

O ENIGMA DO ETTIN



Aventura para personagens de nível 2



O ENIGMA DO ETTIN

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

JD Wilker

Tradução

Ubiratan Pires Alberton
e Bráulio Guedes e Silva

Publicação Original

Ettin's Riddle

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Histórico da Aventura.....	4
Sinopse da Aventura.....	6
Gancho para personagens.....	6
Finais Alternativos.....	7
O Vilarejo de Forte Novo.....	7
Dados de Forte Novo.....	7
Chegando em Forte Novo.....	8
O que aconteceu aqui	9
Forte Velho.....	13
Dados de Forte Novo.....	13
Falando com Kyrnyn.....	14
Solucioando o Enigma.....	15
O Fim do Ettin.....	15
Sobre o Autor.....	15
Mapas.....	16



O Enigma do Ettin



O Enigma do Ettin é uma aventura curta de Dungeons & Dragons adaptada para Old Dragon, ela foi desenvolvida para quatro personagens de 2º nível.

Um ettin começou a aterrorizar o vilarejo de Forte Novo, roubando gado, destruindo casas, e esmagando qualquer um que tente impedi-lo. Enquanto isso, um misterioso enigma apareceu nas paredes do santuário local - um enigma que pode conter a chave para a derrota do ettin.

Histórico da Aventura

Há pouco mais de dois anos, um grupo de aventureiros soube que os habitantes de um pequeno vilarejo haviam sido forçados a abandonar seus lares quando um mago maligno tomou controle do forte local. Os aventureiros confrontaram o mago e o derrotaram, mas não sem sofrer pesadas baixas. Apenas dois deles sobreviveram à batalha.

Um dos sobreviventes era um jovem clérigo chamado Kyrnyn. Durante a batalha, o mago maligno, Stondylus, metamorfoseou Kyrnyn em um ettin. Já sob o efeito de um encantamento,

Introdução

Kyrnyn ajudou o mago a esmagar seus próprios amigos.

Depois que Stondylus foi finalmente vencido, o último parceiro sobrevivente de Kyrnyn, um jovem ladino chamado Hartmund prometeu encontrar ajuda. Hartmund aconselhou Kyrnyn a ficar fora de vista - para evitar ser confundido com um ettin verdadeiro - até seu retorno. Kyrnyn nunca mais o viu.

Quando a comida de Kyrnyn acabou, ele começou a caçar a fauna local. Logo ele havia limpadado a área ao redor do forte do mago, o que o forçou a se afastar cada vez mais em suas excursões. Ele ocasionalmente encontrava algum caçador, mas rapidamente aprendeu que se eles não fugiam imediatamente, era melhor que ele próprio fugisse. O velho forte se tornou seu esconderijo.

Não demorou muito até que Kyrnyn começasse a atrair uma "atenção monstruosa". Ele foi abordado por um bando de orcs procurando "músculos" adicionais para ajudar em seus futuros

ataques - inclusive contra os mesmos aldeões cujo antigo forte ele agora ocupava. Ele recusou - violentamente - e descobriu o quão fácil era tirar vantagem da força brutal de seu novo corpo.

Quando os sobreviventes do grupo orc persuadiram alguns ogros a tentar matá-lo, Kyrnyn descobriu que sua selvageria era maior do que jamais sonhara. Sua segunda cabeça - que ele sempre havia julgado como um mero conjunto extra de olhos e ouvidos - ganhou vida própria, dirigindo seus poderosos braços de maneira que ele não escolhera por vontade própria.

No início, Kyrnyn acreditou estar imaginando coisas. Mas da próxima vez que ele encontrou um caçador na floresta, sua outra cabeça tomou o controle novamente, e antes que ele pudesse impedir, espancou o pobre homem até a morte. Kyrnyn podia apenas observar horrorizado enquanto, dia após dia, sua segunda cabeça tomava controle do corpo.

Com o tempo, a segunda cabeça - chamando a si mesma de "Muque" - ganhou controle quase completo do corpo de Kyrnyn. Kyrnyn tornou-se um passageiro involuntário, e pior, uma testemunha das atrocidades de Muque. Quando Kyrnyn protestava, Muque o nocauteava a pancadas. Kyrnyn só podia controlar o próprio corpo quando Muque dormia.

Kyrnyn havia perdido as esperanças quanto ao retorno de Hartmund, e resignando-se à vida como um ettin - até este último desenvolvimento. A partir daí, ele renovou seus esforços para recuperar sua verdadeira forma. Através da oração, ele percebeu que um dia poderia lançar um feitiço divino de dissipar magia poderoso o suficiente para desfazer a metamorfose que tão drasticamente alterou sua vida.

Mas Kyrnyn também descobriu que sua divindade, Heironeous, não o concederia a magia. Ao invés disso, Kyrnyn recebeu a visão de uma espécie de enigma:

"Duas cabeças temos, com uma nascemos. Vingamos, curamos e protegemos.

Nosso mestre era Invencível, mas aos dissidentes aplicávamos punição terrível.

Havíamos ao rei de seis braços escutado, e por isso nosso deus havia nos rejeitado.

Assim, esta é nossa sina em vida:

Uma cabeça, duplamente dividida."

No início, ele tomou o verso por um conjunto de instruções sobre como viver de acordo com os desejos de Heironeous, mas logo percebeu que se tratava de uma espécie de chave para seu dilema. Sempre que ele rezava com mais fervor, via o enigma novamente. Passou a rezar a noite inteira, sempre que Muque dormia, e a escrever suas visões nas paredes do forte, para melhor estudar o enigma.

Muque, é claro, não gostou disso. Apesar de ser analfabeto, ele apagava os enigmas por puro despeito, e, novamente, espancava Kyrnyn por protestar. Kyrnyn desesperou-se até lembrar de um santuário a Heironeous próximo ao local para onde os aldeões haviam se mudado. Ele começou a se esgueirar até lá para orar e registrar suas visões. Às vezes ele tinha que se esquivar dos habitantes, mas pelo menos eles não apagavam suas anotações.

Infelizmente, uma manhã Muque acordou mais cedo, e notou os numerosos rebanhos de gado dos aldeões. O vilarejo tornou-se seu alvo favorito de saques, o que dificultou ainda mais as entradas e saídas de Kyrnyn.

Kyrnyn tentou se explicar em algumas ocasiões, durante suas visitas noturnas, mas os aldeões se recusaram a ouvir. Kyrnyn resolveu simplesmente ser mais cuidadoso, mas ele sabe que não vai demorar muito até que os aldeões contratem aventureiros para exterminar o ettin saqueador. A essa altura, ele sequer tem certeza se discorda deles - isso acabaria com seu sofrimento, e com o reinado de terror de Muque.

