono Superior (enquanto isso o Doppelganger manipula o resultado da votação).
4	19h00	Finalmente o resultado é decidido.
5	08h30	Possível horário da saída dos PCs.

**Obs.:** observe que vários desses fatos são mutáveis de acordo com as ações dos personagens. Esse é o provável curso de ação, caso os personagens não se intrometam – mas pode ser mudado drasticamente se algumas ações foram tomadas.

## Primeira Reunião

A primeira reunião acontece para que se revele o motivo da reunião, além disso, para se discutir sobre a vinda da Cabala para a cidade (Cabala é uma sociedade secreta, mais detalhe no net-book **Cabala**). Durante essa reunião, os PCs recebem as seguintes informações dos Diáconos e dos outros magos:

*“A Cabala é uma sociedade secreta composta de magos e seres humanos contaminados de alguma forma: licantropos, múmias, mortos-vivos e talvez até vampiros. Sua origem é obscura, apesar de existirem diversas teorias sobre o assunto, e seus verdadeiros objetivos são secretos. Algumas evidências provam que diversos membros da Cabala se infiltraram em várias outras instituições, como a Inquisição, a Igreja, os Templários e até no Arkanum Arcanorum; o que nos leva a crer que ela possui objetivos nefastos.”*

Discurso do Diácono Superior:

*“Caros colegas. Estamos aqui hoje reunidos, em confraternização, para que tomemos uma difícil decisão: precisamos autorizar ou não a Cabala de criar uma base de operações em nossa cidade. Se negarmos, será ruim porque criaremos poderosos inimigos. Se dissermos sim,, pode ser ainda pior, pois estaremos trazendo o perigo para dentro de nossos*

*muros. De qualquer forma, apenas o que importa é a decisão de vocês...”*

Após serem dadas todas essas informações, os Personagens estarão livres para que possam dialogar com outros magos, discutir seus pontos de vista – enfim, criar um pouco de teatro e interpretação.

## Assassinato na Madrugada

*“Todos no Templo são acordados por um terrível grito de terror... vários magos alarmados, levantaram-se de suas camas ainda com roupões e pijamas e foram para a fonte do grito: um dos quartos da Diocese.*

*A segurança não conseguiu impedir a passagem dos inúmeros magos, e logo todos conseguiram chegar até o quarto do Diácono Superior, aonde uma pequena multidão já se aglomera.*

*O majestoso quarto do Diácono Superior conta com várias relíquias espalhadas. Vários magos se encontram no lugar, procurando encontrar o que quer que tenha sido a fonte do grito de terror. E para espanto de todos, o corpo do Diácono Superior se encontra sobre sua cama, com um olhar petrificado em eterno desespero. Os Investigadores do Templo, desesperados tentam isolar todos da área, enquanto uma camareira é interrogada pelo Mago de Salomão – amigo de confiança do falecido Diácono. A situação está péssima.”*

Mais tarde, ou ainda hoje, os Personagens poderão descobrir que o Diácono Superior foi assassinado com uma facada no peito, enquanto dormia – *“o corpo vai ser levado para o Pináculo do Templo. Lá, os Investigadores poderão analisá-lo melhor...”* diz um alguém que passa por ali.

## Analisando

Provavelmente os Personagens não quererão perder a oportunidade de analisar o corpo do Diácono Superior. Se eles conseguirem burlar a segurança do Pátio de Israel, eles poderão subir as escadas do Pináculo e chegarão ao penúltimo andar, aonde sobre uma cama se encontra o corpo nu, do falecido Diácono.

*“De fato, ele tem um profundo corte de adaga na altura do peito, muito próximo ao coração, e esse local está muito sujo com seu sangue coagulado. Existe uma expressão de dor em seu olhar...”*

Caso uma análise mística seja feita, resíduos de veneno mágico poderão ser encontrados (observe que essa análise deve envolver ou Metamagia ou Água para revelar os resíduos de veneno). Não é possível ter muitos detalhes sobre o veneno utilizado, porque ele parece ter sumido.

