

Aventura Pronta

A TORRE DE CRISTAL

Ricardo Amaral

2016

A Torre de Cristal

O vale das sombras era um lugar inóspito e perigoso outrora. A luz não incidia ali pois o vale é totalmente encoberto por nuvens espessas. O frio e a escuridão foram locais perfeitos para abrigar criaturas perigosas e traiçoeiras. Entretanto, séculos atrás, os antigos construtores ergueram, ali, uma enorme torre de pedras de forma que pudesse atravessar as nuvens até o ponto em que os raios do Sol pudessem tocá-la. Em seu cume, uma poderosa lente foi instalada, de modo que a luz pudesse penetrar pelo interior da torre e ser irradiada por diversos espelhos que foram colocados ao longo de sua extensão. Desde esse dia, nunca mais as sombras aterrorizaram a região. Mas, de repente, algo terrível aconteceu e a luz deixou de brilhar no vale das sombras. Cabe aos aventureiros descobrir o que aconteceu à torre e sua lente, antes que as criaturas sombrias retomem a posse daquele lugar.

Duração da atividade: 05 horas aulas

Disciplinas: Física, Biologia, Geografia.

Introdução

A Torre de Cristal é uma aventura para 5 personagens, conforme a descrição de cada um deles, no final desse livro. Entretanto, o professor pode ajustá-la para um número menor de jogadores, sendo obrigatória a presença da Inventora e do Guerreiro.

Antes de iniciar a aventura, apresente as regras do sistema RPG na Escola, de acordo com o livro base. Faça cópias dos dados dos personagens dos jogadores (profissão, vitalidade, item inicial, habilidades e histórico) e entregue aos jogadores com antecedência, para que completem as fichas de personagens em branco.

A ficha de personagem em branco pode ser baixada gratuitamente no site www.rpgnescola.com.br e impressas para que sejam entregues aos jogadores.

Informações Pedagógicas

Disciplinas envolvidas:

Vamos utilizar essa história como pano de fundo para apresentar aos alunos situações ligadas a conceitos de **Física** (reflexão, refração e dispersão da luz na óptica geométrica). Também serão apresentados ganchos para a discussão de conceitos em **Biologia** (Fotossíntese, mutação e evolução dos seres vivos) e **Geografia** (relevo, ciclo da água, clima).

É importante salientar que, nesta história, todos os personagens e o enredo são fictícios.

O professor pode optar por desenvolver todos os problemas apresentados no jogo, escolher apenas aqueles que estão diretamente relacionados com sua disciplina ou até mesmo utilizar a aventura simplesmente como atividade lúdica, sem explorar os conteúdos nela implícitos.

Duração da aventura:

Esta aventura foi escrita para ser vivenciada durante 6 horas-aula, em três cenas divididas em 3 encontros de 2 horas-aula, cada.

1º Encontro (1 horas-aula): Explicar regras; Cena 1.

2º Encontro (2 horas-aula): Cenas 2 e 3.

3º Encontro (2 horas-aula): Cenas 4 e 5.

No entanto, o professor tem a liberdade de adequar a aventura a uma quantidade maior ou menor de aulas, a seu critério.

Ambientação

O mestre deve apresentar o cenário da aventura para cada personagem. O vale das sombras é localizado numa área de 400 km². O acesso para o seu interior se dá a partir de diversas pequenas estradas de barro que descem serpenteando as costas das íngremes montanhas que cercam todo o lugar. Ao todo, 3 vilarejos surgiram no vale desde a construção da Torre de Cristal, vários séculos atrás. A Torre pode ser vista de qualquer ponto do vale, imponente, cortando o céu e perdendo-se de vista em meio às imensas nuvens que se amontoam de um canto a outro do vale, impedindo que o céu seja visto, em qualquer época do ano.

O vale é cercado de florestas úmidas, pois chove boa parte do ano. Dois rios atravessam o vale, com suas nascentes no alto das montanhas. A temperatura oscila entre 12° à noite, e 20° durante o dia, quando a luz do sol é irradiada através da Torre de Cristal para todos os pontos, sempre entre as 8h até as 16h, quando rapidamente todo o vale escurece.

A Torre fica no centro do vale, e as vilas ficam em sua volta. A mais próxima, fica há cerca de 5 km, enquanto a mais distante, algo em torno de 10 km de sua base.

Exatamente por não receber luz direta do Sol, o vale é o único lugar do reino em que podem ser cultivados os nakys, uma espécie de fruta muito doce e extremamente sensível ao Sol. Uma iguaria valiosa que é distribuída para todas as regiões fora do vale. Várias fazendas de nakys cultivam o fruto no vale, principalmente às margens dos rios. Foi por causa dessas condições únicas que as vilas surgiram, mas não foi por causa dos nakys que a torre foi construída.

A origem de sua construção, realmente ninguém sabe em detalhes. Lendas antigas dizem que o vale era reduto de criaturas malignas e perigosas que se aproveitavam da escuridão e do frio para se abrigarem do calor do verão. Entretanto, quando o inverno chegava, essas criaturas ultrapassavam os limites do vale, aterrorizando grande parte do reino. Então, um grupo de antigos construtores teria conseguido mobilizar todo o reino para que fosse erguida a Torre de Cristal. Foram perdidas muitas vidas, na construção da torre e mais ainda nas lutas contra as criaturas que tentavam impedir seu erguimento. Depois de muitos anos, a torre foi, enfim, erguida, e ao iluminar o vale, afugentou todos os seres sombrios do reino para sempre.

Um passo além...