A chave para remover a maldição de Kyrnyn e fazê-lo voltar ao normal está em fazer com que ele perceba seus erros. Apesar dele entender que o enigma é de alguma forma relacionado à dissipação do feitiço de Stondylus, ele ainda não compreendeu que a charada fala sobre mais do que o fato de que o ettin não é o que aparenta. O enigma de Heironeous é uma mensagem a Kyrnyn, dizendo que, ettin ou não, ele era às vezes extremamente cruel e brutal. Em verdade, apesar do clérigo observar todos os rituais apropriados e servir Heironeous com devoção, seu zelo em punir o mal às vezes o levava a cometer atos de violência anormalmente cruéis contra inimigos indefesos.

Impedir Kyrnyn de retornar a sua forma ver-

dadeira deveria ensinar ao clérigo que a brutalidade expediente não representa os ideais de justiça, valor, cortesia e honra, defendidos por Heironeous. Infelizmente, a natureza caótica e má do ettin se impôs antes que Kyrnyn pudesse aprender sua lição. Agora, com Muque quase completamente dominante, Heironeous decidiu intervir mais diretamente, colocando um pequeno grupo de aventureiros na cena.

Com sorte, os aventureiros ajudarão Kyrnyn a enxergar seus erros e se arrepender. Senão, eles terão que destruí-lo para impedir Muque de causar mais estrago.

Por Muque estar apenas parcialmente no controle do corpo que divide com Kyrnyn, e por não possuir controle nenhum sobre a cabeça do clérigo, ele não ganha alguns dos bônus concedidos aos ettins por possuírem duas cabeças. Muque não pode lançar nenhuma das magias de Kyrnyn. Kyrnyn pode soltar suas magias apenas quando estiver consciente, e quando Muque não interferir de forma alguma. Muque já interferiu ao destruir o símbolo sagrado de Kyrnyn, que era seu foco divino para muitas magias. Apesar de Kyrnyn não poder lançar suas magias de domínio sem um foco divino, Heironeous continua a concedê-las, por razões que Kyrnyn não consegue entender. Similarmente, Kyrnyn não sabe porque Heironeous se recusa a conceder a magia dissipar magia, da qual ele precisa para tentar retornar a sua forma verdadeira.

Kyrnyn é dominante apenas quando Muque dorme. Nessas horas, qualquer dano sofrido por Kyrnyn tem uma chance cumulativa de 10% de acordar sua cabeça maligna, caso no qual Muque torna-se dominante novamente.

Sinopse da Aventura

Os aventureiros chegam ao vilarejo de Forte Novo logo após o ettin destruir a única ponte sobre um rio próximo. Incapazes de atravessar até que a ponte seja reconstruída, os aventureiros não têm nada melhor a fazer do que escutar histórias sobre o ettin.

Enquanto eles esperam para cruzar o rio, o ettin aparece novamente, desta vez se esgueirando pelo vilarejo. Os aldeões pedem aos aventureiros para que ajudem a matar a criatura, explicando que, se eles próprios tiverem que fazer isso, não terão tempo de reconstruir a ponte.

Quando os aventureiros saírem ao encalço do ettin, eles podem ou tentar desvendar o enigma, preparar uma armadilha para a próxima visita do monstro, ou rastrear o gigante até sua toca. Quando eles finalmente encontrarem o ettin, Kyrnyn recupera o controle de seu corpo e explica sobre sua verdadeira identidade, e seu dilema. Ele implora aos aventureiros para quebrarem a maldição - mesmo que seja matando-o - antes que sua outra metade, Muque, tome mais vidas inocentes.

Enquanto os aventureiros decidem o que fazer, a população resolve tomar a questão em suas próprias mãos, juntando-se em uma multidão furiosa para dar cabo do ettin. Os aventureiros têm pouco tempo antes que os aldeões cheguem, e quando isso acontecer, menos tempo ainda para resolver o enigma antes que Muque os surre até a morte - ou que sejam forçados a matar o pobre Kyrnyn.

Ganchos para os Personagens

A honra e o valor podem não ser o suficiente para motivar os aventureiros, então se você, o Mestre, quiser fornecer alguns incentivos extras, pode usar alguns dos seguintes.

Um dos aventureiros pode conhecer alguém em Forte Novo - um velho amigo, ou um parente. Pode até mesmo ser um dos três PdMs mais importantes do vilarejo: Aranda, Malwick, ou Restik. Lembre-se, entretanto, que Forte Novo existe há apenas cerca de quatro anos.

Antes disso, quase todos viviam no vilarejo de Forte Velho, que foi dominado pelo mago Stondylus.

Um ou mais personagens pode começar a ter um envolvimento romântico com alguém do vilarejo. Seus habitantes incluem algumas moças e rapazes impressionáveis, os quais podem se interessar por um aventureiro atraente - e pedir que os ajudem, adicionando suas vozes ao coro de Aranda, Malwick, e Restik.

Se um dos PJs venera Heironeous, note que a maior parte da religião em Forte Novo gira em torno de um santuário ao deus do valor. Mesmo que Restik, o conselheiro espiritual do lugar, não utilize isso para pressionar os aventureiros, lembre aos jogadores as qualidades que Heironeous mais preza (justiça, coragem, cavalaria e honra).

Finais Alternativos

Jogadores de RPG são por vezes mais espertos do que parecem, e seu grupo pode chegar ao coração do mistério imediatamente. Neste caso, você deve se preparar para alterar um pouco os eventos da aventura, de forma a dar aos jogadores uma conclusão tão empolgante quanto possível.

O desvio mais óbvio é fazer Malwick concluir que não se importa se há um homem bom dentro do ettin ou não - aquela ainda é a besta que matou seu pai - e atacar. Qualquer ataque ao ettin enquanto Kyrnyn é dominante tem uma chance de “despertar” Muque, o lado maligno do ettin, e se a sessão precisar de um pouco de empolgação, você pode simplesmente conduzir o despertar de Muque de acordo com o texto. Malwick então toma a fúria resultante como um sinal de que suas ações são corretas, e tenta convencer os demais aldeões a matar o ettin antes que seja tarde demais.

O Vilarejo de Forte Novo

Forte Novo está localizada próxima a um rio bravo e a uma floresta bastante densa. Já que cruzar o rio sem uma ponte é problemático, ele não deve ser raso, e Forte Novo (e sua ponte derrubada) não devem ficar próximos a nenhum outro grande assentamento. Em um cenário ideal, o rio deve estar no fundo de uma fenda com 20m de largura, 12m abaixo do nível da ponte.

Forte Novo é uma comunidade de pouco mais de 200 pessoas, pouco mais da metade das quais são adultas. Dos adultos, apenas 45 são homens saudáveis e capazes (o ettin cuidou do resto, como mostram as sepulturas mais novas do cemitério). Forte Novo é administrada por seus anciões, a mais importante dentre eles é Aranda, uma vigorosa senhora de 80 anos. Aranda é uma plebéia de 3º nível. As “autoridades” do vilarejo consistem de um único combatente de 3º nível, Malwick, cujo pai (que costumava ser o outro condestável de Forte Novo) foi morto pelo ettin.