Os Personagens poderão querer analisar o quarto do Diácono Superior também, e esse é vigiado por três guardas em frente à porta e três que guardam as janelas dos fundos, além da proteção normal da Diocese. Os únicos que têm permissão para entrar no quarto, são: o Mago de Salomão e o sobrinho do Diácono (um guerreiro desconhecido, mas muito poderoso). Se os personagens conseguirem entrar no quarto, leia o seguinte para eles:

*“O quarto do Diácono Superior é ainda mais majestoso agora que está vazio. Na lateral esquerda existem três portas: uma delas leva para o banheiro, e as outras duas estão trancadas com fechaduras muito resistentes. No restante do quarto, existe uma biblioteca particular, uma escrivaninha e alguns relíquias. No chão, existe um majestoso tapete de fina seda, pregado muito firmemente. Encostados na parede à direita, existe uma cama, um armário e um criado-mudo. Sobre a cama é possível ver a adaga de prata, usada para se cometer o crime, ainda suja de sangue.*

**Obs.:** caso os Personagens decidam procurar especificamente no criado—mudo, eles acharão um copo de whisky. Se eles procurarem na escrivaninha, eles acharão um velho diário de couro.

**Copo de Whisky:** no interior deste copo, existe um resto do Whisky que foi tomado pelo Diácono Superior, pouco antes de sua morte (uma análise mística revelará vestígios de um veneno mágico – Veneno Negro).

**Diário de Couro:** existem vários relatos sobre viagens e aventuras do Diácono Superior, mas é possível perceber que as páginas dos dois últimos dias que antecederam a sua morte foram arrancadas.

## Discussão

Durante o almoço do dia seguinte, uma discussão se inicia quando uma acusação é proferida:

- *Como o Diácono veio a falecer? – indaga um mago estrangeiro.*
- *Ele foi esfaqueado enquanto dormia. Um golpe baixo realmente digno da Cabala!*
- *Ah é? E como você pode ter tanta certeza? – fala uma terceira pessoa, a favor da Cabala – Por acaso você sabe mais do que disse aos Investigadores do Templo?*
- *É claro que não sei de nada. Estou apenas levantando uma hipótese. – disse ele tentando se defender.*
- *Uma suposição você diz – continua o mago a favor da Cabala – mas em investigações temos que ter provas concretas para acusar alguém. E já que esse não é o caso, cale-se!*
- *SILÊNCIO!!! – ordena o Mago de Salomão rispidamente – Eu já fiz o meu julgamento sobre essa questão para que ela se encerre sem maiores problemas para ninguém. Todas as pessoas que se encontram nesse*

*recinto são suspeitas de terem cometido o crime. Por isso, eu me declaro Diácono Superior temporariamente até uma outra votação ser marcada especialmente para essa questão. E assim sendo, eu decreto que qualquer fuga deste Templo será tida como uma sentença de culpa!*

- *E que assim seja! – confirmou o mago à favor da Cabala.*

## A Fuga do Templo

A noite deste dia, tinha tudo para ser conturbada, porque muitos magos temiam que o assassino pudesse voltar a agir. Porém, se os Personagens não arrumarem maiores problemas ela poderá transcorrer mais calma do que o normal. Quando os personagens acordarem no dia seguinte, eles poderão notar:

*“Existem inúmeros guardas espalhados pelos corredores do Templo, todos eles com olhares atentos e expressões severas. Eles não responderão nada sobre a questão do assassinato do Diácono e estarão muito fechados. Quando se chega no Pátio dos Sacerdotes, é possível perceber grande agitação...”*

O que está acontecendo é uma terrível especulação: vários magos estão dizendo que um dos Diáconos desapareceu do Templo juntamente com suas coisas durante a noite

*“É verdade! – diz um mago já comentando sobre os boatos – Um dos Diáconos que dava maior apoio à vinda da Cabala para a cidade, desapareceu assim como todos os seus pertences. Os guardas que cuidavam da saída dos fundos do quarto, disseram que viram um grande clarão e ficaram ofuscados. Quando foram verificar o quarto, descobriram que estava completamente vazio...”*

Durante o café da manhã, na Sala de Jantar, os Personagens têm total liberdade de expressar suas opiniões discutindo com outros magos e diáconos sobre assuntos polêmicos por sua própria conta e risco.