GEOGRAFIA

1) O professor poderá explorar em suas aulas sobre em que condições um vale poderia permanecer encoberto por nuvens indefinidamente e quais as consequências de uma situação como essa para todo o ambiente geográfico.
2) O professor pode discutir sobre a produção agrícola relacionada ao clima de uma região.

BIOLOGIA

O professor poderá discutir com os alunos como deveria ser o vale sem a incidência do Sol e discutir sobre sua importância entre todos os seres vivos.

CENA 1: Dias de escuridão

O Mestre deve iniciar a aventura, inserindo cada um dos personagens em suas vidas cotidianas, a seu critério, utilizando como ponto de partida as histórias de vida de cada um deles. Depois de inseridos, o mestre deve iniciar a narrativa, de acordo com o texto que segue.

Depois de séculos, a luz não brilhou naquele dia. Os administradores das três vilas enviaram suas tropas para a torre imediatamente, mas três dias se passaram e ninguém voltou. Observadores foram enviados à sua base, mas ali só reina o silêncio. Sem berrante, sem gritos, sem sussurros.

Nos limites do vale, alguns fazendeiros já fazem relatos de uivos estranhos no meio da escuridão e plantações devastadas por algo que ninguém conhece. As trevas reinam soberanas no vale. Com a falta da luz, as temperaturas começaram a cair bruscamente. O desespero começa a tomar lugar e o prefeito resolveu chamar todos para uma reunião na praça da vila principal.

As tochas de fogo dançam em meio ao vento frio que assola a região. Já é difícil saber se é dia ou noite. Vocês se espremem entre os demais para ouvir o que o prefeito está dizendo.

Nesse ponto, o mestre faz o discurso do prefeito, informando que está formando um grupo para investigar o que está acontecendo, mas que não pode enviar mais guardas para fora da vila, devido aos problemas que a escuridão tem trazido. Então, ele procura por voluntários que possam subir na torre e tentar reverter a situação. Não há nenhuma informação sobre o funcionamento da torre. Sr. Walter, o único homem que já subiu até o topo e que fazia a manutenção anual das engrenagens da torre nos últimos 40 anos, está desaparecido há dois dias. Informa sobre os perigos e mistérios que envolvem essa missão, mas que serão lembrados como heróis caso consigam obter algum sucesso. Os voluntários terão acesso a todo o recurso que a vila puder oferecer. Sobre o cotidiano na vila, orienta que ninguém ande pelas ruas sozinho, pois não sabemos o que podemos encontrar nas esquinas nessa escuridão.

Ao aceitarem o convite, cada um por suas motivações, o grupo deverá preparar sua excursão até a Torre. Buscar informações, investigar as histórias acerca do lugar. Preparar provisões e armamentos. Cada personagem volta para suas casas, devendo comparecer à prefeitura no dia seguinte.

O prefeito pouco saberá a respeito. Alguns anciãos da vila podem contar antigas histórias sobre a torre. Na casa do velho engenheiro, poderão encontrar alguns papéis e anotações sobre a torre.

Os aventureiros não são velhos amigos. Alguns se conhecem apenas de vista.

Locais onde poderão obter informações:

A taverna da Vila – Sempre há o que descobrir numa taverna repleta de bêbados com a língua solta. Talvez, se enturmando e pagando alguns drinques, algum velho soldado aposentado poderá falar sobre a Torre e seus mistérios.

A depender da habilidade do personagem, ele poderá ouvir histórias de como à noite, a torre é um lugar frio e escuro. Durante o dia, é quente como o inferno na terra. Quem já montou guarda, sabe que ela tem vontade própria! Ela não aceita que estranhos escalem por suas entranhas, a não ser com ordem do engenheiro. Todos que tentaram passar do segundo nível, sem a autorização do engenheiro, acabaram morrendo em quedas altíssimas, ou são queimados vivos pela fúria da torre em dias de sol. Alguns subiram para nunca mais voltar. Foram aprisionados vivos em suas paredes espessas. Durante as noites mais frias, pode-se ouvir os sussurros de suas almas ecoando nos salões vazios da torre.

Nessa conversa, podem saber dados mais específicos da torre. Sua altura (1.500 m), o diâmetro de sua base, circular (100 metros), com paredes grossas de pedra, com 10 metros de espessura.

Seu vão central é oco, com pisos intermediários e milhares de degraus em caracol interno, mas existem elevadores manuais entre cada um dos pavimentos. Existem apenas 2 entradas para a Torre: as entradas Leste e Oeste. Estas ficam permanentemente fechadas e apenas o engenheiro de manutenção e as guarnições de guarda possuem as chaves que abrem suas portas.

Para proteger a Torre, guarnições são colocadas no térreo e no primeiro piso, cada uma com 10 dos melhores guerreiros do vale. Cada tropa é substituída a cada 8 dias. Em caso de emergência, no piso do primeiro andar foi instalado um poderoso berrante que deve ser soprado no caso de ataques à torre, permitindo que outros soldados das vilas próximas possam reforçar a guarda da torre.

Entretanto, nunca ninguém sobe até o topo. Apenas o engenheiro, responsável pela manutenção da estrutura que irradia a luz, sobe até lá uma vez ao ano. E já fazem mais de 10 meses que ele fez sua última escalada.

A casa do ancião mais antigo – Velhas histórias parecem criar mais vida quando contadas pelos antigos anciões. Alguma lenda fantasiosa ou simplesmente adormecida pode ser a diferença entre a vida e a morte num lugar como a Torre.