O único outro personagem digno de nota no lugar é Restik, um adepto de 4º nível devotado a Heironeous. Ele cuida de um pequeno santuário dedicado à divindade, e que tem sido visitado pelo ettin ultimamente. Destes três, apenas Restik vai se oferecer para se juntar aos aventureiros em qualquer plano para enfrentar o ettin. Malwi-

ck, apesar de ser cooperativo, sabe que sem sua orientação, os defensores do vilarejo não sobreviverão a outro ataque do ettin.

Forte Novo (vilarejo): limite de 100 PO; reserva de 1050 PO; População 212; Variada (humanos 172, halflings 19, elfos 12, anões 8, gnomos 5, meio-elfos 3, meio-orcs 3).

Autoridade Local: condestável Malwick.

Personagens Importantes: Aranda (ancião) e Restik (curandeiro).

Dados de Forte Novo

A seção seguinte detalha as porções mais interessantes do vilarejo de Forte Novo. Para prédios não marcados especificamente no mapa, suponha que uma família de 1d4+4 pessoas moram ali.

1. O Forte

Aranda, a anciã de Forte Novo, vive sozinha no pequeno forte inacabado, em uma área de dois cômodos no único andar completo do prédio. O lugar está cheio das tranqueiras que uma senhora de 80 anos pode acumular ao longo da vida.

2. O Santuário

O santuário era o único prédio já construído quando os moradores de Forte Novo se mudaram para lá vindos de Forte Velho. Restik administrava o santuário desde aquela época, e foi ele que sugeriu que os aldeões fossem para lá. Ele viaja regularmente ao vilarejo para visitar os feridos e doentes, e curá-los da melhor maneira que puder. Ele possui um pequeno herbário logo ao sul de Forte Novo, e passa seu tempo livre lá.

Quem visitar o santuário pode ver o enigma pintado na parede oeste.

3. Casa de Malwick

Malwick é o filho de um guerreiro humano e uma mulher elfa. Sua mãe morreu durante o parto, forçando seu pai a se aposentar como aventureiro para criar o filho. O ettin recentemente matou seu pai com um único golpe, e Malwick não pôde fazer nada para impedir. Malwick possui um grande desejo de vingar o pai, mas também possui o senso de responsabilidade incutido por ele. O desejo de vingança está vencendo, porém, é apenas uma questão de tempo antes que Malwick reúna sua milícia temporária e saia

à caça de Muque. A chegada dos aventureiros atrasou um pouco este evento, já que Malwick espera que eles cuidem do etin por ele.

4. Casa de Hannah

Como Aranda, Hannah é uma anciã humana cujos filhos há muito tempo começaram suas próprias famílias. Sua enorme casa é a coisa mais próxima de uma pousada que existe ali, e se os aventureiros decidirem ficar em Forte Novo por qualquer período de tempo, este será um dos locais mais indicados para dormir. Hannah fornece fartas refeições a seus hóspedes, e insiste que eles limpem o prato. Sua casa tem espaço para quatro pessoas além dela própria.

Hannah também se lembra de quando o grupo de aventureiros de Kyrnyn chegou à cidade, dois anos atrás -- apesar de não se lembrar de seus nomes.

Eles estavam só passando por aqui, como vocês, e quando ouviram sobre o mago maligno Stondylus, eles insistiram em ver o que poderiam fazer para nos ajudar. Infelizmente, nenhum deles jamais voltou.

5. Casa de Temmet

Temmet é um jovem meio-elfo, como Malwick, apesar de ser consideravelmente menos energético que o condestável do vilarejo. Temmet sofreu de uma doença debilitante em sua juventude, que o deixou frágil e doentio. Como resultado, ele é isento da maior parte das tarefas físicas, e compensa por isso utilizando suas habilidades sempre que pode - o que inclui fabricar a cerveja local. A casa grande que ele divide com viajantes na verdade não é dele; ele era o único hóspede quando o proprietário foi morto pelo etin. Considerando-se o zelador do lugar, Temmet o abre para hóspedes sempre que Aranda pede - o que acontece quando os aventureiros precisarem de um lugar para ficar. Na hora das refeições, entretanto, ele indica Hannah ou Aranda aos aventureiros. A casa de Temmet tem espaço para três pessoas além dele próprio.

6. A Taverna

A taverna não-oficial de Forte Novo situa-se na praça no centro do vilarejo. Lá, os aldeões colocaram algumas mesas e bancos, e Gerd Flinthewhisker, o único anão do lugar, vende a cerveja de Temmet à noite. Ele e Temmet a fabricam aqui durante o dia, e ele pode ser encontrado aqui nessas horas. Assim como Hannah, Gerd se

lembra do grupo de aventureiros que passou por aqui há alguns anos, e de como eles foram investigar Forte Velho.

Mago, clérigo, ladino, uns dois guerreiros - diz Gerd Ficaram na casa da Hannah, exceto o clérigo. Ele ficou no santuário. Todos morreram enfrentando Stondylus, que apodreça em paz.

Gerd supõe que o mago esteja morto, já que ninguém ouviu falar dele pelos últimos dois anos.

7. A Ponte

Os restos da ponte pendem de maneira flácida dos dois lados do precipício. A distância entre as margens é de 20m, e o rio corre 12m abaixo do nível da ponte. Os postes de ambos os lados permanecem em excelente estado, e construir uma ponte substituta não deve ser difícil - apenas demorado.

Se os aventureiros tentarem cruzar o rio sem a ponte, quase certamente precisarão de magia. Eles poderiam concebivelmente descer por um lado, atravessar o rio a nado e escalar a outra parede, o que é essencialmente o que os aldeões fazem quando forem reconstruir a ponte (cada ação exige um teste de Destreza). Obviamente, o plano é perigoso, e qualquer um que falhe no teste de Destreza é arrastado 3d4 metros rio abaixo até que recupere o controle.

Chegando em Forte Novo

É a tarde de um belo dia, e sua jornada foi pacífica até agora. Vocês devem ser capazes de cobrir mais alguns quilômetros antes de encontrar um lugar para passar a noite.

Ao longe jaz um vilarejo, de mais ou menos quarenta casas espalhadas ao redor de um pequeno forte ainda em construção. Entre vocês e a primeira casa há plantações de trigo, e gado em pastos.

Algo está errado, entretanto. De trás da casa mais distante, de repente, aparece um gigante de duas cabeças - um etin, brandindo um tronco quebrado. Berrando furiosamente, ele bate em algo no chão, e depois adentra a floresta à direita do vilarejo, parando por tempo suficiente para agarrar uma vaca aterrorizada. Em segundos vocês o perdem de vista em meio às árvores.

Os aventureiros acabaram de presenciar o final do mais recente ataque de Muque. Como o vilarejo ainda está a um quilômetro e meio de dis-

tância, e a rota de fuga não cruza o caminho dos aventureiros, impedi-lo pode ser um pouco difícil. Eles podem tentar, é claro, mas o ettin não vai voltar apenas para deixar as coisas mais fáceis para eles.