*“Caros membros deste selo do Arkanum Arcanorum – diz o imponente Mago de Salomão, levantando-se de sua cadeira durante o café da manhã – nós estamos passando por sérias dificuldades na investigação do terrível fato, mas um novo fato alterou profundamente a direção de nossas suspeitas. Afinal, já foi confirmada a fuga de um dos Diáconos que apoiava a Cabala, sem dúvida, é suspeita essa atitude do Diácono das Sombras. Ele tem um prazo de um dia para se apresentar ao Conselho e justificar a sua ausência, caso contrário, sua culpa será declarada e ele será caçado como um assassino...”*

## Investigação

Agora, o tempo para que os Personagens façam uma grande investigação é muito curto. Eles têm vários lugares que podem ser investigados:

**Quarto do Diácono Desaparecido:** este quarto está muito bem vigiado, mas se encontra aberto para a visita de outros Magos.

*“Este quarto relativamente grande, está totalmente vazio: armários, camas, quadros ou outras coisas que tenham estado ali, foram levados...”*

**Guardas:** os guardas são muito relutantes e rígidos, porém, com alguma lábia eles são convencidos a contar algumas coisas que eles sabem.

*“Nós vimos um clarão vindo de dentro do quarto, e depois um vento apagou nossas tochas, de modo que ficamos na escuridão da noite. Quando fomos investigar o quarto não havia nada lá dentro: tudo havia sido levado sem que percebêssemos.”*

**Quarto do Diácono Superior:** o quarto continua da mesma forma que na seção **Analisando**, à exceção do tapete, que agora se encontra solto do chão – repare que apenas jogadores atentos perceberão esse pequeno detalhe. Jogadores que mexerem debaixo do tapete solto poderão ir para a seção **Alçapão**.

**Quarto do Mago de Salomão:** não mudou nada em relação à descrição antes encontrada – no Capítulo **Diocese**, o subtítulo **Mago de Salomão**.

**Quarto do Sobrinho do Diácono Superior:** nada foi alterado em relação à descrição antes dada – no Capítulo **Diocese**, o subtítulo **Sobrinho do Diácono Superior**.

## A Invasão

Se os Personagens conseguiram entrar no quarto ou do Mago de Salomão, ou do Sobrinho do falecido diácono, eles provavelmente acharam uma chave reserva que abre o próprio quarto. Dessa forma, uma invasão noturna tem muita mais chance de ser bem-sucedida.

O quarto do falecido diácono superior está com a vigília mais fraca por ordem do próprio Mago de Salomão – e as referências aos quartos do Mago de Salomão e do Sobrinho do Diácono Superior podem ser encontradas no Capítulo **Diocese**. Pouca coisa será realmente mudada, porém, o Mago de Salomão e o Sobrinho do falecido diácono estarão dormindo em seus próprios quartos e podem acordar com qualquer movimento brusco.

Para roubar as chaves que eles possuem em cordões em volta do pescoço ou qualquer outra coisa dentro desses quartos, é necessário:

1. Chegar até o quarto do Diácono Superior sem chamar a atenção dos guardas.
2. Abrir silenciosamente a porta (por isso o uso da chave é tão importante).
3. Entrar furtivamente no quarto.
4. Passar em um teste de PER normal, para enxergar a chave e o cordão em volta do pescoço de seus respectivos donos.
5. Com algo afiado, cortar o cordão, retirando a chave.

Se tudo isso for feito corretamente, a ação se passará sem maiores problemas e as chaves poderão ser achadas. A chave que se encontra com o Mago de Salomão, a **Chave de Ouro**, abre o alçapão presente no quarto do Diácono Superior. E a chave que está com o Sobrinho do falecido diácono é a **Chave Prateada**, e abre a maleta do próprio guerreiro, que está em seu quarto.

