

Uma Aventura Curta para Quatro Personagens Jogadores de 2º ou 3º nível

Por JD WIKER



A CHARADA DO ETTIN

Um ettin começou a aterrorizar o pequeno vilarejo de Forte Novo, roubando o gado e destruindo casas - e esmagando qualquer um que tente pará-lo. Enquanto isso, uma misteriosa charada apareceu nas paredes do altar local - uma charada que pode conter a chave para vencer o ettin.

A *Charada do Ettin* é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS é adequado para quatro personagens jogadores de 2º ou 3º nível. PJs deveriam avançar até o 3º ou 4º nível ao longo da aventura. Ajuste-a como desejar, conforme joga com grupos pequenos ou grandes, ou grupos fortes ou fracos.

PREPARAÇÃO

Você, o Mestre, precisará de uma cópia do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros* para usar esta aventura. Gaste um momento para se familiarizar com o ettin (*Livro dos Monstros*, página 97) e com a magia *metamorfose* (*Livro do Jogador* 3.5, página 259).

O texto que aparece nas caixas sombreadas são informações para os jogadores, as quais podem ser lidas em voz alta ou parafraseadas quando apropriado. As estatísticas dos monstros e dos PDMs são fornecidas a cada encontro de forma abreviada.

CENÁRIO DE FUNDO

Há apenas dois anos atrás, um grupo de aventureiros descobriu que os habitantes de um pequeno vilarejo estava sendo forçados a fugir de suas casas quando um mago maligno tomou o controle do forte local. Os aventureiros confrontaram o mago em seu covil e o derrotaram, mas não sem serem vitimados. Apenas dois deles sobreviveram à batalha.

Um deles era um jovem clérigo chamado Kyrnyn. Durante a batalha, o mago maligno, Stondylus, metamorfoseou Kyrnyn em um ettin. Já sob os efeitos de um feitiço, Kyrnyn ajudou o mago a lutar contra seus antigos amigos.

Depois que Stondylus foi finalmente derrotado, o companheiro de Kyrnyn que sobreviveu, um jovem ladino chamado Hartmund, prometeu procurar por ajuda. Hartmund aconselhou Kyrnyn a ficar longe da vista de outros - para evitar ser tido como um ettin de verdade - até que ele retornasse. Kyrnyn nunca viu Hartmund novamente.

Quando Kyrnyn ficou sem comida, ele começou a caçar os animais selvagens do local. Logo, ele limpou a área ao redor do forte do mago, forçando-o a se distanciar do local. Ele logo encontrou com um caçador ocasional, mas rapidamente aprendeu que se o caçador não corresse imediatamente dele, era melhor ele correr do caçador. O velho forte se tornou seu esconderijo.

CRÉDITOS ADICIONAIS

Edição: Sue Weinlein Cook

Desenvolvimento Web: Mark Jindra

Design Gráfico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Agradecimentos Especiais: Ed Stark

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: Daniel Bartolomei Vieira e Priscila Veduatto

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gigax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e DUNGEON MASTER

são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/dnd

www.ultimosdias.tk



Não se passou muito tempo até que Kyrnyn começou a atrair a atenção de outros monstros. Ele foi abordado por um bando de orcs procurando por "músculos" para seus assaltos - incluindo um no dos vários aldeões que cuidavam do forte agora ocupado. Ele os expulsou - violentamente - e aprendeu o quanto era fácil tirar vantagem da força brutal de seu novo corpo.

Quando os sobreviventes do grupo orc persuadiu vários ogros a tentar derrubá-lo, Kyrnyn descobriu que sua selvageria era maior do que ele sonhava. Sua segunda cabeça - a qual ele pensou ser um mero par de olhos e ouvidos extra - criou vida própria, direcionando seus poderosos membros de formas que ele não havia escolhido.

Primeiro Kyrnyn acreditou que estava imaginando coisas. Mas na vez seguinte que ele encontrou um caçador na floresta, sua outra cabeça novamente assumiu o controle e ele não pode desejar que seus membros parassem, e ele acabou matando o pobre homem. Kyrnyn apenas pode observar horrorizado, até que, dia após dia, sua segunda cabeça tomou controle total de seu corpo.

Com o tempo, a segunda cabeça - que se autodenominava "Estrume" - ganhou controle quase total do corpo de Kyrnyn. Kyrnyn se tornou um passageiro indesejado e pior, uma testemunha das atrocidades de Estrume. Quando Kyrnyn objetava, Estrume golpeava-o até ficar inconsciente. Os únicos momentos em que Kyrnyn controlava seu corpo era quando Estrume dormia.

Kyrnyn desistiu de esperar Hartmund, já que este nunca retornou e se conformou em viver como um ettin - até este acontecimento. Agora ele renovou suas tentativas de recuperar sua verdadeira forma. Através das preces, ele percebeu que ele poderia um dia conjurar magia divina de dissipar magia, forte o suficiente para desfazer a magia de metamorfose que alterou drasticamente sua vida.

Mas Kyrnyn achou que sua divindade, Heironeous, não garantiria a ele um *dissipar magias*. Em vez disso, a Kyrnyn foi concedida uma visão em um tipo de charada:

*"Duas cabeças nós temos, mas nascemos com uma.
Nós vingamos, curamos e protegemos.
Nosso mestre era invencível,
Mas puniu tudo o que objetamos.
Prestamos atenção no rei de seis braços,
Então por nosso deus fomos rejeitados.
Assim, este é nosso destino:
Uma cabeça, duas vezes dividida."*

Primeiramente, ele tomou os versos como instruções de como viver de acordo com o desejo de Heironeous, mas logo ele percebeu que isto, de alguma forma, era a chave para seu dilema. Toda vez que ele rezava fervorosamente, ele via a charada mais uma vez. Ele começou a rezar todas as noites, assim que Estrume caía no sono, e escrevia suas visões nas paredes do forte, para melhor estudar a charada.

Estrume, claro, protestou. Embora Estrume se provasse inapto a ler, ele apagou as charadas de maldade e novamente espancou Kyrnyn porque objetava. Kyrnyn desesperou-se até que se lembrou de um pequeno altar a Heironeous próximo do lugar onde os aldeões estavam recolonizando. Ele começou ir escondido até lá para rezar e gravar suas visões. Algumas vezes ele tinha que se esquivar dos aldeões, mas por fim eles

não apagaram suas anotações.

Infelizmente, certa manhã Estrume acordou cedo e avistou o abundante rebanho de gado dos aldeões. O pequeno vilarejo se tornou o alvo favorito das incursões de Estrume, o que tornou mais difícil para Kyrnyn escapar e não ser desafiado.

Kyrnyn tentou em algumas ocasiões, durante visitas noturnas, explicar-se, mas os aldeões não ouviam. Kyrnyn decidiu simplesmente ser mais cuidadoso, mas ele sabia em seu coração que ele não iria muito longe, até que os aldeões contratassem aventureiros para derrotar o ettin saqueador. Neste ponto, ele nem mesmo tinha certeza se objetaria - se isto desse um fim ao seu sofrimento e ao reino de terror de Estrume.

A chave para suspender a maldição de Kyrnyn e restaurar sua forma natural está em entendê-lo para ver o erro de suas atitudes. Enquanto Kyrnyn entende que a charada de alguma forma está relacionada com o desfazer da magia de Stondylus, ele ainda tem que entender que a dica da charada é mais do que meramente o fato de que o ettin não é o ele aparenta ser. A charada de Heironeous é uma mensagem a Kyrnyn, indicando a ele que, ettin ou não, foi algumas vezes brutal e cruel. Verdadeiramente, enquanto o clérigo observava os rituais e devotadamente servia Heironeous, seu entusiasmo em punir o mal às vezes o levava a atos de extraordinária violência contra inimigos fracos.

Evitando Kyrnyn de retornar à sua verdadeira forma ele quis ensinar ao clérigo que a brutalidade excessiva não representa a justiça, o heroísmo, a bravura e a honra que Heironeous carrega. Infelizmente, a natureza maligna e caótica do ettin se expressou antes que Kyrnyn pudesse aprender sua lição. Agora, com Estrume quase que completamente detendo o controle, Heironeous decidiu intervir mais diretamente, colocando um pequeno grupo de aventureiros em cena. Esperançosamente, os aventureiros irão ajudar Kyrnyn a ver os seus erros e se arrepender. Se não, eles irão ter que destruí-lo, prevenindo Estrume de causar mais destruição.