Se os aventureiros dirigirem-se diretamente para Forte Novo, leia o seguinte:

Os aldeões ignoram sua aproximação. Eles estão ocupados demais com os resultados do ataque do ettin: cuidando dos feridos, reunindo gado assustado, e limpando os destroços de cercas e paredes destruídas. Surpreendentemente, porém, alguns deles parecem estar sossegados com a situação: perto daqui, um velho transforma uma cerca destruída em lenha; mais adiante, um trio de crianças brinca em algumas poças - poças com a forma de pés gigantes.

A maioria dos aldeões que não estão diretamente ocupados com a limpeza está correndo em direção ao lado distante do vilarejo, e a maioria da comunidade já está reunida lá. Um pequeno grupo e homens e uma velha senhora examinam os destroços de uma ponte de madeira que, de modo incongruente, jaz em um pasto, rodeada de vacas. Além do pasto, do outro lado de uma ravina estreita, a outra extremidade da ponta está pendurada.

Muque acaba de destruir a ponte que os aventureiros precisam cruzar para continuar sua jornada. Entretanto as pessoas de Forte Novo estão menos incomodadas com a destruição da ponte, do que com as três mortes causadas pelo ettin no processo. Dois jazem a certa distância dali, no pasto (o terceiro estava na ponte quando ela caiu; seu corpo nunca será encontrado). Próximos aos corpos, cerca de doze homens levemente armados aguardam enquanto seu líder, Malwick, o condestável local, recebe cura de Restik, o sacerdote do santuário de Heironeous. Os homens estão cansados e sua moral está baixa.

O que aconteceu aqui?

Dependendo de para quem os aventureiros perguntarem (ou de quem falar com eles), é possível obter uma boa imagem do estado das coisas em Forte Novo. Se eles meramente escutarem as conversas, obterão a mesma informação. Por outro lado, se eles seguirem em direção do rio, Aranda irá se aproximar e explicar as coisas.

Aldeão Aleatório: “Dois ranchos na semana pas-

sada. Só Heironeous sabe quanto gado. Agora a ponte. E nós perdemos três bons homens! Não sei por que eu fico aqui. Tenho um primo no sul que pode me hospedar e à minha família. Estou ficando muito velho para ficar me mudando desse jeito, a cada poucos anos.”

Miliciano Aleatório: “Nós perdemos dois ou três homens por dia para essa coisa! Eu posso ser o próximo! Eu tenho uma família - quem vai cuidar deles quando eu morrer?”

Carpinteiro Aleatório: “Ele é forte, com certeza, mas aquela ponte também era velha. Não é surpresa que ele foi capaz de rasgá-la ao meio daquele jeito. Mesmo assim, eu não sei o que o Noldur estava pensando, atraindo o bicho para a ponte daquele jeito. Talvez ele quisesse derrubá-la com os dois em cima. Noldur sempre foi corajoso.”

Aranda, Malwick e Restik podem fornecer relatos mais completos sobre os eventos recentes, e se os aventureiros os pressionarem, os aldeões irão indicar um desses três. Qualquer um deles pode dar um resumo da história: “Um gigante de duas cabeças se mudou para a região, e está roubando nosso gado, destruindo nossos lares e matando nossas famílias.” Entretanto, eles sugerem que para um relato mais completo, é melhor ir à taverna ao ar livre na praça do vilarejo. Lá todos os três explicam sobre a chegada de Muque, ou em uma longa narrativa ou em resposta às perguntas dos aventureiros.

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

“Mais ou menos cinco semanas atrás, um caçador nos contou que havia visto um gigante cruzar o campo de trigo ao norte do vilarejo, no meio da noite. Nós organizamos vigílias, mas ninguém viu nada. Então, três semanas atrás, várias pessoas o viram, logo antes do amanhecer. O pai de Malwick conseguiu acertar uma flecha nele, mas isso apenas o deixou furioso. Ele matou o pai de Malwick, e quatro outros homens, antes de fugir para a floresta.

“Desde então, ele tem voltado todo dia, e toda noite, quase como se quisesse nos punir. Em algum ponto do dia, ele chega correndo da floresta, bem ali, e persegue nosso gado até conseguir pegar um. No processo, ele destrói nossas casas, não se importando se há pessoas dentro delas. Quando tentamos impedi-lo, perdemos pelo menos um homem, e acabamos com vários feridos, e não conseguimos nem arranhar o bicho.

“Ele também chega de noite, mas nessa hora não está atrás do nosso gado. É quase como se ele quisesse se mover em silêncio. Às vezes ele até foge de nós. Primeiro nós achamos que fosse um gigante diferente, mas é o mesmo - nós vimos as marcas das flechas que acertamos nele durante o dia.”

Aranda, Malwick e Restik pedem ajuda aos aventureiros. “É óbvio que nós não podemos lutar contra essa coisa sozinhos. Ela é grande e poderosa demais. Existe algo que vocês possam fazer? Se esses ataques não pararem, não sobrará nada de Forte Novo.”

Se os aventureiros oferecerem ajuda, os três aldeões respiram aliviados. “Graças a Heironeous!”, diz Aranda. “É só nos falar do que vocês precisam. Eu não posso prometer nada, é claro -- o gigante tomou ou destruiu muitos dos nossos recursos. Mas pelo menos nós podemos lhes dar um lugar para dormir. Hannah e Temmet têm muitos quartos em suas casas, e eles já hospedaram aventureiros antes.”

Aranda se certifica de que os aventureiros tenham tudo o que precisam, mas Malwick fica visivelmente desconfortável com qualquer pedido para os PJs ficarem. “O que acontece se o gigante der a volta enquanto vocês procuram por ele, e atacar aqui? Nós precisamos de todos os homens disponíveis para guardar o vilarejo.” Malwick não vê problema em prover ajuda a qualquer plano que envolva ficar próximo de Forte Novo, entretanto, ele pode fornecer 25 plebeus -- com o aviso de que ele não aprova nenhum plano que coloque seu pessoal em risco desnecessário.

Restik, por sua vez, oferece qualquer ajuda que estiver a seu alcance, o que consiste principalmente de magias de cura e conselhos. Se algum dos aventureiros for um clérigo ou paladino, ele também pode oferecer um lugar sossegado para orações, apesar de só permitir orações a Heironeous dentro de seu santuário.

Se os aventureiros não ajudarem

Caso o senso de cavalheirismo e heroísmo dos aventureiros não for o suficiente para motivá-los a ajudar o povo de Forte Novo, os próprios moradores do vilarejo oferecem uma motivação. Eles não podem reconstruir a ponte — a que os aventureiros precisam cruzar para continuar sua jornada — enquanto o ettin ameaçar a comunidade. Os homens que deveriam estar ajudando

na construção estão todos ocupados fazendo a guarda do vilarejo e do gado. Grupos que vão para a mata a procura de madeira têm que ir com escolta. Assim como não há nenhuma garantia de que o ettin não destrua a nova ponte antes mesmo dela estar pronta. No fim das contas, construir uma ponte só para alguns aventureiros passarem está bem no fim de uma lista de prioridades das pessoas de Forte Novo.