## Conseqüências

A **Chave Prateada** abre o cadeado da maleta de madeira – que se encontra no quarto do Sobrinho do falecido diácono. Repare que possivelmente os Personagens vão lembrar-se que a arma do crime foi uma adaga de prata e por isso talvez irão relacionar o Sobrinho como o assassino do próprio tio.

*“Colocando a chave no cadeado e rodando-a, ouve-se um clique e a parte de cima da maleta precipita-se, abrindo-se. Logo, pode-se ver que esta grande maleta esconde armas muito diferentes: uma espada curta, uma adaga e 10 flechas ornamentadas. Estas armas, todas prateadas parecem valer muito dinheiro...”*

A **Chave Dourada** abre a poderosa tranca do alçapão presente no quarto do Diácono Superior. Se os Personagens quiserem realizar uma invasão aí, pule para o parágrafo **Alçapão**, e depois retorne para este capítulo.

## Alçapão

*“Quando coloca-se a chave dourada na tranca do cadeado, ela gira sozinha e abre o alçapão. O alçapão, como que por mágica ergue-se sozinho, apesar de ser muito pesado. Uma forte luz vem do porão e deixa todos ofuscados momentaneamente...”*

Os Personagens ficarão cegos por 30 – o valor da Constituição em rodadas, até que eles consigam se acostumar com o forte brilho.

*“Descendo por uma escada de ferro, é possível alcançar o porão. O brilho aí embaixo não é menos forte e ele parece sair de cada lugar da sala, deixando tudo extremamente claro. Vocês podem ver que esta pequena sala, ou porão, está cheia de coisas – uma caixa de madeira, um armário, uma grande cama*

*de casal, diversos retratos e pinturas, dois tapetes e um pequeno baú. Tudo está silencioso...”*

Existem coisas importantes para serem encontradas nesse local. Aqui vai uma lista delas:

- **Coisas:** todas as coisas (armário, cama, retratos e tapetes), eram pertences do Diácono desaparecido e todos estavam no seu quarto. Qualquer um que tenha conhecido o quarto ou o Diácono das Sombras, poderá perceber isso (existem diversas roupas que o Diácono das Sombras costumava vestir).

- **Caixa de Madeira:** essa caixa de madeira é pintada de preto e tem o tamanho suficiente para caber até um homem. Abrindo-a (o que é extremamente fácil), diga:

*“Abrindo a tampa da caixa preta de madeira, vocês vêem algo apavorante: o corpo do Diácono das Sombras perfeitamente intacto, com uma expressão serena no rosto. Ele está pálido, vestindo uma batina negra, mas ao há quaisquer indícios de ataque físico. Ele está deitado, inerte, numa paz profana...”*

Na verdade, o Diácono das Sombras foi vítima de um terrível ataque espiritual (*Spiritum 5*) e teve a sua marca espiritual destruída para sempre. Através de um poderoso ritual de Conservação ao apodrecimento, o corpo continua intacto.

- **Baú pequeno:** esse pequeno baú de madeira está aberto e em seu interior existe duas folhas de papel e um frasco com um líquido amarelado.

*“Ao abrir a pequena tampa do baú, é possível notar que o interior do baú também é iluminado, por uma luz amarelada, mais fraca. Olhando em seu interior, vocês notam que existem dois papiros e um frasco contendo um líquido amarelo...”*

As folhas nada mais são do que as folhas arrancadas do diário do Diácono Superior (elas podem ser encontradas e destacadas do final da aventura). O frasco é um **Óleo de Luminescência** – detalhes no Guia de Itens Mágicos da Daemon.

