

O SEGREDO DO PAREDÃO DO VARREVENTO



Aventura para personagens de nível 2



O SEGREDO DO PAREDÃO DO VARREVENTO

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

Créditos

Autor

Erick Haddock

Tradução

Bráulio Guedes

Publicação Original

Secret of the Windswept
Wall

Cartografia

Rob Lazzaretti

Diagramação

Homeless Dragon

Adaptação

Homeless Dragon &
Ninja Egg

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Setembro/14

ÍNDICE

Introdução.....	4
Histórico da Aventura.....	4
Gancho de Personagens.....	4
Obtendo Informação.....	5
Sobre a Área.....	5
Histórico de Sionaas.....	6
A Oferta.....	7
Chegada.....	7
Sobreviventes.....	8
Fim da Aventura.....	10
Sobre o autor.....	10
Mapas.....	11



O SEGREDO DO PAREDÃO DO VARREVENTO



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

Sionaas, um poderoso mago, começou a construção de uma torre e um calabouço na cadeia de montanhas próxima, o Paredão do Varrevento. Ele recrutou um grande número de aldeões de Poisson, o ponto mais próximo de civilização na área, para trabalhar. Ele paga bem e trata-os com gentileza. Há dois dias, algo terrível aconteceu no local da obra e um mensageiro foi a Poisson com uma nota:

“Trabalhadores presos na caverna — enviem ajuda.”

Histórico da Aventura

A vila de Poisson, uma vila fortificada no ponto mais alto na Costa Oculta, está cheia de rumores acerca das notícias de que Sionaas, um mago humano poderoso, começou a construir uma torre e possivelmente uma masmorra em algum lugar na cadeia de montanhas do Paredão do Varrevento, perto do Bosque de Holden. Sionaas recrutou

Introdução

o trabalho da vila com a promessa de salários generosos e uma estadia curta nas montanhas, assim muitos aceitaram a oferta. O prefeito de Poisson, Beorn Lammond, vive na fortaleza que domina a vila. Com o fluxo de pessoas saindo de lá, ele teme que os voluntários com quem conta para defender a vila de piratas e outras possíveis ameaças não estejam disponíveis enquanto eles estiverem no Paredão do Varrevento. A guarnição de tropas aquarteladas aqui pode defender a fortaleza, mas nada mais. Caso algo terrível aconteça, a vila fora da fortaleza central estará vulnerável a qualquer ataque em larga escala.

Ganchos de Personagens

Há várias maneiras de introduzir os PJs nesta aventura:

- Os heróis podem estar viajando pela Trilha Livre a caminho de uma cidade ou outro ponto de interesse quando notícias das obras chegaram até eles.
- O pedido de ajuda pode ser dirigido especifi-

camente aos PJs, se eles tiverem alguma reputação na área.

- Beorn, conhecendo a reputação dos PJs de sempre estarem dispostos a ajudar os que estão em necessidade, pede ajuda.

- Se os PJs forem associados a um governo, casa de comércio, corporação ou outra organização, ele poderia tê-los enviado para investigar. A missão é descobrir quão poderoso Sionaas realmente é, e se ele desestabilizará o equilíbrio de poder na região. Os PJs também podem ter sido enviados para se infiltrarem

no complexo do mago e construir uma porta secreta sem o conhecimento de Sionaas ou reunir informações sobre a defesa da estrutura, conteúdos ou ambos.

- Rumores dizem que o Paredão do Varrevento contém riquezas e os PJs podem aventurar-se lá por conta própria, procurando por tesouros, perseguindo uma lenda ou outro motivo.

Obtendo Informação

Passando algum tempo na vila de Poisson ou conversando com agricultores da área, os PJs podem ouvir os seguintes boatos, descritos na tabela ao lado:

