



ESTÁGIO EM BIBLIOTECONOMIA

Por Márcio da Silva Kubiach

Um novo dia em Águas Profundas. A vida segue até que um inesperado invasor surge na torre da Ordem Vigilante e interdita uma seção da estrutura. Será que o grupo de heróis conseguirá ajudar sem se meter em problemas?



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura curta para 4 personagens de 2º nível

INTRODUÇÃO

A aventura *Estágio em Biblioteconomia* é uma aventura que pode ser jogada sozinha ou em uma campanha qualquer. Estas páginas contêm toda a aventura assim como a descrição de todas as criaturas e itens necessários para jogá-la.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidos e referenciados quando se repetirem ou novos encontros ocorrerem. Para jogar esta aventura você precisará no mínimo do Livro do Jogador, mas é recomendada a consulta aos três livros básicos do *Dungeons & Dragons 5ª edição*.

CONDUZINDO A AVENTURA

Estágio em Biblioteconomia é uma história curta para quatro personagens de 2º nível e é importante que pelo menos um deles seja mago ou feiticeiro. A aventura acontece na torre da Ordem Vigilante de Magistas & Protetores de Águas Profundas, a principal capital do mundo de *Forgotten Realms* durante o ano de 1372, mas ela pode ocorrer em uma biblioteca de qualquer espaço de qualquer cenário de *Dungeons & Dragons* onde se pratica magia.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a história até o início da aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida e lhe dá uma ampla sensação do que os personagens jogadores devem estar fazendo. Por fim, a Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações que os jogadores podem utilizar para fazer seus personagens entrarem nessa aventura.

PLANO DE FUNDO

Águas Profundas é a cidade mais cosmopolita de Faerûn. É uma das maiores de todo o continente e se destaca como o centro de poder da Costa da Espada, inclusive místico.

Para proteger a cidade e seus habitantes foi fundada a Ordem Vigilante dos Magistas e Protetores, uma guilda de arcanistas fundada em 1317 que assumiu toda a regulação da magia na cidade. A Ordem serve ao Governo, contrata seus próprios membros para proteger a cidade e incentiva os magos e visitantes a serem prudentes.

A Ordem é sediada em uma torre situada no Bairro do Castelo, na Rua dos Sinos no meio do quarteirão, entre a Rua Selduth e o Beco da Fivela. A líder da Ordem Vigilante de Magistas e Protetores de Águas Profundas a partir de 1372 é a maga Mhair Szeltune e qualquer um pode se filiar, desde que aceite os termos e pague a taxa.

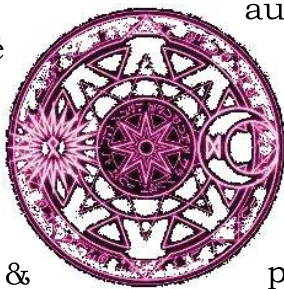
Além de proteger a cidade de perigos místicos a Ordem também ajuda no combate a incêndios, através da invocação de elementais da água, e fornece feitiços a autoridades e pessoas ricas. A guilda obtém seu financiamento funcionando como uma academia de magos e através da prestação de serviços a seus membros.

Entre os serviços à disposição dos membros da ordem está à oferta para compra ou troca de ingredientes e pergaminhos mágicos. Um local para troca de experiências entre os arcanos e também uma ampla e bem servida biblioteca.

E foi na biblioteca da Torre da Ordem que um evento ocorreu há poucos dias. Uma pequena ala, mas bem movimentada, foi isolada devido a uma entidade. Agora a Ordem precisa cuidar disso.

VISÃO GERAL

A aventura *Estágio em Biblioteconomia* é curta e dividida em três partes. Na 1ª parte é feita a introdução/contratação dos personagens jogadores. Na 2ª parte os PJs começam a investigar o que pode estar acontecendo. Já na última parte o grupo entra na ala da biblioteca interditada. A explora, enfrenta criaturas do tipo Sombra e é atacado por um Poltergeist. Para derrotá-lo o grupo precisa achar um pergaminho de *Ver o Invisível* e podem achar o alçapão onde está o corpo do responsável pelo incidente junto a itens mágicos e livros roubados.