🔮 **Kyrnyn, humano clérigo 5:** ND 5; humanóide Médio; DV 5d8+5; 33 PV; Inic. +1; Desl.: 9 m; CA 16 (surpresa 15, toque 11); BBA +3; Agr +4; Corpo a corpo: *maça pesada* +1 +5 (dano: 1d8+2) ou à distância: *azagaia* +4 (dano: 1d6+1); Ataque total corpo a corpo: *maça pesada* +1 +5 (dano: 1d8+2) ou à distância: *azagaia* +4 (dano: 1d6+1); Tend. LB; TR Fort +5, Ref +2, Von +9; For 12, Des 13, Con 13, Int 9, Sab 17, Car 9.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (religião) +3, Cura +7, Diplomacia +0, Identificar Magia +2; Expulsão Adicional, Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Magias de clérigo preparadas (5/4/3/2): 0 - *consertar, curar ferimentos mínimos (2), detectar magia, detectar veneno*; 1º - *causar medo, comando, curar ferimentos leves, proteção contra o mal**; 2º - *ajuda, curar ferimentos moderados, restauração menor*; 3º - *curar ferimentos graves, remover doença*.

Pertences: Cota de malha, *maça pesada* +1, *azagaia*.

*Kyrnyn conhece esta magia, mas perdeu os componentes materiais para conjurá-la.

🔮 **Estrume:** ND 5; gigante Grande (4 m de altura); DV 5d8+5; 33 PV; Inic. -1; Desl.: 12 m; CA 18 (surpresa 19, toque 12); BBA +6; Agr +12; Corpo a corpo: *clava grande* +6 (dano: 1d10+6) ou à distância: +5; Ataque total corpo a corpo: *clava grande* +6 (dano: 1d10+6) ou à distância: +5; QE visão no escuro 27 m; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +0, Von +9; For 23,

Des 8, Con 15, Int 9, Sab 17, Car 9.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (religião) +3, Cura +7, Diplomacia +0, Identificar Magia +2; Expulsão Adicional, Magias em Combate, Vontade de Ferro.

Pertences: Gibão de peles, clava grande.

Devido Estrume estar apenas parcialmente no controle do corpo que compartilha com Kyrnyn e devido ele não controlar a cabeça de Kyrnyn totalmente, ele não ganha alguns dos bônus que os outros ettins ganham por ter duas cabeças. Estrume não pode usar a habilidade de combater com duas armas superior e nem ganha o bônus racial de +2 nos testes de Observar, Ouvir e Procurar por possuir duas cabeças, a menos que Kyrnyn esteja consciente.

Estrume não pode conjurar nenhuma das magias de Kyrnyn. Apenas quando Kyrnyn está consciente e Estrume não interferir, ele pode conjurar as magias que aprendeu. Estrume já interferiu destruindo o símbolo sagrado de Kyrnyn, o qual era foco divino para muitas magias. E embora Kyrnyn não possa conjurar suas magias de domínio sem seu foco divino, Heironeous continua a garanti-lo, por razões que Kyrnyn não pode compreender. Da mesma forma, Kyrnyn pode apenas imaginar por que Heironeous não acha certo permitir o *disparar magia* que ele precisa para retornar a sua forma original.

Kyrnyn domina apenas quando Estrume está dormindo. Nessas horas, qualquer dano de Kyrnyn sofreria possui uma chance cumulativa de 10% por ponto de dano que sua cabeça maligna acorde, no qual Estrume se torna a personalidade dominante.

RESUMO DA AVENTURA

Os aventureiros chegam no pequeno vilarejo de Forte Novo logo depois que um ettin destruiu a única ponte que cruzava um rio próximo. Incapazes de cruzar até que a ponte seja reconstruída, os aventureiros não têm nada melhor a fazer do que ouvir os contos sobre o ettin.

Enquanto os aventureiros estão esperando para cruzar o rio, o ettin aparece novamente, desta vez se movendo furtivamente através do vilarejo. Os aldeões pedem aos aventureiros que os ajudem a matar a criatura, explicando que se eles mesmos fizerem isto, eles não terão tempo para reconstruir a ponte.

Uma vez que os aventureiros prossigam na pista do ettin, eles podem tanto tentar revelar o mistério da charada, preparar uma armadilha para a próxima visita do ettin ou rastrear o gigante até o seu covil. Quando eles finalmente encontram o ettin, Kyrnyn ganha controle sobre o corpo e explica quem ele realmente é e o seu dilema. Ele implora aos aventureiros que

eles o ajudem a se livrar de sua maldição - ao menos matando ele antes que sua outra metade, Estrume, tome mais vidas inocentes.

Enquanto os aventureiros estão decidindo o que fazer, os aldeões decidem cuidar do assunto com suas próprias mãos e estão se movendo em uma multidão para atacar o ettin saqueador. Os aventureiros possuem pouco tempo antes que os aldeões cheguem, e uma vez que cheguem, menos tempo eles terão para resolver a charada antes Estrume os mate - ou eles serão forçados a matar o pobre clérigo Kyrnyn.

GANCHOS DE PERSONAGEM

Honra e valor podem não ser suficientes para motivar os aventureiros a parar um ettin, então você, o Mestre, talvez queira dar alguns empurrões. Se for este o caso, deveria tentar 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 principais personagens não jogadores do vilarejo: Aranda, Malwick ou Restik.

Lembre-se, entretanto, que Forte Novo só existe a cerca de quatro anos; antes disso, quase todo mundo vivia na vila de Forte Velho, onde o mago maligno Stondylus se mudou e tomou o comando.

- Um ou mais personagens podem encontrar o início de um interesse romântico no vilarejo. Os residentes de Forte Novo incluem alguns homens e mulheres jovens, impressionáveis, que podem encontrar em um aventureiro atraente uma simpatia - e pedir por ajuda, acrescentando suas vozes às súplicas de Aranda, Malwick e Restik.

- Se um dos personagens adorar Heironeous, ele percebe que a principal religião em Forte Novo gira em torno de um altar ao deus do herismo. Mesmo se Restik, o conselheiro espiritual do vilarejo, não usar isto para pressionar os aventureiros, você, o Mestre, pode relembrar aos jogadores quais qualidades Heironeous preza (justiça, heroísmo, bravura e honra).

FINAIS ALTERNATIVOS

Jogadores de RPG são muitas vezes mais espertos do que pretendem, e seu grupo pode ir diretamente no foco do mistério. Neste caso, você deveria estar preparado para alterar os eventos da aventura de maneira a fornecer aos jogadores um aumento no clímax.

A tática mais óbvia é Malwick espontaneamente concluir que não se importa se há um homem bom dentro do ettin - esta é a besta que matou o seu pai - e atacar. Qualquer ataque contra o ettin enquanto Kyrnyn estiver no controle possui uma



Ilustração por Charles Michel de Oliveira Santos

chance de "acordar" Estrume, o lado maligno do ettin, e se a sessão precisar de um pouco de excitação, você deveria deixar Estrume acordar. Malwick então tomaria a loucura resultante como sinal de que ele estava certo, e tentará convencer os outros aldeões a ajudá-lo a matar o ettin antes que seja tarde demais.

O VILAREJO DE FORTE NOVO

Forte Novo está localizado próximo a um rio de corredeiras e uma floresta pouco densa. Já que cruzar o rio sem uma ponte é problemático, o rio não deveria ser raso e Forte Novo (e sua ponte destruída) não deveriam estar perto de outro assentamento maior. O ideal seria o rio estar em uma garganta estreita, com cerca de 18 metros de largura e cerca de 12 metros abaixo do nível da ponte.

Forte Novo é uma comunidade de cerca de 200 pessoas, sendo que pouco mais da metade são adultos. Dos adultos, apenas 45 são homens capazes e saudáveis (o ettin cuidou do resto, assim como os túmulos frescos de Forte Novo atestam). Forte Novo é administrado por anciões, sendo o primeiro deles Aranda, uma ativa vovó de 80 anos de idade. Aranda é uma plebéia de 3º nível. As "autoridades" do vilarejo consistem de apenas um combatente de 3º nível, Malwick, cujo pai (e anteriormente, o outro condestável de Forte Novo) foi morto pelo ettin.