[Criaturas] Histórias contam que um grande mal ainda habita o vale, escondida nas profundas cavernas das montanhas geladas, desejoso de voltar à circular livremente o vale, nas sombras. Seriam criaturas imensas, com garras mortais. Elas se orientariam pelo olfato e pela audição, pois seriam criaturas com grande limitação visual, devido os tempos de escuridão. Qualquer pequeno feixe de luz os deixariam perturbados. Dizem que essas criaturas desenvolveram inteligência e anseiam em retomar o controle do vale. Seu uivo é tão assustador que paralisa as pessoas, só voltando à vida com massagem no coração!

[Torre] A cada 20 anos, as vilas do vale fazem uma competição de conhecimentos entre seus cidadãos para escolher um representante que participará de uma competição final, em que apenas o vencedor herdará o posto de Engenheiro da torre: Aquele que ficará com a missão de realizar sua manutenção anual. É um cargo de muito prestígio no vale, pois o Engenheiro tem algumas regalias especiais. Ele não desempenha qualquer outra atividade no vale, e é muito bem recompensado por sua função. É visto como homem de grande sabedoria e suas opiniões são muito bem recebidas pelos administradores de cada vila.

[Inimigos] Os homens que não ganham a competição são incumbidos de auxiliar o engenheiro. Entretanto, após a última competição, um dos perdedores renegou o cargo e fugiu para a floresta, prometendo anos difíceis para o Sr. Walter, atual engenheiro da torre. Isso aconteceu há quase 20 anos atrás. O homem não foi visto desde então. Seu nome era Cláukios.

A casa do velho engenheiro – Papéis amarelados com desenhos sobre a Torre e um diário de viagem podem ser encontrados, além de ferramentas específicas para a manutenção da Torre.

Sobre os mantimentos necessários para subir a torre, os aventureiros devem descrever o que necessitam e o narrador usará o bom senso para dizer se tais itens são possíveis ou não. Os jogadores devem pensar em armamentos, alimentos, água, mantas contra o frio, cordas e outros itens do tipo. Quanto maior o peso que decidirem levar, mais rapidamente ficarão cansados durante a subida.

CENA 2: Hora de partir

Quando, finalmente, se reunirem em frente à prefeitura, recebem alguns presentes: o taverneiro lhes dá um prato com peito de cervo temperado com castanhas, e um dos plantadores de nakis, entrega uma cesta repleta dessas frutas suculentas. Isso é uma honra imensa, pois as frutas são caríssimas. Apenas as famílias mais abastadas já puderam experimentar o seu sabor.

O prefeito falará, em alta voz, aos curiosos que foram ver a partida do grupo:

Amigos! Hoje é um dia memorável para todo o vale das sombras. Esse grupo é a nossa resposta às nossas orações. Saem, hoje, como intrépidos aventureiros para retornarem como verdadeiros heróis!

Em seguida, desce a escadaria até os PJ's e sussurra assustado:

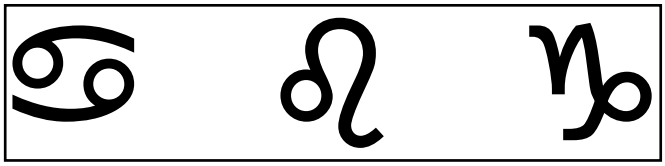
Espero que eu esteja profetizando e que vocês saibam o que estão fazendo! Uma guarnição de 10 homens os acompanharão até a torre, fazendo sua guarda.

Em seguida, os PJ's seguem pela estrada, com suas tochas acesas. O vento frio sopra com força e a escuridão parece ainda maior quando se afastam da vila.

À medida que vão entrando cada vez mais na floresta, os sentidos podem ficar mais apurados. Um sucesso num teste de sobrevivência na mata ou rastreamento fará perceberem que alguns galhos quebrados na margem da estrada podem indicar que alguém saiu da trilha e entrou na mata há poucos dias. Um cheiro forte de carne apodrecida, no entanto, é um convite a se afastarem do lugar.

Entretanto, decidindo sair da trilha um pouco, encontrarão, entre algumas rochas, o que parece ser um corpo em decomposição. Faltam-lhe os membros inferiores, apenas conseguem localizar da cintura para cima. Muitos rastros de sangue no chão e nas pedras, como se aquela pessoa tentasse fugir de alguma coisa. Numa das pedras ao lado do corpo, podem encontrar uma inscrição: "protejam o livro. Estão voltando. Não estão sós"

Observando mais de perto, conseguem identificar o corpo como sendo do velho engenheiro. Se mexerem no corpo e suas roupas, encontrarão uma corda com uma grande chave, presa a seu pescoço. Nos bolsos da jaqueta, encontram algumas anotações com símbolos estranhos:



Após algumas horas de caminhada silenciosa, se deparam com um enorme paredão a perder-se de vista na escuridão, tanto para os lados, como para cima. O chefe da guarnição avisa que chegaram à base da Torre. Percorrendo o seu entorno, conseguem chegar a uma de suas entradas, que parece ter sido arrombada por algo grande. Se vasculharem o chão, poderão ver pegadas de algum animal.

Ao entrarem na torre, ouvem um guincho forte e apavorante. Olhando em direção do som, veem apenas uma penumbra grande correndo e subindo as escadas com grande velocidade, perdendo-se de vista na escuridão. Os soldados acendem várias tochas presas às suas paredes, iluminando o imenso salão circular. São 50 tochas. Num canto à esquerda, observam a escadaria encrustada na parede, perfazendo seu circuito em caracol até perder-se na escuridão. No centro do salão,

encontram diversos corpos de soldados mortos, como se tivessem sido atacados por algo grande. Poças de sangue escorrem pelas pedras do piso, chegando até os pés dos PJ's. No lado oposto, a segunda porta parece intacta. Caso tentem confirmar se a chave encontrada na floresta é a chave que abrem as portas, perceberão que ela sequer entra nas fechaduras.