GANCHO DE AVENTURA

A Ordem Vigilante tem um problema que ela quer resolver e vai procurar quem possa fazê-lo. Para isso a primeira possibilidade é de contratar aventureiros sem vínculo com a Ordem. A oferta é pública, mas depois de atendida a Ordem vai selecionar quem ela deseja para o serviço e só aí informar o que está ocorrendo e o que deve ser feito.

A segunda possibilidade é buscar entre os próprios membros ativos alguém apto para resolver a situação. A direção da Ordem entende que essa situação pode ser uma oportunidade para testar e promover os membros mais capazes ou mesmo como rito de entrada para novos integrantes.

PARTE 1: CONTRATAMOS

Ordem Vigilante de Magistas e Protetores de Águas Profundas está a procura de aventureiros. A ordem dará preferência a magos, bruxos e feiticeiros, mas aceitará qualquer um que se mostrar ou provar apto.

A procura começa a partir da torre. Arcanos recém chegados podem ser convidados e podem indicar aliados. Se não surgir ninguém aprendizes da Ordem saem à rua para procurar candidatos, sempre com a preferência por usuários de magia.

A oferta é de um contrato de prestação de serviços à Ordem em sua torre com o pagamento de 15po por PJ. Caso aceitem os personagens devem se apresentar na torre.

A Torre da Ordem possui quatro andares, foi construída em pedra e é cercada por uma cerca mágica verde que exibe os símbolos de Mystra e Azuth. A entrada da torre é guardada por golens e a construção é protegida por armadilhas conjuradas.

Todos são bem vindos. Vocês estão aqui porque uma pequena ala da biblioteca está interditada. Algum tipo entidade ou invasor ali se instalou e ataca quem a frequenta. Por favor, sigam para a biblioteca. O bibliotecário os guiará.

Uma vez na sede da Ordem eles são levados à presença de Mhair Szeltune, a líder da guilda e maga muito respeitada. Ela os saúda, esclarece suas dúvidas e os encaminha para a biblioteca.

PARTE 2: INVESTIGAÇÃO

Após deixarem a conferência com a líder da guilda os PJs são levados até a biblioteca. Ali o bibliotecário irá ajudá-los. Os PJs podem realizar uma curta investigação e quando prontos serão levados até a porta selada que dá acesso a ala interditada.

Se questionarem se alguém desapareceu o bibliotecário responderá afirmativamente. Desde a interdição o bibliotecário em treinamento (vulgo estagiário) chamado **Rodblac** está desaparecido.

Se o seu quarto for revistado eles não acharão nada de interessante, até revirarem um grande livro em cima de sua cama. Esse livro é oco e provavelmente é utilizado para esconder objetos, como outros livros.