Claro que os aventureiros podem descobrir uma outra forma de cruzar o rio sem usar a ponte, se eles realmente querem fugir desta responsabilidade. Os habitantes se juntam para ver seus esforços, e se os aventureiros descobrirem um modo para atravessar com facilidade, os aldeões balbuciam. “Eles são caçadores de tesouros poderosos. Eles têm coisas mais importantes para fazer.”

Se os aventureiros insistirem em partir, em um esforço derradeiro, Aranda oferece um pagamento. “Não temos muito, mas se o mostro não for parado, de qualquer forma não vamos precisar de dinheiro.” Então ela pega vários objetos entre os aldeões, consistindo de várias moedas, jóias, utensílios de mesa feitos de prata e castiçais, antiguidades e até mesmo uma boneca de criança com minúsculos botões de prata em suas roupas. No total, os aldeões conseguem juntar aproximadamente 100 PO de todo o seu tesouro para contratar a ajuda dos aventureiros.

Caso os aventureiros diligentemente recusarem ajudar, os aldeões desistem. Mas o deus do valor, Heironeous, está pouco impressionado com sua crueldade, e pode levar má sorte para o caminho deles. Por último, clérigos e paladinos dedicados a Heironeous percebem que sua divindade está um pouco mais distante ao entregar magias divinas.

Juntando Pistas

Embora os aventureiros possam querer caçar o ettin imediatamente, ou talvez planejar uma emboscada em sua próxima visita, eles também podem querer aprender o máximo possível sobre a situação. Aranda, Malwick, e Restik ficarão felizes em responder questões e mostrar os arredores ao grupo.

A única coisa realmente interessante em Forte Novo é o forte inacabado, originalmente destinado à defesa no caso de um ataque de bandidos.

Atualmente, ele é a casa e escritório de Aranda; onde ela pode ser encontrada lá a maior parte do tempo, e enquanto os aventureiros estiverem no vilarejo, ela servirá refeições ali aos PJs.

Aranda pode informar que as atividades iniciaram quando os aldeões se mudaram para lá há quatro anos atrás, mas as demandas que apareceram ao criar um novo vilarejo deixaram a construção do forte em segundo plano. “Eu geralmente tenho que fazê-los se envergonharem para trabalhar,” ela explica. “Eu sirvo a eles um belo jantar, queixo-me do quão simples isto é. Isto normalmente faz com que eles trabalhem aproximadamente uma semana, até que encontrem algo mais importante para fazer.” Ela sacode a cabeça. “Naturalmente, isto foi antes do gigante aparecer.”

Outra característica interessante de Forte Novo é algo bem estranho, e os aldeões não sabem se ela é um milagre, ou um mau agouro. Restik pode mostrar aos aventureiros o templo de Heironeous — e as escritas que cobrem as paredes. Ele comenta que está muito confuso, mas está seguro de que aquilo não é um sinal de seu deus. “A tinta e o pincel vieram da fazenda de Jolden, bem adiante,” Restik diz. “Para mim, ele parece alguém tentando resolver um enigma — e o escreveu para manter um raciocínio linear.” Se perguntado sobre qual seria a solução do enigma, Restik timidamente admite: “Eu acho que a resposta é ‘o ettin.’ Mas isto é loucura. Os ettins são monstros estúpidos. Eles certamente não podem ler e escrever, que dirá resolver enigmas.”

O Malwick dá menos informações em relação ao ettin do que os outros, mas não porque ele está sendo reservado. “Ele é grande, ele tem duas cabeças, e ele mata pessoas sem nenhuma razão. Se você não o matar, faço eu.” Ele explica como o ettin matou seu pai (“Um segundo ele estava lá, carregando a sua besta, no instante seguinte, encontro-o esmagado ao chão.”), e onde ele pensa que a criatura está: “Forte Velho. Este é o único lugar plausível. Se esta coisa não estiver trabalhando para Stondylus, é porque os aventureiros o mataram antes. Esta coisa deve ter-se instalado depois que eles partiram.” Ele também tem algumas pistas que sustentam sua suspeita. “O filho de Jolden — antes de ter sido esmagado — seguiu a pista do gigante até a Estrada do Forte Velho, e não tinha nada lá em cima. Se eu tivesse certeza que conseguiríamos pegá-lo em casa, eu pegaria cada homem disponível e subiria lá e queimaria todo o forte, com aquela coisa dentro.”

A Próxima Visita do Ettin

O ettin visitará novamente Forte Novo na mesma noite em que o grupo chegou, e novamente na manhã seguinte. Se os aventureiros começarem a agir imediatamente, eles podem cuidar de Kyrnyn, em vez de Muque. Caso eles encontrem o gigante à noite, leia o seguinte texto em voz alta aos jogadores:

Movendo-se da forma mais silenciosa possível que o seu grande corpo permite, o gigante se esgueira entre as casas de Forte Novo, indo na direção da taverna no centro do vilarejo. A sua cabeça direita parece estar atordoada, mas a sua cabeça esquerda esta bem alerta — possivelmente até um pouco assustada.

Se os aventureiros encontram o ettin durante o dia, leia o seguinte texto em voz alta:

Com um berro animalesco, o ettin ribomba propositalmente saindo da floresta a leste do vilarejo. Ele bate em alguns bovinos ao passar, e rapidamente chega até Forte Novo. A sua cabeça direita ri ameaçadoramente, enquanto a sua cabeça esquerda fica quieta, aparentemente com medo de falar.

Se os aventureiros decidirem preparar uma armadilha para o monstro, eles podem escolher o plano de ataque para uma visita durante o dia ou à noite. Obviamente, o que eles escolherem determina se estarão enfrentando o Muque ou Kyrnyn - que por sua vez determina as táticas do ettin.

Algumas armadilhas obviamente não incomodarão ao ettin, não importa quem for o responsável. Por exemplo, nenhum buraco que os aldeões consigam cavar até a próxima visita do ettin seria profundo o bastante para mantê-lo por mais tempo que uma rodada. Nem há qualquer árvore alta o bastante para fazer uma armadilha de laço que possa prendê-lo. Você terá de estimar a eficácia de qualquer armadilha mecânica que os aventureiros possam inventar.

Uma emboscada, por outro lado, tem uma possibilidade muito maior de êxito — especialmente contra Muque, que assume que não há ninguém nem nada na aldeia que possa machucá-lo. As emboscadas baseadas na fome ou na raiva de Muque têm melhor chance.