No canto à direita, um elevador feito numa grande caixa de madeira, com várias polias e correntes subindo e descendo na escuridão. O frio no interior da torre é mais ameno, mas o cheiro de podridão é muito forte.

"Eis aí o que aconteceu com nossa missão de apoio! Foram todos mortos por alguma criatura das trevas!" – Fala o chefe da guarnição que lhes acompanhou até o local. – "Homens, vamos reconstruir essa porta e enterrar esses pobres coitados. Teremos muito trabalho aqui, enquanto aguardamos o retorno de vocês. Cuidado com o que vão encontrar lá em cima" – diz, olhando para os PJ's.

O elevador é muito rústico. É preciso duas pessoas para girar uma alavanca presa à uma roda enquanto o elevador sobe. Ao iniciar a subida, o rangido das correntes ecoa para dentro da escuridão, torre acima, enquanto a velha madeira dá alguns estalos sob os seus pés.

O soldado entrega uma das tochas para o grupo e diz: "Em cada piso, encontrarão tochas espalhadas como essas e um novo elevador. Melhor se revezarem nas alavancas. Serão muitas horas girando-as! Boa sorte."

À medida que sobem, as luzes amarelas das tochas abaixo vão ficando mais distantes, assim como os sons dos soldados juntando os restos da porta destruída. Acima, só o ranger das correntes e a escuridão.

CENA 3: Subida íngreme

Após cerca de 2 horas de subida, os PJ's alcançam o **primeiro piso**, 250 metros acima do chão. Ao desembarcarem do elevador, um vento gelado corta o ar. Conseguindo encontrar as tochas nas paredes, podem acende-las, caso carreguem alguma. Nesse piso, são 45 tochas. Um suntuoso berrante feito de marfim descansa num suporte, próximo à uma das janelas que circundam toda a torre naquele piso. Imensos espelhos colocados em círculo, no cento do salão, apontam para cada uma das 8 gigantescas janelas daquele piso, fazendo uma leve inclinação em direção ao teto. Olhando para cima, vem uma grande abertura no teto, como uma tubulação a perder-se de vista e que coincide com o centro do salão onde estão os espelhos. Ao lado do elevador, a escadaria retoma sua subida. O elevador para o próximo nível está no lado oposto do salão. Próximo ao elevador, encontram os corpos dos 10 soldados que guarneciam aquele piso, mas ao contrário dos anteriores, esses não possuem sinais de que foram atacados. Parece que uns morreram dormindo, mas alguns morreram com os olhos abertos, com uma clara expressão de medo e pavor.

Ao tentarem puxar a alavanca do elevador, escutam o forte estalo e as correntes caem da escuridão sobre a enorme caixa, destruindo-a. infelizmente os PJ's precisarão subir as escadas até o próximo nível, 250 metros acima.

A subida é cansativa e perigosa. Os degraus, feitos de pedras encrustadas nas paredes da torre, não tem mais que 1,5 metro de largura, e a escada não possui parapeito ou corrimão. Escorregar ali é uma queda fatal em meio à escuridão. Precisarão descansar um pouco, antes de atingir o topo. A subida consome mais de 3 horas, devido ao cansaço do grupo.

O segundo piso, é exatamente igual ao anterior, com exceção de uma grande abertura no centro do piso, por onde devem passar os raios de luz em direção ao piso anterior. Nesse andar, os espelhos são dispostos também com uma inclinação, ao redor dessa imensa abertura. Ao lado da escada está o elevador. Este parece intacto. Os PJ's poderão subir pelo elevador, sem problemas. Mais 3 hora de viagem. À medida que sobem, a temperatura vai ficando cada vez mais fria.

Quando sobem, escutam um barulho de algo pesado caindo mais acima.

No **terceiro piso**, encontram o que parece ser um depósito de coisas velhas, restos de madeira e pedaços retorcidos de ferro enferrujados. Ali não há espelhos. Também não há muitas janelas. Apenas 4 diametralmente opostas. Podem perceber que a Torre vai afunilando à medida que sobem. Aquele salão é menor que os anteriores. Espalhadas pelas paredes, contam 34 tochas e um espaço vazio onde deveria estar uma delas. No centro do salão, a mesma abertura por onde deve passar a luz aos andares inferiores.

Num canto do salão, uma poeira se espalha a partir de um pequeno amontoado de pedras. Devem ter sido a causa do barulho. Não conseguem localizar o elevador. Este deve estar no piso superior, o que é um mistério, pois cada elevador só chega a um determinado piso quando controlado por alguém.

Se alguém resolver olhar para cima, pela abertura, virá uma tênue luz amarela passando alguns andares acima, caso obtenha sucesso num teste de visão. Mas logo depois, se olhar novamente ou se alguém mais desejar observar, não conseguirão ver nada além da escuridão.

Quando iniciarem a subida das escadas, em um determinado ponto, 30 metros acima do piso, se deparam com 5 degraus faltando, abrindo um fosso até o próximo degrau 1,5 metros à frente e quase 1 metro acima. Percebem que o barulho e as pedras caídas no piso abaixo foram exatamente esses degraus que faltam.

Para passar, precisam de um sucesso em escalada, ou uso de cordas associada a equilíbrio, ou alguma outra ideia que o grupo tenha e o mestre ache válida.

Com uma falha, fica pendurado. Obtendo outra falha, cairá. Durante a queda, deve rolar novamente os dados, a depender do valor, poderá ter ferimentos leves (8 ou mais) perdendo 2 PV, ferimentos moderados (4 a 7) perdendo 3 PV, ferimentos graves (2 ou 3) perdendo 4 PV (ficará inconsciente se tirar 2).