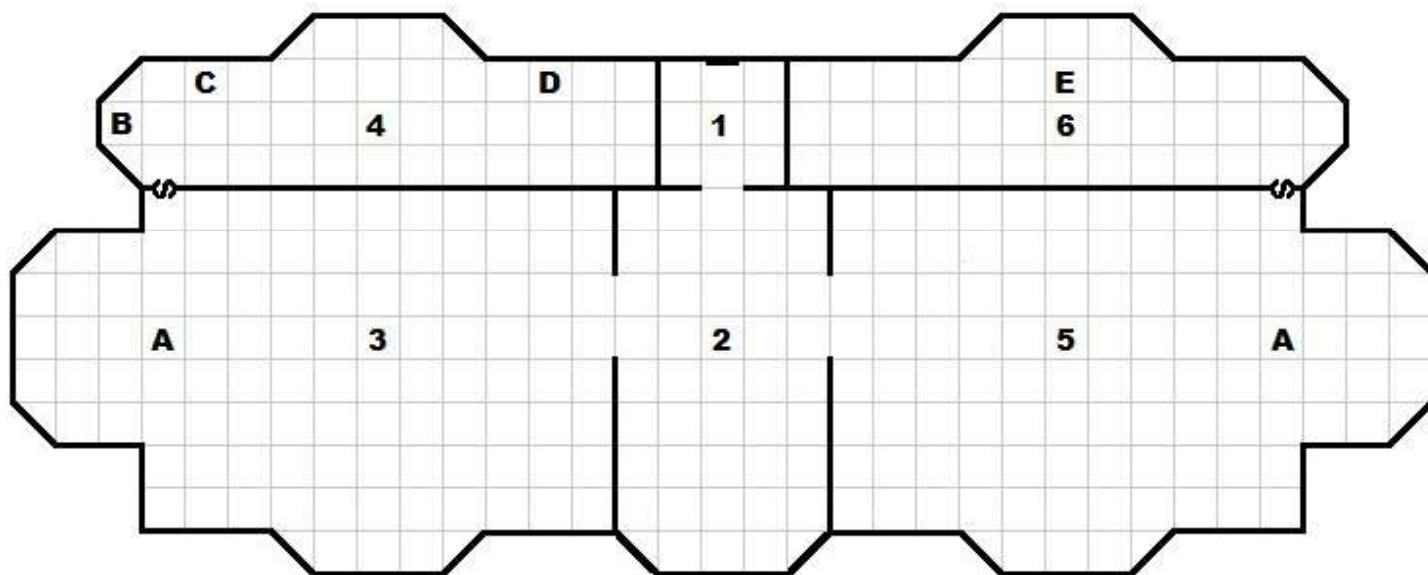
Se for questionado se falta algo a princípio a resposta é negativa. Apenas com um trabalho de conferência (que demora 1 ou 2 dias) é que vai ser constatada a falta de vários livros de necromancia.

Sobre o Rodblac que descobrirão é que ele é de uma família rica de Inverno Remoto, cidade que fica ao sudeste da Costa da Espada e que enfrentou uma praga mágica. Que ele está aqui há pouco mais de 6 meses e que pouco falava. Questionando alunos e outras pessoas descobrem, por fim, que ele é muito dedicado aos livros e ao seu trabalho e que evita conversas.

PARTE 3: A BIBLIOTECA

Quando os jogadores decidirem entrar no ala fechada o bibliotecário irá levar o grupo até a porta trancada e permitir o acesso.

A ala é destinada a estudos iniciais. Possui livros e espaço para ler, alguns artefatos para admirar e um grande depósito de pergaminhos mágicos com mágicas de 1º, 2º e 3º círculos, escritos pelos alunos (como forma de aprendizagem) e professores e destinados ao treinamento e pesquisa.



Características Gerais

A ala interditada é um pequeno pedaço da biblioteca da Ordem. Possui várias estantes de livros e alguns locais para leitura.

Teto. O teto está a 2,4m de altura.

Portas. Além da porta de entrada há apenas outras duas portas camufladas que não estão trancadas.

Luz. Existe uma luz ambiente de origem mágica, mas ela está fraca e um jogo de sombras inunda todas as salas.

Histórico

Quando a torre foi erguida foi pensada a instalação de uma vasta biblioteca. O espaço para isso foi reservado, mas conforme as atividades da guilda se desenvolveram a biblioteca passou por muitas reorganizações e readaptações.

Antes e hoje a biblioteca da Ordem Vigilante de Magistas e Protetores é muito conhecida, atraindo estudante de todo a Faerûn. O acesso a ela é uma fonte de receita para a guilda, é disposta pelos quatro andares da torre e guarda volumes incomuns sobre todas as escolas de magia.

Situação Atual

Poucos dias atrás todos os usuários dessa ala passaram a ser atacados por objetos voadores e ao identificarem a atuação algum tipo de entidade sobrenatural ela foi interditada. Essa situação permanece. A ala fechada está trazendo prejuízos e a guilda deseja resolver isso sem chamar a atenção.

Área 1 – Antessala

Depois de deixar a porta selada para trás vocês estão em uma pequena sala com uma porta à frente a vários quadros guarnecendo as paredes.

O acesso a essa parte da biblioteca se dá através de uma pequena antessala. Nas paredes há quadros e pinturas de pessoas homenageadas, nada mais. Aqui já é possível sentir uma corrente de ar frio.

