

DUNGEONS & DRAGONS

O ENIGMA DO ETTIN

Uma Aventura para Personagens de 2º ou 3º nível

O ENIGMA DO ETTIN

Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres
<https://meuspergaminhos.blogspot.com>



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

O ENIGMA DO ETTIN

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 2º ou 3º níveis – criada por **JD Wiker**.

INTRODUÇÃO

Um Ettin começou a aterrorizar a aldeia de Nova Fortaleza, roubando gado e destruindo casas - e achatando qualquer um que tentasse detê-lo. Enquanto isso, um enigma misterioso apareceu nas paredes do templo local - um enigma que pode conter a chave para vencer o Ettin.

O Enigma do Ettin é uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** adequada para quatro personagens de segundo ou terceiro nível. Os PJs devem avançar um nível ao concluírem essa aventura. Ajuste a aventura como quiser se quiser jogá-la com um grupo muito grande, muito pequeno, de nível mais alto ou de nível mais baixo.

PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

O texto que aparece nas caixas sombreadas contém informação para ser passada para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear quando apropriado. Estatísticas de monstros e PdMs relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

HISTÓRIA

Há pouco mais de dois anos, um grupo de aventureiros descobriu que os habitantes de uma pequena aldeia haviam sido obrigados a fugir de casa quando um mago maligno assumiu o controle da fortaleza local. Os aventureiros confrontaram o mago em seu lar e o derrotaram, mas não sem

sofrer pesadas baixas. Apenas dois deles sobreviveram à batalha.

Um dos dois que sobreviveram foi um jovem clérigo chamado Kyrnyn. Durante a batalha, o mago maligno, Stondylus, amaldiçoou Kyrnyn, o transformando em um ettin. Então, usando de algum tipo de encantamento, o mago fez com que Kyrnyn o ajudasse a derrotar seus antigos amigos.

Depois que Stondylus foi finalmente derrotado, o jovem companheiro de Kyrnyn que sobreviveu, um trapaceiro chamado Hartmund, prometeu encontrar alguma ajuda. Hartmund aconselhou Kyrnyn a ficar fora de vista - para evitar ser confundido com um monstro - até que retornasse. Kyrnyn nunca mais viu Hartmund novamente.

Quando Kyrnyn ficou sem comida, ele começou a caçar na área selvagem próxima ao local. Ele logo limpou a região ao redor da fortaleza do mago e foi obrigado a caçar cada vez mais longe. Ele encontrou caçadores ocasionais, mas aprendeu rapidamente que, se eles não fugissem imediatamente dele, era melhor fugir deles. A velha fortaleza tornou-se seu esconderijo.

Não demorou muito para Kyrnyn começar a atrair atenção de criaturas mais "monstruosas". Ele foi abordado por um bando de orcs que buscavam um pouco de força bruta para suas emboscadas - incluindo a própria aldeia de Nova Fortaleza. Ele se recusou - violentamente - a fazer parte daquilo e aprendeu o quão fácil era tirar proveito da força brutal de seu novo corpo.

Quando os sobreviventes do grupo orc persuadiram alguns ogros a fazerem parte de um ataque contra ele, Kyrnyn descobriu que sua selvageria era maior do que ele sonhara. Sua segunda cabeça - que ele sempre pensara ser apenas um conjunto extra de olhos e ouvidos - adquiriu vida própria, direcionando seus membros poderosos de formas que ele não teria escolhido.

No começo, Kyrnyn acreditava que ele estava imaginando coisas, até que ele encontrasse um caçador na floresta e visse sua outra cabeça novamente assumir o comando, e antes que ele pudesse fazer com que seus membros parassem, ele havia espancado o pobre homem até a morte. Kyrnyn só podia assistir horrorizado, dia após dia,

sua segunda cabeça assumindo o controle do corpo que compartilhavam.

Com o tempo, a segunda cabeça - chamando a si mesma de "Muck" - ganhou o controle quase completo do corpo de Kyrnyn. Kyrnyn se tornou um passageiro involuntário e, pior, uma testemunha das atrocidades de Muck. Quando Kyrnyn se opôs, Muck o esmurrou, deixando-o inconsciente. As únicas ocasiões em que Kyrnyn podia operar seu corpo eram quando Muck estava dormindo.

Kyrnyn havia desistido de Hartmund voltar e se resignar à vida como um ettin - até estes últimos acontecimentos. Agora ele renovou seus esforços para voltar a sua verdadeira forma. Através da oração, ele teve esperanças de que poderia um dia poder lançar um feitiço tão poderoso que fosse capaz de anular a maldição, desfazendo a metamorfose que alterara drasticamente sua vida.

Mas Kyrnyn descobriu que sua divindade, Heironeous, não lhe concederia simplesmente tal feitiço. Em vez disso, Kyrnyn recebeu uma visão de uma espécie de enigma:

Duas cabeças temos, mas apenas com uma nascemos

Combatemos, curamos, protegemos.

O Invencível era nosso senhor

E puniu quem o desafiou com o terror.

Diante do rei dos seis braços nos ajoelhamos

E abandonados pelo nosso deus ficamos.

Então este é nosso destino de nossa vida

Uma cabeça, em duas, partida.

No início, ele tomou os versos como instruções sobre como viver de acordo com o desejo de Heironeous, mas logo percebeu que eram de alguma forma a chave para o seu dilema. Sempre que ele orava fervorosamente, ele via o enigma novamente. Ele ficava orando a noite toda, sempre que Muck dormia, e escrevendo suas visões nas paredes da fortaleza, para melhor capacitá-lo a estudar o enigma.

Muck, claro, ficava irado. Embora Muck tenha se mostrado incapaz de ler, ele desfigurava os enigmas por ódio e venceu Kyrnyn que tentava desesperadamente impedir. Kyrnyn já perdia as esperanças quando se lembrou de um pequeno santuário para Heironeous perto da aldeia onde os moradores haviam se estabelecido. Ele começou a descer para orar e registrar suas visões. Às vezes ele tinha que se esquivar dos aldeões, mas pelo menos eles não apagavam suas anotações.

Infelizmente, numa manhã, Muck acordou cedo e notou os rebanhos de gado bastante abundantes dos aldeões. A aldeia tornou-se alvo favorito de Muck, o que tornou ainda mais difícil para Kyrnyn entrar e sair incontestado.

Kyrnyn tentou em algumas ocasiões, durante suas visitas noturnas, se explicar, mas os aldeões não quiseram ouvir. Kyrnyn resolveu simplesmente ser mais cuidadoso, mas ele sabe em seu coração que não demorará muito para que os aldeões contratem aventureiros para derrotarem o invasor. A essa altura, ele nem sabe ao certo se faria objeção - já isso acabaria com seu sofrimento e com o reinado de terror de Muck.

A chave para acabar a maldição de Kyrnyn e restaurá-lo à forma verdadeira é fazê-lo ver o erro de seus caminhos. Enquanto Kyrnyn acha que o enigma de alguma forma se relaciona com a maldição de Stondylus, ele não entendeu que o enigma, na verdade, sugere mais do que meramente o fato de que o ettin não é o que parece ser. O enigma de Heironeous é uma mensagem para Kyrnyn, apontando para ele que, ettin ou não, Kyrnyn era às vezes extremamente brutal e cruel. Verdadeiramente, enquanto o clérigo seguia todos os rituais sagrados e devotadamente servia a Heironeous, seu zelo ao punir o mal às vezes o levava a atos de violência exagerada e pura contra inimigos indefesos.