1d6	Informação obtida
1	Sionaas busca trabalhadores manuais para um projeto na cadeia de montanhas do Paredão do Varrevento. O pagamento é bom, o tempo de trabalho é de uma lua ou menos. Qualquer tipo de ofício é bem vindo.
2	Sionaas trata os seus empregados bem e parece honesto no seu negócio. Ele é, entretanto, o clássico mago distraído. Provavelmente não lhe ocorreria enganar alguém, e ele não tem um familiar. Parece que ele está usando o trabalho da vila de Poisson como um gesto da boa vontade, pois ele é um residente novo da área.
3	A vila de Poisson mal pode suportar a retirada de recursos que o mago criou e a escavação na caverna só fez piorar. Se os aldeões no Paredão do Varrevento estiverem mortos ou muito machucados, a vila não poderá defender-se e a notícia vai se espalhar entre os piratas nas ilhas costeiras ou entre os monstros na Floresta Drake. Há rumores que o mago poderia ter feito a caverna de propósito, para enfraquecer Poisson e ela ser tomada pelo mago ou alguns de seus aliados. Muitos temem que os piratas estejam se preparando para atacar a vila.
4	Sionaas terminou de construir a parte que fica sobre a terra de seu complexo e o mantém seguro contra intrusos colocando gente de vigília. Os trabalhadores agora se concentram somente na construção abaixo do solo, ou seja, o calabouço.
5	Sionaas viveu na Costa Oculta por muitos anos, mas nunca em um único lugar por muito tempo. Ele se mantém como um alquimista e como um receptador de mercadoria roubada. Como um receptador, ele se mostra particularmente interessado em qualquer mapa antigo do Paredão do Varrevento. Apesar das pressões, ele nunca se aliou formalmente a qualquer organização criminosa. A construção pode ter sido sabotada por uma guilda de ladrões desprezada ou uma casa mercante.
6	Em uma conversa com um receptador local, discutindo sobre várias características de Sionaas, foi citado o nome Tilloch. Aquele nome lembra a você de uma conversa que ouviu por acaso há dois anos. Você estava em uma taberna bastante cheia quando ouviu por acaso um resmungado violento de um homem chamado Tilloch. Ele reclamava sobre o seu antigo amor, chamado Sionaas. Tilloch disse que o mago estava obcecado com o Paredão do Varrevento e esta busca exigiu muito da atenção de Sionaas para que eles pudessem manter uma relação. Ele também disse que Sionaas buscava algo em particular na cadeia de montanhas, mas Tilloch não sabia o que era.



Sobre a Área

As características a seguir estão descritas de forma a dar um sentido de localização aos PJs, que devem explorar a área por conta própria ou perguntar a um morador local sobre ela. O Mestre também pode usar as informações para criar novas aventuras.

A Costa Oculta

O pesado nevoeiro que freqüentemente cobre a costa por quilômetros em ambas as direções dos rochedos íngremes abaixo de Poisson dá a esta área o seu nome. Lendas sobre a fonte do nevoeiro passaram por várias gerações na área, mas a maior parte delas gira em torno de um dragão cuspidor de fogo que dorme aninhado em uma caverna oculta em uma das faces do rochedo íngreme. Diz a lenda que, a cada noite, as narinas fumegantes do dragão produzem o nevoeiro, que se torna mais espesso pela manhã. Muitos barcos batem ao longo da costa por causa dele. O acidente mais famoso foi do barco que se tornou a Taverna do Pato Bêbado, localizada a um dia de viagem a cavalo ao sul de Poisson pela Trilha Livre.

Ilhas da Rocha Velha e das Agulhas da Bruxa

Essas ilhas são os locais favoritos dos piratas para montarem suas bases e constantemente mudam de mãos dependendo de qual organização pirata tem mais poder na área. A posição de Poisson no alto de um rochedo íngreme ajuda a defendê-la, mas somente depois da fortificação de Poisson foi que os assaltos à vila reduziram dramaticamente. Os ataques agora são feitos contra navios. Há vários rumores sobre tesouros de piratas há muito esquecidos e escondidos nas ilhas, e sobre como elas foram uma vez base de um culto que adorava um deus morto há muitas eras antes de qualquer humano chegar a esta área.

A Ilha de Brian

Um caloteiro vendeu um grande pedaço da rocha estéril a um crédulo nobre chamado Brian. Desde então, “o acordo de Brian” tornou-se expressão usada na área para qualquer tipo de negócio injusto ou fraude.

A Vila de Poisson

Havia uma cidade na foz do Rio Lágrimas da Sereia, mas ela foi invadida tantas vezes por piratas que os aldeões se mudaram da costa para viver nos rochedos íngremes. A nova colônia ficou conhecida como a Vila de Poisson, o mesmo nome do capitão da guarnição que construiu a primeira fortaleza da vila. Desde a construção da fortaleza, há uma década, a atividade pirata em terra diminuiu e a Trilha Livre que fica a um dia de Poisson é de modo geral segura.