O outro personagem notável da comunidade é Restik, um adepto de 4º nível devotado a Heironeous. Ele administra o pequeno altar à sua divindade, ao qual o ettin tem visitado. Desses três, apenas Restik irá oferecer seus serviços para se unir aos aventureiros em qualquer plano para enfrentar o ettin (a despeito dos protestos de Malwick de que ele é necessário no vilarejo). Malwick, enquanto uma alma cooperativa, sabe que sem o seu comando, os devedores do vilarejo não sobreviverão a outro ataque do ettin.

👑 Forte Novo (vilarejo): Convencional; Tend. NB; Limite de 100 PO; Reservas de 1.050 PO; População 212; Mista (humanos 172, halflings 19, elfos 12, anões 8, gnomos 5, meio-elfos 3, meio-ors 3).

Autoridades: Condestável Malwick, meio-elfo combatente 3.

Personagens Importantes: Aranda, humana plebéia 3 (anciã); Restik, humano adepto 4 (curandeiro).

CHAVE PARA FORTE NOVO

A seção seguinte detalha as porções mais interessantes do vilarejo de Forte Novo. Para construções não indicadas no mapa, assumo que uma família de 1d4+4 plebeus de 1º nível mora lá.

1. O FORTE

Aranda, a anciã de Forte Novo, vive sozinha em um forte, uma construção onde apenas duas salas do primeiro andar

estão completas. O lugar está cheio de vários tipos de enfeites e quinquilharias que está vovó de 80 anos de idade acumulou durante a sua vida.

🔪 **Aranda, humana (anciã) plebéia 3:** humanóide Médio; DV 3d4-3; 15 PV; Inic. -1; Desl.: 6 m; CA 9 (surpresa 10, toque 9); BBA +1; Agr -1; Corpo a corpo: -1 ou à distância: 0; Ataque total corpo a corpo: -1 ou à distância: 0; Tend. NB; TR Fort +0, Ref +0, Von +4; For 7, Des 8, Con 9, Int 12, Sab 12, Car 12.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Observar +3, Ofícios (padeira) +3, Ofícios (tecelã) +5, Ouvir +4, Profissão (cozinheira) +6; Vigor, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Pertences: traje de plebeu, utensílios domésticos.

2. O ALTAR

O altar era a única construção que já existia no local quando os aldeões de Forte Novo se moveram vindos de Forte Velho. Restik fica no altar o tempo todo, e foi ele quem sugeriu que os aldeões se estabelecessem seus lares aqui. Ele faz incursões regulares ao vilarejo para visitar os machucados e aflitos, providenciando a cura que puder. Ele possui um pequeno jardim de ervas ao sul de Forte Novo e passa seu tempo livre lá.

Visitantes ao altar podem ver a charada pintada na parede oeste (veja "Pano de Fundo").

🔪 **Restik, humano adepto 4:** humanóide Médio; DV 4d6; 24 PV; Inic. +0; Desl.: 9 m; CA 10 (surpresa 10, toque 10); BBA +2; Agr +1; Corpo a corpo: -1 ou à distância: +2; Ataque total corpo a corpo: -1 ou à distância: +2; Tend. LB; TR Fort +3, Ref +1, Von +5; For 9, Des 11, Con 9, Int 9, Sab 12, Car 10.

Perícias e Talentos: Alquimia +3, Conhecimento (religião) +3, Cura +7, Identificar Magia +1; Foco em Perícia (Cura), Grande Fortitude, Vigor.

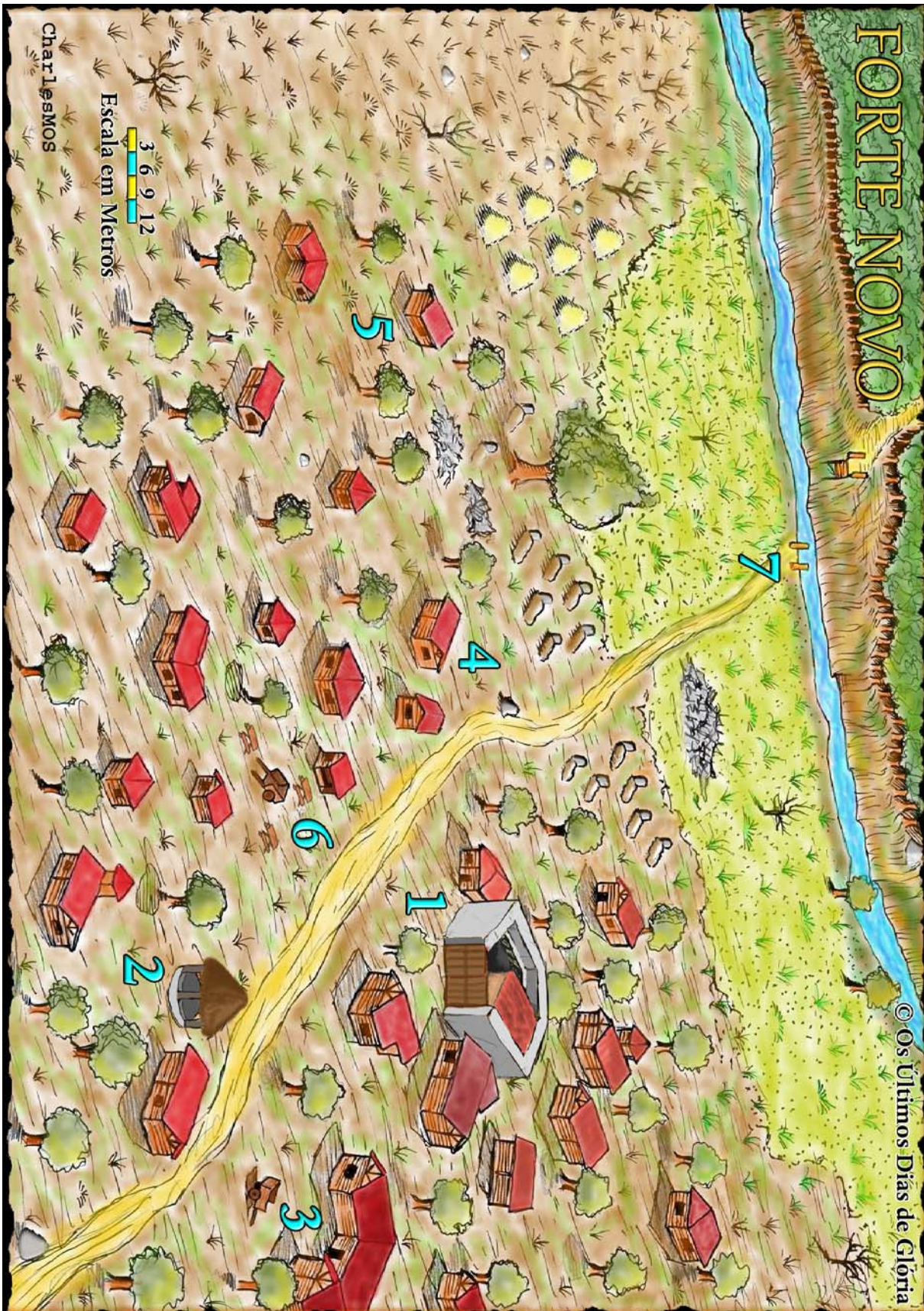
Magias de adepto preparadas (3/3): 0 - curar ferimentos mínimos, guia, purificar alimentos; 1º - curar ferimentos leves (2), proteção contra o mal.

Pertences: robe simples, símbolo sagrado.

3. CASA DE MALWICK

Malwick é o filho de um guerreiro humano com uma elfa. A mãe de Malwick morreu ao dar a luz, forçando seu pai a se aposentar das aventuras para cuidar de seu filho. O ettin matou o pai de Malwick recentemente com um único golpe, enquanto Malwick só pôde observar. Ele se sente fortemente motivado a vingar seu pai, mas na mesma forma, ele sente a responsabilidade de fazê-lo, pois seu pai o treinou. Os sentimentos de vingança estão se sucedendo, entretanto, é apenas uma questão de tempo até que Malwick reúna sua milícia temporária e comece a caça a Estrume. A chegada dos aventureiros evitou este evento de certa forma, já que Malwick espera que eles vão lidar com o ettin para ele.