Fazer com que Kyrnyn retorne à sua verdadeira forma é ensinar ao clérigo que a brutalidade utilizada não representava a justiça, o valor, o cavalheirismo e a honra que Heironeous representa. Infelizmente, a natureza caótica e maligna do ettin apresentou-se antes que Kyrnyn pudesse aprender esta lição. Agora, com Muck completamente dominador, Heironeous decidiu intervir mais diretamente, colocando um pequeno grupo de aventureiros em cena. Ainda há a esperança de que os aventureiros ajudem Kyrnyn

a ver seus erros e se arrepender. Se não, eles terão que destruí-lo, para evitar que Muck cause mais danos.

Como Muck tem controle apenas de uma das cabeças do **Ettin**, suas estatísticas sofrem as seguintes alterações: **Muck** não recebe as habilidades **Duas Cabeças** ou **Vigilante**. Muck também é incapaz de fazer **Multitaque**, sendo obrigado a escolher atacar com seu machado ou sua maça-estrela.

SINOPSE

Os aventureiros chegam ao vilarejo de Nova Fortaleza logo após um ettin ter destruído a única ponte sobre o rio próximo. Incapazes de atravessar até a ponte ser reconstruída, os aventureiros não têm nada melhor para fazer do que ouvir histórias sobre a criatura.

Enquanto os aventureiros estão esperando para atravessar o rio, o ettin aparece novamente, desta vez movendo-se furtivamente pela aldeia. Os aldeões pedem aos aventureiros para ajudá-los a matar a criatura, explicando que, se eles tiverem que fazer isso sozinhos, eles não terão tempo para reconstruir a ponte.

Uma vez que os aventureiros entrem na pista do ettin, eles podem tentar desvendar o mistério do enigma, colocar uma armadilha para a próxima visita do ettin ou rastrear o gigante até seu covil. Quando finalmente encontram a criatura, Kyrnyn consegue controlar seu corpo e explica quem ele realmente é e seu dilema. Ele implora aos aventureiros para ajudá-lo a acabar com sua maldição - mesmo que seja matando-o antes de sua outra metade, Muck, tome mais vidas inocentes. Enquanto os aventureiros estão decidindo o que fazer, os aldeões resolvem fazer justiça com suas próprias mãos e estão se movendo na forma de uma multidão com garfos, tochas, paus e pedras para atacar o invasor. Os aventureiros têm pouco tempo antes de os aldeões chegarem e, assim que chegarem, terão um tempo ainda menor para resolver o enigma antes que Muck os mate - ou eles serão forçados a matar o pobre clérigo Kyrnyn.

GANCHOS

Honra e bravura podem não ser o suficiente para motivar os aventureiros a atacar um ettin, por isso, se você, o Mestre, quiser fornecer alguns "empurrões" extras, você pode tentar alguns dos seguintes ganchos:

- Um dos aventureiros pode conhecer alguém em Nova Fortaleza - um velho amigo ou um parente. Poderia até ser um dos três principais PdMs do povoado: Aranda, Malwick ou Restik. Lembre-se, no entanto, que Nova Fortaleza só existe há cerca de quatro anos. Antes disso, quase todos viviam na vila de Velha Fortaleza, para onde o maligno mago Stondylus se mudou e tomou o controle.
- Um ou mais personagens podem se interessar romanticamente por um habitante da aldeia. Entre os moradores de Nova Fortaleza há alguns homens e mulheres impressionáveis que podem achar atraente e encantador um aventureiro - e pedem ajuda, emprestando suas vozes às súplicas de Aranda, Malwick e Restik.
- Se um dos personagens adora Heironeous, note que a religião principal em Nova Fortaleza gira em torno de um santuário para o Deus do Valor. Mesmo que Restik, o conselheiro espiritual da aldeia, não use isso para pressionar os aventureiros, você, o mestre, pode lembrar aos jogadores quais são as qualidades que Heironeous valoriza (Justiça, Bravura, Cavalheirismo e Honra).

FINAIS ALTERNATIVOS

Jogadores são muitas vezes mais espertos do que eles deixam transparecer, e seu grupo pode ir direto ao centro do mistério imediatamente. Nesse caso, você deve estar preparado para alterar os eventos da aventura um pouco para fornecer aos jogadores um clímax tão estimulante quanto possível.

O truque mais óbvio é que Malwick conclua espontaneamente que ele não se importa se há um bom homem dentro do ettin - essa é a fera que matou seu pai - e atacar. Qualquer ataque ao ettin enquanto Kyrnyn é dominante tem uma chance de "acordar" Muck, o lado mau da criatura, e se a

sessão precisa de um pouco de emoção, você deve apenas escolher pelo renascimento de Muck. Malwick, em seguida, considera a fúria resultante como um sinal de que suas ações são justificadas e tenta convencer os outros aldeões a ajudá-lo a matar o gigante antes que seja tarde demais.

O VILAREJO DE NOVA FORTALEZA

Nova Fortaleza está localizada perto de um rio caudaloso, com uma floresta bastante espessa nas proximidades. Como atravessar o rio sem uma ponte é problemático, o rio não deve ser raso, e Nova Fortaleza (e sua ponte perdida) não pode estar muito perto de outro assentamento importante. Idealmente, o rio deveria estar em um estreito desfiladeiro, com cerca de 20 metros de diâmetro e cerca de 15 metros abaixo do nível da ponte.

Nova Fortaleza é uma comunidade de pouco mais de 200 pessoas, pouco mais da metade das quais são adultos. Dos adultos, apenas 45 são homens saudáveis e capazes. (O ettin cuidou do resto, como atesta o novo lote de túmulos de Nova Fortaleza.) Nova Fortaleza é supervisionada por seus anciões, o principal dos quais é Aranda (plebeu), uma senhora ativa de 80 anos de idade. As “autoridades” da aldeola consistem em um único guarda, Malwick, cujo pai (que era o outro guarda de Nova Fortaleza) foi morto pelo Ettin. Além dele, apenas Restik é digno de nota na comunidade, sendo um adepto dedicado a Heironeous. Ele cuida do pequeno santuário de sua divindade, que o ettin tem visitado ultimamente. Destes três, apenas Restik oferecerá seus serviços para se juntar aos aventureiros em qualquer plano para enfrentar o ettin (apesar dos protestos de Malwick afirmando que ele é necessário na aldeia). Malwick, apesar de ser uma alma cooperativa, sabe que sem a sua orientação os defensores da aldeia não sobreviverão a outro ataque do gigante.

CHAVE DE NOVA FORTALEZA

A seção a seguir detalha as partes mais interessantes da aldeia de Nova Fortaleza. Para edifícios não especificamente indicados no mapa, suponha que uma família de $1d4 + 4$ plebeus mora lá.