O Vale Sombrio

A quantidade de monstros é abundante neste vale, mas a maior parte deles aparentemente prefere ficar por lá. O tráfego no Rio Lágrimas da Sereia muitas vezes é turbulento, e ninguém se anima a correr o risco de descê-lo, mas pessoas civilizadas preferem ficar afastadas do vale de qualquer maneira.

O Bosque Musgoso

Livre de monstros mais fortes pela guarnição em Poisson, o Bosque Musgoso é seguro o bastante para servir de fonte de madeira e caça para a vila. Aproximadamente uma dúzia de colônias permanentes (fazendas e semelhantes) existem no bosque. Os fazendeiros do bosque são grandes fontes de informação da área fora de Poisson.

O Bosque de Holden

No passado, um clã de ogros causou destruição neste bosque. O bosque recebeu o nome de Holden em memória ao grande herói que os derrotou. Um pequeno obelisco de pedra comemora a vitória de Holden. Os rumores dizem que uma amante de Holden que sobreviveu encantou o obelisco de alguma maneira. Ninguém sabe qual é o encantamento e há muita especulação. Algumas pessoas dizem que em certas noites do ano, quando as estrelas estão na posição correta, os amantes visitam o obelisco, assim os dois se encontram novamente durante a noite. A área não tem nenhuma colônia permanente.

O Bosque do Norte

Uma pequena organização de elfos reivindica a posse desse bosque; e Poisson aceita esta reivindicação sem problemas. Os elfos comercializam com Poisson costumeiramente e a relação entre os aldeões e eles é boa. Contudo, a família élfica é ainda bastante reservada sobre assuntos pessoais e os indivíduos procuram não discutir sobre as defesas do bosque. Os elfos de alguma forma aliaram-se a um clã de gnomos no Paredão do Varrevento, embora ninguém na vila saiba ao certo em que se consiste essa relação.

Histórico de Sionaas

O mago busca um artefato poderoso que ele sabe estar enterrado no Paredão do Varrevento — embaixo do complexo que ele construiu. O calabouço e as estruturas abaixo são na maior parte uma forma simples para permitir que o mago conduzisse uma escavação extensa sem usar magia.

O artefato que ele busca é uma bola de cristal única que foi usada por Koral Liernan, uma maga especializada em magia e viagem planar. Ela viajou extensivamente a outros planos e criou uma potente bola de cristal que permite ao usuário ver locais e pessoas em outros planos, mesmo que o espectador nunca tenha estado no plano antes.

O Sionaas planeja usar a bola de cristal para descobrir o esconderijo secreto que se supõe que Koral tenha deixado antes da sua morte. O esconderijo supostamente contém um grimório contendo magias que nunca foram usadas no plano de Sionaas antes, bem como objetos planares que são unicamente poderosos — possivelmente quase tão poderosos quanto artefatos.

O Sionaas não pode resistir à atração deste tesouro. O esconderijo pode estar em qualquer plano no multiverso — somente o conhecimento de Sionaas sobre Koral, em conjunto com a bola de cristal podem ter alguma chance de encontrar o tesouro.

Devido a uma pesquisa cuidadosa, Sionaas descobriu que a bola de alguma forma foi teletransportada para a rocha sólida, em algum lugar profundo dentro de uma montanha no Paredão do Varrevento. Sionaas teoriza que Koral o fez para impedir que alguém encontre seu estimado tesouro. Naturalmente, isto só estimula Sionaas a encontrá-lo. A sua pesquisa aponta para uma montanha específica entre todas, mas ele não pôde descobrir uma localização mais específica.

Sionaas precisa de trabalhadores porque a bola deve ser descoberta convencionalmente. Sionaas está convencido de que Koral encantou a bola para se teletransportar novamente se magia a mover ou a localizar — inclusive se for utilizado magias de escavação, criaturas conjuradas e até construtos para perturbar qualquer porção de terra perto dela. O uso da magia deve ser evitado.

Então, o artefato precisa ser achado através do trabalho manual — a maneira mais difícil.