Área 2 – Sala do Bibliotecário

À frente de vocês se revela uma ampla sala com duas portas e uma bela mesa central. Há pilhas de livros em todos os cantos e na mesa. É aqui que o bibliotecário desta seção trabalha. A luz parece diminuir e há um ar gelado.

Esta é a sala de trabalho do bibliotecário. Centralizada, possui portas de acesso (destrancadas) para as alas leste e oeste que é onde está a maior parte do acervo.

Existem alguns quadros, um relógio e pilhas de livros, nada mais. Na mesa há ainda o livro de registro de empréstimos que também não conta com nada interessante.

Enquanto o grupo permanecer nesta sala nada de fato acontecerá. **O grupo começará a ser perseguido por um poltergeist (veja o quadro a seguir) assim que qualquer personagem pisar na área 3 ou na área 5.**

Poltergeist

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 0m, voo 15 m (pairar)

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
1(-5)	14(+2)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	11(+0)

Resistência a Dano: ácido, gélido, ígneo, elétrico, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidade a Dano necrótico, venenoso.

Imunidade à Condição agarrado, caído, contido, enfeitiçado, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado e petrificado.

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas compreende Comum, Elfico, Draconico, Abissal e Silvestre, mas não fala.

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Invisibilidade. O poltergeist é invisível.

Movimento Incorpóreo. Ele pode se mover através de outras criaturas e objetos como se estivesse em terreno difícil. Sofre 5 (1d10) de dano energético se terminar seu turno dentro de um objeto.

Sensibilidade à Luz Solar. Possui desvantagem em jogadas de ataque e teste de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão se estiver sob luz solar.

Ações

Pancada Energética. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. **Dano:** 10 (3d6) energético.

Impulso Telecinético. O poltergeist tem como alvo uma criatura ou objeto sem ser usado a até 9m. A criatura deve ter tamanho médio ou menor e o objeto ter até 70 kg. Se o alvo for um personagem teste Carisma do poltergeist contra a Força do alvo. Se o poltergeist ganhar ele o arremessa a até 9m, incluindo para cima. Se colidir sofre 1d6 de dano para cada 3m. Se o alvo for um objeto ele o arremessa a até 9m. Se arremessado contra um alvo (+4 para acertar) o objeto causa 5 (2d4) de dano contundente em caso de acerto.

Este poltergeist nasceu do choque de retorno que o aprendiz Rodblac provocou. Feito do que restou da sua alma ele é movido por ódio irracional e tristeza e não parará até ter expulsado ou matado todos os seres viventes desta ala.

Uma vez que ele comece a perseguir os PJs no final de todas as rodadas sorteie um dos personagens. Aquele que for sorteado será atacado com a habilidade Impulso Telecinético, às vezes atingido por algo (como um livro), às vezes sendo arremessado contra a parede ou teto.

A estratégia do poltergeist é simples: ele fica fora do alcance, protegido pela distância e pela sua invisibilidade, enquanto causa dano até que todos estejam mortos ou fujam. Ele não sairá dessa ala da biblioteca, atacará qualquer um que entrar nessa seção e permanecerá aqui pelo resto da eternidade.

Área 3 – Subsetor Oeste

Aqui é onde fica o acervo de livros. História da magia, das escolas e de alguns dos grandes arcanos são os assuntos dos livros. Existem grandes estantes junto às paredes e ao fundo há uma pequena mesa com cadeiras para estudo (ou um carteador).

Assim que um personagem avançar e chegar ao centro todos que estiverem nessa sala serão atacados por 4 sombras que estão ocultas nas estantes à volta.

Sombra

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 16 (9d8+18)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14(+2)	13(+1)	6(-2)	10(+0)	8(-1)

Perícias: Furtividade +4 (+6 na meia-luz ou escuridão)

Vulnerabilidade a Dano: radiante

Resistência a Dano: ácido, gélido, ígneo, elétrico, trovejante; contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos.

Imunidade a Dano necrótico, venenoso.

Imunidade à Condição amedrontado, agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, paralisado, petrificado.

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas -

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Amorfo. A sombra pode se mover através de espaços de até 2,5cm sem se espremer.