1: A FORTALEZA

Aranda, A anciã de Nova Fortaleza, mora sozinha em uma seção de dois cômodos no único nível completo da construção. O lugar é recheado com os tipos de bugigangas, quinquilharias e cacarecos que uma avó de 80 anos pode acumular ao longo de sua vida.

2: O SANTUÁRIO

O santuário era a única construção que já existia no local quando os aldeões de Nova Fortaleza se mudaram para cá de Velha Fortaleza. Restik vivia no santuário o tempo todo, e foi ele quem sugeriu que os aldeões fizessem dali sua nova morada. Ele faz incursões regulares na aldeia para visitar os feridos e doentes, e fornece toda cura que pode. Ele tem um pequeno jardim de ervas ao sul de Nova Fortaleza e passa seu tempo livre lá. Os visitantes do santuário podem ver o enigma pintado na parede oeste. (Veja “História”).

3: A CASA DE MALWICK

Malwick é filho de um guerreiro humano e de uma elfa. A mãe de Malwick morreu durante o parto, forçando seu pai a se aposentar e a criar seu filho. O ettin matou recentemente o pai de Malwick com um único golpe, enquanto Malwick só pôde assistir. Malwick sente um forte desejo de vingar seu pai, mas na mesma intensidade ele sente o senso de responsabilidade que seu pai lhe deixou. O sentimento de vingança aos poucos está ganhando, no entanto, e é apenas uma questão de tempo antes que Malwick reúna uma milícia temporária e vá caçar Muck. A chegada dos aventureiros retardou um pouco este evento, já que Malwick espera que eles lidem com o ettin.

4: A CASA DE HANNAH

Como Aranda, Hannah é uma mulher de idade avançada cujos filhos há muito tempo começaram suas próprias famílias. Sua grande casa é a coisa mais próxima que a cidade tem de uma estalagem, e se os aventureiros escolherem ficar em Nova Fortaleza por qualquer período de tempo, a sua casa será a escolha óbvia de lugar para dormir.

Hannah trata seus convidados com refeições saudáveis e insiste que eles terminem cada mordida. Sua casa tem espaço para quatro pessoas além dela mesma. Hannah também se lembra de quando o grupo de aventureiros de Kyrnyn chegou a cidade, há dois anos - embora ela não se lembre de nenhum deles pelo nome. "Eles também estavam de passagem e, quando souberam do malvado mago Stondylus, tiveram que ir ver o que poderiam fazer para nos ajudar. Nenhum deles voltou, estou com medo."

5: A CASA DE TEMMET

Temmet é um jovem meio-elfo, como Malwick, embora consideravelmente menos enérgico que o guarda da aldeia. Temmet sofria de uma doença debilitante em sua juventude, deixando-o frágil e doentio. Como resultado, ele está isento da maioria dos deveres mais físicos do povoado, embora compense emprestando sua experiência onde quer que possa - o que inclui fazer a cerveja local. A grande casa que Temmet compartilha com viajantes não lhe pertence; ele era seu único inquilino quando seu dono foi morto pelo ettin. Ele se considera o zelador do local e está ansioso para dividir o grande local sempre que Aranda pedir - por exemplo, quando os aventureiros precisarem de um lugar para ficar. Para as refeições, porém, Temmet encaminha os visitantes para Hannah ou Aranda. A casa de Temmet tem espaço para três pessoas além de si mesmo.

6: A TABERNA

A taberna não oficial do Nova Fortaleza fica na praça no meio da aldeia. Lá, os aldeões montaram algumas mesas pequenas e alguns bancos, e Gerd Suiçapétrea, o único anão de Nova Fortaleza, vende a cerveja de Temmet à noite. Ele e Temmet fazem as coisas aqui durante o dia, e enquanto o sol está alto, as pessoas quase sempre o encontram aqui. Como Hannah, Gerd se lembra do grupo de aventureiros que passaram por aqui alguns anos atrás e como eles foram investigar Nova Fortaleza. "Mago, clérigo, ladino, dupla de guerreiros", diz Gerd. "Ficaram na Hannah, exceto pelo clérigo. Ele ficou no santuário. Todos eles se mataram indo contra Stondylus, que ele apodreça em paz." Gerd assume que o mago maligno está morto, já que ninguém ouviu falar dele nos últimos dois anos.

7: A PONTE

Os restos da ponte estão pendurados em ambos os lados do desfiladeiro. A distância entre as margens opostas se estende por 15 metros e o rio corre 20 metros abaixo do nível da ponte. As estacas de ambos os lados permanecem em excelente estado, e a construção de uma ponte de reposição não deve ser terrivelmente difícil - apenas consumirá tempo. Se os aventureiros tentarem atravessar o rio sem a ponte, eles quase certamente precisarão usar magia. Eles podem escalar para descer, nadar e subir de volta escalando desde que tenham sucesso em 3 testes de força (atletismo) CD 15, que é essencialmente o que os aldeões farão quando começarem a reconstruir a ponte. Obviamente, porém, esse plano é perigoso, já que a falha nos testes de escalada por 5 ou mais pode causar dano de queda (sem que usem cordas de segurança) e falha no teste ao nadar pode levar um personagem com a correnteza, com riscos de choque nas pedras e/ou afogamento. Já montarias certamente não atravessam sem que sejam capazes de voar.





CHEGANDO À NOVA FORTALEZA

É a tarde de um lindo dia e sua jornada foi tranquila até agora. Vocês devem ser capazes de cobrir mais algumas milhas antes de encontrar um lugar para passar a noite. Ao longe vocês vêem uma aldeia, talvez quarenta pequenas casas espalhadas em torno de uma forte de pedra ainda em construção. Entre você e a primeira casa estão campos de trigo e gado em pastagens.

Algo está errado, no entanto. De repente, de trás de uma casa grande, um pouco mais distante, aparece um gigante de duas cabeças - um ettin, empunhando uma maça estrela. Gritando furiosamente, ele bate em alguma coisa no chão, depois caminha para a floresta à direita da aldeia, parando o tempo suficiente para pegar uma vaca aterrorizada. Em segundos ele desaparece entre as árvores.

Os aventureiros acabaram de testemunhar o fim do último ataque de Muck, o ettin. Como o vilarejo ainda está a um quilômetro e meio de distância, e o caminho usado pelo gigante não cruza a rota dos aventureiros, alcançá-lo pode ser um pouco difícil. Os aventureiros podem tentar, é claro, mas o ettin não vai voltar ou reduzir seu passo apenas para dar uma chance a eles. Se o grupo for diretamente para a aldeia, leia o seguinte em voz alta:

Os aldeões ignoram sua abordagem. Eles estão muito ocupados com as conseqüências do ataque do ettin: cuidando de seus feridos, reunindo animais em pânico e limpando os destroços de cercas e muros destruídos. Surpreendentemente, porém, alguns aldeões parecem estar levando a situação a passos largos: perto dali, um velho está cortando um pedaço quebrado de cerca para usar como lenha; mais adiante, um trio de crianças pequenas está brincando em algumas poças - poças em forma de pés gigantes.