A Oferta

Quando os aldeões de Poisson chegaram ao local da construção, Sionaas cumprimentou-os. Ele disse que o motivo deles estarem lá é que ele necessitava de ajuda para construir uma torre

anexa a sua modesta casa de pedra — mas que para aqueles dispostos a correr o risco, ele poderia oferecer mais ouro: eles podem ajudá-lo na escavação principal de um complexo subterrâneo. Seria árduo e perigoso — mas as suas bolsas estariam mais pesadas no fim do dia.

A maioria deles aceitou. Enquanto os aldeões restantes reforçavam uma parede de trincheira com pedras, a parede caiu, aprisionando aproximadamente uma dúzia de pessoas. Aproximadamente mais uma dúzia estava fora da trincheira quando a parede caiu.

Sionaas poderia ter prevenido o acidente ou ter usado magia para resgatá-los, mas o seu medo de perder a bola de cristal o impediu de fazê-lo.

Chegada

Quando os PJs chegarem ao local da construção, leia ou parafraseie o seguinte texto:

“A torre pode ser vista à distância, tornando fácil a localização do local da construção. Os sons de picaretas e pás batendo contra pedra e pessoas gritando são transportados pelas montanhas.”

“Aproximadamente uma dúzia de seres humanos cava freneticamente em o que parece ser uma trincheira que foi preenchida com rochas soltas e terra. Eles estão trabalhando com picaretas e pás e levando rochas uma a uma. O progresso tem sido lento; aproximadamente 100 pedras foram movidas.”

“Acima da cena há um humano inexpressivo apertando contra seu corpo um grande manto e que se apóia em um bordão longo e fino. O tempo está claro e quente, mas ele aparenta estar sob uma chuva fria. Ele nota a chegada de vocês com uma olhada rápida e desinteressada. Um menino ruivo, que ajudava a mover as pedras, também nota sua chegada e vem correndo até vocês.”

O menino cumprimenta os PJs, falando que se chama Orwyn. A sua primeira pergunta é se os PJs são os heróis enviados de Poisson. Se os PJs disserem sim, ele ficará muito aliviado. Se não, ele suplicará a eles para que ajudem a escavar para salvar os aldeões, mas implora: “sem magia!”

O Sionaas vê o colapso como um grande contratempo e questiona-se como ele afetará a sua recuperação da bola de cristal. Se não houver pessoas

o suficiente, encontrar a bola de cristal demorará uma eternidade. Se os PJs se aproximarem, ele é cordial, embora sucinto. Ele diz que recompensará os PJs para resgatar os aldeões — contanto que eles não usem nenhuma magia para mover a terra. Ele diz que a terra é encantada para prevenir o movimento da terra por meios mágicos e que os aldeões têm de ser resgatados por escavação manual. Ele também proíbe a utilização de criaturas conjuradas ou construtos para executar a escavação.

Como os PJs ajudarão os aldeões fica a escolha deles. Todos os instrumentos comuns a um local de construção estão lá. Sionaas dirá que ele é de pouca ajuda aos PJs, pois tudo que ele pode fazer ele já fez — ele só pode olhar e esperar.

Sobreviventes

Depois 1d4 horas de ajuda dos PJs, um sobrevivente é localizado. Leia ou parafraseie o seguinte texto aos jogadores:

“Repentinamente, um aldeão gorducho com uma voz semelhante a um balido grita: ‘Encontrei um!’ Ao mesmo tempo, outros aldeões se reúnem a cena à medida que um colega corpulento puxa um rapaz coberto de sujeira, pelo braço, para fora da terra.”

O rapaz é Eli Placan, um agricultor do Bosque Musgoso. Ele está vivo, mas carrega alguns machucados incomuns abaixo de sua cintura. Um teste bem-sucedido de Inteligência revela que algumas das suas lacerações, em particular em volta dos tornozelos e pés, não são de pedras pontudas, mas de cortes e mordidas de uma criatura, uma criatura miúda com um raio de mordida muito pequeno, não mais largo do que o dedo mindinho de um ser humano. Se os PJs não se interessarem por Eli, os PJs perceberão que a roupa dele está de certa forma intacta — exceto por suas panturrilhas, onde elas foram quase arrancadas, e ele parece ter mais sangue lá do que em qualquer outro lugar.