## O Inesperado

*“Há uma grande agitação na Sala de Jantar da manhã seguinte. Todos estão apreensivos para descobrir qual será a decisão do Mago de Salomão. Assim que ele se levanta de sua cadeira, todos se calam, Ele olha vagamente para todos que estão ali e começa a falar:*

*‘Eis que nós, Diáconos chegamos a um consenso. Aqui está o resultado de meu julgamento...’*

*Porém, o silêncio da sala é quebrado quando as portas abrem-se abruptamente. O impossível acontece: o Diácono das Sombras surge vestindo roupas negras e com um sorriso cínico no rosto:*

*‘Desculpem-me a todos, é que eu tive um pequeno contratempo.’*



*E dizendo isso, ele vai tomar o seu lugar à mesa. Há um visível sinal de raiva na expressão do Mago de Salomão, que rosna:*

*‘O quê aconteceu à Diácono das Sombras?’*

*E levantando-se de sua cadeira, ele responde: ‘Nada menos do quê assuntos inacabados com um milenar demônio babilônico. Esse problema era muito mais importante do que qualquer discussão que se passe por aqui, mas mesmo assim, eu realmente devo minhas mais sinceras desculpas a todos aqui presentes’.*

*E dizendo isso, ele inicia o seu café da manhã.”*

**Obs.:** o impossível aconteceu: o Diácono das Sombras que jazia morto no porão do Quarto do Diácono Superior, se encontra aqui e agora, em carne e osso. Como será possível? Na verdade, o Diácono das Sombras continua morto, e ele apenas foi substituído por um Doppelgänger à serviço da Cabala.

## Problemas de Relação

Agora, o tempo estará livre para os Personagens fazerem o que eles quiserem até a hora do almoço. Porém, o Mestre deve se lembrar, de que se algo de errado aconteceu com um NPC, provavelmente haverá retaliação. Alguns exemplos:

- Se alguma chave foi roubada, o dono irá perceber e colocará os guardas atrás do ladrão.

- A maleta ou qualquer coisa que suma, será extremamente intrigante para os donos, que acionarão toda a guarda do Templo, para que investiguem até achar o ladrão.

- Qualquer coisa que seja retirada dos quartos (de qualquer quarto) será rapidamente percebida, e logo vários guardas estarão revistando os quartos dos visitantes à procura das coisas roubadas.

Os prejudicados nos processos citados acima, irão investigar e procurar pistas, afim de encontrar os verdadeiros culpados. Caso os Personagens tenham deixado muitas pistas, em pouco tempo eles serão encontrados e terão de enfrentar direta ou indiretamente os seus inimigos.

## 0 Assassino

*“Correm rumores de que os Investigadores do Templo finalmente encontraram o verdadeiro assassino do Diácono Superior. Depois de uma grande refeição, todos se calam quando um homem alto se levanta.*

*‘Meu nome é Hyldret, e eu sou o membro da comitiva de investigação do Assassinato do Diácono Superior mais ativo. Nós, após alguns dias de investigação, finalmente descobrimos quem é o verdadeiro assassino: Evangelo Marciel é o seu nome, criado e servo do Diácono Superior era a sua*

*ocupação, roubar os tesouros e grimórios do Diácono Superior eram as suas vontades.’*

*Na mesa comunal, Evangelo se levanta indignado e antes que ele fizesse qualquer menção de questionar a ordem, ele foi atacado e preso por quatro fortes homens que o amarraram e prenderam...”*

Agora, se os Personagens irritaram algum mago poderoso em qualquer momento da partida (como descrito no parágrafo: **Problemas de Relação**), a comida deles estaria envenenada com um sonífero de FR 4D, que dura por uma hora e deixa todos os afetados mais lentos pelas 4 horas seguintes (reduzido de -20% em todas as perícias e atributos físicos).