A maioria dos aldeões que não estão lidando imediatamente com os esforços de limpeza estão correndo para o outro lado da aldeia, e a maior parte da comunidade já está reunida lá. Um pequeno grupo de homens e uma velha examinam os destroços de uma ponte de madeira que agora jaz em um pasto com vacas perambulando em volta. Além do pasto, do outro lado de um desfiladeiro estreito, a outra extremidade da ponte está mole e quebrada.

Muck acaba de destruir a ponte que os aventureiros precisam para continuar sua jornada. As pessoas de Nova Fortaleza não estão tão perturbadas com a destruição da ponte, no entanto, pois três pessoas morreram no processo. Duas estão a uma curta distância, no pasto. (A terceira estava na ponte quando se desfez; seu corpo nunca será encontrado.) Perto dos corpos, cerca de uma dúzia de homens levemente armados esperam enquanto seu líder, Malwick, o guarda local, recebe a cura de Restik, o sacerdote do santuário de Heironeous. Os homens estão cansados e sua moral é baixa.

“O QUE ACONTECEU?”

Dependendo com quem os aventureiros falam (ou quem fala com eles), eles podem ter uma visão bastante clara do estado de coisas em Nova Fortaleza. Se eles apenas escutarem, eles obterão as mesmas informações. Por outro lado, se eles forem em direção ao rio, Aranda se aproximará deles e explicará as coisas.

- *Aldeão Aleatório*: “Duas fazendas na semana passada. Só Heironeous sabe quantas vacas. Agora a ponte. E nós perdemos mais três bons homens! Eu não sei porque eu fico aqui. Eu tenho um primo ao sul daqui que poderia abrigar a mim e minha família. Eu estou ficando velho demais para continuar me mudando a cada poucos anos deste jeito.”
- *Miliciano Aleatório*: “Estamos perdendo um, dois, três homens por dia para essa coisa. Qualquer um pode ser o próximo, inclusive eu! Eu tenho uma família - quem cuidará deles se eu morrer?”
- *Carpinteiro Aleatório*: “Ele é forte, claro, mas aquela ponte também era velha. Não é de surpreender que ele foi capaz de rasgá-la ao meio. Ainda assim, eu não sei o que Noldur achou que ele estava fazendo, atraindo isso

para a ponte. Provavelmente imaginou que iria ceder e levar os dois. Noldur sempre foi corajoso.”

Aranda, Malwick e Restik podem dar relatos mais completos do que está acontecendo, e se os aventureiros pressionarem os aldeões, eles irão encaminhá-los para um desses três. Qualquer aldeão explicará a essência da história: “Um gigante de duas cabeças se mudou para a área e está roubando nosso gado, destruindo nossas casas e matando nossas famílias.” No entanto, o mesmo aldeão sugerirá que, para ouvirem a história completa, eles se dirijam para a taverna ao ar livre na praça da aldeia. Lá, qualquer um dos três explicará sobre a chegada de Muck, seja como uma longa narrativa ou em resposta às perguntas dos aventureiros. Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

“Há apenas cinco semanas, um caçador nos contou que havia visto um gigante cruzando o campo de trigo ao norte da aldeia, no meio da noite. Montamos turnos de vigilância, mas ninguém mais viu nada. Então, três semanas atrás, várias pessoas viram o monstro pouco antes do amanhecer. O pai de Malwick conseguiu acertar uma flecha, mas isso só o irritou. Ele matou o pai de Malwick e outros quatro homens antes de fugir para a floresta.”

“Desde então ele vem voltando todos os dias e todas as noites, quase como se para nos punir. Em algum momento durante o dia ele surge trovejando para fora da floresta, bem ali, e persegue nosso gado até que ele pegue um boi. No processo, ele quebra nossas casas, não se importando se há pessoas lá dentro. Se tentamos pará-lo, perdemos pelo menos um homem e acabamos com vários feridos, enquanto mal o riscamos.”

“Ele também chega à noite, mas não é atrás do nosso gado. Quase parece que está tentando ser furtivo. Às vezes até foge de nós. No começo, pensamos que poderia ser um gigante diferente, mas é o mesmo - nós vimos as marcas de ferimentos que fizemos nele com flechas no mesmo dia.”

Aranda, Malwick e Restik pedem ajuda aos aventureiros. "É óbvio que não podemos lutar contra essa coisa por conta própria. É muito grande, muito poderoso. Existe algo que vocês possam fazer? Se esses ataques não pararem em breve, não sobrar nada de Nova Fortaleza."

Se os aventureiros se oferecerem para ajudar, os três aldeões respiram um suspiro coletivo de alívio. "Obrigado Heironeous!" Aranda diz. "Deixe-nos saber o que vocês precisam. Eu não posso prometer nada, é claro - o gigante pegou ou destruiu muitos dos nossos recursos. Mas, no mínimo, podemos dar-lhe um lugar seco para dormir. Hannah e Temmet têm muito espaço nas fazendas e já tiveram aventureiros com eles antes."

Aranda garante que os aventureiros tenham o que precisam, embora Malwick esteja decididamente desconfortável com qualquer pedido de pessoal. "O que acontece se o gigante der a volta enquanto vocês estiverem procurando por ele e atacar aqui? Precisamos de todos os homens disponíveis para vigiar o povoado." Malwick não tem objeções em prestar assistência a qualquer plano que envolva ficar perto do Nova Fortaleza e pode fornecer 25 plebeus - com a advertência de que ele não aprovará nenhum plano que coloque suas pessoas em risco desnecessário.

Enquanto isso, o Restik oferece alegremente qualquer ajuda que ele possa fornecer, consistindo principalmente de conselhos e magias de cura. Se algum dos aventureiros for clérigo ou paladino, ele também pode oferecer um lugar tranquilo para rezar, embora ele só permita orações a Heironeous no santuário.

E SE OS AVENTUREIROS NÃO AJUDAREM?

Se o sentimento de heroísmo dos aventureiros falhar em motivá-los a ajudar o povo de Nova Fortaleza, os próprios aldeões fornecem a motivação. Eles não podem reconstruir a ponte - aquela que os aventureiros precisam atravessar para continuar sua jornada - enquanto o ettin está ameaçando a comunidade. Os homens, que de outra forma contribuiriam para o esforço de construção, estão todos ocupados guardando a aldeia e o gado. Grupos que se aventuram na floresta em busca de lenha devem ir fortemente

protegidos. E não há garantia de que o ettin não irá simplesmente esmagar a nova ponte antes de terminar, também. Tudo somado, construir uma ponte para a conveniência de um grupo de aventureiros é bastante baixo na lista de prioridades para o povo de Nova Fortaleza.

É claro que os aventureiros podem, sem dúvida, descobrir uma maneira de atravessar o rio sem usar a ponte, se estiverem determinados a evitar essa responsabilidade. As pessoas de Nova Fortaleza se reúnem para observar seus esforços, e se os aventureiros planejam uma maneira de atravessar facilmente, os aldeões resmungam. "Eles são poderosos caçadores de tesouros. Eles têm coisas mais importantes a fazer."

Se os aventureiros ainda insistirem em sair, como um último esforço, Aranda se oferece para pagá-los. "Nós não temos muito, mas se o monstro não for parado, não precisaremos de qualquer maneira." Ela então faz uma coleta entre os moradores, consistindo de várias moedas, jóias, talheres de prata e castiçais, antiguidades e até uma boneca de criança com pequenos botões prateados em suas roupas. No total, os aldeões levantam cerca de 100 po em "tesouro" para comprar a ajuda dos aventureiros.

Se os aventureiros se recusarem diligentemente a ajudar, os aldeões desistem. Mas o deus da bravura, Heironeous, é menos do que impressionado por sua falta de coração, e pode lançar alguma má sorte em seu caminho. No mínimo, clérigos devotos de Heironeous descobrem que sua divindade é um pouco menos acessível quanto a seus poderes divinos por um tempo. Paladinos também podem estar sob o risco de quebrarem seus códigos de honra diante de tal ato de covardice.

OBTENDO PISTAS

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

A única peça de arquitetura realmente interessante de Nova Fortaleza é o forte inacabado, destinada a

servir um dia como defesa em um eventual ataque de bandidos. Atualmente esta é a casa e o escritório de Aranda. Ela pode ser encontrada lá a maior parte do tempo, e enquanto os aventureiros estiverem em Nova Fortaleza, ela lhes servirá refeições em sua casa.

Aranda pode explicar que o trabalho de construção do forte começou quando os aldeões se mudaram para o local há quatro anos, mas que as exigências de estabelecer a nova aldeia deixaram a conclusão da obra como algo de baixa prioridade. "Eu geralmente tenho que causar um sentimento de vergonha nas pessoas para que elas trabalhem nisso", explica ela. "Eu sirvo a eles um bom jantar, depois me queixo sobre como é desconfortável este local. Então geralmente eles trabalham por cerca de uma semana antes que encontrem algo mais importante para fazer." Ela balança a cabeça. "É claro que isso foi antes do gigante chegar."

A outra característica interessante em Nova Fortaleza é um mistério, e os aldeões não sabem se devem tratá-lo como um milagre ou um presságio. Restik pode mostrar aos aventureiros o santuário de Heironeous - e os escritos que cobrem as paredes. Ele admite que está confuso, mas tem certeza de que não é um sinal de seu deus. "A tinta e a escova vieram da fazenda de Jolden, bem ali", diz Restik. "Para mim, parece que alguém estava tentando resolver um enigma - e escreveu para mantê-lo em linha reta". Se perguntado o que ele acredita a solução para o enigma é, Restik timidamente admite: "Eu acho que a resposta é 'o ettin' Mas isso é loucura. Ettins são monstros irracionais. Eles certamente não sabem ler e escrever, quanto mais resolver enigmas."

Malwick é menos receptivo a dar informações sobre o ettin do que os outros, mas não porque está sendo reservado. "É grande, tem duas cabeças e mata pessoas sem um bom motivo. Se vocês não conseguirem matá-lo, eu vou." Ele vai explicar como o gigante matou seu pai ("por um segundo ele estava em pé carregando sua besta e, no seguinte, estava estatelado no chão."), E onde ele pensa que a criatura está: "Velha Fortaleza! É o único lugar que faz sentido. Se essa coisa não estiver trabalhando para Stondylus, é porque aqueles aventureiros o mataram há algum tempo. Então a criatura deve ter se movido depois que eles foram embora." Ele também tem alguma confirmação de sua suspeita vinda de uma fonte independente. "O filho de Jolden - antes de ser

espancado - seguiu o gigante até a Estrada de Velha Fortaleza, e não há mais nada lá. Se eu pudesse ter certeza de que iríamos pegá-lo em casa, eu levaria todos os homens que eu tenho e iria até lá e queimaria tudo com essa coisa lá dentro."

A NOVA VISITA DO ETTIN

O ettin voltará novamente na primeira noite após o grupo chegar, e novamente na manhã seguinte. Se os aventureiros começarem a trabalhar imediatamente, eles podem lidar com Kyrnyn, em vez de Muck. Se eles encontrarem o ettin à noite, leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

Movendo-se tão furtivamente quanto seu enorme tamanho lhe permite, o gigante se arrasta entre as casas de Nova Fortaleza, seguindo na direção geral da taverna no centro da aldeia. Sua cabeça direita parece estar cochilando, mas a cabeça esquerda está alerta - talvez até um pouco assustada.

Se os aventureiros encontrarem o ettin durante o dia, então leia o seguinte:



Com um grito animalesco, o ettin dispara violentamente para fora da floresta a leste da aldeia. Ele desfere golpes sem sentido em alguns animais enquanto passa, mas está rapidamente cobrindo a distância até Nova Fortaleza. Sua cabeça direita ri ameaçadoramente, enquanto a cabeça esquerda parece quieta, parecendo quase com medo de falar.

Se os aventureiros resolvem emboscar o ettin, eles podem escolher se planejar para uma visita diurna ou noturna. Obviamente, o que eles escolhem determina se eles estarão enfrentando Muck ou Kyrnyn - o que, por sua vez, determina as táticas do ettin. Algumas armadilhas obviamente não vão incomodar o ettin, não importa quem esteja no comando. Por exemplo, nenhum buraco que os aldeões pudessem cavar a tempo para a próxima visita do ettin seria profundo o suficiente para mantê-lo por mais de uma rodada. Tampouco existem árvores altas o suficiente para montar uma armadilha adequada. Você terá que estimar a eficácia de qualquer armadilha mecânica que os aventureiros prepararem.

Uma emboscada, por outro lado, tem uma chance muito maior de sucesso - especialmente contra Muck, que assume que não há ninguém nem nada na aldeia que possa feri-lo. As emboscadas que atacam a fome ou a raiva de Muck têm a melhor chance.

Se os aventureiros planejam sua armadilha para a visita noturna da ettin, Kyrnyn é dominante; Muck está dormindo. O ettin se comporta com cuidado, circulando a vila antes de se arrastar para o norte ao longo da estrada até o santuário, onde ele se ajoelha para orar - em silêncio, é claro, para não acordar os aldeões ou Muck. Se os aventureiros realmente deixarem Kyrnyn chegar tão longe - e ele não os vir esperando por ele - eles podem observar esse comportamento estranho. Se tiverem cuidado, podem até se aproximar de Kyrnyn e discutir a situação. (Veja a seção "Conversando com Kyrnyn".)

Mas se Kyrnyn suspeitar, mesmo que por um momento, que ele está em perigo, ele se agacha, se esquivando e atravessando a aldeia a fim de aproveitar a cobertura que os prédios oferecem. Se preso, ele tenta lançar magias de medo e comando para limpar o seu caminho, que deve ser uma

grande pista para os aventureiros que estão lidando com algo incomum. Em nenhum momento Kyrnyn recorre à violência - embora lembre-se de que cada ponto de dano que ele sofre tem uma chance cumulativa de 10% de acordar Muck. Para evitar isso - e a brutalidade que sem dúvida resultará -, a principal tática de Kyrnyn é fugir.

CAÇANDO O ETTIN

A opção mais direta que os aventureiros podem escolher é tentar rastrear o ettin até seu covil - o que não é difícil, considerando a enorme trilha que ele deixa. Qualquer personagem pode fazer um teste de sabedoria (CD 8) pode localizar facilmente o caminho que o ettin usou na floresta entre Nova Fortaleza e Velha Fortaleza. Se os aventureiros perderem a trilha de alguma forma, eles podem conversar com Gerd ou Malwick, que podem fazer uma estimativa razoável de que a trilha termina em Velha Fortaleza. Supondo que os aventureiros sigam uma rota direta, eles podem alcançar as ruínas de Velha Fortaleza em cerca de três horas.

ENCONTROS NA FLORESTA

Infelizmente o ettin não é o único perigo escondido nas florestas entre as duas aldeias. Além de qualquer encontro aleatório que você queira usar, você deve considerar usar um desses dois encontros em algum momento.

- **Orcs:** Oito dos **orcs** que uma vez tentaram recrutar Kyrnyn ainda vagam pela floresta, e eles tomarão conhecimento se um grupo de aventureiros se aproximar vindos de Nova Fortaleza. Apesar disso os **orcs** estão apenas curiosos; eles querem saber as intenções dos aventureiros. Se eles estiverem indo matar o ettin, os **orcs** não vão interferir - e eles vão até oferecer direções, desde que qualquer um dos aventureiros fale a língua orc. Com isso em mente, a abordagem inicial dos **orcs** é pacífica, ainda que resguardada. Se as negociações não terminarem bem - ou os aventureiros atacarem - os **orcs** lutam por suas vidas. Enquanto apenas dois **orcs** surgem para negociação, outros seis estão escondidos aguardando o resultado da conversa. Cada orc carrega 10 peças de ouro em peças de prata e cobre. Além

disso, um deles possui 4 gemas com valores de 50 (1), 20 (2) e 10 (1) peças de ouro.

À sua frente, um par de orcs surge ao lado do caminho, em espaço aberto. Suas armas estão de lado. "sem flecha", diz um deles em uma versão pobre da língua comum. "Nós quer conversar."

- **Ogros:** Kyrnyn fez muitos inimigos para si mesmo. Infelizmente para os aventureiros, nem todos estão dispostos a negociar como os orcs. Dois dos **ogros** que sobreviveram ao antigo confronto com Kyrnyn retornaram recentemente à área para ver se o ettin ainda existe. Até agora eles não viram nenhum sinal (apesar de estarem vagando na trilha do ettin), e por isso estão se sentindo muito arrogantes. Eles vão tentar atacar o grupo, aparecendo um por trás e outro pela frente. Os **ogros** não tiveram muita sorte ultimamente e, portanto, têm apenas 300 peças de prata entre eles. Um deles, no entanto, tem um colar com cotas de marfim no valor de 120 peças de ouro que usa como pulseira.

OS ALDEÕES SE MOBILIZAM

Logo após a partida dos aventureiros, Malwick é tomado pela ideia de que os aventureiros decidiram traí-los. Ele convence uma dúzia de membros de sua milícia que Nova Fortaleza nunca mais verá os aventureiros - e que matar o ettin agora depende deles. Reunindo suas ferramentas de colheita, tochas e um punhado de armas mais eficazes, eles partem para Velha Fortaleza, planejando derrotar o gigante, não importando o custo.

Embora Aranda e outros aldeões tentem dissuadir Malwick, eles continuam conscientes de que enviar alguém para impedir o grupo de Malwick deixará Nova Fortaleza completamente indefesa. Assim, como última alternativa, enviam um dos aldeões a cavalo para avisar os aventureiros que Malwick está a caminho. Se Restik não se juntou ao grupo, será ele. Se ele já se juntou aos aventureiros, o povoado envia Gerd (relutantemente usando de uma montaria). A menos que os aventureiros tenham tomado precauções específicas para evitar qualquer interferência dos aldeões em sua missão,

a multidão de Malwick chega logo após o grupo ter encontrado Kyrnyn em Oldkeep. Eles fazem o melhor que podem para contornar quaisquer soluções pacíficas que os aventureiros possam ter planejado, e simplesmente tentam matar a criatura o mais rápido possível.

VELHA FORTALEZA

No alto da colina à sua frente, uma torre de pedra atarracada ergue-se das árvores. Construções arruinadas e cobertas por plantas e musgo cercam o local, indicando que aqui, não muito tempo atrás, havia uma pequena comunidade, mas agora restaram apenas corvos e ratos.

Curiosamente, parece que na principal parede de sustentação alguém escreveu algo usando a ponta enegrecida de um pedaço de lenha. Na maioria dos lugares, o texto foi amplamente obscurecido, mas aqui e ali aparecem letras e palavras inteligíveis: "... CABEÇAS ... VINGANÇA ... MESTRE ... PUNIÇÃO ... REJEITADO ... UMA CABEÇA."

Kyrnyn originalmente fez seu covil nas ruínas da cidadela de Stondylus, no antigo lar dos moradores de Oldkeep. Enquanto a aldeia caiu completamente em ruínas, a fortaleza ainda está em forma original, e se os aventureiros seguirem o caminho até seu covil, este é o lugar onde ele estará.

CHAVE DE VELHA FORTALEZA

A única coisa nova sobre Velha Fortaleza são as três sepulturas bem cuidadas a nordeste da torre de menagem. Estes são os lugares de descanso final do antigo grupo de aventuras de Kyrnyn, e levam os nomes "Zimmian", "Gordell" e "Thorvald Meiogranito". As inscrições foram feitas por uma mão bastante precisa - a de Hartmund, o amigo desonesto de Kyrnyn.

Além dos túmulos, os únicos pontos de interesse de Velha Fortaleza estão dentro da própria torre.



1: AS PORTAS

A única entrada para a torre parece ser um par de grandes portas de madeira.

Se Kyrnyn está esperando os aventureiros, as portas estão abertas e ele está esperando no salão principal. Se os aventureiros chegaram sem avisar, no entanto, as portas estão fechadas e trancadas por dentro. As portas são de 5 centímetros de espessura, com limite de dano 5 (Damage Threshold - DMG página 247) e 30 pontos de vida. Levantar a barra de dentro requer um teste de Força (CD 15) enquanto levanta-la pelo lado de fora, se possível, é bem mais difícil (CD 25, sem que o grupo encontre um método muito criativo e eficaz).

Qualquer tentativa de derrubar as portas enquanto Muck está dentro vai despertá-lo.

2: O SALÃO PRINCIPAL

Claramente, este lugar já foi um grande salão, um ponto de encontro para toda uma comunidade. Agora cheira a sujeira e decadência, e os ossos e as miudezas de incontáveis bois mortos e caça selvagem estão espalhados. Há uma pequena porta em frente à entrada principal e, à esquerda, uma alcova que provavelmente leva a uma escada. Um grande buraco no teto sugere que algo atravessou o chão do segundo andar em algum momento.

Dominando o salão está a grande forma bestial do gigante de duas cabeças que aterrorizou Nova Fortaleza. Uma de suas cabeças parece estar cochilando, mas a outra observa atentamente. "Sssh", diz ela, colocando um dedo nos lábios. "Ele está dormindo agora, mas se não formos muito barulhentos, podemos conversar. Meu nome é Kyrnyn e esta é minha maldição".

O salão principal, que foi uma importante área de reunião para o povo de Velha Fortaleza, agora é nada mais que a área de dormir de Muck. Desde que os aventureiros não tenham feito muito barulho, Kyrnyn conseguiu manter Muck dormindo para que ele possa conversar com os aventureiros e explicar sua situação. Vá para "Conversando com Kyrnyn" abaixo.

3: O VELHO DEPÓSITO

Esta sala bastante grande aparentemente foi projetada para armazenar suprimentos e os restos de sacos velhos de farinha mostram que pode ter servido como um celeiro. Agora, porém, ele está repleto de equipamentos: armaduras, algumas armas, um cahado e algumas mochilas e bolsas de couro velhas. Tudo parece como se tivesse sido vasculhado por uma mão gigante.

Depois que seus companheiros morreram, Kyrnyn e Hartmund os enterraram e colocaram seus pertences aqui por precaução. É claro que, depois que Muck se tornou a personalidade dominante das duas cabeças do ettin, ele destruiu o máximo possível desse material, apenas para atormentar Kyrnyn. Ainda assim, a armadura e algumas das armas ainda são úteis, e há até uma poção aqui que ambas as cabeças esqueceram.

Se os aventureiros explorarem esta sala, eles descobrirão que um conjunto de cota de malha, uma espada longa mágica +1, uma solitária lança e uma poção de heroísmo sobreviveram aos esforços de Muck. Se Kyrnyn ainda estiver vivo no momento em que os aventureiros encontrarem esses itens, ele os deixa dividir entre eles como quiserem. "Meus amigos gostariam que fosse assim."

4: A ESCARIA

No topo da escada há outro cômodo grande, com um enorme buraco no chão que pode ser visto do primeiro andar da torre de menagem. Esta sala parece ter sido destruída pelo fogo em algum momento e parece não haver nada de qualquer valor aqui.

A escada em espiral leva para o segundo andar, onde Stondylus teve seu laboratório. A sala foi destruída pelo fogo quando Kyrnyn e seus companheiros o derrotaram dois anos atrás e ainda mais danificada quando Kyrnyn atravessou o chão para escapar após a batalha.

Há apenas uma coisa de valor aqui - se os personagens puderem alcançá-la. Do outro lado da entrada, uma prateleira quebrada ainda contém um pergaminho feito pelo próprio Stondylus. Ironicamente, o pergaminho contém um feitiço de remover maldição que poderia ser usado para trazer Kyrnyn de volta a sua forma original.

CONVERSANDO COM KYRNYN

Se os aventureiros não resolverem simplesmente atacar, Kyrnyn explica seu dilema:

"Eu era um homem, como vocês, mas a maldição do mago Stondylus me prendeu nesta forma. Agora, Muck, meu segundo chefe, está exercendo sua independência e eu não posso mais controlá-lo. Eu imploro, se vocês não puderem me ajudar a resolver o enigma que é a minha salvação, então, por favor, tomem minha vida antes que Muck volte a matar."

Kyrnyn acredita que a solução para o enigma é "eu mesmo", mas sabendo que isso não o ajudou. Por qualquer motivo, Heironeous não lhe concedeu a sabedoria divina para dissipar a magia que o transformou dois anos atrás. Assim, Kyrnyn está convencido de que há mais no enigma que ele de alguma forma ignorou.

A resposta, é claro, está no entendimento de Kyrnyn de que a resposta se aplica não à sua atual forma de ettin, mas à sua própria personalidade - a que gerou a segunda cabeça, mais malévola. A resposta do enigma, então, é "o homem, Kyrnyn", e requer tanto um reconhecimento da parte de Kyrnyn de suas transgressões contra seu alinhamento, sua moral e seus dogmas, como também contrição por seus erros.

Os aventureiros podem não ter mais sorte para resolver isso do que o próprio Kyrnyn - especialmente considerando que eles não conhecem sua história. Se eles o encontraram em outro lugar que não em Velha Fortaleza (no santuário de Heironeous em Nova Fortaleza, por exemplo), Kyrnyn espera cerca de dez minutos antes de decidir que está abusando de sua sorte. "Eu vou sair, antes que Muck acorde", diz ele. "Se você acha que tem a resposta, procure-me em Velha Fortaleza. Qualquer um de Nova Fortaleza pode dizer como encontrá-la".

Em Velha Fortaleza, porém, os aventureiros têm apenas dez minutos antes de Malwick e seus comparsas chegarem. Se eles ainda não resolveram o enigma até então, Malwick força a questão atacando - e acordando Muck. Os aventureiros agora devem correr para resolver o enigma antes que Muck os mate, ou Kyrnyn seja finalmente derrubado - nesse ponto, em um brilho brilhante, ele retoma sua verdadeira forma, na morte.

RESOLVENDO O ENIGMA

"Duas cabeças temos, mas apenas com uma nascemos"

(Isso identifica o sujeito oculto "nós" como Kyrnyn, mas que ele nasceu apenas com uma. Logo, nem sempre ele foi um ettin.)

"Combatemos, curamos, protegemos."

(Essa parte o identifica como um sacerdote de um deus combativo, sendo uma pista de que um dia ele foi um bom clérigo.)

"O Invencível era nosso senhor"

(Invencível é o título de Heironeous, indicando a devoção do clérigo. O mestre pode pedir um teste

de Inteligência (religião) CD 12 para que um personagem identifique Heironeous.)

"E puniu quem o desafiou com o terror."

(Essa parte é um pouco obscura. Ela conta como o clérigo abusou do poder concedido por seu deus, buscando mais vingança do que justiça. Essa parte provavelmente só fará sentido se os personagens conseguirem fazer com que o sacerdote fale de seu passado.)

"Diante do rei dos seis braços nos ajoelhamos "

(Essa é uma referência a Hextor, irmão e arqui-inimigo de Heironeous, um deus de seis braços. Hextor é o deus da tirania, uma armadilha na qual Kyrnyn começou a cair. O mestre pode pedir um teste de Inteligência (religião) CD 12 para que um personagem identifique Hextor.)

"E abandonados pelo nosso deus ficamos."

(Essa parte Kyrnyn já decifrou: por sua transgressão contra os ensinamentos de seu deus, ele perdeu as graças divinas.)

Então este é nosso destino de nossa vida
Uma cabeça, em duas, partida.

(E então Kyrnyn, que já existia em dualidade - ora servindo Heironeous, ora punindo qualquer um que tivesse uma visão diferente da sua - foi amaldiçoado com essa forma de duas cabeças: uma servindo Heironeous, outra egoísta e tirânica.)

O FIM DO ETTIN

Se Kyrnyn puder ser levado a perceber a verdadeira resposta para o enigma, ele imediatamente aprende a dissipar a maldição e pode conjurar "remover maldição" imediatamente. Infelizmente, as circunstâncias conspiram para trabalhar contra ele. Naquele momento, Malwick e sua turba de aldeões chegam, com a intenção de matar o monstro onde ele está. Sua aparição repentina também desperta Muck, que obviamente objeta a noção de que ele está prestes a desaparecer.

Se os aventureiros desejarem impedir Malwick e os aldeões de matar o ettin, eles podem ter uma batalha de duas frentes em suas mãos. Malwick usa os aldeões como cobertura enquanto ele atira flecha após flecha no gigante, enquanto Muck simplesmente se deita com um pedaço de madeira, esmagando qualquer um que esteja em seu caminho. Muck vai de encontro aos inimigos que estão infligindo danos nele, então se os aventureiros não o atacarem, ele irá perseguir Malwick. Infelizmente, enquanto ele luta com o guerreiro, ele não está lançando seu feitiço - o que significa que ainda mais vidas serão perdidas.

Os aventureiros podem decidir ajudar Malwick, por qualquer motivo. Se este for o caso, Kyrnyn não se opõe, sabendo não apenas que ele deve pagar pelos crimes que cometeu como Muck, mas que, mesmo que ele seja morto, ficará ao lado de Heironeous como um homem na vida após a morte. Na verdade, se for necessário, você pode fazer com que Kyrnyn faça o possível para impedir Muck de lutar, gerando desvantagem em seus ataques. Você deve descrever o ettin como tendo dificuldade em movimentar os membros e, às vezes, restringir fisicamente um braço ao outro - ou mesmo usando um braço para sufocar uma de suas gargantas. Os aventureiros podem adivinhar o que está acontecendo, mas Malwick vê isso apenas como uma oportunidade para intensificar os ataques.

O melhor método para derrotar o ettin pode ser escolhendo desmaia-lo ao invés de matá-lo. (Knocking a Creature Out - Página 198 do PHB). Se eles optarem, por isso, a ettin cairá inconsciente. Malwick vai querer acabar com isso, se ele ainda estiver vivo, e deve ser contido, ou convencido do contrário.

O FIM. CONSEQUÊNCIAS?

Se Kyrnyn sobreviver a sua transformação, voltando a ser um homem, ele é eternamente grato aos aventureiros por ajudarem-no em sua salvação - e igualmente eternamente penitente por todo o sofrimento que Muck causou por ele não ter sido sábio o suficiente para perceber a lição que Heironeous estava tentando lhe ensinar.

Depois de ajudar o povo de Nova Fortaleza a reconstruir sua ponte e sua aldeia, Kyrnyn ou assume as funções de Restik no santuário (se Restik foi morto), ou se oferece para se juntar aos aventureiros como um mercenário (se o mestre assim decidir). No mínimo, ele oferece a eles o conteúdo do Velho Depósito (Área 3) e qualquer outra coisa que eles queiram da Velha Fortaleza.

Kyrnyn também faz as pazes com Malwick, se o guarda da vila sobreviveu à batalha final com Muck, embora ele agora veja em Malwick muita da mesma mentalidade que o levou à sua própria sina. Ele também lembra os aventureiros da maldição que Heironeous lhe deu, se ele percebe o mesmo tipo de comportamento em suas próprias ações. Se Kyrnyn ficar com os aventureiros, você pode usá-lo para indicar aos jogadores quando seus personagens começam a se desviar do verdadeiro comportamento leal e bom.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura criada por JD Wiker tem duas vias de resolução. Uma delas é a solução do enigma, o uso de diplomacia com os aldeões mais exaltados e a investigação do passado do clérigo amaldiçoado. Outra é pela força bruta. E, claro, é possível o uso das duas formas alternadas ou misturadas. Grupos de RPG são, no fundo, imprevisíveis.

O fato dessa aventura apresentar tantas possibilidades de forma aberta a torna bem mais interessante que as duas primeiras apresentadas neste livro, ao meu ver. O que é necessário ajustar, então?

1º - Todo o enigma é planejado para o mundo de Greyhawk, já que trabalha com a inimidade dos deuses irmãos Heironeous e Hextor. Caso o mestre esteja utilizando outro cenário, esta parte precisará de pequenos ajustes. Em Forgotten Realms, por

exemplo, uma opção é utilizar da inimizade entre Torm e Bane, por exemplo. Assim, o enigma teria os seguintes versos alterados:

“O Verdadeiro era o nosso senhor”
“Diante da Mão Negra nos ajoelhamos”

Assim o título do deus do dever, da lealdade e da retidão fica correto, pois Torm é conhecido como O Verdadeiro e como A Fúria Leal (o primeiro parece mais qualificado pro enigma). Já a Mão Negra é o símbolo de Bane, bem como a arma de seu avatar e um dos títulos do deus da tirania (que também o torna indicado para substituir Hextor).

2º - Sobre os encontros na floresta, uma possibilidade para fortalecer os encontros é colocar alguns orcs a mais junto dos orcs originais ou mesmo outros tipos de orcs entre os líderes. Oito orcs seriam um encontro mortal para um grupo padrão, mas cada grupo tem uma dinâmica e talvez o seu grupo esteja no terceiro nível ou tenha um número maior de personagens. Adicionar um Orog pode ser o suficiente para tornar o encontro ainda mortal, mesmo para 6 personagens de nível 3. Lembrando que este encontro poderia ser resolvido de forma diplomática.

Já no caso dos ogros, dois ogros são um desafio mortal para um grupo de 4 personagens de nível 2, mas certamente não para personagens de nível 3 ou mais personagens. Incluir um meio ogro ou uns poucos orcs pode ser o suficiente. Se você quiser aumentar o desafio, os sobreviventes do encontro com Kyrnyn trouxeram mais reforços e número de ogros pode ser 3, 4 ou conter mais ogros e orcs.

Por fim, se você quiser expandir essa parte da aventura, talvez ogros e orcs estejam planejando um novo assalto a Nova Fortaleza e haja um acampamento deles liderados por um orc xamã (**orc eye of gruumsh**) ou por um chefe guerreiro (**orc war chief**) e libertar o clérigo de sua maldição seja apenas a primeira parte do plano de defesa de Nopva Fortaleza que inclui fazer com que a cidade foque na construção do forte, trazer Kyrnyn para junto da cidade, acabar com o estranhamento entre

o clérigo e Malwick e treinar a defesa da cidade (ou planejar um ataque ao acampamento orc).

3º - Sobre os tesouros na aventura, é possível aumentar ou diminuir a quantidade de peças de ouro e gemas que carregam orcs e ogros e, ao meu ver, isso traz pouco efeito ao jogo (como dito na primeira aventura deste módulo). Porém, a arma mágica encontrada no velho depósito pode desequilibrar seu jogo, dependendo de como você lida com o acesso a equipamentos do grupo. Sinta-se à vontade para remover ou não a arma, caso isso se torne um inconveniente. Quanto ao pergaminho do segundo andar da torre, eu sugiro colocar um criptex o protegendo, que pode ter uma solução com uso de ferramentas de ladrão (já que o personagem ladino de seu grupo, caso haja um, pode estar se sentindo menos utilizado em algumas de suas habilidades) ou uma solução em forma de enigma (numérico ou charada, se você é do tipo de mestre que gosta deste tipo de desafio). Seja qual for o caso, junto dele você poderia colocar um pequeno diário do mago Stondylus. Nele poderia haver pistas sobre seus estudos (talvez ele estivesse desenvolvendo uma espécie de maldição) sobre seu criptex e sobre parte do passado da aventura, enriquecendo a história e o jogo.