Se os aventureiros planejarem a sua armadilha para a visita noturna do ettin, Kyrnyn é dominante; Muque esta adormecido. O ettin compor-

ta-se de forma cuidadosa, rodeando o vilarejo uma vez antes de se esgueirar para o norte, a caminho do templo onde ele se ajoelha e reza – é claro, em silêncio, para não acordar os aldeões ou Muque. Se os aventureiros deixarem Kyrnyn chegar tão longe – e ele não perceber os aventureiros esperando-o – eles podem observar este estranho comportamento. Se eles forem cuidadosos, eles podem até se aproximar de Kyrnyn e discutir a situação. (Ver a seção “Conversando com Kyrnyn”.)

Mas se Kyrnyn suspeitar em algum momento que ele está em perigo, ele foge aos saltos, mergulhando e dando voltas pelo vilarejo para tirar proveito da cobertura das construções. Se aprisionado, ele usa a suas magias causar medo e comando para abrir caminho – que é uma grande pista aos aventureiros que eles estão lidando com algo excepcional. Em momento algum Kyrnyn fará uso da violência – mas lembre-se que cada ponto de dano que ele sofre tem uma possibilidade de 10 % cumulativa de que Muque acorde. Para evitar isto – e a brutalidade que isto sem dúvida resultará - Kyrnyn’s prefere fugir.

Caçando o Ettin

A opção mais direta que os aventureiros podem escolher é a de tentar seguir a pista do ettin até sua toca – que não é difícil, considerando o enorme rasto que ele deixa. Qualquer personagem pode localizar facilmente o caminho que o ettin usou passando pela floresta entre Forte Novo e Forte Velho. E se caso os aventureiros perderem o rasto por qualquer motivo, eles podem falar com Gerd Flintwhisker ou Malwick, eles podem fazer uma suposição razoável de que o rasto termine em Forte Velho. Assumindo que o os aventureiros tomem um caminho direto até Forte Velho, eles podem chegar às ruínas em aproximadamente três horas.

Encontros na Floresta

Infelizmente, o ettin não é o único perigo a espreitar na floresta entre os dois vilarejos. Além de qualquer encontro com criaturas selvagens, você deve considerar usar um desses dois encontros em algum momento.

À frente de vocês, um par de orcs repentinamente aparece, vindos de um caminho lateral e em sua direção. Suas armas estão abaixadas. “Sem flechas,” diz um deles em linguagem Comum bem falha. “Queremos falar.”

Orcs: oito dos orcs que tentaram recrutar Kyrnyn ainda vagam pela floresta, e eles percebem que um grupo de aventureiros aproxima-se vindos de Forte Novo. Mesmo assim, os orcs estão somente bastante curiosos; eles querem saber as intenções dos aventureiros. Se eles saíram para matar o ettin, os orcs não interferirão – inclusive eles oferecerão informações sobre direção, se algum dos aventureiros falar Orc.

Com isto em mente, a aproximação inicial dos orcs é pacífica, se não forem ameaçados. Se as negociações falharem – ou os aventureiros atacarem – os orcs atacarão também.

ORC (8)			
Médio e Caótico			
CA 16	JP 16	XP 25	PV 9
Movimento 9m		Moral 8	
Ataques:			
1 machado +3 (1d8+4)			
1 pancada +4 (1d4+4)			
Habilidades Especiais:			
Visão no Escuro			

Cada orc tem consigo 100 PO. Adicionalmente, um dos orcs tem quatro jóias em sua bota: uma que vale 50 PO, outras duas que valem 20 PO cada uma, e uma quarta valendo 10 PO.

Ogros: Kyrnyn fez muitos inimigos. Infelizmente para os aventureiros, nem todos estão dispostos a conversar como os orcs. Dois dos ogros que sobreviveram ao seu último encontro com Kyrnyn retornaram recentemente à área para ver se o ettin ainda esta por lá. Por enquanto, eles não viram nenhum sinal (apesar de estarem rondando a trilha usada pelo ettin), e estão também muito confiantes. Eles tentarão atacar o grupo na trilha, aparecendo um atrás e um à frente deles simultaneamente.

OGRO (2)			
Grande e Caótico			
CA 15	JP 14	XP 240	PV 41
Movimento 6m		Moral 10	
Ataques:			
1 clava +6 (2d8+5)			
1 pancada +7 (2d4+4)			
Habilidades Especiais:			
O valor da JP baseada em CON é 12			

Os ogros não tiveram muita sorte saqueando ultimamente e, portanto, têm apenas 300 PO com eles. Um deles, contudo, tem um anel da nataçãõ, mas por ter medo de água, ele o considera uma bugiganga bonita.

Os Aldeões se Mobilizam

Pouco depois dos aventureiros partirem, Malwick fica paranóico com a idéia de que os aventureiros podem traí-los. Ele convence uma dúzia de membros de sua milícia que Forte Novo nunca verá os aventureiros novamente — e que acabar com o ettin é tarefa deles agora. Reunindo os seus instrumentos de agricultura, tochas, e varias outras armas mais eficazes, eles partem para Forte Velho, planejando derrubar o ettin, não importa a que preço.

Embora Aranda e outros aldeões tentem dissuadir Malwick, eles sabem que enviar alguém para deter o grupo de Malwick deixará Forte Novo completamente indefeso. Eles, contudo, despacharam um dos aldeões para avisar os aventureiros que Malwick está a caminho. Se Restik não tiver se juntado ao grupo, o mensageiro será ele; caso contrario, o vilarejo enviará Gerd Flin-twhisker.

A menos que os aventureiros tenham tomado precauções específicas para prevenir qualquer interferência na sua missão por parte dos aldeões, a turba de Malwick chegará logo depois que o grupo encontrar Kyrnyn em Forte Velho. Eles fazem de tudo para acabar com qualquer solução pacífica que os aventureiros podem ter inventado, e simplesmente tentarão matar o ettin o mais rápido possível.

Forte Velho

Morro acima à sua frente, um forte de pedra cresce do meio das árvores. Edifícios arruinados, cobertos de vegetação rodeiam o lugar, indicando que aqui, há não muito tempo, houve uma pequena comunidade. Agora só os corvos e ratos parecem viver aqui.

Curiosamente, a parede principal parece ter sido pichada, possivelmente por alguém que usa a ponta enegrecida de um pedaço de lenha. Na maior parte dos lugares, a escrita foi obscurecida de modo selvagem, mas lá e cá, letras e palavras inteligíveis podem ser percebidas: "... CABEÇAS... VINGADO... MESTRE... PUNIDO... REJEITADO... UMA CABEÇA."

O Kyrnyn originalmente fez a sua toca nas ruínas da cidadela de Stondylus, onde eram as casas dos aldeões em Forte Velho. Enquanto a aldeia caía completamente em ruína, o forte continuou em ótimas condições, e se os aventureiros seguiram a pista do ettin à sua toca, é lá onde ele estará.

Dados de Forte Velho

A única nova coisa sobre Forte Velho são três sepulturas recém construídas a nordeste do forte. Este é local de descanso do velho grupo de Kyrnyn, e tem os nomes "Zimmian", "Gordell", e "Thorvald Halfgranite." As inscrições são feitas com muita precisão — trabalho de Hartmund, o ladino e amigo ausente Kyrnyn.