O quarto piso não é muito revelador. Parece ser um pequeno espaço para descanso, com uma velha lareira num canto, uma mesa e bancos de pedra, três camas de pedra, com colchões empoeirados. O piso ocupa apenas ¼ da área dos pisos anteriores, com parapeitos de pedras que separam os PJ's do abismo escuro abaixo. Não há janelas nesse piso. Também não há muitas tochas, apenas 4. Há um pequeno armário com comidas estragadas, muita poeira e teias de aranha. Um olhar atento ao interior do armário fará perceber que há um espaço sem poeira, no exato formado de um machado. No canto do piso, estarão os dois elevadores, o que leva ao piso abaixo e o que é direcionado para o piso acima.

O cansaço é muito grande e precisam acampar, estão nessa jornada há quase 12 horas. O frio é intenso. Não será difícil acender a lareira. A fome desperta e seria uma boa hora para comerem o cervo e os nakis. Ao pegarem a fruta, percebem que as folhagens da planta têm um brilho metálico bem interessante, refletindo a luz das tochas acesas nas paredes da torre, como um globo de cristal. As folhas secas ficam com uma aparência prateada, com uma capacidade tal de reflexão que conseguem ver seus rostos refletidos nas folhas.

Se alguém dormir nos colchões, acordará com muita coceira e vermelhidão em todo o corpo. O PJ que ficar de guarda, ouvirá sons ecoando nas paredes da torre: ranger de correntes e batidas, mas não conseguirá distinguir se virá de cima ou de baixo.

Subindo de escadas ou elevador para o quinto piso, não há diferenças com as subidas anteriores.

Mas a partir da metade do caminho, uma névoa branca os acompanhará até o final da jornada. Eles chegaram à altura das nuvens e precisarão ultrapassá-las para atingir o topo da torre. Inicialmente a névoa é bem sutil. A temperatura esfria ainda mais, não deve passar dos 6°C e agasalhos são importantes para não sofrerem uma hipotermia.

CENA 4: Não estamos sós!

Ao chegarem no **quinto piso**, este é idêntico ao quarto piso, sendo um pouco mais estreito, com 04 janelas e 15 tochas. A mesma abertura ao centro, por onde desce a luz. Muita teia de aranha.

A névoa é tão densa que não conseguem enxergar mais que 1 metro à sua frente. Aqui, é importante que cada um carregue uma tocha, se não estiverem fazendo já isso. As tochas acessas facilitarão que uns encontrem os outros, pelo brilho amarelado no meio da névoa, embora não identifique quem realmente é. Entretanto, em um determinado momento, alguém mais atento contará 7 brilhos amarelos, ao invés de seis!

Numa rolagem de dados, o mestre define qual o PJ que será atacado e dirá para este PJ, caso todos já tenham percebido que há mais alguém naquela sala:

"Você percebe uma luz vindo em sua direção, mas não pode distinguir se é um de seus amigos"

O PJ leva uma pancada e cai no chão. Os demais PJ's vêem uma das luzes cair. O PJ caído sente dores nas pernas e vê alguém com um capuz tentando amarra-lo com cordas (teste de resistência).

Se o grupo pensar em alguma forma de se aproximar sem ser notado pelo agressor, poderá alcança-lo. Quando o agressor perceber que está sendo cercado, fugirá.

Até o grupo conseguir impedir ou alcançar o agressor, ele repetirá esses passos com cada um dos PJ's até que todos estejam amarrados.

Fazendo o agressor fugir: "seja lá quem tentou captura-los, conseguiu fugir em meio à névoa. Vocês ouvem seus passos abafados e apressados sumindo em meio ao silêncio".

Depois de desamarrar algum PJ capturado, não conseguem explorar muito o lugar. A névoa encobre tudo e parece querer sufoca-los ali. É tão densa que vocês não enxergam sua mão se esticar o seu braço à sua frente.

Vá para a cena 5.

Sendo todos capturados pelo agressor: "Um a um, vocês são lançados pela abertura no centro do salão. São mais de 1000 metros de queda livre na escuridão. Tempo em que pensam na vida que tiveram, nas alegrias e tristezas, até que um baque duro silencia tudo em torno de vocês. Agora é só paz" A aventura termina aqui!

CENA 5: É hora de descobertas!

À medida que sobrem para o **sexto piso**, a névoa vai diminuindo lentamente, à medida que a escuridão também vai se dissipando. Chegando naquele andar, percebem que é dia e a luz do sol ilumina o ambiente a partir da abertura, cerca de 50 metros acima, no teto. O salão é bem mais apertado, não tendo mais que 10 metros de diâmetro. Não há janelas. 5 tochas estão presas à parede, mas vocês não sentem necessidade de acendê-las durante o dia.

Num armário, vocês encontram algumas ferramentas, cordas e lonas plásticas. Aquele andar parece ser uma oficina de reparos, com mesas de pedras, pedaços de ferro e madeiras, todos relativamente bem conservados. Na abertura central do piso, quatro imensas torres de ferro erguem-se, ultrapassando o nível do teto e saindo para fora da Torre. Abaixo da estrutura, pedaços de vidro estilhaçados se espalham pelo chão. Num outro canto, uma imensa porta está fechada. Se ainda possuírem a chave encontrada na floresta, ela abrirá a porta. Dentro, o lugar parece ser um depósito, e poderão ver 2 lentes de vidro, imensas, com pelo menos 1,5 metro de largura. Num canto do chão desse depósito, há um embrulho de panos velhos. Abrindo o embrulho, encontram um velho livro com fechadura formada por uma sucessão de símbolos antigos. Se escolherem os símbolos correspondentes àqueles encontrados no casaco do velho engenheiro morto, conseguirão abrir sua fechadura.

O livro é um compêndio com a listagem de todas as criaturas que viviam no vale no tempo da escuridão. Há desenhos toscos de cada uma delas, informações sobre aspectos físicos e biológicos, dados sobre para que parte do além-vale foram afugentadas e ainda notas sobre a capacidade de adestramento de algumas delas. A partir disso, podem deduzir que o Engenheiro era, além de tudo, um guardião dos segredos malignos do vale. Um protetor que tinha a missão de impedir que o mal fosse controlado por desejos obscuros.

Para o piso superior, topo da torre, não há elevadores. Poderão subir por uma escada de ferro vertical encrustada na parede.

Ao chegarem ao topo, poderão maravilhar-se em sentir o calor do sol em seus corpos, não deve ser mais do que 10 horas da manhã. Do alto da torre, olhando para baixo, uma imensidão de nuvens a perder-se de vista, com os picos das altas montanhas que circundam o vale no seu entorno. Para cima, apenas o céu, azul, como alguns daquele grupo nunca haviam vistos. Embora o sol brilhe forte, a temperatura ainda é baixa. Algo em torno dos 15°C.

O cume da torre tem em torno de 6 metros de diâmetro. Com parapeito de 1 metro em seu entorno. Da abertura central, saem os 4 espigões de ferro, até uma altura de uns 2 metros, quando se encaixam com o mecanismo que suporta o peso da lente. Entretanto, a lente está quebrada no seu centro e foi deslocada de seu lugar, de modo que a luz do sol não consegue alcançá-la em seu foco.

CENA 6: Faça-se a luz!

O grupo precisará trocar a lente e regular o mecanismo, de modo que ele funcione de acordo com o movimento do Sol, rotacionando a lente de leste à oeste ao longo do dia e voltando à posição original à noite.

Em determinado momento, ouvem guinchos vindo dos andares abaixo da torre. Inicialmente parecem distantes, mas aos poucos, os ruídos se aproximam! Pelo barulho, devem ser muitas criaturas, mas com a escuridão torre abaixo, o grupo não consegue identificar.

Um sucesso num teste de memória (ND 08) os fará lembrar que esses animais são fotofóbicos, ou seja, têm aversão total à luz. Então, os animais não subirão até o topo enquanto for dia, o que dará mais algum tempo para o grupo. Consertar o maquinário possibilitará, ainda, emitir a luz solar pelo interior da torre, afastando as criaturas.

Consertando tudo, a luz voltará a descer pelo fosso da torre. Conseguem ouvir os uivos de desespero dos animais. O som vai diminuindo aos poucos até que não escutam mais nada.

Um desconhecido aparece, com uma lança na mão. Seu olhar é de ódio para os PJ's: "Vocês têm algo que me interessa! O mal precisa ressurgir nesse vale!". O homem joga a lança em direção dos PJ's (Arremesso de armas: Lança +2), e puxa um machado correndo em direção dos PJ's (armas pesadas +2). Quando o homem for ferido a ponto de ser imobilizado, ele sorri e diz "nunca iluminarão o vale novamente!" e se joga no fosso por vontade própria.

A descida transcorre com tranquilidade. Em todo o percurso o feixe de luz os acompanha, passando pelo fosso da torre numa propagação vertical. À medida que vão descendo, encontram os corpos de diversas criaturas que, em sua agonia, caíram das escadas e morreram nos pisos abaixo.

Entretanto, ao chegarem no terceiro e segundo pisos, compreendem o motivo do sorriso do soldado! Com sua queda, ele atingiu os espelhos nos pisos inferiores, espatifando-os, de modo que a luz não pode ser refletida para as janelas da torre.

É preciso pensar numa forma de refletir a luz novamente para a área externa da torre!

Não há espelhos sobressalentes no reino. O grupo deve deduzir que as folhas de nakis podem ser utilizadas como espelhos refletores, quando colocadas em conjunto.

Compreendendo isso e explicando o processo como poderiam refletir essa luz que desce da torre, o vale volta a ser iluminado e a vida retoma sua rotina. Na vila, são recebidos como heróis.

Ao apresentarem o corpo do desconhecido aos guardas do piso térreo, alguns deles o reconhecerão como filho de Cláukius.

PERSONAGENS

Para ver a descrição das habilidades dos personagens, procure no livro de regras RPG na Escola, página 29.

NPC

Gorila de Chifres



PV: 10 RD: 8

OUVIDO APURADO: Quando atacado, a criatura rola os dados para tentar ouvir. Qualquer valor acima de 06 é um sucesso, elevando sua RD à 10 naquele ataque.

ARMAS: GARRA AFIADA (+3). Dano: 2 pontos; quando o monstro consegue chegar bem perto de um PJ ele solta seu GUINCHO PARALISANTE (+2). O PJ ficará paralisado de horror. Morrerá asfixiado se não for socorrido em poucos minutos. É preciso fazer massagem cardíaca para fazer o coração bater novamente.

Filho de Cláukius

PV 09 RD 9
Arremesso de armas (+2); Espada longa (+2); Furtividade (+3); Adestramento de animais (+2)

Personagens dos Jogadores

Arqueiro VT 09

Itens: Arco e aljava com 12 flechas.

Habilidades:
Armas arremessadas (1),
Armas médias (arco e flecha) (3),
Rastreamento (1),
Equilíbrio (2),
Visão apurada (2).