🔪 **Malwick, meio-elfo combatente 3:** humanóide Médio;



DV 3d6+3; 24 PV; Inic. +4; Desl.: 6 m; CA 13 (surpresa 13, toque 10); BBA +3; Agr +4; Corpo a corpo: lança curta +4 (dano: 1d8+1), adaga +4 (dano: 1d4+1/19-20x2) ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8); Ataque total corpo a corpo: lança curta +4 (dano: 1d8+1), adaga +4 (dano: 1d4+1/19-20x2) ou à distância: arco longo +3 (dano: 1d8); QE +2 de bônus nos testes de Vontade contra magias de encantamento, imunidade a sono, sangue élfico, visão na penumbra; Tend. CB; TR Fort +4, Ref +1, Von +0; For 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 9.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +1, Escalar +2, Observar +2, Ouvir +2; Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Pertences: Lança curta, arco longo, adaga, 20 flechas, gibão de pele.

4. CASA DE HANNAH

Assim como Aranda, Hannah é uma anciã cujos filhos têm sido seus utensílios domésticos. Sua enorme casa é o que a vila possui mais se aproxima de uma estalagem, e se os aventureiros escolherem ficar em Forte Novo por um tempo, a casa dela será a primeira escolha para se passar as noites. Hannah trata seus hóspedes com refeições saudáveis e insiste que eles comam tudo. Sua casa possui quartos para quatro pessoas além dela mesma.

Hannah também se lembra quando o grupo de Kyrnyn veio para a cidade, dois anos atrás - embora ela não lembre o nome deles. "Eles também estavam de passagem e quando ouviram sobre o mago maligno Stondylus, ele foram ver o que poderia ser feito para nos ajudar. Nenhum deles voltou, eu temo".

5. CASA DE TEMMET

Temmet é um jovem meio-elfo, assim como Malwick, embora consideravelmente menos enérgico do que o condestável do vilarejo. Temmet sofreu uma doença debilitadora em sua infância, deixando-o frágil e débil. Como resultado, ele está isento da maioria dos trabalhos físicos no vilarejo, embora ele compense emprestando sua especialidade como puder - o que inclui fazer a cerveja local. A grande casa que Temmet compartilha com viajantes de passagem não pertence a ele; ele era apenas o inquilino quando o seu proprietário foi morto pelo ettin. Ele se considera o guardião do lugar e não hesita em compartilhar o lugar quando Aranda pede - tal como ocasiões onde aventureiros precisam de um local para ficar. Nas refeições, entretanto, Temmet recomenda que os visitantes procurem por Hannah ou Aranda. A casa de Temmet possui quarto para três pessoas além de si mesmo.

6. A TAVERNA

A taverna não oficial de Forte Novo fica na quadra central do vilarejo. Lá, os aldeões colocaram algumas mesas e alguns bancos e Gerd Bigode de Pedra, o único anão de Forte Novo, vende a cerveja de Temmet durante as noites. Ele e Temmet fazem a bebida aqui durante o dia e enquanto o sol não se põe,

as pessoas podem quase sempre encontrá-lo aqui. Assim como Hannah, Gerd se lembra de um grupo de aventureiros que passou por aqui alguns anos atrás, e como eles vieram para investigar Forte Novo. "Um mago, um clérigo, um ladino e dois guerreiros", Gerd diz. "Ficaram na casa de Hannah, exceto o clérigo. Ele ficou no altar. Eles se mataram quando foram enfrentar Stondylus, deixem-os apodrecer em paz". Gerd assume que o mago maligno esteja morto, já que não se ouviu mais falar dele nestes dois últimos anos.

7. A PONTE

Os restos da ponte penduram-se frouxamente de ambos os lados da garganta. A distância entre os lados opostos mede 18 metros e o rio corre a 12 metros abaixo do nível da ponte. Os pilares de ambos os lados ainda estão em excelente estado, e construir uma nova ponte não seria terrivelmente difícil - apenas o tempo para fazê-lo.

Se os aventureiros tentarem cruzar o rio sem a ponte, eles certamente precisarão utilizar-se de magia.

Eles podem de modo concebível descer escalando por um lado (Escarlar CD 15), atravessar nadando (Natação CD 15) e subir escalando o outro lado (Escarlar CD 15), o que é essencialmente os que os aldeões farão quando começarem a reconstruir a ponte. Obviamente, embora este plano seja perigoso e qualquer um que falhe no teste de Natação ao cruzar o rio será arrastado 4d4 metros a cada rodada até que passe no teste novamente.

CHEGANDO EM FORTE NOVO

É o fim de tarde de um belo dia e a jornada de vocês tem sido tranqüila até agora. Vocês deveriam estar aptos a cobrir mais alguns quilômetros antes de encontrar um local para passar a noite.

Na distância é possível ver um vilarejo, talvez quarentas casas pequenas espalhadas ao redor de um forte de pedra ainda em construção. Entre vocês e as primeiras casas encontram-se campos de trigo e gado em pastos.

Algo está incoerente, entretanto. De trás das casas mais distantes subitamente surge um gigante de duas cabeças - um ettin, empunhando um tronco de árvore quebrado. Falando alto, ele atinge algo no chão e então se volta para o bosque à direita do vilarejo, parando o tempo suficiente para agarrar uma vaca assustada. Dentro de segundos, ele desaparece entre as árvores.

Os aventureiros acabaram de testemunhar o fim do último ataque de Estrume, o ettin. Já que o vilarejo ainda está a cerca de 800 m e a rota de fuga do ettin não está no caminho dos aventureiros, se juntar a batalha será difícil. Os aventureiros

Ilustração por Charles Michel de Oliveira Santos



Ponte do Forte Novo

poderão tentar, é claro, mas o ettin não irá retornar apenas para dar a eles a chance de um bom tiro.

Se o grupo for em direção ao vilarejo, leia o seguinte em voz alta:

Os aldeões ignoram a aproximação de vocês. Eles estão muito ocupados com o final do ataque do ettin: atendendo os feridos, recolhendo os animais domésticos em pânico e limpando os restos das cercas e muros quebrados. Surpreendentemente, alguns aldeões parecem levar a situação com calma: próximo, uma velha está cortando um pedaço de uma cerca para a fogueira; adiante, um trio de crianças está brincando em algumas poças - poças no formato de pés de gigante.

A maioria dos aldeões que não está lidando diretamente com as tentativas de limpeza estão indo à direção do outro lado do vilarejo e a maioria da comunidade já está reunida lá. Um pequeno grupo de homens e uma velha examinam os destroços de uma ponte de madeira que, incongruentemente, fica no meio do pasto, com o gado andando a sua volta. Além do pasto, no lado mais distante de uma garganta estreita, o outro lado da ponte está quebrado e pendura-se frouxamente.

Estrume acabou de destruir a ponte que os aventureiros precisavam atravessar para continuar sua jornada. O povo de Forte Novo não ficou tão chateado com a destruição da ponte, entretanto, estão por causa das três pessoas que o ettin matou no processo. Dois jazem a uma curta distância nos pastos (o terceiro estava na ponte quando ela se desfez e seu corpo nunca foi encontrado). Próximo aos corpos, cerca de uma dúzia de homens pouco armados espera enquanto seu líder Malwick, o condestável local, recebe cura de Restik, o clérigo do altar de Heironeous. Os homens estão cansados e sua moral está baixa.

"O QUE ACONTECEU AQUI?"

Dependendo com quem os aventureiros falarem (ou que falarem com eles), eles podem ter uma vista bem clara do estado em que se encontra Forte Novo. Se eles meramente escutarem, eles conseguirão esta mesma informação. Por outro lado, se eles se dirigirem ao rio, Aranda irá aproximar-se deles e lhes explicará coisas.

Aldeões Aleatórios: "Duas casas de fazenda na última semana. Apenas Heironeous sabe quanto gado. Agora a ponte. E nós perdemos mais três homens bons! Eu não sei porque continuo aqui. Eu tenho um primo ao sul que poderia receber minha família e eu. Eu estou ficando muito velho para continuar me mudando dessa forma a cada poucos anos".