Os aldeões comemoram por Eli ter sobrevivido, e isto os estimula a cavar com mais vontade. Eles dão-lhe um cantil e deixam-no aos cuidados dos PJs, para então poderem se concentrar em resgatar mais pessoas.

Se os PJs perguntarem a Eli sobre o que aconteceu, ele contará o seguinte:

“Eu estava ajudando Clem a encher um cesto de rochas para serem puxadas para fora quando houve um estrondo. Levantamos os olhos bem a tempo de ver a parede inteira começar a cair sobre nós. Eu quis correr, mas entrei em pânico e fiquei parado onde estava. Acredito que uma pedra me nocauteou. Quando recobrei a consciência, senti uma pressão a minha volta e tudo estava escuro. Eu mal podia respirar e minha cabeça doía.”

“Então as coisas pioraram. Ouvi alguma coisa deslizar e repentinamente senti algo que comia meus pés! Não podia fazer nada — não podia mover-me e temi gritar porque eu engoliria mais sujeira se eu abrisse a minha boca, portanto somente fiquei lá e tentei dar um pontapé neles, para que se afastassem.”

“Digo ‘eles’ porque ouvi várias coisas deslizando e senti muitas mordidas nas minhas pernas. Suas mordidas pareciam como as piores picadas de abelha!”

“Eles mordiscaram em mim por algum tempo, então se foram. Tenho sorte que eles não comeram toda a minha perna!”

No fim do seu relato, ele tremerá e beberá um grande gole do cantil que recebeu ao ser resgatado. Fora a informação que acabou de dar, ele não tem nada mais para oferecer sobre a sua experiência. Ele não sabe o que eram as criaturas ou de onde elas vieram, ou como elas foram capazes de chegar até ele e por que elas não vieram deslizando quando ele foi desenterrado.

A Escavação

Depois que a alegria de encontrar Eli passou, os aldeões retomaram uma rotina lenta de escavação em turnos. Conseqüentemente, os corpos de aldeões restantes foram encontrados. Todos eles mostravam feridas significativas nas extremidades do corpo, inclusive na cabeça. Eles todos foram parcialmente comidos. Um teste de Inteligência mostrará que a maior parte dos aldeões foram enterrados vivos (alguns morreram ao serem esmagados por pedras), e depois foram mortos pelo que os comeu.

Procurando por Pistas

Se os PJs investigarem onde Eli foi encontrado para descobrir por que ele não foi morto como os outros, eles descobrirão que será bem difícil. A maior parte do local foi muito mexida pela escavação dos que tentavam ajudar para conservar qualquer pista ou dizer o que derrubou a parede.

Contudo, se os PJs forem persistentes encontrarão buracos muito pequenos perto de onde outros corpos foram encontrados. A maior parte dos buracos foi encontrada mais próxima onde os corpos mais mastigados foram recuperados. A área onde Eli foi encontrado tem só um par dos tais buracos. Aparentemente, ele sobreviveu por ser o que estava mais distante das criaturas.

Nativos?

Nenhum dos aldeões jamais tinha vindo tão alto no Paredão do Varrevento, portanto nenhum deles pode dizer se as criaturas que comeram os seus camaradas são nativas à área. Sionaas também não havia os encontrado.

Seguindo o Buraco

Se um PJ estiver rastreando, ele achará uma direção geral de onde as criaturas devem ter vindo — abaixo, das profundezas da montanha. Se os PJs desejarem descobrir de onde elas vieram, eles terão de cavar o seu caminho para baixo, pois os buracos têm só alguns centímetros de diâmetro. Os aldeões não ajudarão os PJs a cavar porque eles estão demasiado cansados por terem resgatado seus amigos e o seu único interesse agora é sair da montanha, voltar para Poisson e enterrar os mortos. Sionaas dará qualquer ajuda que ele possa dispor, pois ele quer acabar com qualquer futura ameaça da área e espera convencer novos trabalhadores a voltar ao lugar.

Encontrando as Pegadas

Depois 1d6 horas de escavação com quatro pessoas (1d4 horas se cinco ou mais), uma pequena câmara é descoberta. Ela tem 60cm de diâmetro e se aprofunda mais na montanha. Uma marca revela que o buraco foi feito por uma criatura de tamanho Médio que escavou até aqui e parou, e logo outras criaturas menores começaram a escavar a partir daquele ponto. Aparentemente a criatura maior voltou pelo mesmo caminho que veio.

Encontrando a Verdade

O que aconteceu é que a mãe dos mordedores de tornozelo que mataram os aldeões usou sua habilidade de sentido sísmico “para ver” os aldeões, escavou até onde eles estavam e então enviou suas crias para se alimentarem das pessoas presas. Depois que as crias estavam satisfeitas, eles voltaram para sua mãe, entrando dentro de sua boca, e assim todos voltaram à sua casa, uma caverna a aproximadamente 12m de distância.

Perseguição

Se os PJs seguirem o buraco que leva à caverna, eles encontrarão a mãe e seus filhotes. Contudo, como eles acabaram de se alimentar dos aldeões, as criaturas subterrâneas não atacarão os PJs, a menos que os PJs os ameacem. Se algum deles for ameaçado (que, aos olhos da mãe, inclui simplesmente se aproximar), ela defenderá seu filhote com vigor especial (ver o seu Ataque Especial, Ferocidade, a seguir).

MORDEDORES ENTOCADOS (20)

Miudo e Neutro			
CA 10	JP 18	XP 16	PV 1
Movimento 4m		Moral 12	
Ataques: 1 mordida +0 (1d4-2)			
Habilidades Especiais: Visão na Penumbra: um mordedor entocado pode ver duas vezes mais longe que um ser humano sob a luz das estrelas, da lua, de tochas e em condições semelhantes de pouca luz. Sentido Sísmico: um mordedor entocado pode sentir automaticamente a posição de algo a até 18 metros que esteja em contato com a terra.			

MÃE MORDEDORA

Médio e Neutro			
CA 16	JP 16	XP 145	PV 25
Movimento 12m		Moral 11	
Ataques: 1 presas +4 (1d8+3)			
Habilidades Especiais: Ferocidade: a mãe mordedora defende a sua casa e seus filhotes corajosamente. Ela continua lutando sem redutores até mesmo quando incapacitada ou morrendo. Visão na Penumbra: a mãe mordedora pode ver duas vezes mais longe que um ser humano sob a luz das estrelas, da lua, de tochas e em condições semelhantes de pouca luz. Sentido Sísmico: a mãe mordedora pode sentir automaticamente a posição de algo a até 18 metros que esteja em contato com a terra.			

Luta no Túnel

Os animais escavaram extensivamente em todas as partes desta área do Paredão do Varrevento. Cada túnel tem aproximadamente 90cm de diâmetro. Um personagem de tamanho Médio só pode lutar em um espaço tão confinado com

dificuldade. Os PJs de tamanho Médio que estiverem lutando em um túnel sofrem -2 de penalidade de circunstância em suas jogadas de ataque e de dano com armas corpo-a-corpo, e -2 de penalidade de circunstância em armas de ataque à distância. PJs de tamanho Grande sofrem uma penalidade de -4. PJs de tamanho Pequeno não sofrem penalidade.

Tesouro

Os animais não têm nenhum tesouro com eles, mas eles podem ter escavado o seu caminho até a bola de cristal. Eles não prestariam nenhuma atenção se a encontrassem. A bola poderia ser casualmente descartada em uma caverna semelhante a que os PJs encontraram — mas os PJs teriam de encontrá-la primeiro...

Fim da Aventura

A aventura termina quando os PJs cuidam da ameaça a futuras escavações matando ou expulsando a mãe. Os mistérios persistem, de qualquer modo. Sionaas, que tem mantido a verdadeira razão da escavação em segredo, quer que ela permaneça assim. Ao mesmo tempo, lhe ocorrerá que, se os PJs o ajudarem a localizar a bola de cristal, eles poderiam ser convencidos a recuperar objetos para ele de outros planos. Se os PJs tiverem se comportado de uma maneira digna de confiança, Sionaas fará a oferta. Está a cargo dos PJs se eles vão iniciar novas aventuras partindo do Paredão do Varrevento.

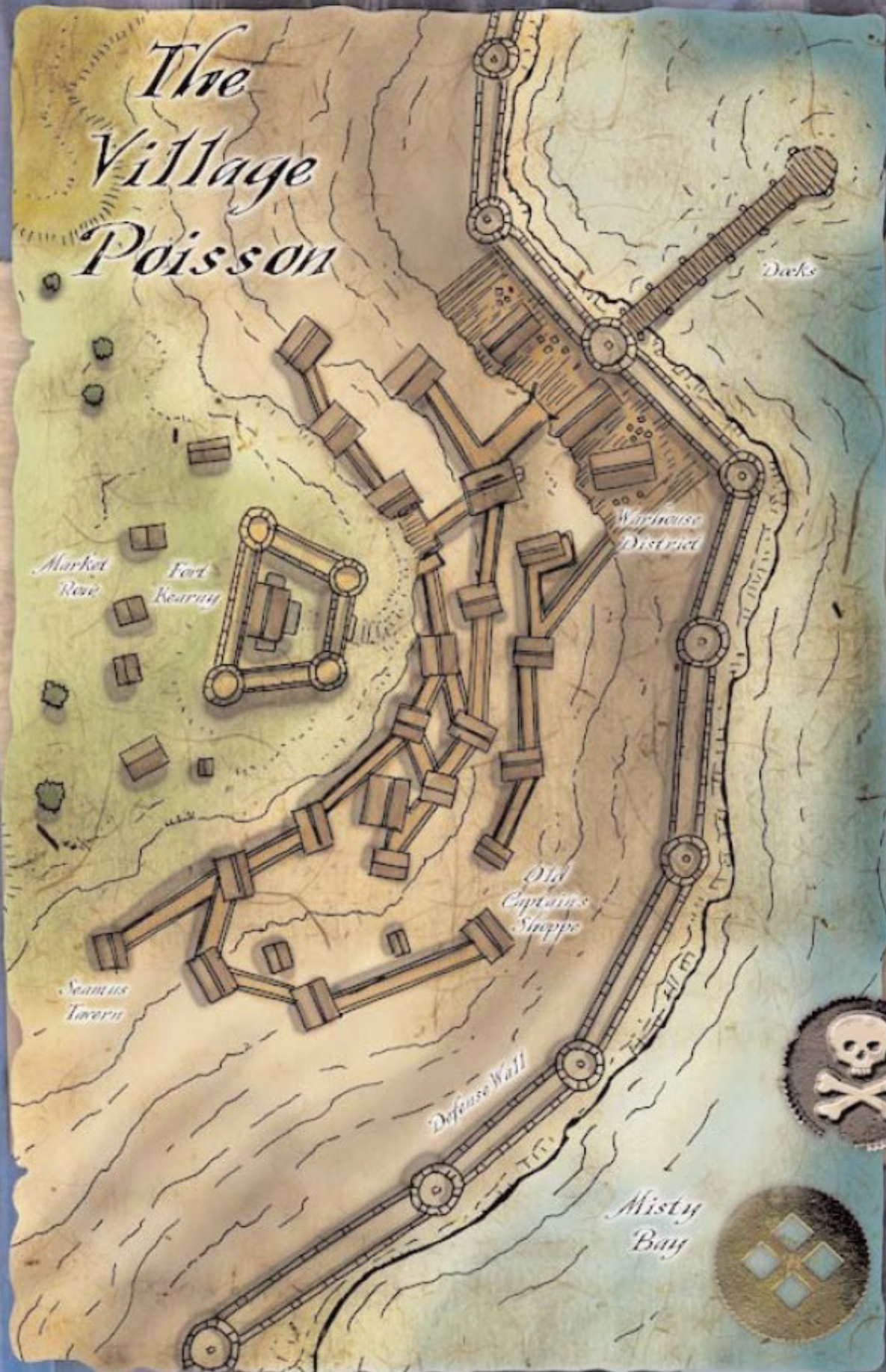
Mas primeiro eles devem encontrar a bola de cristal. Explorar a rede de túneis — e enfrentar os perigos existentes lá — pode fornecer boas aventuras.

Sobre o Autor

Eric Haddock é um escritor de conteúdo para jogos de Xbox e de PC na Microsoft e o editor da Abashima Press <www.abashima.com>. Ele gosta de fingir que tem uma vida fora dos jogos, mas sua esposa, também uma jogadora, torna isto difícil — felizmente. Ele vive na área de Seattle com dois gatos que gostam dos dados dos jogos, mas não jogam muito.



The Village Poisson



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 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