Histórico:

Você mora já há alguns anos na vila e tira seu sustento a partir da caça de animais de médio porte (cervos, capivaras, etc.), vendendo-os para as tavernas da região, onde são servidos como especialidades do lugar. Tem uma vida solitária e escolheu aquele lugar como refúgio. Como esconderijo para a sua vergonha. Sua vida resumiu-se à resignação. Antes de chegar à vila, anos atrás, você testemunhou a queda e a morte do seu suserano diante de inimigos implacáveis, sendo o único sobrevivente do seu reino. Todas as noites, tem pesadelos com aquele dia e sofre em não ter conseguido impedir tudo o que aconteceu. Jurou para si mesmo que jamais permitiria algo do tipo se repetir e reza todos os dias por uma segunda chance de redenção. Mas os céus não lhe escutam!

Ladrão VT 09
Itens: Adaga; ferramentas de arrombamento.

Habilidades:

Armas leves (adaga) (1),
Arrombamento (2),
Avaliar joias (1),
Escalada (2),
Fuga (1),
Furtividade (2).

Histórico:

Você nunca foi bem aceito na comunidade, vivendo à margem da sociedade local. Sua história de vida, no entanto, não ajudou muito. Nunca conheceu seu pai, e sua mãe foi uma cortesã na cidade. Seu nascimento foi um acidente. Crescendo num ambiente tão hostil como um prostíbulo, aprendeu rápido alguns truques que o fizeram ganhar algum dinheiro fácil. Então, você cresceu e se apaixonou pela filha do prefeito. No início, ela lhe maltratou. Mas você soube conquistar seu coração. Entretanto, é um amor sem chances. Ele nunca permitirá que vocês vivam esse amor! Você tem pensado em mudar de vida, mas como acreditarão em você? Ah, se você tivesse uma oportunidade de mostrar que pode ser útil, que quer deixar o passado para trás!

Guerreiro VT 09
Itens: Espada longa

Habilidades:

Armas pesadas (espada) (3),
Correr (1),
Infiltração (2),
Obter informações (2),
Ouvido apurado (1).

Histórico:

Embora seja natural do vale, nunca fica mais que 30 dias por lá. Sua vida está lá fora, além das montanhas, caçando bruxas e derrubando vilões com sede de poder. Seu nome já ecoa em várias partes do reino, mas no vale é mais um morador. Marasmo é o nome daquele lugar. Nada especial acontece. Isso é o fim para quem está sempre em busca de emoções e novas aventuras. Por isso, você só fica ali o tempo necessário para recobrar suas energias e rever a família, mas conta os dias para voltar para suas batalhas. A única alegria é conversar com seu vizinho, um ancião da vila. Suas histórias sobre os tempos antigos trazem um pouco de ânimo para seu dia. Não sabe ele que as histórias que você conta são reais. Se esse povo soubesse do que você é capaz! Algum dia será isso possível?

Artista de rua VT 09
Itens: 20 moedas de prata; 1 harpa

Habilidades:

Equilíbrio (2),
Técnicas de memorização (1),
Armas médias (besta) (2),
Camuflagem (1),
Lábia (1),
História (2).

Histórico:

Você sempre ouviu as histórias sobre o Vale das Sombras e ficou deslumbrado(a) com aquele lugar. O clima ameno, a vegetação diferenciada, o aroma de nakys permeando a região. O vai e vem de comerciantes vindo de todo o reino para comprar a fruta exótica, fazem do vale um lugar único. Embora tenha chegado à vila há apenas 2 dias, já conseguiu algumas moedas e fez ótimos contatos, cantarolando suas histórias na taverna, que fica no piso térreo da estalagem onde está hospedado(a).
Essa é a sua vida! Cantar e contar as histórias antigas do reino, por cada vila que passa. Mas seu grande sonho é fazer parte dessas canções! Quem sabe, algum dia, possa viver sua própria aventura, para poder cantá-la aos quatro cantos da Terra?

Inventora VT 09
Itens: bolsa com pequenas ferramentas.