Milícia Aleatória: "Nós estamos perdendo um, dois, três homens por dia com esta coisa. Eu posso ser o próximo! Eu tenho uma família - quem irá tomar conta deles quando eu me for?"

Carpinteiro Aleatório: "Ele é forte, claro, mas aquela ponte estava velha, também. Não foi surpresa que ele tenha conseguido quebrá-la no meio. Ainda sim, eu não sei o que Noldur pensou que estava fazendo atraindo-o para a ponte. Provavelmente achou que ela ia quebrar-se e levar os dois abaixo. Noldur sempre foi corajoso".

Aranda, Malwick e Restik podem fornecer explicações mais completas do que está acontecendo e se os aventureiros o pressionarem, os aldeões irão indicar que os aventureiros pro-

curem um dos três. Qualquer um deles irá explicar o sentido da história: "Um gigante de duas cabeças tem andado pela área e tem roubado nosso gado, esmagado nossas casas e matando nossas famílias". Entretanto, os aldeões sugerem que para um relato mais completo, eles devem recuperar a taverna no centro da aldeia. Lá, todos os três explicam sobre a chegada de Estrume, assim como fornecem uma longa narrativa ou respostas às perguntas dos aventureiros.

Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

"Cerca de cinco semanas atrás, um caçador nos contou que viu um gigante cruzando o campo de trigo ao norte do vilarejo, no meio da noite. Nós montamos guarda, mas ninguém viu nada. Então, três semanas atrás muitas pessoas o viram pouco antes do amanhecer. O pai de Malwick conseguiu atingir uma flecha nele, mas isso o deixou mais nervoso ainda. Ele matou o pai de Malwick e quatro outros homens antes de correr para a floresta."

"Desde então, ele tem voltado todo dia e toda a noite, quase como para punirmos. Em alguns momentos durante o dia ele vem derrubando árvores, logo ali, e perseguindo nosso gado até que ele consiga pegar um. No processo, ele esmaga nossas casas não se importando com as pessoas lá dentro. Se nós tentamos pará-lo, nós perdemos pelo menos um homem e acabamos com alguns feridos enquanto não conseguimos nem arranhá-lo."

"Ele também vem a noite, mas não atrás de nosso gado. Parece até que ele está tentando ser furtivo. Algumas vezes ele até foge da gente. Primeiro nós pensamos que fosse um gigante diferente, mas é o mesmo - nós vimos as cicatrizes onde nós já o ferimos antes no mesmo dia."

Aranda, Malwick e Restik pedem ajuda aos aventureiros. "É óbvio que não podemos lutar contra esta coisa com nossos meios. Ela é grande demais e poderosa demais. Há algo que vocês possam fazer? Se esses ataques não pararem agora, nada mais restará de Forte Novo".

Se os aventureiros oferecerem ajuda, os três aldeões darão um grande suspiro de alívio. "Obrigado Heironeous!". Aranda diz. "Deixem-nos saber o que vocês precisam. Eu não posso prometer nada, claro - o gigante pegou ou destruiu todos os nossos recursos. Mas pelo menos nós podemos oferecer um lugar seco para dormirem. Hannah e Temmet possuem muitos quartos em suas fazendas e eles já hospedaram aventureiros antes".

Aranda quer ter certeza de que os aventureiros terão o que precisarem, embora Malwick fica decididamente desconfortável com qualquer pedido para criadagem. "O que acontece se o gigante estiver circundando enquanto vocês estiverem procurando por ele e ele atacar aqui? Nós precisamos de cada homem disponível para guardar o vilarejo". Malwick não faz objeção em providenciar assistência para qualquer plano que envolva ficar perto de Forte Novo, entretanto, ele pode providenciar 25 plebeus - com a ressalva de que ele não aprova qualquer plano que ponha seu povo em risco desnecessário.

Restik, enquanto isso, oferece alegremente qualquer ajuda que puder providenciar, principalmente feitiços de cura e conselhos. Se qualquer um dos aventureiros for clérigo ou paladino, ele também pode oferecer um local calmo para orarem, embora ele apenas permita orações para Heironeous no altar.

SE OS AVENTUREIROS NÃO AJUDAREM

Se o cavalheirismo e o heroísmo dos aventureiros falharem em motivá-los a ajudar o povo de Forte Novo, os aldeões mesmo providenciarão a motivação. Eles não podem reconstruir a ponte - aquela que os aventureiros precisam cruzar para continuar com sua jornada - enquanto o ettin estiver ameaçando a comunidade. Os homens que outrora iriam contribuir para os esforços da construção estão ocupados tomando conta do vilarejo e do gado. Grupos que se arriscam nas florestas para conseguir madeira devem ir bem protegidos. E tampouco há garantia de que o ettin não irá esmagar a nova ponte assim que terminada. Considerando tudo, construir a ponte para a conveniência do grupo de aventureiros é o mais baixo na lista de prioridades do povo de Forte Novo.

É claro que os aventureiros podem, sem dúvida, tentar outro modo de atravessar o rio sem usar a ponte, se eles tiverem determinados em evitar esta responsabilidade. O povo de Forte Novo se reúne para assistir seus esforços e se os aventureiros inventarem um modo de cruzar o rio facilmente, os aldeões resmungam. "Eles são poderosos caçadores de tesouro. Eles possuem coisas mais importantes para fazer".

Se os aventureiros continuarem insistindo em deixar a aldeia, como última tentativa, Aranda oferece pagamento a eles. "Nós não temos muito, mas se o monstro não for parado, não precisaremos do que temos guardado de qualquer jeito". Ela então faz uma coleta entre os aldeões, que consiste de várias moedas, bijuterias, bandejas e candelabros de prata, antiguidades e até mesmo uma boneca com botões de prata em sua roupa. No total, os aldeões arrecadam cerca de 100 PO em riquezas para comprar a ajuda dos aventureiros.

Se os aventureiros diligentemente se recusarem a ajudar, os aldeões desistem. Mas o deus da coragem, Heironeous, não está impressionado com sua falta de humanidade e pode lançar alguma má fortuna no caminho deles. Por último, clérigos ou paladinos dedicados a Heironeous percebem que sua divindade está bem menos próxima de suas magias divinas por um estante.

REUNINDO PISTAS

Embora os aventureiros possam querer caçar imediatamente o ettin, ou talvez planejar uma emboscada para sua próxima visita, eles podem também desejar aprender mais sobre a situação como puderem. Aranda Malwick e Restik estão felizes em responder às perguntas e mostrar as redondezas para o grupo.

A única peça de arquitetura interessante em Forte Novo é o forte inacabado, feito para servir um dia como uma defesa na eventualidade do ataque de bandidos. Atualmente é a casa e escritório de Aranda; ela pode ser encontrada lá a maior parte do tempo e enquanto os aventureiros estiverem em Forte Novo ela irá servir as refeições a eles na sua casa.

Aranda pode explicar que o trabalho começou no forte quando os aldeões se mudaram para cá há quatro anos atrás, mas a demanda do estabelecimento de um novo vilarejo manteve o acabamento do forte uma prioridade secundária. "Eu geralmente tenho pena do povo trabalhar nele", ela explica. "Eu sirvo a eles um bom jantar, então lamento o quanto ele é exposto e bate muito vento. Geralmente o trabalho deles dura aproximadamente uma semana antes que eles possam encontrar algo mais importante para fazer". Ela balança a cabeça. "É

claro, isso foi antes do gigante aparecer".

A outra característica interessante de Forte Novo é algo meio esquisito e os aldeões não sabem se o tratam como um milagre ou como um presságio. Restik pode mostrar aos aventureiros o altar de Heironeous - e as escrituras que cobrem as paredes. Ele livremente admite que ele está confuso, mas ele está certo de que não é um sinal de seu deus. "A tinta e o pincel vieram da fazenda de Jolden, logo ao lado", Restik diz. "Para mim, parece que alguém está tentando resolver uma charada - e escreveu-a para não esquecê-la". Se perguntado sobre a resposta para a charada, Restik admite envergonhadamente: "Eu acho que a resposta é o ettin. Mas isso é loucura, os ettins são monstros incultos. Ele certamente não pode ler ou escrever, muito menos resolver charadas".