A não ser as sepulturas, os únicos pontos de interesse de Forte Velho estão dentro do forte.

1. As Portas

A única entrada do forte parece ser um par de portas grandes, de madeira.

Se Kyrnyn estiver esperando os aventureiros, essas portas estarão abertas, e ele estará no salão principal. Se, contudo, os aventureiros chegaram sem se anunciar, as portas estarão fechadas, e trancadas (com uma barra de ferro) por dentro. Levantar a barra por dentro requer um teste de Força; levantar a barra pelo lado de fora é mais difícil (aumente a dificuldade em 2).

Qualquer tentativa de derrubar as portas enquanto Muque estiver dentro do prédio o despertará.

2. Sala Principal

Claramente, este lugar uma vez foi uma grande sala, um lugar para reunir até uma comunidade inteira. Agora ele tem um cheiro forte da sujeira e putrefação, e os ossos e pedaços de inúmeros bovinos e pequenos animais de caça estão espalhados pelo local. Há uma pequena porta em frente da entrada principal, e a esquerda, uma alcova que provavelmente leva a uma escadaria. Um grande buraco no teto dá a impressão de que algo caiu por ele vindo do segundo nível.

Dominando a sala está a grande forma brutal do gigante de duas cabeças que aterrorizou Forte Novo. Uma das suas cabeças parece estar adormecida, mas a outra os vigia atentamente. "Sssh", diz ele, colocando um dedo a frente de seus lábios. "Ele está ador-

mecido agora, mas se não fizermos muito barulho, podemos conversar. O meu nome é Kyrnyn, e esta é a minha maldição.”

Certa vez uma área importante de reunião das pessoas de Forte Velho, a sala principal agora não passa de um lugar onde Muque dorme. Considerando que os aventureiros não tenham feito muito barulho ao entrar, Kyrnyn conseguiu manter Muque dormindo, para que ele possa conversar com os PJs e explicar a sua situação. Vá para “Falando com Kyrnyn,” abaixo.

3. Velha Despensa

Esta grande sala parece ter sido projetada para guardar provisões, e pedaços de velhos sacos de farinha indicam que ela pode ter servido também como um armazém. Agora, entretanto, encontramos espalhado pelo recinto pedaços de equipamento: armadura, algumas armas, um bastão, e bolsas velhas de couro. Parece que tudo foi jogado ali por uma mão gigantesca.

Depois que os seus companheiros morreram, Kyrnyn e Hartmund os enterraram, e guardaram suas coisas aqui, para ficar em segurança. Naturalmente, depois que Muque se tornou a personalidade dominante das duas cabeças do etin, ele quebrou tudo o que podia, sabendo que isso machucaria Kyrnyn. Entretanto, a armadura e algumas armas ainda são úteis, e há até um elixir que ambas as cabeças se esqueceram.

Se os aventureiros explorarem esta sala, eles descobrem que uma cota de malhas, uma espada longa +1, uma única lança, e um elixir do heroísmo sobreviveram à destruição de Muque. Se Kyrnyn ainda estiver vivo, no momento em que os aventureiros passarem por lá, ele deixá-los dividir estes pertences do modo que quiserem. “Meus amigos iriam querer que fosse dessa forma.”

4. As Escadas

No topo da escadaria, há outra grande sala, com um enorme buraco no chão pelo qual pode ser visto o primeiro andar do forte. Esta sala parece ter sido destruída pelo fogo há algum tempo, e nada aqui parece ter algum valor.

A escadaria em espiral na alcova leva os aventureiros para o segundo andar, onde Stondylus uma vez teve o seu laboratório. A sala foi destruída pelo fogo quando Kyrnyn e seus companheiros derrotaram-no há dois anos e, além dis-

so, o chão foi destruído quando Kyrnyn teve que quebrá-lo para escapar depois da batalha.

Só há uma coisa de valor aqui — se os personagens conseguirem alcançá-la. Do outro lado do aposento, uma prateleira quebrada ainda mantém um pergaminho feito pelo próprio Stondylus. Ironicamente, é uma magia de metamorfosear objetos.

Falando com Kyrnyn

Se os aventureiros não o atacaram simplesmente, Kyrnyn explica o seu dilema:

“Fui uma vez um homem, como vocês, mas a magia do mago Stondylus me aprisionou nesta forma. Agora, o Muque, a minha segunda cabeça, está exercendo sua independência, e não posso controlá-lo mais. Eu lhes imploro, se vocês não puderem ajudar-me a resolver o enigma que é a minha salvação, então, por favor, acabem com minha vida antes que Muque mate novamente.”

Kyrnyn acredita que a solução para o enigma seja “eu mesmo,” mas isso não o ajudou. Ele não entende porque Heironeous não o concedeu a sabedoria divina para dissipar a magia que o transformou há dois anos. Assim, Kyrnyn se convenceu de que há muito mais no enigma do que ele pode imaginar.

Naturalmente, Kyrnyn deve compreender que a resposta se aplica não a sua forma atual de etin, mas a sua própria personalidade — aquela que originou a segunda cabeça, mais maligna. A resposta para o enigma então, é “o homem, Kyrnyn,” e necessita do reconhecimento de Kyrnyn de suas transgressões contra a sua tendência, bem como de sua contrição para redimir suas más ações.

Os aventureiros podem não ter mais sorte que próprio Kyrnyn em entender isso— considerando principalmente que eles não conhecem a sua história. Se eles o tiverem encontrado em algum outro lugar diferente de Forte Velho (no templo de Heironeous em Forte Novo, por exemplo), Kyrnyn espera por perto por aproximadamente dez minutos antes de decidir que ele está jogando com a sorte. “Estou partindo, antes que Muque acorde,” ele diz. “Se vocês descobrirem a resposta, procure-me em Forte Velho. Alguém de Forte Novo pode dizer-lhe como chegar lá.”

Em Forte Velho, entretanto, os aventureiros só têm dez minutos antes de Malwick e seus camaradas chegarem. Se eles ainda não tiverem resolvido o enigma até lá, Malwick força as coisas atacando — e acordando Muque. Os aventureiros agora devem correr para resolver o enigma antes que Muque mate-os, ou Kyrnyn finalmente seja morto — o que neste ponto, em um brilho muito intenso, ele retornará a sua forma verdadeira, em morte.

Solucionando o Enigma

O enigma que foi dado a Kyrnyn é cheio de pistas, mas para reconhecê-las é necessário uma compreensão profunda de Heironeous. As pistas ocultas no enigma são explicadas abaixo:

“Duas cabeças temos, com uma nascemos.”

(Isto identifica “nós” como Kyrnyn, e indica que ele nasceu com uma só cabeça — assim, ele não foi sempre um ettin.)

“Vingamos, curamos e protegemos.”