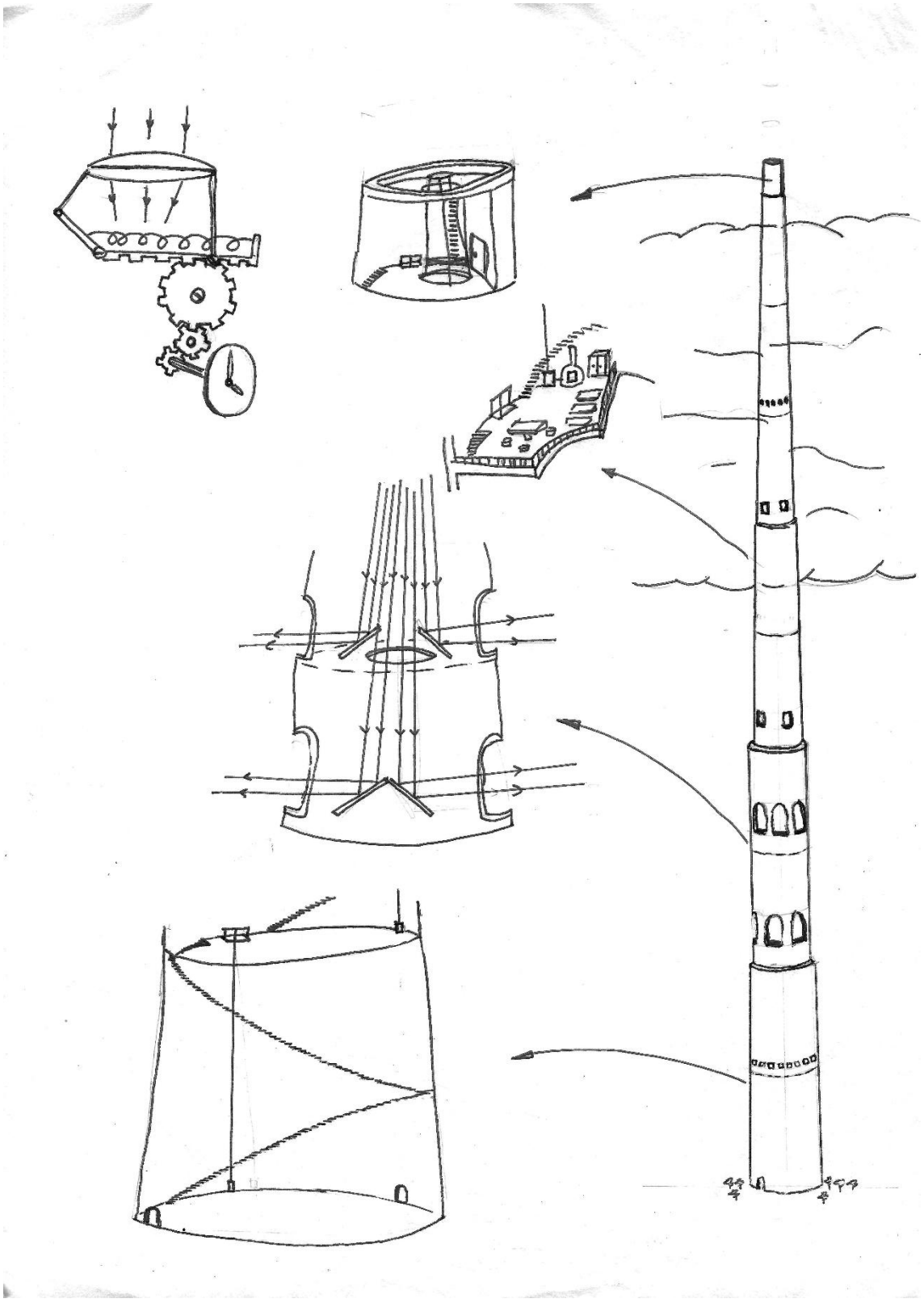
Habilidades:

Conhecimento científico (3),
Pesquisa (2),
Visão apurada (2),
Reparo de armas (1),
Técnicas de memorização (1)

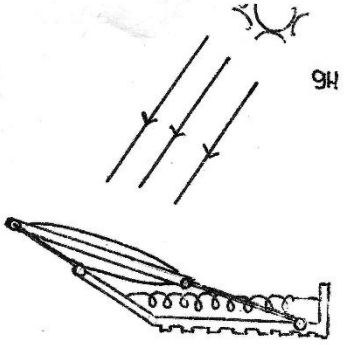
Histórico:

A melhor aluna da turma. Esse era o seu perfil. Desenrolada com os cálculos e as letras, mas sem tempo para fazer amizades. Hoje em dia, vive trancafiada no seu quarto-escritório-oficina, ganhando algum dinheiro fazendo pequenos inventos para os vizinhos. Entre tantos estudos, a Torre de Cristal sempre foi alvo de sua curiosidade e fantasias. Desde pequena, ouvia as histórias sobre sua construção e sempre quis saber como ela funcionava. Entretanto, só havia lugar, ali, para os bravos guerreiros da vila. Nas raras vezes que vai à rua, sempre passa pela casa do Engenheiro da Torre, tem até vontade de chamá-lo para se apresentar e conversar! Mas sua timidez a impede. O que ele vai pensar de uma garota que o aborda na rua? Prefere observá-lo de longe. Identifica-se com ele, que tem uma vida de solidão como a sua. Quem sabe você não participa do concurso que definirá o novo Engenheiro da Torre, daqui há alguns anos? Seria uma emoção indescritível ser a primeira mulher a ocupar esse cargo, conhecer aquela imensa construção de perto e dar sua contribuição para a manutenção da vidinha cotidiana de todos no vale.

ANEXOS 1 e 2: Papéis encontrados na casa do Engenheiro da Torre (ilustração da torre com detalhes do seu funcionamento e manutenção).



Mecanismo de inclinação da lente

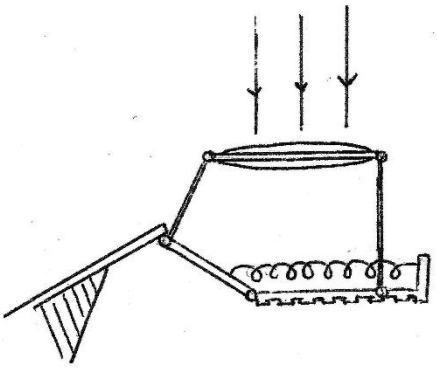


Ajuste manual para perpendicularização da lente frente aos raios do sol.

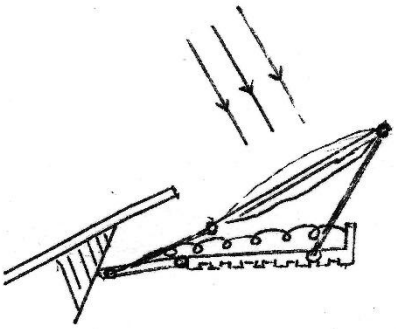
Ajustes às 9h/12h/15h.



Mecanismo de retorno automático a partir das 17h.







Manutenção:

- Ajustes dos parafusos;
- Lubrificação das engrenagens;
- Ajuste e dar corda no relógio;
- Limpeza da lente.