Fraqueza à Luz Solar. Possui desvantagem em jogadas de ataque, teste de Habilidade e Salvaguardas sob luz solar.

Furtividade nas Sombras. Na meia-luz ou escuridão a sombra pode executar ação Esconder como uma ação bônus.

Ações

Dreno de Força. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 9 (2d6+2) necrótico e o valor de Força do alvo é reduzido em 1d4. O alvo morre se a Força cair a 0 e a redução perdura até um descanso longo ou curto. Se um humanóide não-maligno morrer por esse ataque uma sombra se ergue em 1d4 horas.

Estas sombras nasceram do choque de retorno que o aprendiz Rodblac provocou. O choque foi tão forte que a sombra do aprendiz foi partida em quatro pedaços que se transformaram nessas cruéis criaturas. As sombras lutarão até a sua destruição e se os personagens tentarem fugir elas os perseguirão, mas, assim como o poltergeist, não deixarão esta seção da biblioteca da Ordem por nenhum motivo.

Além das criaturas essa sala esconde outro perigo, uma armadilha mágica. O choque de retorno moldado pela mente torcida pelo sofrimento manifestou no plano material uma área mágica que afeta qualquer um que pisá-la.

Armadilha A

O choque de retorno criou uma armadilha terrível com magia residual que ataca a mente e a alma dos vivos. No chão, **no quadrado marcado com “a” no mapa (que existe nas áreas 3 e 5)**, está desenhado um grifo mágico quase invisível que só pode ser encontrado com um teste bem sucedido de **Inteligência (Arcanismo ou Investigação) CD 13**. A magia **Detectar Magia** a revela e informa que a magia que predomina é da escola do Encantamento.

A armadilha dispara quando um personagem pisa no quadrado onde o grifo está desenhado e afeta apenas quem a disparou. Quem disparou a armadilha deve ser bem sucedido em uma **Salvaguarda de Sabedoria CD 13** ou será afetado **durante 1 minuto**. Se falhar a vítima sofre um efeito semelhante à insanidade. O movimento da vítima passa a ser errático (o DM controla o PJ), sua fala passa a ser incoerente e não consegue ler ou escrever, além do principal efeito que é um tipo de ilusão mental.

A vítima afetada tem sua **Fraqueza** aplicada imediatamente, da pior forma possível, na forma de uma ilusão que ocorre apenas na sua mente. Se houver personagens a menos de 3m da vítima eles estarão incluídos na ilusão, o que pode ou não resultar em dano físico (por exemplo, os outros PJ podem tentar segurar a vítima até os efeitos passarem e ela pode ver isso como inimigos tentando subjugar-la).

Sofrer dano, ser agarrado, gritos ou outras intervenções não encerram os efeitos. Antes do fim de 1 minuto o efeito só pode ser encerrado por magia, como **Remover Maldição** ou **Dissipar Magia**, ou deixando quem disparou a armadilha inconsciente por qualquer quantidade de tempo e meio.

A ilusão mental explorará a mente da vítima. O cenário criado é crível enquanto durar não há outros testes. A vítima precisa **interpretar sua Fraqueza** dentro da ilusão criada conforme a situação formulada.

Alguns exemplos são: com a fraqueza *O meu ódio pelos meus inimigos é cego e irracional* o personagem jogador afetado vê inimigos à sua volta que estão prontos para atacá-lo. Se houver outros PJs eles serão vistos como inimigos que também estão prestes a atacá-lo!

Em *A maioria das pessoas grita e foge quando vê um demônio*. *Eu paro e tomo notas sobre sua anatomia* o PJ se vê em uma biblioteca com conhecimento raro e que está prestes a ser aniquilada. Ele está achando as respostas que ele procura, mas ele precisa de mais tempo, e não há tempo.

E em *Eu tenho pouco respeito por quem não é um guerreiro colocado à prova* o PJ se vê à volta de seus pais, filhos, amigos e/ou companheiros, e eles falam abertamente de seus fracassos em combate e de como covardemente fugiram.

Seja qual for a ilusão **aquele que disparou a armadilha e falhou no teste de Salvaguarda sofre 2d10 pontos de dano necrótico, ou o dobro** disso se, no julgamento do Mestre, a **Fraqueza** não foi interpretada durante o delírio. O grifo pode ser desarmado com um teste bem sucedido em **Inteligência (Arcanismo) CD 13, mas uma falha dispara a armadilha!** A magia **Dissipar Magia** destrói a armadilha.

Prêmio em XP. Se a armadilha for desarmada ou destruída, sem ser acionada por nenhum personagem, o grupo recebe 450 XP.

O último segredo que a essa sala guarda é uma porta camuflada que leva à **Área 4**. Essa porta está no canto, abre para dentro e pode ser encontrada por qualquer um com o **escore 12** ou maior em Percepção Passiva. Ela também pode ser encontrada com um sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 12.

Área 4 – Acervo Restrito

A porta secreta revela uma sala com um astrolábio místico gigante e muitas estantes cheias de pergaminhos.

Esta sala é um depósito de pergaminhos mágicos. Eles são usados pelos alunos e professores e são produzidas exatamente pelos alunos e professores durante as aulas.

Na marcação “B” há uma estante com 1 pergaminho de cada truque e magia de 1º círculo da lista de magias de mago que existem no Livro do Jogador. Na marcação “C” a estante traz 1 pergaminho de cada magia de 2º círculo e na marcação “D” são pergaminhos de magias de 3º círculo, um por magia contida no Livro do Jogador de mago, além de livros sobre essas magias.

Os magos da Ordem irão admitir o uso desses pergaminhos pra resolver a situação, mas não permitirão que os PJs os levem (apesar que eles venderão os pergaminhos, se os PJ quiserem comprar). Além de usos ofensivos óbvios, **se espera que os PJs usem o pergaminho de Ver o Invisível para poderem efetivamente lutar e destruir o poltergeist que os persegue** (mas qualquer solução para lutar contra inimigos invisíveis pode ser usada).

Área 5 – Subsetor Leste

Aqui fica outra parte do extenso acervo da Ordem. História das grandes cidades e governantes notáveis, o papel da magia para tomada de decisões e livros sobre os diversos usos da magia em todos os ramos da vida em comunidade são os assuntos.

Ao fundo há um pequeno espaço para o treino de rituais (especialmente apreciado por bruxos), pilhas de livros espalhados e um grande catálogo dos livros do acervo.

Na **marcação “A” há uma armadilha mágica idêntica a da área 3**. Consulte a descrição da Armadilha A (na página anterior) para detalhes.

Por fim, aqui também existe uma porta camuflada. Ela leva à **Área 6** e pode ser encontrada com um **escore 12** ou maior em Percepção Passiva ou através de um sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 12.

Área 6 – Arquivo

A porta camuflada dá acesso a uma sala com livros antigos, um grande esqueleto de algum tipo de dragão e correspondência arquivada. Muitas cartas, notícias e boatos endereçados à Ordem e classificados como de baixa prioridade permanecem aqui aguardando que alguém os analise.

O local marcado com “E” é onde está montado o esqueleto do dragão e logo abaixo dele há um alçapão escondido. Esse alçapão pode ser encontrado por personagens com escore 14 ou maior em Percepção Passiva ou ser achado com um sucesso em Sabedoria (Percepção) CD 14.

Ao ser aberto esse alçapão revela uma câmara que mal cabe uma pessoa. Ali está o corpo de **Rodblac**. Além do aprendiz há vários livros de magia, todos surrupiados da biblioteca da Ordem. Aparentemente ele tentou realizar algum tipo de ritual necromântico muito poderoso. Algo deu errado e o choque de retorno o matou, transformou sua alma em um espectro, partiu sua sombra em 4 pedaços e animou.

Além do corpo e dos livros Rodblac trouxe alguns itens mágicos próprios na tentativa de proteger-se, mas que ou não adiantaram ou ele não teve oportunidade de usar. Junto ao corpo estão uma Bolsa Cabe Tudo (descrita no Livro do Mestre, pg. 160), um Orbe Flutuante (pg. 198), um Anel de Proteção +1 (pg. 153), um Manto de Proteção +1 (pg. 194) e um Pergaminho de Círculo de Proteção (Mortos-Vivos, pg. 199).

FINAL

A aventura se encaminhará para o final com a destruição do poltergeist em que a alma do aprendiz de bibliotecário se tornou. Com o espectro destruído pode ser que ainda reste encontrar o esconderijo de Rodblac. Sendo os PJs bem sucedido ou não em achar o alçapão a aventura chega ao fim.

Já na sala da líder da guilda Mhair Szeltune ficará muito satisfeita. Pagará o combinado e permitirá que o grupo fique com os itens mágicos encontrados (se o alçapão foi encontrado).

Por fim, se algum PJ tiver pegado algum pergaminho Szeltune o confrontará e exigirá a devolução ou a compra. Cada pergaminho custa 60po (truques e 1º círculo), 150po (2º círculo) e 375po (3º círculo).



Moral da Estória

O jovem Rodblac veio de uma família rica da cidade Inverno Remoto. Estudou para ser um mago e viu muita morte e destruição pela praga mística Morte das Lamentações. Quando surgiu a chance de trabalhar na Ordem Vigilante de Magistas e Protetores de Águas Profundas ele a agarrou.

Em seis meses de trabalho o aprendiz de bibliotecário não se destacou em nenhuma área, apenas realizando um trabalho satisfatório. A verdade é que Rodblac tinha seus próprios planos. Não descuidava do seu trabalho, mas o seu esforço extra não estava nele empenhado.

Testemunha ocular das mortes provocadas pela doença mágica nos meses de Tarsakh e Mirtul de 1372 ele estava convencido que sua origem estava na necromancia e que através dela obteria respostas. E o que mais ele desejava era levar seu ódio aos mestres da infecção.

Desde o primeiro dia ele reuniu o máximo de informações sobre qualquer magia que manipulasse a morte. Chegou à conclusão que poderia descobrir os verdadeiros responsáveis pela praga, mas mais importante que isso, ele poderia ter acesso a poder sobre a vida e a morte que ele nunca imaginou sequer existir.

Seduzido, Rodblac começou a reunir livros e pergaminhos antigos. Os escondia dentro de livros falsos e da sua bolsa mágica. Comprou itens mágicos que julgou capazes de protegê-lo e decidiu usar um antigo porão para testar seus novos poderes.

Finalmente, há poucos dias, tentou usar o que julgou dominar. Ao combinar feitiços provocou um choque de retorno que não apenas o matou e partiu sua sombra como o condenou a assombrar essa ala como um espectro por toda a eternidade.

Os dias que seguiram foram para a Ordem constrangedores. A guilda se comprometeu em proteger a cidade de incidentes mágicos, e agora ela tinha um. Ainda assim era necessário manter as aparências. Estava tudo sobre controle e a Ordem resolverá seus problemas como sempre fez.



POSSIBILIDADES...

Vista a aventura *Estágio em Biblioteconomia* a seguir há alguns pontos de discussão e outras sugestões. O GM pode abordá-las para alterar ou expandir elementos e explorar possibilidades de continuação.

Ganchos

Existem duas oportunidades para plantar ganchos para novas aventuras: a primeira está na área 6, e segunda está na Bolsa Cabe

Tudo que Rodblac carregava.

Na área 6 há uma mesa e estantes com papéis, cartas e mapas espalhados de todas as regiões de Faerûn. Alguns desses documentos foram revirados por Rodblac que buscava qualquer forma de poder. No meio dessa papelada pode haver ganchos para novas aventuras, como a localização de tesouros ou antigas fontes de magia.

Já a bolsa mágica que o aprendiz tinha é capaz de carregar uma grande quantidade de objetos e entre eles pode haver algo. Um pergaminho ou mapa, um contrato ou uma carta pode trazer elementos para uma nova aventura. Mesmo algum tempo depois dessa aventura pode-se simplesmente “achar” um desses registros ao manipular a bolsa que até então não tinha sido encontrado.

De acordo com a motivação de Rodblac essas novas buscas podem incluir a procura por mais poder, envolver Inverno Remoto ou sua vingança contra quem a atacou.