## A Votação

Os Personagens fazem o que eles quiserem até a hora da votação (exceto se eles tiverem sido afetados pelo sonífero, porque nesse caso, eles irão apenas dormir até a votação chegar). A votação é anunciada pelo soar de uma corneta:

*“Uma corneta se faz soar em todo o Templo, e todos ali presentes imediatamente sabem que devem ir até o Pátio dos Sacerdotes para que a votação se inicie. Existe grande movimentação nos corredores, diversos servos indo e vindo, além de alguns magos se dirigindo para o Pátio dos Sacerdotes.*

*O grande pátio já está cheio de pessoas, quando o Mago de Salomão se levanta, como se fosse o Diácono Superior e diz:*

*‘O culpado pelo assassinato do querido Diácono Superior será enforcado logo após a eleição, e que a justiça seja feita. Agora, está nas mãos de vocês decidir sobre o futuro de nossa cidade. Vocês receberão dois pedaços de madeira: Sim – para vinda da Cabala. Não – para evitarmos a presença da sociedade em nossa cidade. E que a votação comece!’”*

Logo após a votação, vários Magos já se levantam e caminham em direção à forca, aonde será realizada a condenação. Pergunte aos personagens se eles farão o mesmo. Depois, deixe um Personagem fazer um teste difícil de PER visão. Se ele passar leia o seguinte:

*“Muitas pessoas caminham em direção à forca que fica próxima do lago Burnhild, aonde será realizado o enforcamento. Mas ao contrário de todos, o Diácono das Sombras caminha em direção oposta, com um olhar severo no rosto...”*

Agora, os Personagens estão diante de duas opções: seguir o Diácono das Sombras (capítulo **A Farsa**), e/ ou ir assistir ao enforcamento (capítulo **O Enforcamento**).

## 0 Enforcamento

*“Todos já se encontram no gramado, ao lado do Lago Burnhild, de frente para a forca de madeira. Um homem forte e encapuzado, O Carrasco, traz um papiro na mão, enquanto Evangelo Marciel, com lágrimas nos olhos parece fazer uma prece.*

*‘Você admite que tenha assassinado o Diácono Superior, por meio de uma facada na altura do peito?’ fala o Carrasco, dirigindo-se para o assassino.*

*Como que hipnotizado Evangelo responde:*

*‘Eu admito que eu tenha feito isso, para roubar os preciosos grimórios que meu Mestre possuía. E me arrependo de ter feito isso...’*

*Ao ouvir isso, o Carrasco aperta ainda mais a corda ao redor do pescoço do condenado, e puxando uma alavanca, um alçapão se abre e Evangelo cai por lá ainda dependurado – provavelmente ele morreu somente com a pressão sobre o pescoço. Então, o Mago de Salomão começa a bater palmas e essas são seguidas por palmas de todos os outros presentes.”*

## A Farsa

*“O Diácono das Sombras anda furtivamente até o Pátio de Israel. Seguindo-o, ele entra no Pátio, mas quando vocês olham lá, ele simplesmente desapareceu – não existe nenhum Diácono ali, apenas quatro guardas de expressões nobres.*

*‘Vocês podem ir à cozinha. Agora é o horário do lanche, mas não se demorem demais, porque meus colegas de turno não são muito pacientes, e logo eles estarão aqui...’*

*‘É claro’ responde um dos guardas. ‘É claro’ repetem os outros dois. Então, os guardas saem e fica apenas um, que usando uma chave abre a porta do Pináculo do Templo e entra sorrateiramente.”*

Na verdade, o que aconteceu é que o Doppelganger assumiu a forma do General dos Guardas, para poder entrar no Pináculo do Templo e alterar os votos da Urna de Salomão. Pergunte aos jogadores se eles terão coragem de subir.

*“Então, após subir alguns lances da escada e dois andares, vocês param em frente a uma porta entreaberta, de onde vem um barulho repetitivo. No interior da câmara, sob a luz de uma vela, vocês podem ver, um estranho ser violando a Urna de Salomão: um ser de pele amarelada, esguio e aparentemente ágil, com a cabeça careca. Ele parece retirar os pedaços de madeira originais e substituí-los por outros. Tudo parece extremamente silencioso...”*

*Repentinamente, um forte ruído vem do Templo: parecem ser de uma salva de palmas. Assustado, o ser se apressa e em pouco tempo termina o serviço, assumindo novamente a forma de General dos Guardas. Em pouco tempo ele já está lá embaixo novamente...”*

**Obs.:** o barulho que foi ouvido, era o de Magos aplaudindo o final do enforcamento.

O quê acontece nesse momento depende apenas dos Personagens presentes: talvez eles decidam enfrentar o Doppelganger, acabando com a farsa; ou talvez eles esperem para descobrir qual foi o resultado manipulado; quem sabe eles podem contar o quê eles viram para algum diácono que eles conheçam e confiem. Mas eles têm que ter extrema cautela, pois qualquer movimento em falso pode significar a morte.

## 0 Resultado

Esta parte depende apenas das ações dos Personagens: pois como já foi dito anteriormente, o final da história ainda não foi decidido, mas se nada for feito (e ninguém tiver descoberto a história do Doppelganger), o seguinte evento acontecerá:

*“Todos estão reunidos no Pátio dos Sacerdotes, quando já é noite, minutos antes do jantar ser servido. Todos estão apreensivos para descobrir qual foi o resultado da votação. No meio, os cinco diáconos e o Mago de Salomão estão em posição de lótus, enquanto um servo traz nos braços a preciosa Urna.*

*‘Que a verdadeira justiça seja revelada agora!’ E dizendo isso, o servo para a Urna para o Diácono Leste, que a abriu e iniciou a contagem. Voto à voto, todos acompanham as cerca de 20 escolhas, até o voto final que finalmente decidiria a questão.*

*‘SIM!!!’ disse ele, e nesse momento todos aqueles magos que apoiavam a Cabala levantaram-se e deram vivas de alegria batendo palmas e comemorando. Ao mesmo tempo, os magos que eram contra a Cabala, baixaram suas cabeças em sinal de decepção...”*

A partir desse momento, os Personagens não podem fazer mais nada para alterar os rumos da história, porque o resultado já foi dado.

## E Depois?

Agora, duas coisas podem ter finalmente acontecido:

- **Os planos da Cabala deram certo:** a Cabala será aceita na cidade, e em pouco tempo, 7 representantes da Cabala virão para cá. O Doppelganger (talvez) continuará infiltrado e continuará passando informações importantes sobre o Arkanum Arcanorum para a Cabala.

- **Os planos da Cabala deram errado:** a Cabala foi impedida de entrar na cidade e qualquer membro que ouse descumprir a ordem será retaliado. Talvez o Doppelganger tenha continuado infiltrado e continuará passando informações do Conselho para a Cabala.

Apenas uma coisa não muda em nenhuma das duas opções: os personagens terão conquistado inimigos perigosos e aliados valorosos. Talvez eles tenham ajudado a Cabala e por isso terão proteção dos membros desta, ou talvez tenham ajudado o Mago de Salomão com o seu terrível plano e tiveram o seu apoio.

**Obs.:** se nada contra o Mago de Salomão for feito, ele será temporariamente o Diácono Superior, até que alguma outra votação seja marcada.

## Os Segredos

Agora, todos os segredos e mistérios serão revelados para que o Mestre compreenda melhor o que se passa durante essa aventura:

- **O** Diácono Superior aparentemente era contra a vinda da Cabala para a cidade. Mas foi corrompido pelas propostas de vida eterna feitas pelos Cabalistas e logo decidiu apoiar a vinda deles para a cidade.

- **D**iácono Superior foi assassinado pelo Mago de Salomão com Veneno Negro, que descobrira através de seu diário, que o Diácono Superior poderia estar pensando em apoiar a vinda da Cabala para a cidade.

- **J**á morto, o Diácono Superior foi esfaqueado pelo próprio Sobrinho, que desejava obter as terras e riquezas mundanas do tio.

- **A** fim de deixar a culpa do assassinato recair sobre algum dos Diáconos relacionados com a Cabala, o Mago de Salomão assassina o Diácono das Sombras, fazendo parecer que ele tivesse fugido.

- **U**m Doppelganger, enviado da Cabala, substitui às pressas o Diácono das Sombras, fazendo parecer com que ele estivesse vivo.

- **O**s Investigadores do Templo culpam um criado do Diácono Superior pela autoria do crime e ficam livres desta questão.

- **D**urante o enforcamento, o Doppelganger entra no Pináculo do Templo e violando a Urna, manipula o resultado da votação (que impediriam a vinda da Cabala para a cidade – se o resultado permanecesse o correto).

# Apêndice

O Sumário vai incluir as fichas dos principais NPCs presentes durante essa aventura. Observe que são apenas sugestões, e o Mestre pode alterá-los para que melhor se adaptem na sua campanha. Existe também a descrição de um novo item mágico: Veneno Negro.

## Veneno Negro

Esse Veneno Mágico é extremamente letal. Ele pode ser facilmente misturado em qualquer líquido sem alterar seu gosto, cheiro ou consistência. Ele tem FR 4D, causa 8d6 pontos de dano (e o teste de resistência deve ser feito contra a FR do veneno). Se não causar a morte da vítima, deixa eternas seqüelas no corpo desta. O Veneno Negro é muito caro e raro.

## Mago de Salomão

CON 16, FR 10, DEX 13, AGI 14,  
INT 18, WILL 15, CAR 14, PER 12  
Magister da Ordem de Salomão do 10.º Nível  
#Ataques [1], IP 4 (rituais), PVs 23 + 10  
Adaga +2 48/48 dano 1d6+2  
**Perícias Principais:** Artes (Dança 47%),  
Camuflagem 46%, Ciências (História 46%), Ciências  
Proibidas (Alquimia 30%, Rituais 50%, Oculto 45%),  
Etiqueta 47%, Línguas (Hebraico 30%, Latim 30%,  
Inglês 30%), Manipulação (Intimidação 47%, Lábria  
47%, Tortura 46%), Investigação 52%  
**Magias:** 15 pontos de Magia  
Criar 3, Controlar 2, Entender 4, Luz 2,  
Spiritum 2, Água 1

## Relato, dia 29/02

Eu ainda não tenho certeza, mas as propostas da Cabala são quase irrecusáveis, para alguém tão velho como eu, a idéia de vida eterna é maravilhosa. Mas eu terei um preço a pagar: terei que apoiar a vinda da maldita sociedade para dentro de meus domínios. Ainda não estou muito certo de minha decisão. O Conselho já foi convocado, tenho que me apressar.

**Diácono Superior**

## Sobrinho do Diácono Superior

CON 19, FR 18, DEX 14, AGI 14,  
INT 13, WILL 13, CAR 14, PER 15  
Guerreiro de Salomão do 11.º Nível  
#Ataques [2], IP 5 (armadura), PVs 30 + 44  
Espada Longa (x2) 94/94 dano 1d10+2  
**Perícias Principais:** Armadilhas 64%,  
Camuflagem 72%, Ciências Proibidas (Seres  
Sobrenaturais 90%), Esquiva 94%, Línguas (Latim  
30%, Francês 30%, Hebraico 30%), Rastreo 85%,  
Montaria 84%, Sobrevivência (Deserto 43%, Florestas  
43%), Lutar com Duas Armas [50], Espada Longa  
94/94, Lança 44/49, Adaga 34/34, Arco e Flecha 64/0  
**Magias:** 6 pontos de Fé

## Doppelganger

CON 16, FR 12, DEX 15, AGI 17,  
INT 17, WILL 17, CAR 13, PER 16  
#Ataques [1], IP 3 (pele), PVs 25  
Garra 50/50 dano 1d6  
Espada +2 55/50 dano 1d10+2  
**Habilidade Especial:** *Metamorfose Total*

## Relato, dia 01/03

Agora eu já me decidi, vale a pena eu apoiar os Cabalistas em troca da vida eterna, e é isso que eu vou fazer. Vou pronunciar o meu apoio oficial à Cabala durante a votação de amanhã, e assim, vou logo ganhar a simpatia dos Cabalistas.

Eu só espero que eles cumpram as suas promessas, para que eu possa me tornar um imortal...

**Diácono Superior**

# Templo de Salomão