Malwick possui menos informações sobre o ettin do que os outros, mas não é porque esteja guardando segredo. "Ele é grande, possui duas cabeças e mata as pessoas sem nenhuma razão. Se vocês não o matarem, eu o matarei". Ele irá explicar como o ettin matou o seu pai ("Em um momento ele estava lá, recarregando sua besta, e no outros, ele tinha sido esmagado"), e onde ele pensa que o ettin está: "Forte Velho. É o único lugar que faz sentido. Se esta coisa não está trabalhando para Stondylus é porque aqueles aventureiros mataram-no há um tempo atrás. Esta coisa deve ter se mudado para lá depois que eles partiram". Ele também tem alguma confirmação independente de suspeita. "O filho de Jolden - antes de ter sido esmagado - rastreou o gigante até a estrada do Forte Velho, e não há mais nada lá. Se eu pudesse ter certeza que poderia pegá-lo na casa, eu levaria todos os homens que eu tivesse e queimaria o forte com aquela coisa dentro".

A PRÓXIMA VISITA DO ETTIN

O ettin irá visitar novamente na mesma noite em que o grupo chega e de novo na manhã seguinte. Se os aventureiros trabalhar logo que chegarem eles podem lidar com Kyrnyn ao invés de Estrume. Se eles encontrarem o ettin a noite, leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

Movendo-se tão furtivamente quanto seu corpo maciço permite, o gigante arrasta-se entre as casas de Forte Novo, se dirigindo em direção à taverna no centro do vilarejo. Sua cabeça direita parece estar adormecida, mas sua cabeça esquerda está alerta - talvez até mesmo um pouco assustada.

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

Com um grito animalesco, o ettin treveja decididamente através da floresta a leste do vilarejo. Ele dá algumas pancadas sem entusiasmo no gado à medida que passa, mas rapidamente chega a Forte Novo. Sua cabeça da direita ri ameaçadoramente enquanto sua cabeça esquerda parece quieta, quase com medo de falar.

Se os aventureiros resolverem emboscar o ettin, eles terão a chance de planejar com um dia ou uma noite de antecedência à visita dele. Obviamente, seja qual for a escolha, esta determinará se eles encontrarão Kyrnyn ou Estrume - o que, então, determinará as táticas do ettin.

Algumas armadilhas obviamente não irão incomodar o ettin, não importando quem estiver no comando. Por exemplo, nenhum fosso que os aldeões possam cavar a tempo para a próxima visita do ettin seria profundo o suficiente para segurá-lo mais do que uma rodada. Nem existem árvores altas o suficiente para guarnecer uma arapuca. Você terá que estimar a eficiência de qualquer armadilha mecânica que os aventureiros fizerem.

Uma emboscada, por outro lado, possui uma chance muito maior de sucesso - especialmente contra Estrume, que acha que não existe mais nada na aldeia que possa feri-lo. Emboscadas que tenham como alvo a raiva ou a fome de Estrume possuem melhores chances de funcionar.

Se os aventureiros planejarem a armadilha do ettin para a visita noturna, Kyrnyn estará no controle; Estrume estará dormindo. O ettin se comporta marcadamente com cuidado, circundando o vilarejo antes de se arrastar para o norte ao longo da estrada para o altar, onde ele se ajoelha para rezar - em silêncio, é claro, para não acordar os aldeões ou Estrume. Se os aventureiros deixarem Kyrnyn se afastar - e ele não verá os heróis esperando por ele - eles poderão observar este comportamento. Se forem cuidadosos, eles podem até mesmo se aproximar de Kyrnyn e discutir a situação (veja a seção "Falando com Kyrnyn").

Mas Kyrnyn deve suspeitar por um momento que ele está em perigo, ele se agacha sobre seus calcanhares e costura pelo vilarejo em vez de procurar a cobertura que as construções oferecem. Se for emboscado, ele usa suas magias de *causar medo* e *comando* para limpar o caminho - o que pode ser uma grande pista para os aventureiros de que eles estão lidando com algo fora do comum. Em nenhum momento Kyrnyn recorre à violência - lembre-se que cada ponto de dano que ele sofra possui uma chance cumulativa de 10% de que Estrume acorde. Para evitar isto - e a brutalidade que sem dúvida resultará - a tática primária de Kyrnyn é fugir.

CAÇANDO O ETTIN

A opção mais direta que os aventureiros podem escolher é tentar rastrear o ettin até o seu covil - o que não é difícil, considerando a enorme trilha que ele deixa. Qualquer personagem que fizer um teste de Rastrear (CD 8) pode facilmente localizar o caminho que o ettin tem usado através da floresta entre Forte Novo e Forte Velho. Os aventureiros deveriam perder a trilha em certo momento, se eles tiverem falado com Gerð Bigode de Pedra ou Malwick, eles podem facilmente adivinhar que a trilha termina em Forte Velho (teste de Sabedoria CD 15). Assumindo que os aventureiros tomem uma rota direta, eles podem alcançar as ruínas de Forte Velho em cerca de três horas.

ENCONTROS NA FLORESTA

Infelizmente, o ettin não é o único perigo espreitando no bosque entre os dois vilarejos. Além de qualquer encontro selvagem que você queira lançar aos aventureiros, você deveria considerar oferecer estes dois encontros em algum momento.

Orcs: Oitos dos orcs que tentaram recrutar Kyrnyn ainda vagam pela floresta e eles notarão se um grupo de aventureiros se aproximar vindos da direção de Forte Novo. Entretanto, os orcs estão apenas curiosos; eles querem saber as intenções dos

aventureiros. Se eles estiverem lá para matar o ettin, os orcs não interferem - e eles até indicarão uma direção, fornecida a qualquer aventureiro que fale Orc.

Com isto em mente, a aproximação inicial dos orcs é pacífica, até cautelosa. Se as negociações falharem - ou os aventureiros atacarem - os orcs entram na batalha.

Adiante de vocês, dois orcs subitamente surgem ao lado da trilha, dando um passo para um lugar mais aberto. Suas armas estão abaixadas. "Sem flechas", diz um deles em Comum, mas com um sotaque forte. "Nós queremos conversar".

➤ **Orcs:** humanóide Médio; DV 1d8; 4 PV; Inic. +0; Desl.: 6 m; CA 14 (surpresa 14, toque 10); BBA +2; Agr +2; Corpo a corpo: machado grande +2 (dano: 1d12+3) ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+2); Ataque total corpo a corpo: machado grande +2 (dano: 1d12+3) ou à distância: azagaia +0 (dano: 1d6+2); QE sensibilidade à luz, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +2, Ref +0, Von -1; For 15, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias e Talentos: Observar +2, Ouvir +2; Prontidão.

Pertences: machado grande, azagaia, brunea.

Cada orc carrega 100 PO. Além disso, um dos orcs possui quatro gemas em sua bota: uma valendo 50 PO, outras duas valendo 20 PO cada e uma quarta valendo 10 PO.

Ogros: Kyrnyn fez muitos inimigos. Infelizmente para os aventureiros, nem todos eles estão inclinados a negociar como os orcs. Dois dos ogros que sobreviveram ao confronto com Kyrnyn recentemente retornaram à área para ver se o ettin ainda está nas redondezas. Até agora eles não viram sinal (a despeito de estarem andando na trilha do ettin) e estão se sentindo muito convencidos. Eles irão tentar atacar o grupo na trilha, aparecendo diante a atrás deles simultaneamente.

➤ **Ogros:** gigante Grande; DV 4d8+8; 26 PV; Inic. -1; Desl.: 6 m; CA 16 (surpresa 17, toque 8); BBA +3; Agr +7; Corpo a corpo: clava grande +7 (dano: 1d10+5) ou à distância: lança longa +3 (dano: 1d8+5); Ataque total corpo a corpo: clava grande +2 (dano: 1d10+5) ou à distância: lança longa +3 (dano: 1d8+5); Tend. CM; TR Fort +6, Ref +0, Von +1; For 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7.

Perícias e Talentos: Escalar +5, Observar +2, Ouvir +2; Foco em Arma (clava grande).

Pertences: clava grande, lança longa, gibão de pele.

Os ogros não tem tido muita sorte em seus ataques ultimamente e possuem somente 300 PO com eles. Um deles, entretanto, possui um *anel de natação*, o qual, por ter medo d'água, o considera apenas uma bela bugiganga.

OS ALDEÕES SE MOBILIZAM

Logo após a partida dos aventureiros, Malwick é dominado pelo pensamento de que os aventureiros decidiram os trair. Ele convence dúzias de membros de sua milícia que Forte Novo nunca verá os aventureiros novamente - e aquele ettin assassino está em cima deles. Juntando suas ferramentas da fazenda, tochas e mais algumas armas úteis e mais eficientes, eles pegam a trilha para Forte Velho, planejando derrotar o ettin, não importa o custo disto.

Embora Aranda e os outros aldeões tentam fazer Malwick desistir, eles permanecem atentos ao fato de que mandar alguém para parar o grupo de Malwick deixará Forte Novo completamente indefeso. Eles, entretanto, despacharam um dos aldeões para avisar os aventureiros de que Malwick está a caminho. Se Restik não se uniu ao grupo de heróis, o mensageiro será ele. Se ele já estiver se unido aos aventureiros, o vilarejo enviará Gerd Bigode de Pedra.

A menos que os aventureiros tenham tomado precauções para prevenir qualquer interferência em sua missão por parte dos aldeões, o bando de Malwick chegará logo após o grupo ter encontrado Kyrnyn em Forte Velho. Eles farão o seu melhor para contornar qualquer solução pacífica que os aventureiros possam ter criado e simplesmente tentarão matar o ettin o mais rápido possível.

FORTE VELHO

Acima da colina diante de vocês, uma torre de pedra surge por entre as árvores. Grandes construções arruinadas cercam o local, indicando que lá, e não muito tempo atrás, havia uma pequena comunidade. Agora apenas corvos e ratos parecem viver aqui.

Curiosamente, parecem ter escrito no principal muro do forte, talvez por alguém usando algum pedaço de carvão de uma fogueira. Na maioria dos lugares, os escritos foram selvagememente destruídos, mas aqui e ali palavras e letras inteligíveis aparecem: "... CABEÇAS... CASTIGO... MESTRE... PUNIU... REJEITOU... UMA CABEÇA".

Kyrnyn originalmente fez seu covil nas ruínas da cidadela de Stondylus, no local onde os era o antigo lar dos aldeões de Forte Velho. Enquanto o vilarejo caiu completamente em ruínas, o forte permanece em forma primorosa e se os aventureiros tiverem rastreado o ettin até o seu covil, será aqui que eles o irão encontrar.

CHAVE PARA FORTE VELHO

A única coisa nova em Forte Velho são os três túmulos limpos logo a nordeste do próprio forte. Estes são os locais de descanso final do antigo grupo de aventureiros de Kyrnyn, e escritos de forma grosseira aparecem os nomes "Zimmian", "Gordel" e "Thorvald Meio-Granito". As inscrições foram talhadas por mãos razoavelmente precisas - as de Hartmund, o ausente amigo ladino de Kyrnyn.

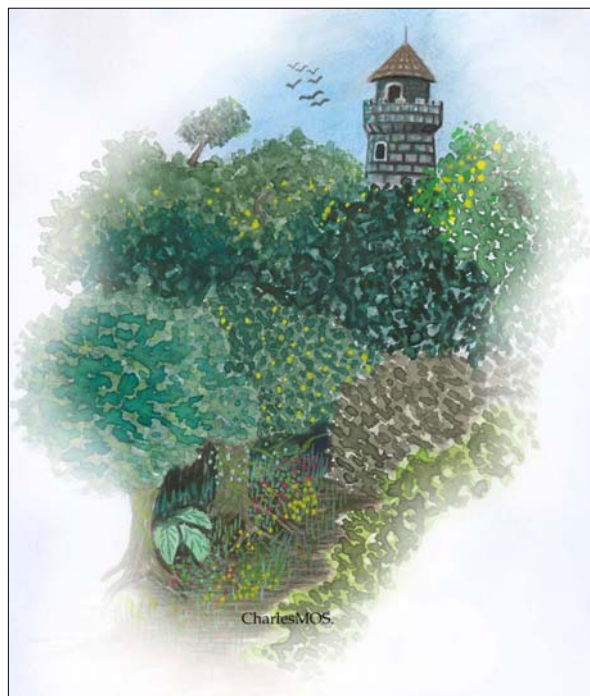
Os outros pontos de interesse, além dos túmulos, estão dentro do próprio forte.

1. As Portas

A única entrada para o forte parece ser um par de grandes portas de madeira.

Se Kyrnyn estiver esperando pelos aventureiros, estas portas estarão abertas e ele estará esperando no salão principal. Se os aventureiros tiverem chegado sem se anunciarem, entretanto, as portas estarão fechadas e barradas por dentro. As portas possuem 5 cm de espessura, dureza 5 e 20 PV. Levantar as barras por dentro requer um teste de Força (CD 15); levanta-las de fora é mais difícil (acima de CD 25, dependendo do método que os aventureiros usarem).

Qualquer tentativa de derrubar as portas enquanto Estrume estiver lá dentro, o acordará.



Forte Velho

2. Salão Principal

Plano, este lugar já foi um grande salão, um local de reunião para a comunidade inteira. Agora ele cheira a sujeira e decadência e os ossos e restos de incontáveis reses mortas e gamos selvagens jazem espalhados pelo local. Há uma pequena porta no lado oposto da entrada principal e à esquerda dela há uma alcova que provavelmente conduz a uma escada. Um buraco enorme no teto parece indicar que algo caiu através do chão do segundo nível em algum ponto.

Dominando o salão está a grande e bestial forma de um gigante de duas cabeças que tem aterrorizado Forte Novo. Uma de suas cabeças parece estar dormindo, mas a outra olha para vocês intensamente. "Sssh", ele diz, colocando um dedo nos lábios. "Ele está dormindo agora, mas se não falarmos tão alto, nós poderemos conversar. Meu nome é Kyrnyn e está é a minha maldição".

Uma vez um importante local de reuniões para o povo de Forte Velho, o salão principal não nada mais do que o local onde Estrume dorme. Considerando que os aventureiros não tenham tentado evitar fazer muito barulho para chegar até aqui, Kyrnyn tenta manter Estrume dormindo, então assim ele poderá conversar com os aventureiros e explicar a situação. Vá para "Falando com Kyrnyn", abaixo.

3. Velho Depósito

Esta sala razoavelmente grande aparentemente era designada para guardar suprimentos e restos de velhos sacos de farinha mostram que eles podem ter sido utilizados para estocar grãos. Agora, entretanto, ele está cheio de vários equipamentos: armaduras, algumas armas, um cajado e algumas mochilas e bolsas de couro. Tudo parece ter sido remexido por mãos gigantesas.

FORTE VELHO

1

2

3

4

9 Metros

© Os Últimos Dias de Glória

Depois que seus companheiros morreram, Kyrnyn e Hartmund queimaram-nos e colocaram seus pertences aqui para ficarem a salvo. É claro que após Estrume se tornar a personalidade dominante das duas cabeças do etnin, ele destruiu o máximo de coisas possível, sabendo que isso machucaria Kyrnyn. Ainda, as armaduras e algumas das armas são úteis e há até mesmo uma poção aqui que as duas cabeças se esqueceram.

Se os aventureiros explorarem esta sala, eles irão descobrir uma cota de malha, uma *espada longa +1*, uma lança e uma *poção do heroísmo*, que sobreviveram aos esforços de Estrume. Se Kyrnyn ainda estiver vivo quando os aventureiros mexerem nestas coisas, ele deixará os aventureiros dividir estas coisas entre eles da forma que quiserem. "Meus amigos gostariam que fosse desta forma".

4. As Escadarias

No alto da escadaria está outra grande sala com um imenso buraco no chão através do qual pode ser visto o primeiro andar do forte. Esta sala parece ter sido esvaziada por fogo em alguns locais e nada parece ser de valor aqui.

A escadaria espiral nesta alcova leva para cima no segundo andar, onde ficava o laboratório de Stondylus. A sala foi esvaziada pelo fogo quando Kyrnyn e seus companheiros derrotaram-no dois anos atrás e foi mais danificada quando Kyrnyn destruiu o chão para escapar após a batalha.

Há apenas uma coisa de valor aqui - se os personagens puderem alcançar. Cruzando a entrada, uma prateleira quebrada ainda contém um pergaminho feito pelo próprio Stondylus. Ironicamente é outro feitiço de *metamorfose*.

FALANDO COM KYRNYN

Se os aventureiros simplesmente não atacaram, Kyrnyn explicará seu dilema:

"Eu já fui um homem, como vocês, mas a magia do mago Stondylus me aprisionou nesta forma. Agora, Estrume, minha segunda cabeça, está forçando sua independência, e eu não posso mais controlá-la. Eu imploro a vocês se não podem me ajudar a desvendar a charada que é a minha salvação, senão, por favor, tirem minha vida antes que Estrume mate novamente."

Kyrnyn acredita que a solução para a charada é "eu mesmo", mas saber isso não o tem ajudado. Por qualquer razão, Heironeous não concedeu a ele a sabedoria divina para dissipar a magia que o transformou dois anos atrás. Assim, Kyrnyn está convencido que há mais na charada do que ele tenha conhecimento.

A resposta é claro, está em Kyrnyn entender que a resposta se aplica não à sua atual forma de etnin, mas à sua própria personalidade - aquela que gerou a segunda cabeça, mais malévola. A resposta da charada, então, é "o homem, Kyrnyn", e requer tanto um reconhecimento por parte de Kyrnyn de

suas transgressões contra sua tendência, bem como uma contrição para seus delitos.

Os aventureiros podem não ter a mesma sorte na escolha da resposta do que o próprio Kyrnyn - especialmente considerando que eles não conhecem sua história. Se eles tiverem o encontrado em outro lugar que não o Forte Velho (no altar a Heironeous em Forte Novo, por exemplo), Kyrnyn espera por cerca de dez minutos antes de decidir que ele está abusando da sorte. "Eu vou sair daqui antes que Estrume acorde", ele diz. "Se vocês acharem que têm a resposta, procurem por mim em Forte Velho. Qualquer um em Forte Novo pode lhes dizer como encontrá-la".

Em Forte Velho, entretanto, os aventureiros têm apenas dez minutos antes que Malwick e seus camaradas cheguem. Se eles ainda não tiverem resolvido a charada, Malwick forçará a expedição a atacar - acordando Estrume. Os aventureiros agora devem correr para solucionar a charada antes que Estrume os mate ou Kyrnyn seja finalmente derrotado - a qual ponto, em um brilho forte, ele retorna à sua forma, no momento de sua morte.

Resolvendo a Charada

A charada na qual Kyrnyn tem sido convocado a solucionar é cheia de pistas, mas reconhecê-las requer um conhecimento sobre Heironeous. As pistas escondidas na charada são explicadas abaixo:

"Duas cabeças nós temos, mas nascemos com uma."

(Isto identifica "nós" como Kyrnyn e indica que ele nasceu com apenas uma cabeça - desta forma, ele não foi sempre um etnin).

"Nós vingamos, curamos e protegemos."

(Isto está quase escrito na descrição dos clérigos bons do *Livro do Jogador*. Está é uma pista de que o orador já foi um clérigo bom).

"Nosso mestre era Invencível."

(O título de Heironeous é "o Invencível", indicando que o clérigo era dedicado a Heironeous).

"Mas puniu tudo o que objetamos."

(Esta é um pouco mais obscura. Ela relata como Kyrnyn abusou de seu poder como clérigo para executar a vingança, ao invés da justiça. Os aventureiros só descobriram isto se convencerem Kyrnyn falar sobre seu passado).



Estrume

Charles Mos

"Prestamos atenção no rei de seis braços."

(Esta é uma referência a Hextor, o irmão de Heironeus e seu arquiinimigo - uma divindade de seis braços. Hextor é o deus da tirania - uma armadilha na qual Kyrnyn começava a cair).

"Então por nosso deus fomos rejeitados."

(Esta parte Kyrnyn já decifrou: como ele pecou contra Heironeus comportando-se como sua tendência contrária, ele caiu em desfavor para com Heironeus - como evidenciado pela escolha de magias divinas que Heironeus permitiu a Kyrnyn).

"Assim, este é nosso destino:

Uma cabeça, duas vezes dividida."

(E assim, Kyrnyn, que já possui duas mentes - uma que serviu Heironeus e outra que sentiu que era aceitável punir qualquer um com pontos de vista diferentes - foi amaldiçoado com duas cabeças: uma que serve Heironeus e outra que é mais egoísta e tirana).

O FIM DO ETTIN

Se Kyrnyn puder perceber a verdadeira resposta para a charada, ele imediatamente aprende a magia divina de *dissipar magia* e poderá conjurá-la imediatamente. Infelizmente, circunstâncias conspiram contra ele. Naquele momento, Malwick e seu bando de aldeões chegam com a intenção de matar o monstro onde ele está. Sua aparição súbita também acorda Estrume, que, claro, rejeita a possibilidade de não existir mais.

Se os aventureiros evitarem que Malwick e os aldeões matem o ettin, eles terão duas frentes de batalha em suas mãos. Malwick usa os aldeões como cobertura enquanto atira flecha atrás de flecha no ettin, enquanto Estrume simplesmente age como um pedaço de madeira, esmagando qualquer um que passe por seu caminho. Estrume favorece mais os inimigos que estão infligindo dano a si, entretanto, se os aventureiros não o atacarem, ele irá de fato perseguir Malwick. Infelizmente, enquanto ele luta com o combatente, ele não poderá conjurar seu feitiço de *dissipar magia* - o que significa que cada vez mais vidas serão perdidas.

Os aventureiros podem decidir ajudar Malwick por qualquer razão. Se este provar ser o caso, Kyrnyn não objetará, sabendo não apenas que ele deve ser morto para pagar pelos seus crimes cometidos como Estrume, mas, mesmo se ele for morto como ettin, ele estará ao lado de Heironeus como um homem na pós-vida. De fato, Kyrnyn faz o seu melhor para impedir Estrume de contra-atacar, reduzindo o bônus de ataque corpo a corpo de Estrume para +0 e seu dano corpo a corpo para 1d10. Você deveria descrever o ettin como tendo dificuldade em mover seus membros e algumas vezes restringindo um braço com o outro - ou mesmo usando um braço para estrangular uma de suas gargantas. Os aventureiros podem adivinhar o que está acontecendo, mas Malwick vê isto apenas como uma oportunidade para forçar o ataque.

O melhor método para derrotar o ettin pode ser através de

dano por contusão. Atacando com uma penalidade de -4, os aventureiros podem infligir dano por contusão com suas armas comuns. Se eles causarem mais dano de contusão do que os pontos de vida restantes do ettin, ele cairá inconsciente (Malwick irá querer terminar com ele, se o ettin ainda estiver vivo e deverá ser contido ou de outra forma convencido).

CONSEQUÊNCIAS

Se Kyrnyn sobreviver à sua transformação de volta em humano, ele será eternamente grato aos aventureiros por sua participação em sua salvação - e igualmente penitente que todo o sofrimento que Estrume causou foi devido ele não ser sábio o suficiente para aprender a lição que Heironeus estava tentando ensiná-lo.

Depois de ajudar o povo de Forte Novo reconstruir sua ponte e seu vilarejo, Kyrnyn também assume os serviços de Restik no altar (se Restik tiver sido morto), ou se oferece para se juntar aos aventureiros como um mercenário. Por último, ele oferece todo o conteúdo do Velho Depósito (Área 3) e qualquer coisa mais que eles quiserem de Forte Velho.

Kyrnyn também faz as pazes com Malwick, se o condestável do vilarejo sobreviveu à batalha final com Estrume, embora ele agora veja em Malwick muito da mesma mentalidade que o conduziu para sua própria dificuldade. Ele também lembra os aventureiros da maldição lançada a ele por Heironeus, se ele perceber o mesmo tipo de comportamento em suas ações. Se Kyrnyn ficar com os aventureiros, você pode usá-lo para orientar os jogadores quando seus personagens começarem a fugir de seu comportamento Leal e Bom.

SOBRE O AUTOR

O designer de jogo JD Wiker entrou para a equipe de Roleplaying R & D na Wizards of the Coast em 1998. Ele trabalhou em *ALTERNITY*, *STAR DRIVE*, *DARK MATTER*, e alguns produtos de *DUNGEONS & DRAGONS*. Atualmente ele está no desenvolvimento de suplementos para o novo RPG de *Star Wars*.