(Ela é a pista de que o portador do enigma foi uma vez um clérigo bom.)

“Nosso mestre era Invencível,”

(O título de Heironeous é “o Invencível,” indicando que o clérigo foi devoto de Heironeous.)

“Mas aos dissidentes aplicávamos punição terrível.”

(Esta parte é um pouco mais obscura. Ela relata como Kyrnyn abusou de seu poder como um clérigo para exigir vingança, em vez de justiça. Os aventureiros só terão chance de descobrir isso se eles convencerem Kyrnyn a contar-lhes sobre seu passado.)

“Havíamos ao rei de seis braços escutado,”

(Isto é uma referência para Hextor, irmão de Heironeous e seu arquiinimigo — um deus com seis braços. Hextor é o deus da tirania — uma armadilha em que Kyrnyn tinha começado a cair.)

“E por isso nosso deus havia nos rejeitado.”

(Esta parte Kyrnyn já decifrou: por causa de suas transgressões contra os dogmas de Heironeous e contra sua tendência, ele perdeu as graças do deus — como evidenciado pela escolha das magias divinas que Heironeous permite a Kyrnyn.)

“Assim, esta é nossa sina em vida:

Uma cabeça, duplamente dividida.”

(E assim, Kyrnyn, que já teve duas mentes —

aquela que serviu a Heironeous, e aquela que achava que era aceitável punir qualquer um com pontos de vista diferentes — foi amaldiçoado com duas cabeças: uma que serve a Heironeous, e uma que é mais egocêntrica e tirânica.)

O Fim do Ettin

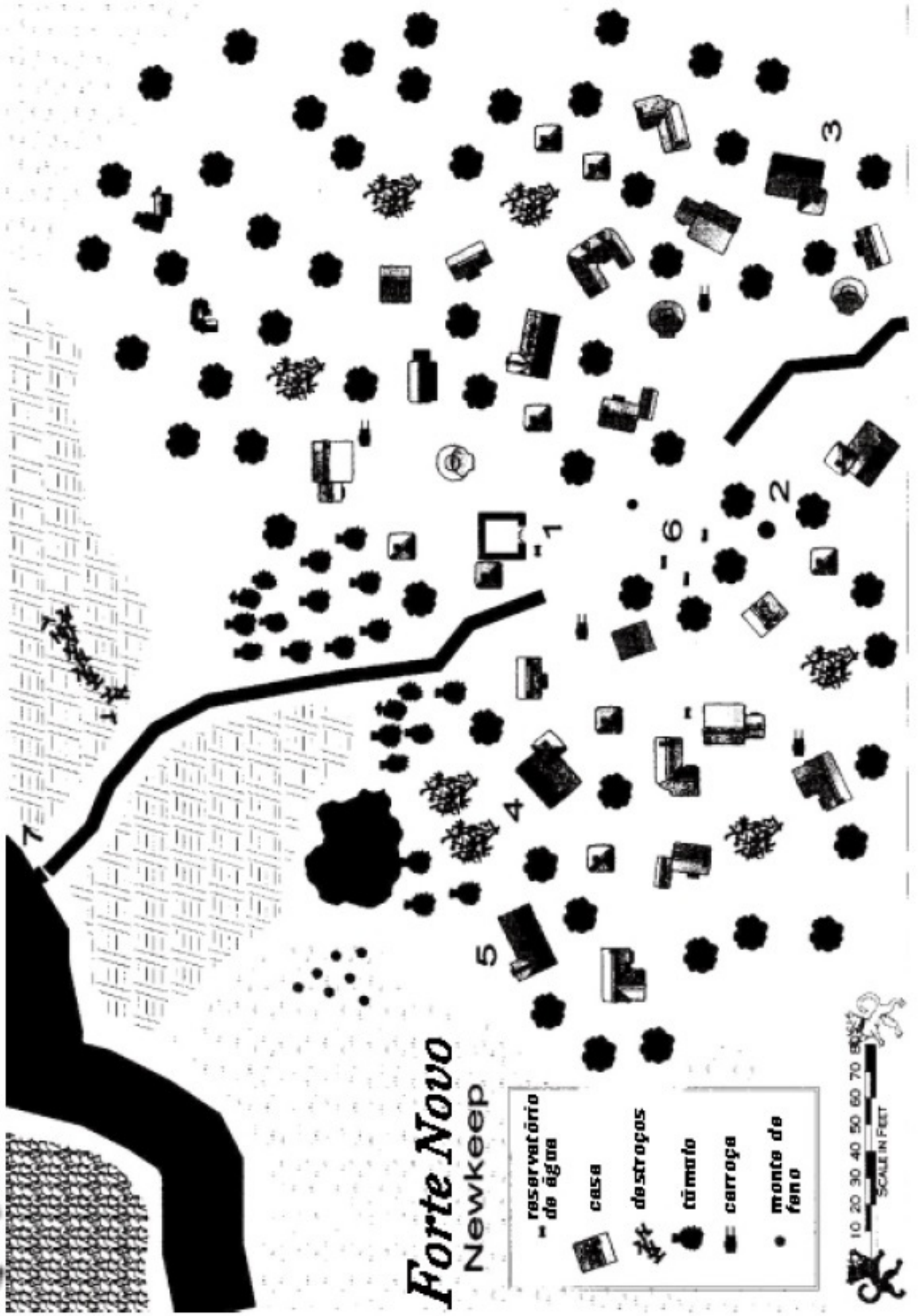
Se Kyrnyn sobreviver à sua transformação em homem, ele ficará eternamente grato pela ajuda dos aventureiros em sua salvação — e igualmente arrependido de todo o sofrimento que Muque causou porque ele não foi sábio o bastante para entender a lição que Heironeous tentava ensinar-lhe.

Depois de ajudar o povo de Forte Novo a reconstruir a ponte e o seu vilarejo, Kyrnyn ou assume os deveres de Restik no templo (se Restik tiver sido morto), ou se oferece para se juntar aos aventureiros como um mercenário. Em último caso, ele oferece-lhes os itens da Velha Despensa (Área 3), e algo mais que eles queiram de Forte Velho.

O Kyrnyn também faz as pazes com Malwick, se o condestável sobreviveu à batalha final contra Muque, embora agora ele veja em Malwick a mesma mentalidade que o levou à sua condição de amaldiçoado. Ele também lembra aos aventureiros sobre a maldição posta nele por Heironeous, se ele perceber o mesmo comportamento nas ações deles.

Sobre o Autor

Designer de jogos JD Wiker juntou-se ao time Roleplaying R&D na Wizards of the Coast em 1998. Ele trabalhou no ALTERNITY, STAR*DRIVE, DARK MATTER, e produtos variados do DUNGEONS & DRAGONS. Atualmente ele está trabalhando duro nos suplementos do novo RPG do Star Wars.





**FORTE VELHO,
'OLIVEIRA''**

	Entulho
	Turmalos
	Colunas

0 10 20 30
Scale in Feet

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia