

A Fonte de Mimir

Cristiano Chaves, Fernando Scheffer & Victor Scanapieco





A Fonte de Mimir

Aventura para personagens de nível 12

Autor: Cristiano Chaves, Fernando Scheffer & Victor Scanapieco
Publicação original: Dragão Brasil nº117 (Editora Talismã) (2005)
Diagramação: Ninja Egg
Adaptação: Ninja Egg
Arte da capa: Targete (<http://targete.deviantart.com/gallery/>)
Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrp>



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

Índice

Capítulo 1: A Fonte.....	4
Parte 1: A Convocação.....	5
Parte 2: A estrada para Ribe.....	8
Parte 3: Singrando os Mares.....	12
Parte 4: A Cidade dos Aventureiros.....	15
Parte 5: Desafios Mortais.....	27
Parte 6: Covil do Dragão.....	26
Parte 7: O Verdadeiro Valor.....	26
Parte 8: A jornada de volta.....	28
Capítulo 2: O Regresso.....	29
Parte 1: Iniciando a jornada.....	30
Parte 2: O Palácio de Menglod.....	32
Parte 3: A vila destruída.....	35
Parte 4: Ruínas de Dvalin.....	38
Parte 5: Batalha do Lago.....	46
Parte 6: O Final.....	49
Apêndice: Estatísticas.....	52

CAPÍTULO I

A FONTE



*O gigante Horsolt
& a norne Verdani*

O Templo da Morte



Cesta é uma aventura para o cenário Vikings: Guerreiros do Norte, publicado pela Conclave Editora. No entanto, para aqueles que não conhecem o cenário, esta aventura pode ser facilmente adaptada, bastando substituir algumas raças, classes de prestígio e nomes de cidades e personagens.

Alguns detalhes do cenário são importantes de se explicar: kobold é uma criatura baixa, semelhante aos halflings, porém ainda menor e com aparência de mais velha; jotunym são gigantes que não atingem sua plenitude, mais fortes, possuem cerca de 2 metros e podem chegar a 2,50 metros; Midgard é o mundo dos mortais. Para outros detalhes, visite o site da Conclave Editora. É uma aventura grandiosa, em que os personagens buscam um dos locais mais cobiçados por mortais e deuses – a Fonte de Mimir. Por isso, é uma aventura para personagens de 12º nível, ideal para grupos de quatro a seis jogadores.

Parte 1

A Convocação

Os personagens estarão em suas vilas, cidades, acampamentos ou viagens, quando serão interpelados por um mensageiro de Danemark. A menos que a morada do PJ seja próxima a He-

deby, o mensageiro estará debilitado pela longa viagem, dando a impressão de que percorreu o percurso às pressas, fazendo poucas paradas e descansando o mínimo possível. O mensageiro estará usando roupas de inverno e terá presa ao seu cavalo uma flâmula com a runa de Danemark.

Ao encontrar cada um dos PJs, cada um dos mensageiros entregará uma flecha de prata, forjada sob a técnica mais apurada e com uma pequena fita de seda vermelha amarrada próximo à ponta da seta. Para os vikings, receber uma flecha de metal significa ser chamado para uma empreitada de grande importância. Neste caso, dado o fino trato da flecha, significa uma empreitada de importância realmente grande. Recusar um chamado como este significa desonra e covardia, dois pecados mortais para os nórdicos.

O mensageiro se identificará como sendo um servo de Agantyr Volsung, Rei de Danemark. Ele dirá que o grande rei convoca cada um dos PJs para Hedeby, a capital do reino, onde lhes serão conferidas homenagens e onde eles serão agraciados com uma contenda de suma importância, a serviço do clã dos Volsung. O mensageiro nada sabe a respeito da possível missão a qual os PJs serão submetidos, mas dirá que o rei está disposto a recompensar com generosidade

aqueles que aceitarem a contenda. Cada um dos PJs deverá seguir com o mensageiro até Hedeby.

Hedeby

A maior das cidades vikings

Hedeby é considerada a capital de Danemark, o único reino viking.

Cercada por uma imensa muralha feita de terra e revestida de madeira, a cidade abriga uma população de mais de 2.500 pessoas. Suas ruas são pavimentadas com tábuas, assim como o riacho que divide a cidade em duas porções, desaguando na enseada de Hadebby Noor. A enseada, por sua vez, é cercada por muralhas de madeira que se elevam do fundo do mar, deixando apenas um portão em seu centro, por onde entram as embarcações, sob a vigília de duas torres de segurança.

Quando chegarem à cidade, os personagens serão conduzidos pelos mensageiros diretamente à residência de Agantyr Volsung. A casa fica bem no centro de Hedeby, à beira do riacho. É a maior casa da região. Possui dois pavimentos, sendo toda construída em madeira da melhor qualidade e adornada com entalhes de runas e desenhos decorativos. Na porta da casa cada um dos PJs será apresentado aos outros pelos seus respectivos mensageiros, enquanto um dos servos de Agantyr se encarregará de comunicar a chegada dos aventureiros ao rei. Neste tempo os PJs poderão interagir entre si, conhecendo-se e discutindo acerca da contenda para a qual foram chamados. Se o Mestre desejar, pode determinar que o rei só receberá os personagens mais tarde, dando-lhes

tempo para circular pela cidade e até ter uma pequena aventura no local (brigas em tabernas, duelos e disputas de força são freqüentes entre os vikings).

O rei Agantyr Volsung

Os personagens serão convidados a entrar na casa de Agantyr. Trata-se de uma casa diferente das demais residências vikings. Apesar de ser de madeira e preservar uma decoração nórdica, tanto sua arquitetura, como tamanho e disposição dos cômodos lembram mais uma casa do sul da Europa.

Os PJs serão levados a uma ante-sala, decorada com tecidos que pendem do teto. Ali, os guardas da casa pedirão que eles deixem suas armas em uma mesa para que possam falar com o rei (não será permitido que entrem armados de forma alguma). Permanecerão na pequena sala por algum tempo, até que uma porta dupla será aberta, dando entrada para um grande salão.

Trata-se do salão do trono. Seu piso em madeira é coberto por tapeçaria vinda do Oriente. O teto é alto, com aberturas por onde o sol penetra, dando uma iluminação amarelada ao local. Nas paredes laterais, pilares ricamente adornados e com entalhes de cavalos, bodes e alces sustentam o telhado. Em cada um desses pilares há flâmulas com adornos bordados, além de espadas, machados e escudos que pertenceram aos grandes guerreiros de outrora. Ao fundo, assentado em um trono de madeira adornado com chifres e ossos de animais, está o rei Agantyr Volsung, laçado por seu conselheiro, um Göddar que permanece de pé à sua direita. À

esquerda, uma bela mesa de madeira suporta um pesado baú ornamentado com ouro e pedras.

O velho Volsung há muito não brande sua espada em combate. As marcas do tempo em seu rosto mostram que este senhor já enfrentou muitos invernos. Seu cabelo é de um grisalho intenso, quase branco, assim como sua barba farta. Agantyr veste-se em roupas de couro e pele, que encobrem sua armadura de cota de malha e as cicatrizes do tempo. Ele pede que os PJs entrem no grande salão, enquanto as sentinelas fecham a porta e ficam com armas em punho, prontos para proteger o rei. Agantyr Volsung levanta-se com alguma dificuldade, auxiliado por seu conselheiro, e começa a falar, primeiramente agradecendo aos PJs por terem aceitado a contenda e depois dizendo acerca da missão:

“Desde que as runas mágicas foram abertas por Sven Svensson, nossos inimigos deixaram de ser apenas os homens dos outros reinos, mas também todas as criaturas liberadas dos mundos místicos. De todos os lados nossos povos têm sofrido ataques e ameaças, até mesmo em suas próprias terras.

Vivemos em um tempo de paz abalada. Meu reinado não tem mais a força de outrora. Pela língua afiada de um kobold, um dos homens de minha maior confiança se voltou contra mim. Os rebeldes crescem em Danemark e eu sou acusado de me valer apenas do sobrenome de meus ancestrais.

Pois bem, meus amigos, na noite passada recebi a visita do maior dos nos-

sos deuses, Odin. O soberano dos aei-res veio em meu auxílio nestes tempos difíceis, trazendo palavras encorajadoras. Odin revelou-me o que poucos neste mundo uma vez sonharam em saber: a localização da Fonte de Mimir. A fonte da sabedoria. Reza a lenda que aquele que beber das águas daquela fonte terá a sabedoria dos deuses. O próprio Odin, para conhecer o segredo das runas, teve de beber de suas águas, após um sacrifício de nove dias e nove noites.

O Pai da Vitória deu-me este mapa, costurado pelas hábeis mãos de sua senhora, Frigga, e ordenou que eu escolhesse os melhores campeões para buscar a água da fonte. Quando beber da água, ser-me-á revelado, e apenas a mim, o segredo de mais uma das runas místicas. Com esta dádiva, poderei liderar os exércitos de Danemark ao local, e impedir que mais criaturas atravessem as fronteiras de Midgard! Eu vos escolhi, amigos. A vós confiarei esta digna tarefa. Aqui está o odre no qual deverão depositar o precioso líquido da fonte e trazê-lo para mim. Aceiteis esta contenda e sereis recompensados com os prêmios dos deuses!”

Outras informações que serão dadas por Agantyr e seu conselheiro:

- Segundo as palavras de Odin, a água da fonte deve ser bebida apenas por Agantyr ou por outro de igual valor na sociedade viking. De acordo com ele, os poderes do líquido só se fazem presentes naqueles que já demonstraram seu valor para os deuses, e por isso são agraciados com a sabedoria.

- O reino de Danemark está repleto de pessoas que querem destronar Agantyr. Por isso, mesmo em sua própria casa pode haver traidores. É possível que a notícia da visita de Odin e da Fonte de Mimir já tenha corrido nos meandros de Hedeby, por isso os personagens deverão ser cautelosos e viajar em segredo. Tanto o mapa quanto o odre deverão ser mantidos bem guardados.
- O mapa é feito em couro, com os desenhos e as marcas de cidades e estradas bordados. É um trabalho fino e belíssimo. O ponto marcado no mapa fica em Jotunheim, ao norte, acima de Norsklund. O odre é feito de tripa de carneiro, revestido com couro e amarrado com cordames de seda.
- Para não despertar suspeitas, os personagens não podem usar o porto de Hedeby, por ser movimentado demais. Devem rumar para Ribe, que fica a noroeste, onde um navegador chamado Skelf os levará para Nidaros. Em Nidaros devem encontrar um ranger capaz de guiá-los pelas terras dos gigantes.
- Agantyr tem sido considerado um fraco por muitos em seu reino e esta é uma oportunidade de reaver seu prestígio. Ele carrega o sobrenome Volsung, herdado do grande herói viking Sigurd. Todavia, muitos dizem que há tempos Agantyr vem sobrevivendo mais de seu nome do que de seus feitos.
- Por que Agantyr não se junta ao grupo? O rei está velho e sua ida poderia significar sua morte. Além disso, a partida do rei para estas terras despertaria suspeitas acerca da missão. Outro motivo: abandonar Danemark neste momento pode significar o fim dos Volsung no trono.

Parte 2

A estrada para Ribe

Para despertar pouca atenção dos possíveis inimigos de Agantyr, os PJs deverão seguir viagem por uma estrada praticamente abandonada, que segue na direção noroeste, diretamente para Ribe. Apesar de ser o caminho mais curto para aquela cidade, a estrada não tem sido usada por cruzar alguns bosques que se tornaram habitados por vários tipos de criaturas depois da abertura das runas. Se tudo correr bem, a viagem levará dois dias.

O início do trajeto é bem tranqüilo e sem problemas. No entanto, à medida que forem se distanciando de Hedeby e penetrando nos bosques, os PJs perceberão que a estrada começa a sumir, sendo tomada pela vegetação. Com mais alguns quilômetros de viagem, a estrada desaparecerá completamente e os personagens poderão ficar perdidos. Caso o Mestre decida que eles devem se perder os PJs irão se embrenhar nos bosques e começar a andar em círculos. Neste ponto, eles podem ter problemas com algumas criaturas da floresta, tais como o Povo Huldre ou Animais Atrozes (javali, urso ou lobo). Depois disso, encontrarão uma pequena trilha que leva de volta à estrada.

A vila dos rebeldes

Ao final do primeiro dia de viagem, quase ao anoitecer, os PJs avistam uma pequena vila em uma clareira no bosque. A vila tem cerca de 20 casas, dispostas de forma circular, em torno de uma tenda central, feita com madeira,

MIDGARD

O Trajeto até a Fonte de Mimir



palha e couro. Esta vila é desconhecida por todos e, ao que tudo indica, sua construção é recente, pois as casas estão novas, sem o desgaste do tempo e do clima.

Logo que os PJs avistam a vila, uma sentinela que fazia guarda em cima de uma árvore toca um berrante de chifre, avisando da presença dos personagens. Da cabana central saem vários homens, entre eles um viking que se destaca pelo seu tamanho, sua pele avermelhada e pelo imenso martelo que carrega preso à cintura. Ele caminha junto com os outros homens em direção aos PJs e logo trata de perguntar: “*Quem vem lá?*”.

Independentemente da resposta dada pelos personagens, Dag, o Vermelho (que parece ser o líder do vilarejo) se mostrará bastante insatisfeito com a presença dos PJs naquele local. A vila é uma área recém-ocupada por um grupo de pessoas que é contra o governo de Agantyr. Por isso, se os personagens mencionarem que estão a mando do rei, os aldeões dirão que naquele território os Volsung não têm poder e que suas leis não são válidas ali. Dag ainda impedirá que os PJs passem pela vila ou nela descansem a menos que aceitem

participar de um duelo.

Caso os personagens se recusem a participar do duelo, deverão retornar e encontrar outro caminho. Outra alternativa seria enfrentar os aldeões, no entanto, são muitos, sendo que pelo menos dez deles são combatentes.

Se os personagens aceitarem o duelo, Dag dirá que ele e seus homens não estão dispostos ao combate naquele dia e que será um duelo de bebidas. O grupo de PJs deverá escolher dois de seus melhores beberrões que disputarão com Dag e seu amigo jotunym, Varkald. Vence o grupo que permanecer de pé depois de várias doses de um forte hidromel. Dag dirá que se os PJs vencerem, eles poderão passar a noite na vila e seguir viagem no dia seguinte levando consigo um kobold que está sendo mantido escravo no vilarejo (o kobold, de nome Slizi, será apresentado e se mostrará um fiel servo de Agantyr). Se os PJs perderem, também poderão passar a noite no local, mas cada um deverá deixar a sua melhor arma como pagamento pela estadia, bem como metade de suas montarias.

Acertados os detalhes, Dag convida os personagens e entrar na tenda maior no centro da vila para dar início ao

Drakkar

O drakkar é o navio de guerra viking. Impulsionado por vela ou por remos, é uma embarcação veloz, leve e resistente. O Cruzador das Calmarias é um dos melhores drakkars que se pode encontrar. Ele tem uma velocidade de 24 m/rodada (máximo de 35 m/rodada), capacidade de 110 toneladas e possui 210 pontos de vida. Se os seus pontos de vida chegarem a zero, o Cruzador das Calmarias afunda. Caso o drakkar afunde, o Mestre pode encontrar alternativas como o resgate dos personagens por um barco pesqueiro.

duelo. Todos os vikings do vilarejo os acompanham como se tudo aquilo fosse uma grande festa. Gargalhadas, piadas e chacotas são ouvidas em todos os cantos. Na tenda, os homens assentam-se num círculo em torno de uma fogueira e atrás dos grandes barris de hidromel. Um dos homens se encarrega de trazer para perto de todos dois barris que parecem ser especiais, enquanto outro distribui chifres de beber para os duelistas: os dois PJs escolhidos pelo grupo, Dag e Varkald, um jotunym gordo, pesado e babão.

O duelo deve ser feito da seguinte forma: cada um dos duelistas tem seu chifre cheio até a boca e deve bebê-lo de uma só vez. A cada chifre bebido (rodada), o personagem deve fazer uma JP-CON 0 + 4 (ou seja, a cada nova rodada de hidromel a dificuldade aumenta em 4). Uma falha indica que o personagem não resistiu e desmaiou embriagado. Aquele que resistir até o final vence o duelo. Os valores de fortitude de Dag e Varkald são 16 e 17, respectivamente.

Ao fim do duelo, independentemente do resultado, os aldeões, sob a liderança de Dag, cumprirão o acordo. Se os PJs perderem o duelo e desejarem lutar contra os aldeões, lembre-os de que aqueles que participaram do duelo de bebidas terão penalidades em suas ações (-3 para cada rodada de hidromel de que participaram).

Seguindo viagem, os personagens continuam o trajeto pela estrada desgastada. O kobold Slizi segue junto com o grupo (mesmo que tenha perdido o duelo, ou não tenha participado do mesmo, o kobold estará com o grupo.

Ele pode ter fugido ou ter sido libertado). O caminho que segue até Ribe é sinuoso e difícil, mas não guarda maiores perigos. Durante toda a viagem Slizi contará a história de sua vida, dizendo que o vilarejo em que morava foi pilhado tempos atrás e que ele foi um dos poucos sobreviventes. Ele tentará ganhar a confiança dos PJs falando sobre si e tentando saber a respeito da missão dos personagens. Slizi sempre se mostrará subserviente, mas todas as vezes que tiver uma oportunidade irá mexer nos pertences dos PJs (sem que estes saibam) tentando descobrir seu real intento.

A chegada a Ribe

Ao final do segundo dia de viagem, os personagens avistam a cidade. Ribe não é uma grande cidade, mas é o maior porto da costa ocidental de Danemark. Cercada por uma muralha bem menor do que a de Hedeby, Ribe é dividida em duas partes. Uma se estabelece na porção anterior ao rio Ribeå, a outra fica entre o rio e o mar. O porto de Ribe é um dos melhores e mais movimentados de Danemark. Devido à sua construção quase no encontro do rio com o mar (o que facilita a navegação) e a sua localização oeste, muitos são os marinheiros que o usam para navegar até as terras ocidentais ou para o norte. A cidade não possui vocação rural – seus habitantes sobrevivem do comércio e das incursões realizadas a partir do porto. A cidade é governada por Holth, um filho bastardo de Agantyr.

Os PJs não encontrarão muitas dificuldades para entrar na cidade. Eles po-

derão dizer que estão em nome do rei Agantyr ou simplesmente se valer de algum outro subterfúgio. Sofrerão alguns questionamentos antes que sua passagem seja permitida, mas nada que traga complicações.

Parte 3

Singrando os Mares

Como foi determinado pelo rei, em Hedeby, os personagens devem encontrar o navegador Skelf Skuldsson, que, a mando de Agantyr, os levará para o norte. Skelf tem algum renome e, por isso, não será difícil encontrá-lo. Ele normalmente fica na porção norte da cidade, próximo ao porto, numa área onde se instalam os aventureiros, mercenários, combatentes e marinheiros. Quando encontrarem Skelf, este receberá os personagens com grandes honrarias, porém com discrição. Explicará que, de acordo com as instruções de Agantyr, esta viagem deverá ser realizada como outra qualquer para não despertar suspeita. Por isso, um grupo de outros aventureiros também estará na embarcação. Skelf dirá aos PJs que eles partirão para Nidaros na primeira luz do dia seguinte. Além disso, informará que seu navio está protegido pela vigilância de Njord, e que eles não devem se preocupar com perigos durante a viagem. Na verdade, essa proteção de Njord deve-se a um item de extrema importância que se encontra a bordo, a Concha Sagrada de Njord. Este item impede que criaturas aquáticas ataquem o navio e fornece um bônus sagrado de +5 nos testes de navegabilidade da

embarcação, além de evitar que intempéries afetem o navio. Os personagens ficarão livres o restante do dia e deverão acordar cedo no dia seguinte para seguir viagem.

Rumo ao norte

Com o dia claro, os PJs devem encontrar Skelf no porto. Logo ele é avistado preparando seu imponente barco para a viagem. O Cruzador das Calmarias, como é chamado, é um drakkar formidável. Tão grande quanto os maiores navios já vistos pelos personagens, é feito de uma madeira negra, de aparência resistente e com entalhes rúnicos em toda a sua borda. Na popa, o leme de madeira entalhada descansa ao sabor da maré, enquanto na proa ergue-se uma enorme cabeça de dragão entalhada na madeira com os mais finos detalhes. O drakkar ainda é coroadado com uma enorme vela branco-amarela com o desenho de uma grande concha no centro. Cordas, remos, caixotes de todos os tipos e um fearing (bote) preso a estibordo do navio completam a bela paisagem.

Skelf trata de chamar os personagens para o navio, que já está praticamente pronto para navegar. Junto a eles, um grupo formado por cinco aventureiros também se acomoda na embarcação. Como é comum, muitos vikings vão buscar aventuras nos reinos do norte, e no caso deste grupo não é diferente. Trata-se de um grupo de jovens e inexperientes aventureiros (todos de 1º ou 2º nível, no máximo), formado por guerreiros, rangers e bárbaros. Eles dirão que estão embarcando para Nida-



ros para explorar as minas dos Anões de Nidavellir e delas retirar todo tipo de riquezas.

Slizi, o kobold, mostra-se pouco à vontade na frente de Skelf, resmungando palavras de mau agouro sempre que este se aproxima.

O kobold é um seguidor de Loki que fora preso e escravizado por tratar-se

de um ladrão e trapaceiro. No entanto, agora ele tem uma intenção sinistra: pretende vingar-se de Skelf por uma rixa antiga. Há alguns anos, o navegador saqueou uma aldeia costeira onde residiam Slizi e sua família. Slizi foi o único sobrevivente e jurou vingança por seu povo derrotado. Agora, ele se aproveita do fato de Skelf não se lem-

brar dele e acompanha-o nas viagens do Cruzador das Calmarias, tramando seus planos malignos.

A viagem é calma todo o tempo. A sensação é de que a embarcação é imune aos problemas vindos dos mares. Mesmo o clima parece sempre mais ameno nos arredores do drakkar. Skelf, vez por outra, se posta na proa e grita por Njord, pedindo proteção para sua embarcação. Aproximadamente na metade do percurso, Skelf faz o sacrifício de inverno, oferecendo uma lebre (a única ainda viva no barco) aos deuses e jogando-a no mar.

Durante todo o trajeto Slizi levanta suspeitas acerca da boa índole de Skelf e dos aventureiros que estão com eles. O kobold dirá que os PJs não devem confiar cegamente no navegador, pois este pode estar levando-os para outras paragens. Seu objetivo será minar a confiança dos personagens em Skelf e, para isso, poderá até contar que ele foi um dos atacantes de sua vila, mas ocultará a informação de que deseja vingança.

Ao se aproximarem da costa dos Norske, durante a última noite antes da chegada em Nidaros, Slizi colocará seu plano em prática. Enquanto a maioria dos viajantes estiver dormindo, ele irá sorrateiramente até o pequeno altar de Njord que Skelf mantém no barco e removerá a concha mágica que protege a embarcação. Tendo feito isso, ele escapará do barco em um pequeno fe-aring (bote), levando a concha consigo. Neste momento, um grande volume de água, como uma onda gigante, balança o barco, alertando (ou acordando) todos os seus tripulantes. Após o abalo,

um imenso tentáculo atinge a embarcação, jogando parte do outro grupo de aventureiros na água. Uma lula gigante ataca o drakkar agora desprotegido.

O grupo deve enfrentar a lula gigante. Neste momento, o Mestre pode mostrar a força do monstro eliminando os personagens não-jogadores com ataques da fera marinha. O kobold conseguirá fugir calmamente, uma vez que está protegido pela concha.

M Lula Gigante (1)

Com o combate e a falta da concha na embarcação, o Cruzador das Calmarias sairá de sua rota, desviando para o oeste, em direção contrária à da costa. Tanto Skelf quanto os PJs deverão redobrar seus esforços na tentativa de retomar o rumo certo. Porém, o desvio por si só os colocará numa rota perigosa, um local repleto de calotas de gelo e icebergs.

Retomando o rumo certo, o drakkar não fica muito distante da costa. No entanto, o navio encontra-se num trecho preenchido por enormes placas de gelo. Skelf grita que eles devem desviar das calotas de gelo, do contrário afundarão. Para desviar, os PJs deverão assumir os remos (já que a tripulação e os outros aventureiros devem ter perecido frente à lula gigante). Skelf ordenará para que lado remar para o desvio e os personagens deverão usar de sua força para colocar a embarcação na direção certa. A cada vez que for exigida uma manobra como esta, os PJs deverão fazer um rolamento de força com dificuldade 18. Para serem bem-

sucedidos, um mínimo de três personagens deverá passar no teste. Todas as vezes que falharem, o navio se chocará contra o gelo, recebendo 4d6 de dano

Parte 4

A Cidade dos Aventureiros

Nidaros é a última grande cidade viking ao norte. Por isso mesmo tornou-se um ponto de partida para diversos aventureiros que desejam visitar os ermos gelados do mundo. Depois da abertura das runas mágicas e a fusão dos vários mundos mitológicos, a cidade passou a receber todo tipo de gente. Transformou-se numa terra sem leis e desordenada. Apenas quando o jotunym Svaran, Clava de Dragão assumiu o controle do local é que alguma ordem foi dada à cidade. Svaran, juntamente com seus nove filhos, governa Nidaros com mão de ferro. Aquele que o desrespeita sofre o peso da Clava de Dragão sobre sua cabeça.

Ao chegarem a Nidaros, os personagens logo percebem que não se trata de uma cidade viking como as outras. Não há muralhas ou proteções além daquelas providas pela própria natureza. As casas são dispostas de forma desorganizada e há um grande volume de tabernas e hospedarias. O clima é extremamente frio, com uma fina camada de neve cobrindo todo o local. Não há agricultura ou criação de animais em grande volume, apenas o suficiente para subsistência.

Comércio, venda de armas e serviços

de guias são as maiores fontes de renda no local.

O objetivo dos PJs em Nidaros deve ser o de encontrar um guia para levá-los ao local marcado no mapa. Mesmo que haja um ranger no grupo (e mesmo que este seja um especialista dos melhores), é praticamente impossível atravessar o caminho determinado sem o auxílio de alguém que conheça o local (principalmente porque boa parte do trajeto encontra-se em Jotunheim, a terra dos gigantes, ainda pouco explorada). Para conseguir o guia ideal, os personagens deverão se acomodar na cidade, se misturar à população e começar a procurar alguém competente e que demonstre alguma confiabilidade para acompanhá-los na missão.

Importante: Skelf não acompanha os PJs na cidade, permanecendo no porto para fazer reparos em sua embarcação. O Mestre deve explorar essa busca ao máximo. Deve oferecer candidatos que não possuem as habilidades necessárias, mercenários em busca de ganhos fáceis e, principalmente, curiosos que desejam ver o mapa de posse dos PJs, mesmo que não tenham nenhum interesse na missão. O objetivo é fazer com que os personagens, de alguma forma, disseminem a informação de que estão querendo chegar a determinadas terras em Jotunheim.

Neste meio tempo, Slizi, o kobold, que chegara a Nidaros antes dos PJs, contará a Svaran o real objetivo dos personagens: chegar à Fonte de Mimir (mesmo que Slizi não tenha conseguido essa informação junto aos PJs, o Mestre deve

assumir que ela chegou aos ouvidos do kobold antes que este os encontrasse. Conforme havia previsto Agantyr, a informação poderia ter escapado). Para aguçar ainda mais o interesse de Svaran, Slizi inventará uma história acerca de Agantyr, dizendo que este deseja o conhecimento apenas para tornar-se o grande rei do mundo viking, subjugando os outros povos.

Svaran convocará seus filhos e, juntamente com uma pequena milícia da cidade, investirá contra os PJs onde quer que eles estejam. O objetivo de Svaran é prender os personagens e não matá-los. Portanto, o Mestre deve ser extremamente cuidadoso durante o combate. Se necessário, pode demonstrar uma força excessiva por parte dos comandados de Svaran, fazendo com que os PJs desistam do combate. Quando prendê-los, Svaran tomará posse do mapa, organizando ali mesmo, na frente dos personagens, uma comitiva para partir em busca da tão desejada fonte da sabedoria.

Presos em Nidaros

O próprio Svaran, juntamente com seus dois filhos prediletos, Hrimnir, Cabeça de Bode e Laufeirj, e com vários outros mercenários a seu serviço, acompanha os PJs em direção à prisão. Todas as armas dos PJs são retiradas destes e entregues a um serviçal, que se encarrega de levá-las a um local seguro. Os personagens permanecem apenas com a roupa do corpo e algum outro item de menor importância.

São levados para uma área ao sul da cidade, numa pequena colina de pe-

dra. Lá, são jogados numa caverna que parece ter sido escavada para servir como uma cela. O cubículo, estreito e úmido, é fechado com uma porta de metal trançado que é trancada com um espesso cadeado de ferro.

Svaran olha para os personagens dentro da cela com desdém e, neste momento, surge entre suas pernas Slizi, com um sorriso debochado. Svaran diz:

“Vou mostrar ao seu rei que estas terras não podem ser dominadas! Meus homens encontrarão a fonte e trarão o líquido para mim.

Depois de bebê-lo, cortarei suas cabeças e as enviarei de volta para Dá-nem...”

Svaran é interrompido por Slizi, que diz:

“Falta um! Falta um! O dono do barco que os trouxe aqui não está com eles. Ele é o mais perigoso!”

Os três jotunyns empurram o kobold para o lado, fazendo com que se cale, e dão ordens para que os homens encontrem o prisioneiro que falta. Antes de deixarem o local, Svaran cospe no chão perto da entrada da cela e manda que três dos homens permaneçam de sentinela. Todos deixam a prisão.

Neste momento, os personagens estão presos numa cela pedregosa, úmida, apertada e com o teto baixo. A porta é feita de metal reforçado e bem ajustada aos batentes. O cadeado também é forte e dificilmente poderia ser quebrado. Os dois sentinelas ficam à frente da cela, porém, na maior parte do tempo

de costas para ela, assentados em pedras no chão. Os PJs devem fugir da prisão para continuar sua busca. Para tanto, poderão quebrar o portão (teste de força), arrombar o cadeado (abrir fechaduras) ou enganar um dos guardas, tomando-lhe as chaves. Outras alternativas também são válidas. O Mestre deve decidir quais as melhores hipóteses, valorizando a criatividade dos jogadores. Quando se libertarem, deverão lutar com os guardas. Ao todo são três guardas. Deve-se lembrar apenas que os PJs estão totalmente desarmados.

M Guardas (3)

Assim que se livram do local da prisão, os PJs vêem dois vultos se aproximando na névoa. Trata-se de Skelf e um outro homem que não lhes parece muito estranho.

Quando se encontram, Skelf explica que ficou sabendo da confusão e abandonou o porto na tentativa de ajudar os personagens. Ele apresenta seu companheiro: Halfdan, Pés de Neve. Halfdan é um ranger nascido em Danemark e fiel ao rei Agantyr. Ele se encarregou de atacar o servo que tomou as armas dos personagens e as trouxe de volta (ele as entrega aos PJs). Skelf explica que Halfdan conhece as montanhas ao norte como ninguém e que está ali porque deve fidelidade ao clã dos Volsung. Por isso, pretende guiar os PJs por uma trilha, seguindo os rastros deixados pelo grupo enviado por Svaran para encontrar a Fonte de Mimir. A partir daqui, os PJs devem seguir com Halfdan, que os guiará nas montanhas. Skelf diz que ficará na cidade, pois pretende caçar Slizi

e recuperar sua concha mágica. Nada fará com que Skelf desista dessa idéia. Os personagens deverão seguir sem ele, e deverão ser breves, pois há o risco de serem pegos novamente. Halfdan possui provisões para a viagem.

Perigos naturais

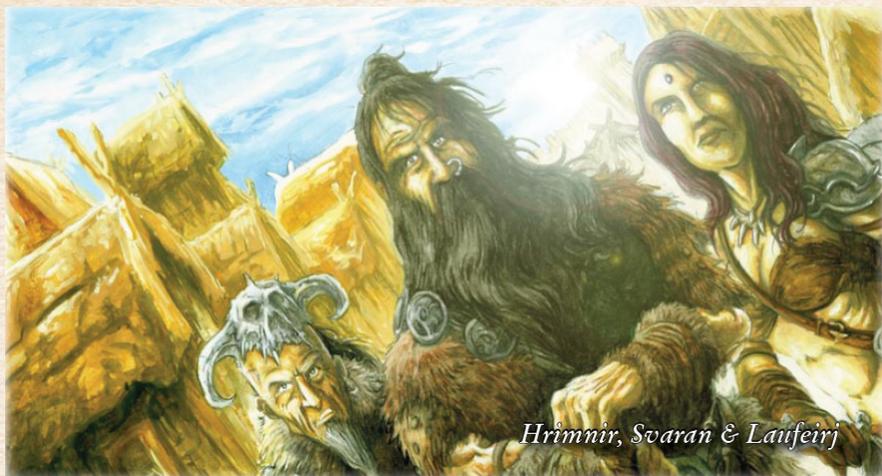
Durante a jornada para Jotunheim, os personagens se deparam com uma série de desafios naturais. Eles são atingidos por nevascas, tempestades e até avalanches. Além disso, em diversos pontos devem fazer escaladas em montanhas íngremes e cruzar lagos congelados. Fica a cargo do Mestre estipular esses desafios, tomando cuidado para não minar muito as energias dos personagens, já que há muitos perigos ainda por vir.

Importante: quando estiverem quase chegando ao desfiladeiro que leva ao coração das montanhas (veja adiante, na Parte 5), Halfdan deve deixar os PJs. Para isso, o Mestre deve usar de algum artifício, como afundar num lago congelado, cair de uma montanha ou mesmo alguma superstição de Halfdan que o impeça de seguir adiante.

Parte 5

Desafios Mortais

Os PJs chegam a última etapa que precede a Fonte de Mimir, um longo e estreito desfiladeiro que leva ao coração das montanhas de Jotunheim. A passagem é bastante sinuosa e sua largura varia pelo caminho, porém nunca ul-



trapassando 12m. Apesar da largura, a passagem é quase sempre coberta de sombras, devido à altura enorme de suas paredes, variando de 100 a 200m. O desfiladeiro foi usado durante séculos pelos gigantes do gelo para despejar os restos mortais de seus falecidos. Assim, o lugar é repleto de ossos de gigantes, que permeiam toda a extensão do caminho. Grande parte dos ossos está coberta pela neve, mas são grandes o suficiente para que pelo menos partes deles possam ser vistas saindo da neve. Em certo ponto da passagem, ainda em seu começo, um dos maiores crânios encontra-se bem no meio do caminho, coberto até a metade pela neve, dando a impressão de que há ali um gigante de ossos, espreitando, pronto para atacar qualquer um que se aproxime. O crânio pode ser facilmente retirado da neve por duas pessoas. Uma investigação do crânio não revelará nada de anormal, apenas que tem vários dentes faltando e mostra várias lesões na parte superior.

A partir da metade do caminho, personagens atentos poderão perceber que há indícios da presença de seres vivos por ali, em meio às ossadas. Os sinais encontrados podem ser dejetos, pêlos claros, migalhas de comida e ossos danificados, além de pegadas leves e pequenas. Haldan ou algum PJ podem revelar que todos os sinais indicam a passagem de trolls pelo local, mas não há garantia de que eles ainda estejam por ali.

Os trolls vivem em cavernas ao longo do desfiladeiro. A primeira delas fica a certa distância do local onde os PJs começam a encontrar os rastros, mas eles freqüentemente percorrem esse caminho e inevitavelmente deixam sinais de sua presença.

Enquanto o grupo investiga os rastros, uma figura se aproxima do lado mais distante da passagem. É uma figura feminina muito atraente (ou masculina, se a maioria do grupo for de mulheres). A figura se aproxima de uma forma nada ameaçadora e até um pouco sen-

sual. A certa distância, ela começa a falar com os PJs (no idioma Comum), saudando-os e dizendo a eles para não se assustarem com a presença dela, pois é apenas uma emissária daquele que vigia esta passagem. Na verdade, ela se refere ao gigante do gelo Vafthrudnir, um dos mais sábios de Jotunheim. Ela diz que seu nome é Voz da Neve e explica a eles que o desfiladeiro é uma das entradas para Jotunheim, o reino dos gigantes e, portanto, ele é vigiado pelo sábio Vafthrudnir. Para atravessá-lo, os PJs devem submeter-se a testes para provar seu valor.

Se o grupo de PJs aceitar submeter-se aos testes, ela os levará adiante pelo desfiladeiro, passando pelas cavernas dos trolls. A abertura dessas cavernas é pequena e próxima ao solo, exalando um cheiro de lugares fechados e úmidos misturado com o cheiro de comida e alguns perfumes variados. De lá, pode-se ouvir ruídos bem distantes de conversas animadas, música convidativa e ocasionais gargalhadas. Um pouco mais à frente, os PJs chegam ao local dos testes: à sua direita, a passagem alarga-se um pouco mais, evidenciando uma gigantesca alcova na parede do desfiladeiro. Ali há também entradas de cavernas, porém muito diferentes das cavernas dos trolls que foram vistas anteriormente na passagem. Estas são de formas irregulares, algumas na altura do chão, outras em lugares mais altos ao longo da parede, porém sempre com alguma forma de serem alcançadas, seja através de caminhos de pedra ou por saliências na parede que podem ser escaladas com facilidade.

As cavernas rúnicas

Nesse ponto, Voz da Neve diz que eles devem escolher seu caminho.

Cada um dos PJs deverá tomar uma das passagens sozinho, e uma vez lá dentro, ele não mais poderá retornar pela abertura por onde entrou. Todas as cavernas possuem uma runa acima de sua entrada. As runas que podem ser vistas são: [fogo], [ilusão/mistério], [necromancia/alma], [luz/escuridão], [água] e [proteger/guardar], repetidas várias vezes em diversas entradas. Todas as cavernas com a mesma runa são exatamente iguais por dentro e todas levam ao mesmo lugar.

Fogo: Um curto túnel leva a um salão maior, de forma arredondada, com 9 metros de diâmetro e uma pesada porta de pedra no lado oposto. No centro da porta há uma reentrância de forma redonda com entalhes ao seu redor que sugerem a imagem de uma boca aberta. Há dois braseiros de cada lado do salão e se algum deles for aceso, uma faísca saltará no mesmo instante para cada um dos outros braseiros no salão, acendendo-os também. Quando todos estiverem acesos, o salão estará completamente iluminado e será possível ver três desenhos entalhados nas paredes, mostrando a descoberta dos homens pelos deuses. O primeiro representa a dádiva de Odin, mostrando o senhor dos aesires com a mão estendida sobre um homem sentado, despejando uma fruta com a runa **[necromancia/alma]** dentro de sua boca; o nome de Odin está gravado em runas abaixo da imagem. O segundo desenho

representa a dádiva de Honir, mostrando o deus despejando uma fruta com a runa **[Mente]** dentro da boca do mesmo homem sentado; o nome de Honir também está entalhado abaixo desta imagem. O terceiro representa a dádiva de Loki, e mostra o deus da trapaça despejando uma fruta com a runa **[Fogo]** dentro da boca do homem sentado; abaixo desta imagem também está entalhado o nome de Loki. As imagens sugerem que o personagem coloque uma brasa na reentrância em formato de boca na porta; só assim ela será aberta. Dez rodadas depois de os braseiros terem sido acendidos, o fogo contido neles aumenta e um elemental do fogo surge em cada um deles, atacando o personagem. O Mestre deve conduzir essas dez rodadas em tempo real, dando ao jogador 1 minuto para tentar resolver o enigma.

ME Elemental do Fogo Grande (1)

Ilusão/Mistério: Um curto túnel leva a um salão maior, de forma arredondada, com 12 metros de diâmetro e uma pesada porta de pedra no lado oposto. Breves instantes após ter entrado neste salão, o personagem se encontrará cercado por dez lobos das estepes que parecem ter se materializado do nada. Eles mantêm um círculo em volta do personagem, impedindo sua passagem. Se o personagem aproximar-se de qualquer lobo, este o atacará. A maioria deles é apenas uma ilusão, mas quatro são reais e atacam o personagem da mesma forma que os outros, porém causando dano real. Ao derrotar os

quatro lobos reais, as criaturas ilusórias desaparecerão e a porta no final do salão se abrirá, permitindo a passagem do personagem.

ME Lobos das estepes(4)

Necromancia/Alma: Um curto túnel leva a um salão maior, de forma arredondada, com 9 metros de diâmetro e uma pesada porta de pedra no lado oposto. Alguns instantes após ter entrado neste salão, o personagem depara-se com uma figura à sua frente muito semelhante a si mesmo. Esta figura é, realmente, uma cópia do personagem, com suas mesmas estatísticas de jogo e equipamento, porém seu tipo é morto-vivo, causando algumas alterações neste simulacro. Esta réplica ataca o personagem e lhe causa dano normalmente, mas os golpes do personagem que o acertarem causam dano a si mesmo. Apenas golpeando a si mesmo ele será capaz de infligir dano ao morto-vivo. Esses golpes auto-infligidos não causam dano ao personagem, apenas ao seu oponente. Caso o personagem use algum poder de cura no morto-vivo, em vez de causar dano na réplica, irá curar o personagem; da mesma forma, se o personagem tentar se curar, irá infligir dano ao morto-vivo. Quando o morto-vivo for derrotado, a porta no final do salão se abrirá, permitindo a passagem do personagem.

Luz/Escureidão: Um curto túnel leva a um salão maior, de forma arredondada, com 18 metros de diâmetro e uma pesada porta de pedra no lado oposto. Este salão não pode ser iluminado de

forma alguma e a visão no escuro não funciona ali. Enquanto permanecer aqui, o personagem sofrerá vários ataques de oponentes invisíveis. Esses ataques, na verdade, são causados por armas penduradas por cordas presas ao teto e animadas por magia. Elas atacam com +14 de bônus de ataque e causam dano de acordo com a arma, sempre com +2 de bônus de dano (armas de duas mãos têm +3 de bônus de dano). As armas que se encontram penduradas são: espada longa, machado de batalha, martelo de guerra, machado grande e espada larga. A cada quadrado que ele se desloca, o personagem é atacado por uma arma aleatória. O Mestre deve tratar o combate como se o personagem estivesse enfrentando oponentes reais, fazendo com que ele escolha um local e jogue o dado se quiser atacar. Tudo o que ele deve fazer neste salão é atravessá-lo até o outro lado e abrir a porta de pedra. Se o personagem resolver atacar para cima, na altura das cordas, ou se ele tirar uma falha crítica (um resultado natural de 1 no d20), ele acerta uma das cordas, e se estiver com uma arma de corte, a corda é cortada e a arma que estava amarrada cai ao chão. Se ele atravessar a sala rastejando, estará livre dos ataques das armas.

Água: Um curto túnel leva a um salão maior, de forma arredondada, com 12 metros de diâmetro. A partir do meio do salão, um lago estende-se por toda a outra metade e não há nenhuma saída aparente deste lugar. Dentro do lago existe um túnel submerso que leva até

um salão semelhante a 72 metros dali. Após estender-se por 24 metros, o túnel apresenta uma bifurcação vertical para cima, também cheia de água. No topo deste túnel vertical pode ser uma vista uma enorme runa [Ar]. Um personagem que reconheça a runa pode nadar na direção dela, onde há um pequeno espaço com ar. Ali, o personagem pode recuperar seu fôlego e voltar para o túnel principal. A runa está entalhada bem fundo em uma pedra no teto, que parece capaz de ser movida de alguma forma. Na verdade, esta pedra pode ser empurrada para cima, até ficar no mesmo nível do teto. Após mais 24 metros de extensão, há outra bifurcação vertical exatamente como essa. Outros 24 metros depois, o túnel termina no outro salão, onde há uma pesada porta de pedra no lado oposto. A porta só se abrirá se as duas pedras com a runa [Ar] tiverem sido pressionadas contra o teto.

Proteger/Guardar: Um curto túnel leva a um salão maior, de forma arredondada, com 12 metros de diâmetro e uma pesada porta de pedra no lado oposto. No centro do salão há uma imensa esfera de vidro (3 metros de diâmetro) em um suporte de pedra. A partir da rodada seguinte à chegada do personagem a este salão, pequenas pedras começam a cair do teto. Aquelas que atingem a esfera causam pequenas rachaduras em sua superfície. Trate a esfera como tendo 20 PV. Essas primeiras pedras pequenas causam 1 ponto de dano (de contusão, se o dano for sofrido pelo personagem) e 1d4-1

pedras podem cair sobre a esfera ou sobre o personagem em uma rodada. Após três rodadas de pedras pequenas caindo, pedras maiores começam a se desprender do teto, causando 1d4 de dano cada uma. A chance de que uma dessas pedras caia sobre a esfera ou o personagem é de 75% a cada rodada. Após mais três rodadas, pedras ainda maiores começam a cair, causando 1d6 de dano cada uma. A chance de uma delas acertar a esfera ou o personagem é de 40%.

Três rodadas depois, as pedras param de cair, mas o chão começa a tremer durante duas rodadas. O personagem deve ter sucesso em um teste de Destreza a cada rodada para manter-se de pé. A esfera cai e quebra-se na segunda rodada de tremor, a menos que algo esteja sendo feito pelo personagem para evitar sua queda. Se a queda da esfera for impedida e ela ainda estiver inteira, a porta na parede oposta abre-se assim que o tremor cessar. Se a esfera quebrar-se a qualquer momento, as pedras maiores (de 1d6 de dano) recomeçam a cair na rodada seguinte, desta vez durante dez rodadas e com 80% de chance de atingir o personagem.

Caverna dos Trolls

Ao sair das cavernas, os PJs encontram-se novamente, pois todas os túneis levam a um mesmo local. Trata-se de um grande salão de piso irregular e bastante úmido. As paredes são preenchidas por reentrâncias, pontas de pedras e profundos sulcos molhados. O teto é alto e ocupado por várias estalactites

que pingam sem parar. O salão tem cerca de 40 metros de diâmetro, sendo que em sua outra extremidade há uma grande porta de madeira iluminada por duas piras, onde crepita uma chama forte e azulada.

Assim que todos os personagens estão reunidos no salão, escutam alguns grunhidos vindos de suas partes menos iluminadas. Não demora que os grunhidos tornem-se mais intensos e altos, até que percebem tratar-se de um grupo de Trollgjaldis extremamente famintos. Grandes, com pele amarelada e protuberâncias nas testas, as oito criaturas monstruosas movem-se rapidamente em direção aos PJs para atacá-los.

Trollgjaldis (8)

Salão dos Deuses

A porta abre-se para um salão redondo de 18 metros de diâmetro. Assim que os personagens entram, tochas acendem-se nas paredes, a uma altura de 3 metros cada. Ao longo da parede encontram-se estátuas de deuses esculpadas na pedra sobre pedestais quadrados. Em cada pedestal encontra-se o nome do deus escrito em runas entalhadas. Há uma grande porta dupla de pedra no lado oposto deste salão. Voz da Neve reaparece neste salão e diz que o próximo teste é a Prova dos Deuses. Cada um dos personagens deve dirigir-se a um deus de sua escolha e receberá instruções sobre o que deve ser feito a seguir. As estátuas de deuses presentes são: Odin, Hel, Loki, Idunn, Honir e Tyr. Ao escolherem um deus e



posicionar-se diante dele, cada personagem se encontrará separado dos outros, como se eles tivessem desaparecido do salão, juntamente com as outras estátuas. O Mestre deve conduzir esta parte da aventura separadamente com cada jogador, já que a tarefa designada por Loki causaria conflito entre o grupo se fosse descoberta.

- **Odin:** aquele que se colocar diante da estátua de Odin verá o velho aesir

levantando-se do trono onde se encontra esculpido, com a lança Gungnir em sua mão direita. Odin saudará o personagem e lhe contará sobre seu maior ato de coragem, quando ele feriu-se com sua própria lança, prendendo-se a uma árvore à beira da fonte de Mimir durante nove dias e nove noites para que pudesse ser considerado digno de beber de suas águas. Ele exige uma tarefa semelhante do personagem que o escolheu: o senhor dos aesires estende-lhe a lança e pede que ele atravesse a si próprio com a arma; dessa forma, ele também provará que é digno de atravessar este salão. Se o personagem aceitar a tarefa, ele sentirá uma dor profunda causada pelo ferimento e encontrar-se-á novamente rodeado por seus companheiros, caído no chão e sangrando bastante. Se ele recusar-se, Odin recolhe a lança e senta-se novamente, voltando a ser apenas uma estátua.

- **Hel:** a estátua de Hel dirige-se ao personagem com desprezo, e mostra-lhe os salões de Valhalla, explicando a ele que este é o lugar destinado aos bravos guerreiros que morrem em batalha: lá, eles viverão para sempre na companhia dos aesires e de belas mulheres, lutando durante o dia e bebendo durante a noite. Ela diz que este é provavelmente o destino do personagem, porém, se ele quiser prosseguir a partir deste salão, deve renunciar a este destino. Ela oferece-lhe um crânio cheio de sangue, dizendo-lhe que, ao beber deste crânio, ele estará oferecendo sua alma a Hel, rumando diretamente para Niflheim, o

mundo dos mortos, quando sua hora chegar, mesmo que ele tombe em batalha. As valquírias o reconhecerão como alguém cuja entrada em Valhalla não é permitida e partirão sem ele. Aceitando ou recusando a tarefa, Hel volta a ser uma estátua e o personagem encontra-se novamente em meio a seus companheiros.

- **Loki:** a estátua de Loki faz diversas perguntas pessoais ao personagem, a respeito de suas ambições, seus desejos e seus segredos. Após alguns instantes de conversa, ele oferece ao personagem a chance de deixar este salão e continuar adiante. Tudo o que ele tem a fazer é assassinar um de seus companheiros de equipe, de qualquer forma. Se o personagem aceitar ou não, ele encontra-se novamente em meio a seus companheiros e deve fazer o que lhe foi pedido para deixar o salão.

- **Idunn:** a estátua de Idunn apresenta-se ao personagem como a deusa da juventude, aquela que oferece aos deuses aesires as maçãs da juventude, fazendo com que eles nunca envelheçam. Ela mostra uma das frutas douradas para o personagem, porém guarda-a novamente, tirando de suas vestes uma outra maçã, de cor escura, e estende-a na direção do personagem. Ela diz que esta é uma fruta feita pelo poder de Mundilferi, o deus do tempo, e que ela irá tirar toda a juventude do personagem, trazendo anos de envelhecimento em instantes. Ele deve comê-la para prosseguir. Se aceitar a tarefa e comer a maçã, o personagem

envelhecerá imediatamente, até tornar-se um idoso de cerca de 90 anos. Em seguida, ele encontra-se novamente na presença de seus companheiros, que é o que acontece se ele não aceitar a tarefa.

- **Honir:** a estátua de Honir conversa com o personagem sem mexer-se, mantendo até a sua boca parada. O deus apresenta-se como patrono do conhecimento e das idéias, qualidades presentes em todos os homens e dadas a eles pelo próprio Honir. Em seguida, ele diz que, aquilo que ele deu, ele pode tirar. Assim, para prosseguir, o personagem deve aceitar ter toda a sua memória apagada por Honir, retendo apenas as lembranças de quem é e o que sabe fazer. Aceitando ou não, o personagem encontra-se em meio aos seus companheiros após ouvir a proposta de Honir.

- **Tyr:** a estátua de Tyr estica seus braços como se estivesse se espreguiçando e apóia-se no cabo de sua espada. Ele diz ao personagem que a maior qualidade de um homem é a sua coragem e que ele deu um grande exemplo de coragem para os mortais ao concordar com os termos do grande lobo Fenrir, que exigiu que alguém mantivesse a mão dentro de sua boca enquanto era testada uma corrente mágica feita pelos anões. Tyr foi o voluntário para esta tarefa e, quando a fera percebeu que a corrente seria a única coisa capaz de aprisioná-la, fechou as mandíbulas com tamanha rapidez que Tyr não conseguiu remover sua mão a tempo, perdendo-a para sempre. O deus exige um

sacrifício semelhante do personagem, brandindo sua espada e pedindo que o personagem estique sua mão para que ela seja cortada. Só assim ele terá permissão para continuar. Aceitando ou não, o personagem encontra-se novamente em meio a seus companheiros após o teste.

Quando todos os personagens tiverem passado pelo teste e estiverem novamente reunidos no salão, Voz da Neve diz a eles que apenas aqueles que aceitaram as tarefas propostas terão permissão para prosseguir. Esta é a última chance que um personagem que se dirigiu a Loki tem de cumprir sua tarefa. Quando estiver determinado quem poderá e quem não poderá passar, todos os efeitos resultantes dos testes são desfeitos. Personagens mortos voltam à vida sem nenhum prejuízo, ferimentos são curados e tudo volta a ser como era antes. Porém, aqueles que não aceitaram as tarefas devem permanecer para trás, aguardando o retorno

dos outros PJs. Eles simplesmente não conseguem ir adiante, como se uma barreira mágica os impedisse. A porta dupla é aberta, revelando um imenso túnel escuro além dela.

Se Voz da Neve for atacada, a qualquer momento, ela não oferece resistência (CA 10) e será morta após receber 6 pontos de dano. Sua morte, porém, traz conseqüências. A primeira delas é que seu corpo se altera, revelando sua forma verdadeira, a de um troll com metade da altura que tinha na forma humana. Ela havia sido abençoada por seu mestre e possuía a capacidade de resistir à luz do sol. A segunda é que o próprio Vafthrudnir aparece, descendo do alto do desfiladeiro e passando pelo caminho já percorrido pelos PJs até esse momento, furioso com a morte de sua emissária. Ele oferece uma última chance aos PJs, dizendo que se eles não aceitarem o desafio das provas, terão de acertar suas contas com ele mesmo. Se ainda assim os PJs se recusarem, ele

O destino do grupo rival

De acordo com a escolha tomada pelos jogadores, o Mestre pode incluir um detalhe a mais em cada caverna: os restos mortais de um membro do grupo enviado por Svaran que falhou no teste das cavernas. Um personagem que tenha seguido pela caverna do Fogo encontrará um corpo queimado recentemente no chão do salão. Na caverna da Ilusão/Mistério estará um cadáver com partes de seu corpo devoradas, expondo os ossos. Na caverna da Necromancia/Alma poderá ser visto um corpo morto por golpes de uma arma semelhante à que ele mesmo porta. Na caverna da Água, o personagem encontrará um corpo afogado ao percorrer o túnel submerso. Na caverna da Luz/Escuridão, o personagem pode tropeçar em um corpo, e se examiná-lo melhor, sentirá vários cortes profundos no cadáver. A caverna de Proteger/Guardar não terá nenhum membro de pouca sorte do grupo rival. Todos os outros, porém, devem exibir algo que o identifiquem como um daqueles que partiram de Nidaros na frente dos personagens, e um deles pode, ainda, possuir o mapa roubado dos personagens.

os ataca imediatamente e não poupa esforços para matar qualquer um deles. Se estiver perdendo, porém (se tiver seus pontos de vida reduzidos a 10 ou menos), ele abaixa as armas e se rende, dizendo que eles já provaram seu valor ao derrotá-lo. Se for poupado, ele indica um caminho alternativo para sair do desfiladeiro e chegar à caverna do dragão. Se os PJs matarem Vafthrudnir, devem encontrar um outro caminho para sair do desfiladeiro (o que deve levar umas duas horas).

M Vafthrudnir (1)

Parte 6

Covil do Dragão

Após terem passado pelos desafios de Vafthrudnir ou terem derrotado o gigante de gelo, os PJs chegam ao covil de Grumhalfad, um dragão hrodsorm muito antigo. O lar do dragão é uma série de inúmeras passagens sob as montanhas, todas elas de tamanho grande o suficiente para permitir a passagem da fera sem prejudicar seus movimentos. A temperatura nesses túneis é quente e o ar é preenchido por um vapor fétido que exala do dragão.

No momento em que os PJs entram no covil, Grumhalfad estará hibernando, e será necessário muito barulho para acordá-lo, nada menos que um trovão ou um grande desabamento dentro dos túneis. Outros barulhos apenas fazem com que ele resmungue durante o sono ou mude de posição, fazendo ruídos que ecoam por todos os túneis.

Essa informação, porém, não será do conhecimento dos PJs. Portanto, é provável que eles tentem atravessar a passagem subterrânea sem fazer barulho nenhum. O Mestre deve deixá-los agir dessa forma, pois isso aumentará a tensão do momento.

Os túneis são um verdadeiro emaranhado de corredores. O objetivo é fazer com que os PJs caminhem por eles durante muito tempo, perdidos e com medo que o dragão acorde. Por isso, não é necessário haver um mapa determinado dos túneis, basta que o Mestre os faça atravessar uma série de corredores, caindo em locais de alimento do dragão (com restos de comida e criaturas mortas), túneis com algum tesouro, locais com armas, áreas com grandes clarabóias e, até mesmo, algum ponto com alguns itens mágicos de menor valor. Depois que tiverem percorrido o local, os personagens encontram a passagem, que é um túnel um pouco menor (por onde o dragão não poderia passar). Essa última passagem abre-se para um vale a céu aberto repleto de vegetação e sem vestígios de neve. Neste vale encontra-se finalmente a Fonte da Sabedoria de Mimir.

Parte 7

O Verdadeiro Valor

O ambiente é realmente surpreendente. Ao abandonarem o túnel, os PJs sentem que o clima naquele pequenino vale é agradável, sem o rigor do frio que havia antes. O céu é limpo, a vegetação de um verde vivo, com flores de vários tons de cores. Ainda que

continuem feridos e cansados da longa jornada, os personagens sentem-se recuperados ao chegarem ao local, como se a própria brisa da pequena queda d'água ao fundo os fortalecesse.

O local é todo cercado por um grande e denso paredão de pedra, porém, bem à frente, este paredão é rompido por grossas e fortes raízes que o preenchem quase por completo. São as raízes de Yggdrasil, a árvore que sustenta todos os mundos vikings. Por entre as raízes, escorre uma água que mina das rachaduras feitas pela madeira na montanha. Uma água cristalina, pura e brilhante, que forma um pequeno lago, refletindo suas ondulações luminosas em toda a muralha de pedra que o cerca. Em seu brilho é possível ver o reflexo de duas figuras que esperam pelos personagens. Mais à frente, uma velha vestindo um manto negro e portando um cajado observa os PJs, enquanto tece um emaranhado de linhas que se arrastam, desaparecendo na grama. Ela é uma das três Nornes maiores, Verdandi (o presente). Ao fundo, um enorme Gigante do Gelo (Horsolt), armado com seu grande machado, olha com imponência, como se desejasse afugentar os personagens dali. A velha diz: ***“Vós fostes destemidos em vossa caminhada até aqui. Demonstráreis grande bravura, poder e, sobretudo, vontade de cumprir vossos desígnios. Agora chegou o momento de receberdes o grande prêmio. Ides, encheis todo o odre que está em vossa posse. Mas encheis apenas ele. Não tomeis para vós a água desta fonte imaculada. Este líquido que aqui reluz deve ser bebido***



O Dragão Hrodsorm
Grumbalfad

por apenas um, pelo mais sábio, por aquele que já demonstrou seu valor aos deuses”.

Se os personagens tentarem pegar mais água do que aquilo que cabe no odre, serão imediatamente atacados por Horsolt, o gigante. O mesmo ocorrerá se tentarem beber da fonte ali mesmo. Tão logo tenham terminado de encher o odre, a Norne diz que ainda há um último desafio a ser cumprido: os personagens devem sobreviver ao dragão que dorme nas cavernas. Ela pega algumas linhas dizendo que são as linhas das vidas dos PJs. Com a outra mão ergue uma linha mais vistosa e diz que é a linha de Grumhalfad. Então, com gestos rápidos, começa a entrelaçar os fios das vidas dos PJs ao fio do dragão, apontando-lhes a passagem de volta à caverna. Qualquer atitude agressiva por parte dos personagens será recebida com violência pelo gigante, que os atacará, obrigando-os a obedecer àquilo que Verdandi ordena.

Parte 8

A jornada de volta

Os personagens deverão retornar à caverna e encontrar e percorrer os túneis de volta ao Salão dos Deuses. O detalhe é que agora o dragão Grumhalfad está acordado e perseguirá os PJs dentro das cavernas. Os personagens não devem parar para lutar contra o dragão, pois a criatura é muito poderosa e eles teriam pouquíssimas chances de sobrevivência. O objetivo deve ser percorrer os túneis correndo, desferindo golpes

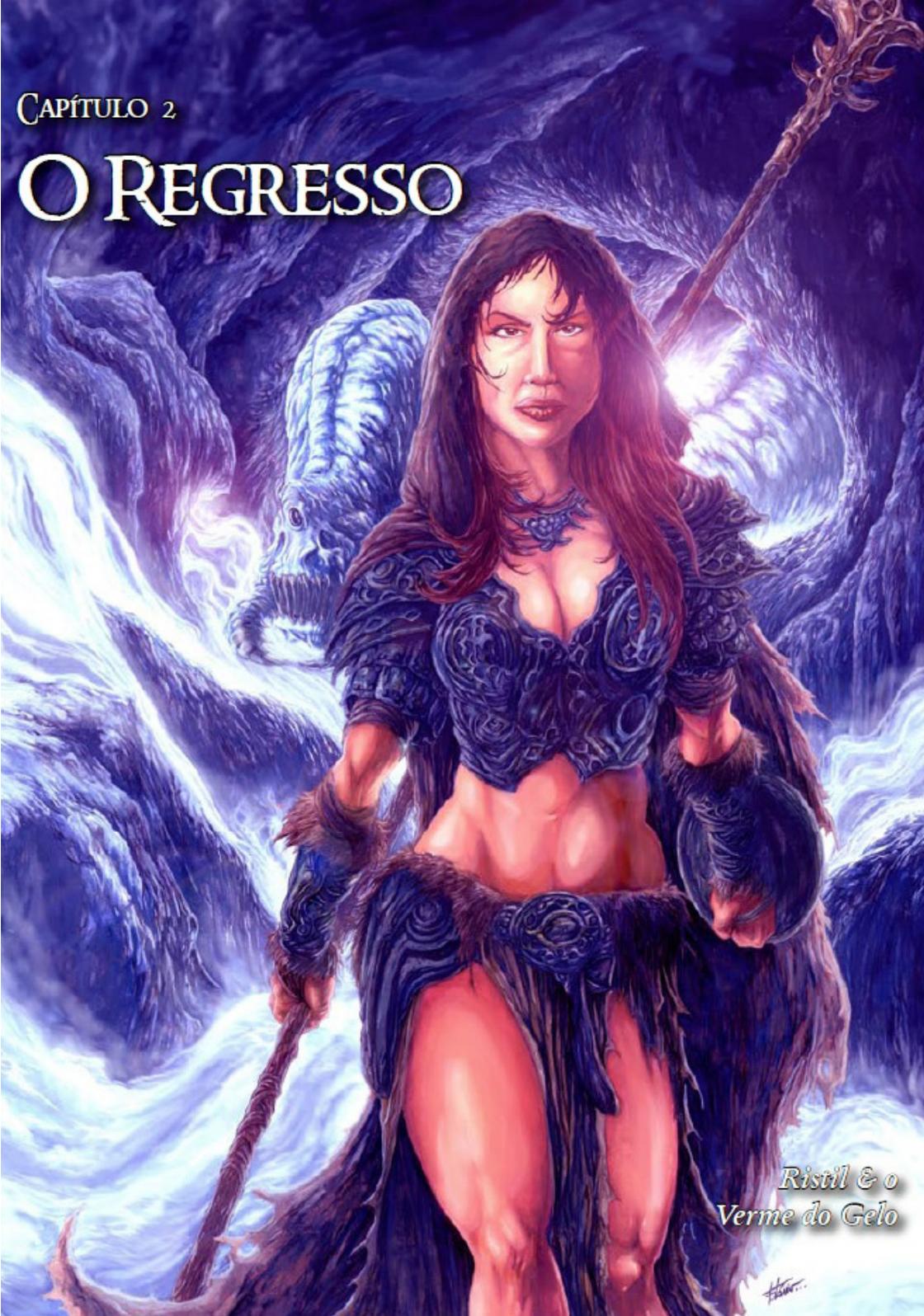
no dragão com o intuito de retardá-lo, de distrair sua atenção ou de abrir caminho. Se tomarem o caminho correto (que deve ser definido pelo Mestre de acordo com o que foi feito na Parte 6), os personagens levam cinco rodadas para sair da caverna. Cada erro no caminho aumenta em uma rodada a permanência dentro do covil do dragão. Em todas as rodadas a criatura ataca os PJs.

M Grumhalfad (1)

Uma espécie de barreira mágica impede que o dragão invada o Salão dos Deuses ou ataque os personagens lá dentro. Por isso a criatura recolhe-se para o interior da caverna, abandonando-os. Daqui, os PJs devem seguir o rumo da jornada de volta, atravessando a caverna dos trolls e os túneis rúnicos, que agora não oferecem qualquer perigo. Quando retornam ao desfiladeiro do gigante Vafthrudnir, percebem que há uma grande nevasca se iniciando. O caminho de volta é longo, difícil e penoso. Além disso, os personagens não podem mais retornar a Nidaros, uma vez que Svaran sabe sobre o precioso líquido que carregam. Todavia, do alto da primeira colina que cruzam avistam uma estrada que pode leválos às terras dos Svíar. Svearheim deve ser o destino desta comitiva com sua preciosa carga, mas esta será outra longa jornada. Por ora, os heróis apenas observam seu tortuoso caminho do alto da colina, sob o gélido vento que vem de Jotunheim e da forte nevasca que castiga seus ombros cansados...

CAPÍTULO 2

O REGRESSO



*Ristil & o
Verme do Gelo*

H. H.

Fste é o segundo capítulo de A Fonte de Mimir. Na primeira parte os personagens foram mandados pelo rei de Danemark, Agantyr Volsung, em busca da lendária Fonte de Mimir, cujas águas têm propriedades mágicas. Os personagens conseguiram uma porção da água da fonte e agora devem retornar para Danemark com o líquido precioso, pois apenas os mais honrados podem bebê-lo.

O mote desta continuação está exatamente nas dificuldades que o grupo enfrentará para levar algo tão precioso e frágil para Danemark e, principalmente, decidir quem é realmente merecedor de tal dádiva. O Mestre deve explorar este aspecto psicológico o tempo todo, pois é isto que dará um toque especial à jornada de volta dos personagens. Então, bom regresso!

Parte 1

Inciando a jornada

Ao descer pelas montanhas de Jotunheim, saindo do desfiladeiro de Vafthrudnir, os PJs avistam uma comitiva de soldados da cidade de Nidaros vindo através das trilhas em sua direção. Trata-se de um grupo formado por muitos combatentes e liderado por Hrimnir (filho de Svaran, governante de Nidaros), portanto a melhor alternativa para os PJs é seguir uma trilha em direção sudeste, que leva a Svearheim. Observando do alto, é possível perceber que se a trilha for seguida corretamente levará ao sul, ladeando os Alpes Escandinavos, em direção a Danemark – destino

final dos personagens.

Ventos gélidos cortam a região, assim como uma forte nevasca que cobre boa parte da estrada. Para seguir corretamente o caminho, os PJs devem ser bem sucedidos num teste de sabedoria uma vez que a trilha é constantemente coberta por novas camadas de neve. Caso fiquem perdidos, poderão localizar a direção novamente com um novo teste ou subindo numa região mais alta, podendo avistar a estrada.

O caminho por entre florestas congeladas segue por praticamente um dia de viagem. Ao final deste período, os personagens chegam às margens de um rio (que corre para o sul). Há restos de uma antiga ponte que atravessava o rio tempos atrás, mas que agora está destruída, restando apenas as alças de sustentação em cada uma das margens. A trilha que os PJs devem seguir continua na outra margem do rio, portanto os personagens devem atravessá-lo. Parte do rio está congelada, porém é uma fina película de gelo que o cobre na maior parte de sua extensão, não sendo possível passar por sobre ela.

Todavia, há algumas placas de gelo mais espessas em todo o leito do rio, podendo ser usadas como plataformas pelos personagens. Cada PJ deve saltar de plataforma em plataforma para atravessar o rio sem se molhar em suas águas geladas. São necessários três saltos para atravessar o rio todo (sendo o primeiro salto para uma plataforma, desta para outra, e desta última para a outra margem). Cada salto exige um teste de destreza, sendo que nos saltos em que os PJs caírem sobre as platafor-

mas de gelo, estes devem fazer mais um teste de destreza para se equilibrar e manter-se sobre as placas de gelo, se falharem, caem na água.

Os personagens que caírem na água deverão terminar a travessia a nado. No entanto, para cada minuto que o personagem permanecer na água gelada, este receberá 1d6 pontos de dano de contusão, devido a hipotermia. Após sair da água, o PJ deve retirar a roupa molhada e tentar se aquecer, ou continuará recebendo os pontos de dano devido ao frio. O Mestre deve atentar para as penalidades de armadura tanto nos saltos, quanto na natação.

Após a travessia do rio, os personagens seguem por uma trilha que leva para o sul. O caminho é bastante sinuoso e irregular, cruzando algumas montanhas e vales. Depois de algumas horas de caminhada, ainda em terras altas, a trilha, em declive, passa a acompanhar a bor-

da de um grande desfiladeiro. Da beira do penhasco os PJs podem observar uma grande planície abaixo, por onde passa a estrada que devem continuar seguindo. Além da estrada, os personagens vêem os bosques que existem no caminho, as montanhas dos Alpes Escandinavos mais ao sul e a floresta de Myrkwood mais a leste.

No entanto, a visão mais impressionante é a de um grande exército vindo do norte, marchando em direção ao sul. Trata-se de um exército fabuloso, como jamais pudera ser vislumbrado pelos personagens. Sua magnitude está tanto no tamanho e na quantidade de suas tropas, quanto na dimensão de seus soldados. Trata-se de um exército de Jotunheim, um cortejo bélico formado por milhares e milhares de gigantes do gelo, que atravessa a planície coberta de neve em direção aos Alpes. Tambores e gritos de guerra ecoam pelos

A água da Fonte de Mimir

A fonte de Mimir sempre foi um lugar sagrado e reservado apenas aos merecedores. Mas, a partir do momento em que uma porção de sua água lhe foi retirada e levada de seu refúgio, qualquer um torna-se capaz de prová-la e tirar proveitos de seus benefícios. As propriedades da água da fonte são a iluminação e a compreensão das runas. Porém, antes de prová-la, é preciso encher-se de confiança e superar todos os temores pessoais. Para beber a água, um personagem precisa ter sucesso em uma JP-SAB ou se sentirá indigno de sua tentativa e não conseguirá beber. Aquele que tiver sucesso no teste será capaz de tomar uma porção da água, e com isso terá seu valor de Sabedoria aumentado em 1 ponto para cada 4 níveis de personagem que ele possuir.

Além desses efeitos, a água da fonte também pode proporcionar visões futuras para personagens de níveis altos. Um personagem de nível 18 ou maior que consiga beber da água tem direito a um teste de Sabedoria (já com este valor aumentado pela água) com dificuldade 20. Se obtiver sucesso neste teste, o personagem terá um vislumbre de algum evento importante que acontecerá em seu futuro.

vales à frente da hoste de Jotunheim, que caminha em marcha acelerada, erguendo armas enormes e imponentes estandartes.

O exército de gigantes ainda está distante dos PJs, principalmente pelo fato de estar abaixo do desfiladeiro. Todavia, se os personagens observarem ao redor, verão que já há acampamentos avançados de gigantes espalhados em vários pontos ao sul. Ao que parece, todas as estradas e trilhas que poderiam ser usadas pelos PJs para seguir seu caminho já estão sendo vigiadas por gigantes ou serão atravessadas pelo grande exército que marcha para o sul. Como os acampamentos dos gigantes são muito fortificados e possuem um grande número de indivíduos, é natural que os PJs optem por outro caminho. A alternativa é abandonarem a trilha e se embrenharem nos bosques (ou na floresta de Myrkwood) a fim de cruzar o caminho desejado sem se deparar com os gigantes. Isso fará com que os personagens enfrentem uma série de perigos inesperados (veja em “Encontros no caminho para o sul”). Caso os PJs insistam em cruzar a trilha, passando nas proximidades dos postos de vigia dos gigantes, estes acabarão sendo notados (pois a vigília é intensa) e terão que enfrentar os Jotuns.

Qualquer que seja a alternativa escolhida pelos PJs (passar pelos gigantes ou seguir por outros caminhos), os combates provavelmente irão minar suas forças até o limite, podendo matá-los. O objetivo é exatamente este: os personagens serão praticamente mortos em combate, no entanto serão resgatados

por servos da deusa Menglod, que os levará ao palácio Gastropnir para que sejam curados.

Alternativa: os personagens serão praticamente mortos em combate, no entanto, após todos terem sido derrotados e após os gigantes terem partido, belas donzelas acompanhadas de fortes guardiões aparecerão no local. Este grupo é enviado por Menglod, a deusa da cura, cujo palácio muda de local freqüentemente, e neste momento, está propositadamente próximo dos personagens. Esta amostra de hospitalidade é fornecida pela deusa a vários guerreiros valorosos que se encontram em dificuldades. Assim, os PJs são levados ao seu palácio para serem cuidados pela deusa e suas servas.

Parte 2

O Palácio de Menglod

Como em um sonho, os PJs vêem os corredores de Gastropnir, o palácio de Menglod, à medida que são levados para seus salões.

Poucos detalhes serão percebidos durante sua chegada, pois os personagens são levados para um grande salão chamado de o Salão do Fogo, onde são postos para dormir em camas confortáveis (este sono faz com que os personagens recuperem todos os seus Pontos de Vida). Mas, depois que tiverem descansado e estiverem acomodados em um aposento com vários leitos, eles poderão examinar com calma o lugar onde estão. Um teste de sabedoria re-



O exército de Jotunheim

vela que a construção do palácio é obra de anões e que, apesar de muito bem conservado, ele é muito antigo. O que todos notam é que as paredes são de mármore muito bem trabalhado, com alto-relevos de árvores e cenas de tranquilidade. Os outros leitos no aposento estão todos vazios.

Enquanto os personagens acordam, Menglod adentra o recinto com suas serviçais, que servem refeições aos personagens. A deusa vanir se apresenta formalmente e diz que sabe quem eles são, assim como muitos outros

seres nas redondezas também sabem. Ela explica que a missão deles tornou-se bem conhecida e que muitos agora estão ansiosos por obter a lendária água que eles carregam. Os principais interessados são os gigantes que vivem nas fronteiras de Jotunheim. Contudo, Menglod tranqüiliza os personagens, dizendo que ali, em seu palácio, eles estão seguros.

Após essa breve apresentação e introdução dos fatos, Menglod e suas serviçais deixam os personagens sozinhos no salão enquanto eles terminam suas

Encontros no caminho para o sul

Quando os personagens tomarem caminhos que se desviem das trilhas guardadas pelos gigantes, enfrentarão alguns perigos naturais existentes nas áreas por onde passarão. Para isso o Mestre deve utilizar os encontros abaixo listados:

1. Urso (2)
2. Lobos (5)
3. Lobos das estepes (5)

O Mestre pode ampliar estes encontros, ou determinar outras criaturas. Ainda, um grupo de gigantes pode ter notado os personagens e persegui-los no caminho que adotarem.

refeições. Se os personagens deixarem o recinto onde despertaram, eles encontrarão uma série de corredores e aposentos semelhantes pelo palácio, todos com o mesmo tipo de construção e detalhes. Andando por estes recintos, eles irão se deparar com os habitantes do palácio, que podem ser as serviçais de Menglod, lindas donzelas trajadas em roupas leves, ou os guardas jotunym que protegem o local. Estes guardas diferem bastante de outros jotunym que possam ter sido vistos anteriormente pelos personagens, pois estes estão muito bem vestidos e não aparentam ser criaturas violentas. Apesar disso, eles estarão constantemente de olho nos personagens, prontos para interferir caso algo estúpido seja feito. Se os personagens estiverem perambulando pelo palácio, eles terão algum tempo para conhecer o local e constatar que nada há ali para eles além de um lugar para descansar e se alimentar adequadamente. Logo, Menglod retornará à presença deles (da mesma forma ocorrerá se eles permanecerem no aposento onde acordaram) dizendo que ainda há mais a ser discutido. Eles serão levados a um jardim interno do palácio, a céu aberto, e ali Menglod retomará sua conversa com eles. Ela dirá que, enquanto faziam seu caminho para cumprir sua missão, o rei dos gigantes de Jotunheim marchava (e ainda marcha) com um exército para o sul, na direção de Nidavellir, o reino dos anões. Utgardaloki proclamou-se rei dos Jotuns e declarou guerra aos anões e, no atual momento, ocupa as terras ao redor de Nidavellir para a grande investi-

da. Com a região prestes a ser palco de uma guerra, seria prudente que eles tomassem um outro caminho que levasse para além das montanhas. Para isso, ela sugere que eles sigam pelas Ruínas de Dvalin, um complexo de túneis e cavernas que se estende sob as montanhas e que foi há bastante tempo o lar de anões. Ela revela que em um salão destas ruínas há uma saída secreta que leva ao outro lado das montanhas. Assim, além de ser aparentemente mais seguro seguir pelas ruínas, o caminho representa um atalho para o destino dos personagens.

A respeito da água da fonte de Mimir, Menglod diz apenas que a decisão mais sábia teria sido deixá-la em sua origem. Porém, uma vez que a água já foi retirada da fonte, resta apenas entregá-la nas mãos de alguém que seja capaz de usá-la para um propósito nobre, seja em batalha ou não. Ela adverte também que a água possui propriedades instáveis; os efeitos resultantes de bebê-la irão variar de acordo com aquele que a bebe. Portanto, provar da água da fonte de Mimir exige, além de tudo, uma grande autoconfiança. Menglod completa:

“Lembreis, até mesmo o maior dos deuses aesires teve que comprovar sua honradez antes de beber da fonte. Nem sempre aquele que deseja é o que realmente merece.”

Menglod diz que os PJs podem permanecer em seu palácio o tempo que desejarem para recompor suas forças, no entanto os adverte que o líquido que

carregam é por demais valioso para que permaneça ali, sem uso. Por isso, seria acertado seguir viagem o quanto antes.

Quando partem, os PJs são escoltados por Fjolsvith, gigante servo de Menglod e guarda do palácio. Juntamente com seus dois cães gigantes, Fjolsvith guia os personagens pela floresta que cerca Gastropnir. O grupo caminha por quase meio dia até chegar aos limites da floresta e encontrar uma pequena trilha que vai na direção das montanhas. Fjolsvith se despede, apontando o caminho para os PJs, que devem seguir a trilha adiante.

Parte 3

A vila destruída

A trilha indicada pelo gigante é estreita e sinuosa, porém fácil de ser seguida. O caminho é ladeado por poucos arbustos e por uma grande quantidade de árvores. A trilha parece atravessar um grande bosque e, durante a caminhada,

é comum ouvir sons de animais e outras criaturas que habitam a mata.

Depois de algumas horas seguindo a trilha os personagens percebem, em meio às árvores, uma forte nuvem de fumaça erguendo-se à frente. Ao mesmo tempo, podem ouvir sons de combate vindos do mesmo local de onde sobe a fumaça. Ao se aproximarem mais do local, ouvem gritos de socorro e de desespero, além de fortes sons de armas e de chamas crepitando.

Ao chegarem no local, os PJs percebem que se trata de uma pequena vila que está sendo atacada por um grupo de berserkers liderados por um Jotun. Praticamente todas as casas da vila estão destruídas e em chamas, há corpos espalhados por todo o chão, além de armas e flechas cravadas na terra e na madeira. No centro da vila, de costas para uma rudimentar torre de observação estão os três únicos aldeões sobreviventes do combate: um velho maltrapilho usando um tapa-olho e armado com uma lança e duas crianças



(um menino e uma menina). O velho protege as duas crianças com seu corpo, colocando-se de frente para três berserkers que tentam atacá-lo. Ao ver os PJs o velho clama por socorro. Neste momento tanto os berserkers, quanto o Jotun (este já bastante ferido) avançam na direção dos PJs.

III Berserker (3)

Ao final do confronto o velho se aproxima dos personagens e agradece pela ajuda. Ele oferece a única casa que sobrou na vila como abrigo, bem como comida e alguma cerveja, mas pede que os PJs o ajudem a queimar os corpos dos aldeões mortos, para que eles possam chegar ao Valhalla após terem perecido bravamente em combate. O próprio velho encarrega-se de preparar o funeral, entoando uma canção para Odin quando as chamas são ateadas aos corpos.

Durante estes preparativos, o velho se apresenta aos PJs. Ele chama-se Sigrimir, e as crianças são Kund e Erna – órfãos daqueles que lutaram para defender o local. Ele comenta que o vilarejo prosperou tempos atrás, mas que a desgraça caiu sobre seu povo quando o deus que adoravam, Dvalin, abandonou as montanhas, deixando apenas as ruínas de sua morada. Desde então, a vila vem sofrendo com constantes problemas, que culminaram com a chegada daqueles guerreiros que queriam transformar o local num acampamento para Jotuns. Os aldeões se rebelaram contra o gigante e seus soldados humanos e o combate foi inevitável.

Sigrimir convida os PJs para passar a noite na única casa comunal que sobrou, assim todos podem se proteger do frio. Dentro da casa, Sigrimir oferece comida aos personagens e separa para estes os espaços mais próximos à lareira. O velho pergunta para onde os personagens estão indo e, mesmo que estes não digam, ele deduz que os PJs estão indo na direção das Ruínas de Dvalin. Neste momento Sigrimir assume uma expressão séria e fala com ar de advertência:

“Bravos guerreiros, os arredores dos Alpes estão coalhados de gigantes que desejam tomar para si o reino dos anões. É bem verdade que passar pelos oponentes de tamanho avantajado seria quase tão arriscado quanto enfrentar Mjolnir nas mãos de Thor. Mas as ruínas do velho deus anão também guardam suas surpresas.

Reza a lenda que no dia em que Dvalin decidiu abandonar sua morada, uma serva de Hel ocupou-se do local, desejosa de obter os conhecimentos mágicos do velho conjurador anão. Dvalin, mestre sábio, havia levado consigo a maior parte de seus encantamentos rúnicos, porém deixara alguns elementos que satisfizeram a imortal de Niflheim. De posse de tais artefatos, Ristil, a serva de Hel, operou feitiços que a tornaram muito poderosa. Mas a sabedoria de Dvalin era tamanha que o deus anão preparara armadilhas nos objetos que deixara em sua morada. Tão logo usou tais objetos, Ristil viu runas serem magicamente inscritas nas paredes das ruínas, runas

que lacravam o local, de onde ela jamais poderia sair.

Acreditamos que Ristil está aprisionada nas Ruínas de Dvalin desde então. Ela é incapaz de se libertar do local, mas certamente tentará usá-los para isso.”

Depois de dizer tudo isso, Sigrimir ainda diz que os aldeões daquela vila acreditavam que todos os maus agouros do local advinham da nova habitante do antigo lar de Dvalin; que há indícios da existência de trolls e anões de pele escura conhecidos como nibelungos nas cavernas.

Ao final da conversa Sigrimir comenta que no local de onde vem é muito comum haverem duelos de enigmas em tempos difíceis e sempre que aventureiros partem para uma nova contenda. Ele diz que muitas vezes os enigmas representam a sabedoria necessária para enfrentar as dificuldades que virão adiante e que participar de um duelo de enigmas pode representar um bom presságio para os aventureiros. Assim, propõe um duelo entre ele e um representante dos PJs. Como prêmio para o vencedor, Sigrimir aponta uma bela lança que havia passado despercebido pelos olhos dos personagens.

Ele diz que a lança pertencia ao campeão daquela vila e que, segundo dizem, tem o poder de amedrontar os inimigos.

As regras para o duelo de enigmas são as seguintes: o grupo escolhe um dos PJs como seu representante, este deve elaborar três enigmas que serão apresentados a Sigrimir em forma de chara-

da. Sigrimir também fará três enigmas para o representante do grupo. Aquele que der mais respostas corretas vence o duelo. As charadas devem ser feitas de forma intercalada. Os Enigmas de Sigrimir são os seguintes:

“Sob o gelo espreita, de gelo sua pele é feita. Difícil de vencer fere mesmo depois de morrer.”

Resposta: Verme do Gelo

“Thor empunha seu martelo, Odin a lança. Dvalin outra arma usa, arma chave, que abre o caminho da aventura.”

Resposta: Bordão (arma de Dvalin)

“Tesouros, tesouros no reino dos anões. Do carvão ao diamante, apenas um caminho leva adiante. O que mais vale, uma mina inteira de carvão ou duas pequenas pedras brilhantes?”

Resposta: O carvão.

Ao final do duelo, independentemente do vencedor. Sigrimir pede que os personagens guardem bem os enigmas e suas respostas, pois estes podem representar um grande conhecimento para o futuro. A noite prossegue com comida e cerveja. Em um certo momento, Sigrimir muda seu tom de voz ao conversar com os personagens e, mais austero, conta-lhes uma breve história.

“Vocês, que aventuram-se pelos ermos deste mundo, já devem ter percebido

algumas verdades sobre destino e merecimento. A vida guarda muitos prêmios para serem entregues: alguns, dados ao acaso para espíritos de sorte; outros, porém, estão reservados para situações especiais, seja para grandiosos planos ou simplesmente para corrigir erros passados. O que se deve ter em mente é que existem desígnios além do conhecimento dos mortais. As tramas do destino contêm fios que não podem ser alterados, caso contrário toda a existência estará ameaçada.

Eu mesmo já almejei por algo que se encontrava muito além de mim. O resultado foi a morte de um bom homem e a perda de meu olho. E é por isso que lhes aconselho desta forma: tenham sempre o bom senso de saber julgar quando algo está destinado para outros, mesmo que seja aquilo que vocês mais desejam. Algo me diz que esta escolha surgirá perante vocês muito em breve.”

Quando Sigrimir menciona algo que ele almejava, ele olha casualmente para as posses do personagem que carrega a água da fonte de Mimir, mesmo que ninguém tenha contado a ele sobre isso. Caso os personagens lhe perguntem mais detalhes sobre sua história, ele desconversa, muda de assunto ou

simplesmente deita-se junto às crianças e dorme.

Na manhã seguinte Sigrimir e as duas crianças não estão mais entre os personagens (mesmo que os PJs tenham montado turnos de guarda Sigrimir desaparece sem que eles o vejam). A lança prometida no duelo foi deixada para os PJs, mesmo que estes não tenham vencido o duelo de enigmas. Em seu cabo encontram-se runas gravadas que podem ser traduzidas como “Triunfante” (veja em “A Lança Triunfante”).

Ao saírem da cabana os PJs logo percebem a trilha que leva em direção às montanhas, em direção às Ruínas de Dvalin.

Parte 4

Ruínas de Dvalin

A estreita trilha usada pelos PJs para seguir em direção aos Alpes logo começa a subir as montanhas, em estreitas e sinuosas passagens. A trilha torna-se cada vez mais íngreme até o ponto em que os personagens se deparam com verdadeiras escadarias de pedra, construídas para permitir a chegada de visitantes ao lar de Dvalin.

No entanto, o caminho passa por verdadeiros abismos e tortuosas elevações nas montanhas que até mesmo

A Lança Triunfante

A lança Triunfante é uma arma mágica. Seu dano não difere de uma lança comum, porém ela carrega consigo o poder das palavras de Odin através das runas nela gravadas. Toda vez que a Triunfante for arremessada ou utilizada contra um inimigo, tanto o alvo do ataque, quanto todos aqueles oponentes que estiverem num raio de 9 metros terão sua moral no combate afetada, recebendo uma penalidade de -2 em todas as jogadas de dados durante aquele combate.

as escadas tornam-se extremamente íngremes e difíceis de serem escaladas. Para continuar subindo os personagens devem ser bem sucedidos num teste de destreza.

Ao fim da longa subida os PJs finalmente chegam a um platô que termina num comprido e escuro túnel. O túnel não é natural, parece ter sido escavado para abrir caminho. Sua entrada é adornada com runas (têm significado de proteção) e dela não é possível ver o final, pois o túnel é curvo. Não há qualquer tipo de criatura ou animal no túnel e atravessá-lo não representa maiores problemas. Porém, suas paredes estão infestadas com um tipo de fungo que pode provocar intoxicações nos personagens. Um sucesso num teste de Sabedoria, pode identificar o fungo e os PJs podem se prevenir da intoxicação tapando o nariz e a boca com um pedaço de pano. Do contrário, ao inalarem o ar do túnel, devem fazer uma

JP-CON. Uma falha significa que foram infectados. O período de incubação da intoxicação é de 1d12 horas e o dano é de 1d4 na Constituição. Um personagem acometido pela doença terá febre e calafrios.

Após passarem pelo túnel, os PJs caminham por uma estreita trilha à beira de um penhasco e terminam numa frágil ponte feita de corda e madeira. A ponte liga um lado do penhasco ao outro, por onde segue o caminho. Atravessar a ponte requer um sucesso num teste de destreza. Uma falha neste teste significa que o personagem balançou a ponte e se desequilibrou, podendo cair (deve fazer uma JP-DES para não cair). Uma queda representa morte instantânea. Além disso, o local é habitado por várias águias gigantes, que têm seus ninhos em protuberâncias rochosas do penhasco. A travessia da ponte deve ser feita em silêncio, pois qualquer som que perturbe as águias será motivo

Seguindo outro caminho

Caso os personagens decidam por tomar outro caminho e não passar pelas Ruínas de Dvalin, eles poderão embrenhar-se pelos caminhos estreitos entre as montanhas. Estes caminhos são de difícil passagem, e muitas vezes levarão os personagens a percorrer trilhas perigosas nas altas encostas das montanhas. Além disso, eles sofrerão a constante ameaça dos gigantes que habitam a região. Os gigantes possuem postos de guarda ao longo das passagens das montanhas e já terão ouvido falar da água da fonte de Mimir que os personagens carregam. Assim, eles não hesitarão em atacá-los, mesmo que tenham que abandonar seus postos de guarda. Não há um número determinado de encontros durante esta parte, mas o Mestre deve utilizá-los de forma a deixar claro aos personagens que este caminho é uma escolha pior do que ter ido pelas Ruínas. Após três dias, se os personagens sobreviverem a todos os encontros, eles chegarão ao outro lado das montanhas, próximo à saída das Ruínas de Dvalin, na Batalha do Lago.

para que estas ataquem os personagens no instinto de defender suas moradas.

III Águia gigante (6)

Após a travessia, os PJs caminham por cerca de uma hora num estreito caminho em meio a paredões de pedra e encontram, finalmente, a entrada das ruínas. Trata-se de um imenso portão duplo de pedra ricamente ornamentado com runas e imagens de guerreiros e magos anões. As bordas laterais do portão, apesar de muito encobertos pela neve, apresentam estatuetas em alto-relevo que mostram Odin entregando o segredo das runas a Dvalin, enquanto no topo há a imagem de Dvalin junto às Nornes, tecendo o destino.

Não há travas ou fechaduras no portão, mas armações são pesadas e suas dobradiças há tempos não se movimentam. Por isso, para abrir o portão, um personagem deve puxar a argola que funciona como maçaneta, sendo bem sucedido num teste de Força.

Entrando nas ruínas

Em todo o local o ambiente é úmido e escuro. Há estalactites e estalagmites por praticamente todos os lados, tanto de pedra quanto de gelo. Há uma leve luminosidade azulada no local, que provém da luz que entra por pequenos buracos no teto e é refletida pelas pedras cobertas com uma fina camada de gelo. Há runas espalhadas na maior parte das paredes, mas a maioria delas não tem significado preciso para os PJs. Além disso, o local parece todo

abandonado, literalmente em ruínas, preenchido por teias de aranha e repleto de insetos.

Assim que abrem o portão e entram no local, Ristil é avisada em seus aposentos (8) através de um mecanismo instalado na entrada. Os personagens podem perceber este mecanismo facilmente, no entanto ele já terá sido acionado. A Lich não irá de encontro aos personagens, ao contrário, deixará que estes entrem no local e cheguem ao salão principal. Neste período estabelecerá seu controle sobre o verme do gelo que habita a caverna ordenando que a criatura entre no salão principal e ataque os invasores ao seu comando. Ristil tentará estabelecer um contato amistoso com os PJs. Para isso, se utilizará de seu manto do disfarce (equivalente ao item chapéu do disfarce) para esconder sua aparência cadavérica e de seus feitiços para seduzir os personagens, insinuando-se para eles. Ristil dirá o seguinte:

“Tempos atrás eu fui aluna do mestre Dvalin nas magias rúnicas e na ciência divinatória. Mas o deus anão, preenchido por sua soberba, não suportou que uma de suas pupilas se destacasse tanto e acabou me trancando aqui através de suas runas mágicas. Desde então, venho aguardando que aventureiros corajosos entrem neste local para me libertar de minha prisão eterna.”

Ristil será insinuante e provocante todo o tempo. Ela tentará deixar mostrar-se como vítima. No entanto, a todo mo-

mento estará se utilizando de suas magias para perceber se os personagens possuem algo valioso e se não estão ali por acaso. Por isso, sua intenção é usar os PJs para abrir as passagens e depois matá-los.

Quando a situação ficar tensa, Ristil gritará ordenando que o verme do gelo (sob seu controle) entre no salão e ataque os PJs.

M Ristil (1)

M Verme do Gelo (1)

Mapa: Veja aqui as descrições de cada aposento nas ruínas de Dvalin.

Corredor de entrada: é um corredor de aproximadamente três metros de largura e 30 metros de



comprimento. Ao longo de suas paredes há pequenas aberturas a aproximadamente um metro do chão. Ao todo são cinco aberturas de cada lado. Essas aberturas são seteiras que disparam flechas através de um mecanismo acionado por finas cordas esticadas ao longo do caminho.

Estatísticas da armadilha: flechas (10, 5 de cada lado), flecha +12 (dano 1d6/x3).

Salão Principal: trata-se de um grande salão circular de aproximadamente 24 metros de diâmetro, preenchido por várias estalagmites de gelo e com grande iluminação externa, vinda de crateras no teto. O salão é bem amplo, sendo o mais alto de todos os ambientes (aproximadamente 10 metros de altura até o teto). Ao longo de suas paredes há quatro aberturas dispostas quase que ortogonalmente entre si e de mesmo tamanho. No lado oposto ao corredor por onde os PJs chegam há uma abertura maior e mal acabada, que possui praticamente a mesma altura do salão. Em cada uma das aberturas, exceto naquela que leva aos aposentos de Ristil, há runas gravadas no chão (um sucesso em um teste de Sabedoria indica que essas runas representam algum tipo de bloqueio mágico).

Ao centro do salão há uma parede também circular que se fecha até o teto e ostenta uma forte porta de ferro, ricamente ornamentada com desenhos geométricos arredondados e com as mesmas runas que selam as entradas

PRIMEIRO SUBSOLO



NUVENS-NEGRAS-NO-HORIZONTE
GRANDES-TROVOES-E-CHUVA-ESCALANTE
SUA-CARRUA-EM-ESTRONDA
OU-O-OJ-<EUS-<LAMAREM-SEU-NOME

descritas acima. A porta possui em seu centro um baixo-relevo horizontal, em forma de haste, onde parece se encaixar uma barra que serviria como chave para a abertura. Nela os PJs devem encaixar o bordão da estátua de Dvalin presente no salão da estátua e, juntamente com a manivela de ferro encontrada nos aposentos de Ristil, abrir a porta.

Quando abrem a pesada porta de metal, os personagens encontram-se numa pequena sala circular com uma estreita escada em caracol que leva para baixo. A escada é bem grande e a descida é demorada. O local é extre-

mamente escuro (deve ser iluminado por tochas) e, na medida em que vai descendo, torna-se mais úmido, sujo e deteriorado.

Salão das Divinações: este salão, também em formato circular, possui um pedestal em seu centro, com um grande cristal avermelhado apoiado sobre ele. Nas paredes há desenhos iconográficos que mostram Dvalin entre as Nornes, tecendo o fio da vida de anãs videntes e estas anãs, por sua vez, profetizando junto ao seu povo.

Um personagem que for bem sucedido num teste de Sabedoria saberá que

Dvalin foi pai de Nornes menores e que também tinha o dom de prever o futuro.

O cristal no centro do salão possui em si, parte do poder de divinação de Dvalin, por isso todos aqueles que o tocarem terão visões do futuro. O Mestre pode determinar algumas visões de acordo com a história de cada um dos PJs, porém algumas visões devem ser dadas a quem tocar a pedra, são elas:

“Os personagens se vêem ao lado de anões e de humanos no meio de um campo de batalha lutando contra gigantes”

“Os personagens encontram-se com Sven Svensson, um dos mais renomados Vikings, responsável pela abertura das runas que uniu os Nove Mundos. Eles ofertam a água da fonte a Sven.”

“Os personagens se vêem em uma mina de carvão, onde encontram uma passagem secreta na parede, que serve para sua fuga dali.”

Alojamento: trata-se de um aposento de forma irregular, preenchido por várias pequenas camas extremamente rústicas, porém resistentes. Não há nada demais no aposento, a não ser algumas roupas deixadas para trás.

Latrina: é uma sala menor e totalmente irregular. Suas paredes não são trabalhadas, tendo sido escavadas de forma descuidada e sem capricho. No interior do salão corre um pequeno riacho subterrâneo, que sai de uma abertura na pedra e en-

tra noutra abertura mais baixa. O local tem cheiro desagradável e está bastante sujo. Parece ser uma espécie de latrina dos antigos moradores das ruínas.

Aposentos do Mestre: é uma sala em formato retangular, com paredes lisas, bem trabalhadas e talhadas com runas e imagens geométricas. Na porção direita do salão corre um pequeno riacho subterrâneo (o mesmo que desce para a latrina). As águas do riacho refletem a luz que penetra por pequenas aberturas no teto, dando uma luminosidade fantasmagórica ao local. Dentro há uma pequena, porém resistente e bem adornada cama, ladeada por uma mesa e um grande baú. No chão, restos de um antigo tapete adornam o local, com seus tons avermelhados.

O baú está trancado com um pesado cadeado. Dentro há roupas ricamente ornamentadas, com fios de ouro e os mais finos tecidos. Há também uma algibeira com o equivalente a 1000 peças de ouro e algumas pedras rúnicas (não encantadas) que podem ser facilmente usadas por um conjurador rúnico para criação de efeitos mágicos.

Salão da estátua: é um salão circular de paredes lisas e piso revestido em madeira. Na parede, a aproximadamente um metro de altura do chão, há uma estreita e profunda abertura que circula todo o local. No centro do salão há uma imponente estátua do deus Dvalin. A estátua é um pouco maior do que a proporção normal. Nela, o deus olha para o alto numa



posição de reverência, apoiado sobre seu bordão. A estátua é toda de pedra, porém o bordão é de metal.

Os personagens devem tirar o bordão, que servirá como chave para a abertura da porta do salão principal. Porém a retirada do bordão aciona uma armadilha, fazendo com que lâminas saiam da abertura na parede.

Estatísticas da armadilha: lâminas na Parede (várias, todos os pontos da sala são atingidos); Gatilho mecânico (retirar o bordão da estátua); Ataque corpo a corpo: Foice +15 (dano: $2d4+3/x4$).

O bordão possui encaixes em suas duas extremidades. Ele deve ser encaixado no baixo relevo da porta do salão principal e ser girado para abri-la. Para que

possa ser girado, é necessário o uso de uma alavanca. No centro do bordão há uma abertura com um encaixe específico para a alavanca que é encontrada nos aposentos de Ristil.

Aposentos de Ristil: um pequeno corredor leva ao local, que se abre formando uma pequena sala circular e se fecha, criando uma

outra passagem para um nicho um pouco menor ao fundo. Na sala maior há restos de artefatos mágicos, uma cama tosca (feita de madeira e feno) e uma pequena mesa, com um banco de madeira. Há restos de tecido e alguns ossos (de trolls) espalhados pelo local.

No chão, runas molduram a passagem para o nicho ao fundo. O nicho é uma pequena sala de teto baixo e com uma

espécie de pedestal esculpido na parede de pedra. O pedestal é encimado por um pequeno baú trancado com um cadeado. Dentro do baú há uma pequena haste de metal, em forma de alavanca, cuja ponta possui o formato de encaixe no bordão da estátua de Dvalin.

P Covil do verme do gelo: é uma grande caverna irregular, quase tão grande quanto o salão principal, porém escura e suja. Nela estão os dejetos deixados pelo verme do gelo, restos de seres que foram devorados pela criatura e suas fezes. Há três grandes cavernas no local. Se os PJs decidirem entrar nessas cavernas, elas se ligam a um emaranhado de túneis que eram usados pelo verme do gelo para se deslocar. Os personagens caminharão por horas nestas cavernas e poderão se perder, pois elas formam um verdadeiro labirinto. Cabe ao Mestre traçar os caminhos percorridos pelos PJs nessas cavernas. Depois de caminhar por muito tempo, eles chegarão à cachoeira subterrânea existente na parte inferior das ruínas (sala nº 3 da parte inferior) e serão surpreendidos por trolls.

M Trolgjaldis (3)

Segundo subsolo (parte inferior)

X Sala das escadarias: as escadas que os PJs descem levam a uma sala extremamente escura e úmida. O piso é totalmente irregular e coberto por uma fina lâmina d'água.

Na sala há excrementos, restos de animais mortos e um grande número de insetos. Há apenas uma saída através de um corredor do qual pode-se ouvir o som de água em movimento.

*** Bifurcação em "T":** o corredor leva a um túnel que o corta em forma de "T". Este túnel é mais alto e amplo. Em seu centro corre um pequeno riacho que desce da direita para a esquerda. Na parede oposta há uma placa rudimentar feita em madeira. Na placa há o desenho de um diamante com uma seta que aponta para a direita e o desenho de uma pedra rústica (carvão) com uma seta que aponta para a esquerda.

J Cachoeira subterrânea: se os personagens decidirem subir pela direita estarão no sentido oposto ao curso do córrego. Depois de algum tempo de caminhada, os PJs chegam a uma cachoeira subterrânea, de onde vem a água do riacho. Ao lado da cachoeira há uma grande caverna (que leva ao covil do verme do gelo). Quando chegarem neste local, os personagens perceberão que trata-se da entrada de uma comunidade de trolls. O local é guardado por 4 trolgjaldis, que atacam os PJs assim que os virem. Se os PJs insistirem em se embrenhar por estas cavernas, serão atacados por cada vez mais trolgjaldis, numa quantidade assustadora. Os trolls alertarão outros de sua tribo e, mesmo que os personagens fujam de volta na direção do curso do rio, serão perseguidos pelos trolls.

ME Trollgjaldis (4)

Desmoronamento: neste ponto do túnel há um desmoronamento que impede a passagem dos PJs. Ainda que a água do riacho esteja passando pelas reentrâncias nas pedras, não é possível remover os pedregulhos, que são muito grandes e pesados. Além disso, qualquer tentativa de removê-las pode gerar um novo desmoronamento.

Pequena mina de carvão: trata-se de uma área de extração de carvão. A parede é escavada e irregular. Há restos de ferramentas no chão e alguns barris onde eram depositadas as pedras de carvão. O local está sujo e abandonado.

Mina de carvão: é uma grande área de extração de carvão. As paredes estão completamente escavadas, com marcas de ferramentas e amarrações. Há vigas de sustentação que mantém o teto firme. Esta área está melhor conservada do que a pequena mina, porém também há ferramentas espalhadas pelo chão, barris tombados e de pé, e sacos de rafia cheios de materiais de mineração. Se os personagens procurarem por passagens ou armadilhas nas paredes do local, encontrarão uma pedra removível no fundo da mina. Esta pedra, quando retirada, dá abertura para um túnel baixo e estreito (1x1 metro), que leva para o túnel do riacho.

Final do túnel do riacho: ao chegar nesta área os PJs se deparam com o final do túnel do riacho. As águas que descem nesta direção se acumulam na parede ao fundo, formando um pequeno lago subterrâneo que cobre toda a largura do túnel na área próxima à parede. Os personagens poderão perceber que, ainda que a água esteja ali acumulada, há uma vazão, pois aquele pequeno lago não comporta toda a água que vem do riacho. Há uma passagem por baixo da pedra, pela qual os PJs poderão passar nadando. A dificuldade do teste de Destreza é 20, uma vez que é escuro e os personagens desconhecem o caminho que estão tomando. Ao atravessar por baixo da pedra os PJs saem em um grande lago a céu aberto.

Parte 5 **Batalha do Lago**

Os personagens saem em um grande lago à beira de um alto paredão de pedra, que forma uma das montanhas dos Alpes. Já é quase noite e uma densa neblina se forma ao redor da água. O lago encontra-se numa região descampada com algumas árvores e arbustos à sua volta. Logo que chegam à superfície, os PJs ouvem sons de combate vindos das árvores próximas ao lago. Ao observarem a cena, vêem um grupo de combatentes humanos lutando com vários jotuns. Ao todo restam apenas três humanos de pé, dentre eles um guerreiro de meia idade se destaca, com cabelos e barba loiros, armadura dourada e expressão firme, marcada pelo

tempo. Combatendo os três humanos estão cinco gigantes, pois dois deles já caíram. Apesar da nítida desvantagem dos humanos, todos postam-se em formação de combate e preparam-se para enfrentar os jotuns de igual para igual. Os personagens podem ajudar os guerreiros no combate. Caso não queiram se envolver, serão chamados por uma velha que está do outro lado do lago observando a luta com desespero e expressão assustada. Assim que vir os PJs, a velha começará a gritar:

“Ajudem! Ajudem! Eles não têm chance contra os gigantes. Eu li nas runas, vocês devem ajudar, ou os jotuns os massacrarão!”

Ainda que os PJs decidam por não intervir, os jotuns perceberão sua presença depois dos gritos da velha, e poderão partir para cima dos personagens. Um

dos gigantes é o líder e os outros são soldados comuns.

O líder e um dos gigantes ficam junto com os três combatentes, já os outros três jotuns vão em direção aos PJs. Os três guerreiros humanos podem dar cabo dos dois inimigos que combatem (o Mestre pode eliminar um destes a fim de dar mais realismo).

M Jotun Jarl (1)

ME Jotun (4)

Após o combate, o guerreiro de armadura dourada aproxima-se dos personagens, reverenciando-os. Ele agradece pelo auxílio e diz que, a julgar pela aparência, aqueles devem ser os bravos aventureiros enviados por Agantyr Volsung para encontrar a fabulosa Fonte de Mimir. Finalmente, o combatente se apresenta:



“Eu sou Sven Svensson, guerreiro desafortunado e atual jarl comandante da fortaleza de Bransson. Estes que aqui estão e todos os outros no acampamento que vocês avistam a sudoeste são os huskalars (soldados) de Bransson. Nosso grupo é o último bastião de Svearheim, do povo Svíar, ao norte. Vivemos para proteger nossa gente de agressores e lutamos em favor dos honrados.

Aquela que vocês avistam é Thora Svanidother, nosso Anjo da Morte, nossa vidente. Há cinco luas atrás ela previu que a raça dos gigantes do norte se rebelaria contra os anões, declarando guerra aos pequeninos. Por isso, eu e meus soldados viemos de nossa fortaleza, há alguns dias aqui, e levantamos acampamento no intuito de ajudar o povo de Nidavellir.

Venham, a lua já desponta nos céus e estas terras não são confiáveis à noite, principalmente agora que há gigantes por todos os lados. Juntem-se a nós no acampamento, lá podemos oferecer proteção, calor, as mãos hábeis de curandeiro e, principalmente, uma boa cerveja.”

Os personagens provavelmente ficarão surpreendidos por encontrarem Sven Svensson ali. Trata-se do mais renomados de todos os vikings, ainda que para alguns sua fama não seja das melhores. Foi de Sven a culpa pela abertura das runas mágicas e a conseqüente união dos mundos que antes estavam espalhados na grande árvore da vida – Yggdrasil. Sven, no entanto, porta-se como um guerreiro viking qualquer, ainda que

demonstre sempre um traço de tristeza e arrependimento em seu olhar.

Ao longo do caminho para o acampamento e mesmo quando chegarem a este, Sven não demonstra qualquer interesse na missão que os PJs desempenharam e no precioso líquido que carregam consigo. Já seus soldados fazem muitas perguntas aos PJs a respeito da missão, da existência da fonte, dos perigos que tiveram que enfrentar e, principalmente, da água. Desejam saber se o líquido está realmente de posse dos personagens e, em vários momentos, insinua que aquele que realmente merece experimentar tal líquido é o líder Sven, cuja honra jamais poderá ser questionada.

Quando chegam ao acampamento, Sven informa aos PJs que no dia seguinte seu grupo partirá para o conflito que já está acontecendo nas entradas de Nidavellir. Ele diz que os personagens são bem-vindos e que seria muito bom tê-los como companheiros de batalha na guerra contra os jotuns, já que o contingente do grupo é bastante limitado (ao todo são apenas 30 guerreiros). Mas os PJs estão livres para decidir e, independentemente de sua decisão, a eles será ofertada uma barraca para descanso, comida, bebida e cuidados médicos (cada PJ pode recuperar 2d8+5 PVs).

Se, durante este tempo, os personagens derem a água da fonte para Sven, ele aceitará com muita honra e não perderá tempo para bebê-la. Este evento deve ser descrito como um evento importante na aventura e pode render pontos de experiência extra para os jo-

gadores (até 500 XP, de acordo com a forma como a água foi entregue). Isso fará com que as relações entre Sven e os PJs fiquem ainda mais estreitas e o respeito por eles também aumentará. Sven agirá de forma que fique claro a todo momento que dar-lhe a água foi a escolha correta.

Se, em algum momento enquanto estão acompanhados dos Huskalars, algum dos PJs decidir beber a água em vez de entregá-la a Sven, o seguinte evento ocorrerá: Todos os presentes, exceto os PJs (e Sven, se ele estiver no local) ficarão catatônicos sem nenhum motivo aparente. O local ficará completamente silencioso, o vento irá parar de soprar e o personagem que bebeu a água terá completa certeza de que aquilo que bebeu era nada além de água potável sem nenhuma propriedade excepcional. Surgindo na cena, vindo de algum lugar próximo que não estava sendo vigiado, Sigrimir aparecerá, trazendo em sua mão um recipiente exatamente igual ao que continha a água da fonte. Desta vez, ele passará uma sensação de grandeza e importância, apesar de sua aparência não estar mudada. A partir do momento em que ele aparece, os PJs sentirão seus corpos lentos e pesados, como em um sonho (trate como se eles estivessem sob efeito da magia lentidão). Sigrimir dirá a eles:

“As tramas do destino contêm fios que não podem ser alterados, caso contrário toda a existência estará ameaçada.”

Tendo dito isto, ele irá até Sven e en-

tregará a ele a água que traz, como se a água verdadeira tivesse permanecido todo este tempo com ele. O personagem que porta a Lança Triunfante verá ela estilhaçar-se diante dele ao ser fitada por Sigrimir. O velho caminhará calmamente para longe dali e, aos poucos, todos os presentes recuperarão suas ações normais. Apesar de todos estes acontecimentos, Sven ainda perdoará os PJs e irá convidá-los para prosseguirem com ele em sua jornada.

Caso os personagens decidam por não seguir com Sven para a batalha, notarão, rapidamente, que isso é praticamente impossível. Após pouco tempo de caminha eles irão encontrar um grande número de gigantes espalhados e guardando os únicos caminhos possíveis para os PJs. A única solução será retornar, e se juntar ao grupo de Sven no combate.

Parte 6

O Final

Os personagens partem com Sven Svensson e seus huskalars de encontro àquela que provavelmente será a maior batalha de seu tempo. Juntos, montados em cavalos, trilham uma tortuosa e acidentada estrada entre as montanhas. Poucas horas são suficientes para que comecem a ouvir os sons da batalha ecoando pelas rochas à sua volta. E, mais alguns galopes depois, podem vislumbrar a magnitude do confronto que se descortina à frente. Ao fundo, de costas para as montanhas, miríades de anões munidos com fantásticas máquinas de guerra tentam rechaçar o poder

dos gigantes que, com um só golpe são capazes de derrubar vários adversários. Sven dá o comando para que seu grupo avance e todos partem numa cavalgada frenética rumo ao furor da batalha. Aqui os personagens embrenham-se num grande combate em massa (caso o Mestre siga alguma regra específica para combate em massa agora é uma boa hora para usá-la). Do contrário, deve apenas narrar o combate para os jogadores.

Durante o confronto, Sven parece perceber algo que está por ocorrer dentro das cavernas dos anões, mas antes pede que os PJs dêem cabo de uma dupla de jotuns que acabou de destruir uma catapulta anã. Neste momento o Mestre pode inserir um último combate entre os PJs e 2 jotuns (use a ficha apresentada).

MI Jotun (2)

O combate dura por horas a fio, passando pelo dia e pela noite. Quando finalmente termina, os jotuns retiram-se do campo de batalha, retornando para suas terras geladas. Sven junta-se novamente ao grupo com sua armadura desgastada e suja de sangue. Sua expressão é enigmática, e ele parece saber que algo que vai além do conflito marcou aquele dia. Todavia, Sven permanece calado.

Todos os sobreviventes são tratados pelos anões e recebem destes as maiores honrarias pelo esforço em ajudar seu povo. Ao final, Sven convida os PJs para juntarem-se ao seu grupo na fortaleza de Bransson.

Ele diz que lá é o lar de aventureiros bravos, destemidos e honrados e que aos PJs será dado o lugar de honra entre os seus, para que possam novamente se embrenhar em muitas novas contendas!

Fim?!

Apêndice: Estatísticas

Abaixo, estão as estatísticas de todas as criaturas e itens que os jogadores podem encontrar durante essa aventura.

Alertamos que as fichas dos monstros que já constam no Manual Básico e no Bestiário do Old Dragon possuem apenas as estatísticas normais, sem descrição de poderes.

Monstros

Águia Gigante [Grande e Ordeiro]

FOR 18, DES 17, CON 12, INT 10, SAB 14, CAR 10

CA 15, JP 15, PV 26, MV 24, M 12, XP 400

ATQ: 1 bicada +2 (1d8+2), 2 garras +7 (1d6+4)

Berserker [Médio e Caótico]

FOR 16, DES 14, CON 16, INT 10, SAB 12, CAR 8

CA 12, JP 12, PV 71, MV 12, M 12, XP 500

ATQ: 1 machado grande +11 (1d12+5; decisivo x3)

Fúria (2x/dia): o Berserker pode ficar em estado de fúria, nesse estado ele recebe: +5 Bônus Base de Ataque, +5 de dano, +30 PVs e -5 na Classe de Armadura

Elemental de Fogo [Grande e Ordeiro]

FOR 21, DES 15, CON 15, INT 15, SAB 16, CAR 12

CA 12, JP 12, PV 90, MV 12, M 12, XP 1600

ATQ: 2 pancadas +10 (2d6+2+2d6 de fogo)

Calor: uma criatura que é agarrada por um elemental do fogo sofre 1d6 pontos de dano de fogo por turno que fica constricta (jogada oposta de Força ou Destreza para se livrar).

Explosão de fogo: uma vez ao dia o elemental de fogo pode causar uma explosão de fogo ao seu redor semelhante à magia Bola de fogo.

Imunidades: fogo e eletricidade.

Magia: um elemental do fogo pode lançar magias como se fosse um mago de 3º nível.

Grumhalfad [Grande e Caótico]

FOR 33, DES 10, CON 23, INT 16, SAB 12, CAR 16, RM 30%, RD 10/magia
CA 28, JP 5, PV 322, MV 9 | V 22, M 12, XP 11000

ATQ: 1 mordida +34 (2d8+9), 2 garras +28 (2d6+4), 1 cauda +28 (2d6+13)

Imunidade: Fogo

Vulnerabilidade: gelo e água.

Magia: Grumhalfad pode lançar magias como se fosse um mago de 4º nível.

Baforada: a baforada de Grumhalfad é um cone de fogo que atinge 30 metros de distância e 7 metros de largura na base.

Horsolt (Grande e Neutro)

FOR 29, DES 9, CON 21, INT 10, SAB 14, CAR 11

CA 20, JP 12, PV 200, MV 16, M 12, XP ---

ATQ: 1 machado grande +24 (3d6+13, dec.19-20/x3), 1 pancada +24 (1d4+9)

Vulnerabilidade: Fogo

Imunidade: frio.

Jotun [Grande e Caótico]

FOR 29, DES 9, CON 21, INT 10, **SAB 14, CAR 11, RM 10%, RD 10/concussão**

CA 19, JP 10, PV 128, MV 12, M 12, XP 1300

ATQ: **1 machado grande** +18 (3d6+13), 1 arremesso de pedra +9 (2d6+9) - 6m

Imunidade: gelo

Vulnerabilidade: fogo.

Visão na penumbra: 60 metros.

Jotun Jarl [Grande e Caótico]

FOR 32, DES 12, CON 22, INT 10, SAB 12, CAR 18

CA 21, JP 10, PV 231, MV 12, M 12, XP 2800

ATQ: 1 machado grande (+2) +30 (3d6+18+1d6 frio), 2 pancadas +28 (2d6+11),
1 arremesso de pedra +18 (2d6+11) - 6m

Aura de terror: todos em um raio de 15m deverão ter sucesso em uma JP-SAB ou ficarão aterrorizados por 1d4 turnos.

Imunidade: gelo

Vulnerabilidade: fogo.

Visão na penumbra: 60 metros.

Lobo das Estepes [Grande e Neutro]

FOR 18, DES 13, CON 16, INT 9, SAB 13, CAR 10

CA 15, JP 11, PV 51, MV 15, M 10, XP 990

ATQ: 1 mordida +9 (1d8+6+1d6 de frio)

Mordida congelante: se o lobo das estepes for bem sucedido ao atacar um oponente, o mesmo deverá ter sucesso em uma JP-CON ou terá seu deslocamento reduzido pela metade.

Imunidade: frio.

Visão na penumbra: 24 metros

Lula Gigante [Imenso e Neutro]

FOR 34, DES 17, CON 17, INT 1, SAB 12, CAR 2

CA 20, JP 14, PV 166, MV 24, M 12, XP 7000

ATQ: 1 10 tentáculos +23 (1d8+12) - alcance 18m, 1 mordida +18 (3d8+6)

Visão na Penumbra: 10 metros

Constricção: quando for bem sucedida em um ataque com tentáculo o alvo deve ser bem sucedido em uma JP-DES ou será envolvido pelo mesmo. No início de cada turno o personagem envolvido deverá ter sucesso em jogada oposta de Força ou receberá 1d8+12 de dano.

Propulsão: quando ameaçada a lula pode fugir usando sua propulsão, essa habilidade dobra o deslocamento da lula durante 2 turnos. Só pode ser usado se a lula estiver totalmente submersa.

Nuvem de tinta: durante um combate a lula pode usar sua nuvem de tinta para confundir seus oponentes. Durante 4 turnos o bônus de ataque de seus oponentes é reduzido em 5 e a CA da lula é aumentada em 5. Só pode ser usado se a lula estiver totalmente submersa.

Ristil [Médio e Caótico]

FOR 11, DES 14, CON-6, INT 17, SAB 19, CAR 20,

RM 20%, RD 15/magia e concussão

CA 17, JP 11, PV 71, MV 9, M 12, XP 3500

ATQ: 1 bordão +8 (1d6), 1 toque +8 (1d8+5)

Aura de terror: Todos em um raio de 9m deverão ter sucesso em uma JP-SAB ou ficarão aterrorizados por 1d4 turnos.

Toque paralisante: quando Ristil for bem sucedida em um ataque do tipo Toque, o alvo deverá ter sucesso em uma JP-SAB ou ficará paralisado por 1d4 turnos.

Imunidade: frio, eletricidade e metamorfose.

Magia: Grumhalfad pode lançar magias como se fosse um mago de 14º nível.

Slizi (Pequeno e Caótico)

FOR 10, DES 17, CON 14, INT 42, SAB 12, CAR 16

CA 16, JP 15, PV 30, MV 6, M 8, XP ---

ATQ: 1 espada curta pequena +4 (1d4), 1 arco curto pequeno +7 (1d4, dec. x3)

Svaran, Clava de Dragão (Grande e Ordeiro)

FOR 26, DES 8, CON 18, INT 12, SAB 14, CAR 13

CA 16, JP 12, PV 203, MV 16, M 12, XP ---

ATQ: 1 clava grande anti-dragão (+3) +27 (2d8+15), 1 pancada +24 (1d4+8)

Fúria (4x/dia): Svaran pode ficar em estado de fúria, nesse estado ele recebe: +7

Bônus Base de Ataque, +7 de dano, +50 PVs e -7 na Classe de Armadura.

Vulnerabilidade: Fogo

Imunidade: frio.

Trollgjaldi [Grande e Caótico]

FOR 23, DES 6, CON 21, INT 6, SAB 6, CAR 4, RD 10/magia

CA 18, JP 14, PV 47, MV 12, M 10, XP 1200

ATQ: 1 clava grande +8 (2d8+9)

Vulnerabilidade: Sol.

Visão na penumbra: 24 metros

Vafthrundnir [Grande e Caótico]

FOR 29, DES 9, CON 21, INT 10, SAB 22, CAR 11, RD 10/magia

CA 21, JP 14, PV 180, MV 10, M 12, XP 2300

ATQ: 1 clava grande +22 (2d8+13), 2 pancadas +21 (2d4+9)

Vulnerabilidade: Fogo

Imunidade: frio.

Visão na penumbra: 60 metros.

Magia: Vafthrundnir pode lançar magias como se fosse um clérigo de 4º nível.

Verme do Gelo [Grande e Caótico]

FOR 26, DES 10, CON 20, INT 2, SAB 11, CAR 11

CA 17, JP 13, PV 147, MV 12, M 12, XP 2050

ATQ: 1 mordida +21 (2d8+12+1d8 frio)

Sopro de gelo: o sopro de gelo do verme é um cone de gelo que atinge 20 metros de distância e 4 metros de largura na base.

Visão na penumbra: 20 metros

Imunidade: frio

Vulnerabilidade: fogo

Sven Svensson (Médio e Ordeiro)

FOR 18(24), DES 14, CON 16, INT 14, SAB 16, CAR 16

CA 19, JP 9, PV 248, MV 9, M 12, XP ---

ATQ: 1 Fenrisblod (+4) +29 (2d6+14)

Equipamentos: Fenrisblod (Espada larga +4, ordeira), Peitoral de fortificação pesada e invulnerabilidade +2 (ordeiro), Cinturão da força de gigante +6 (ordeiro), Manoplas da ferrugem, Bainha das lâminas afiadas.

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

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



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia