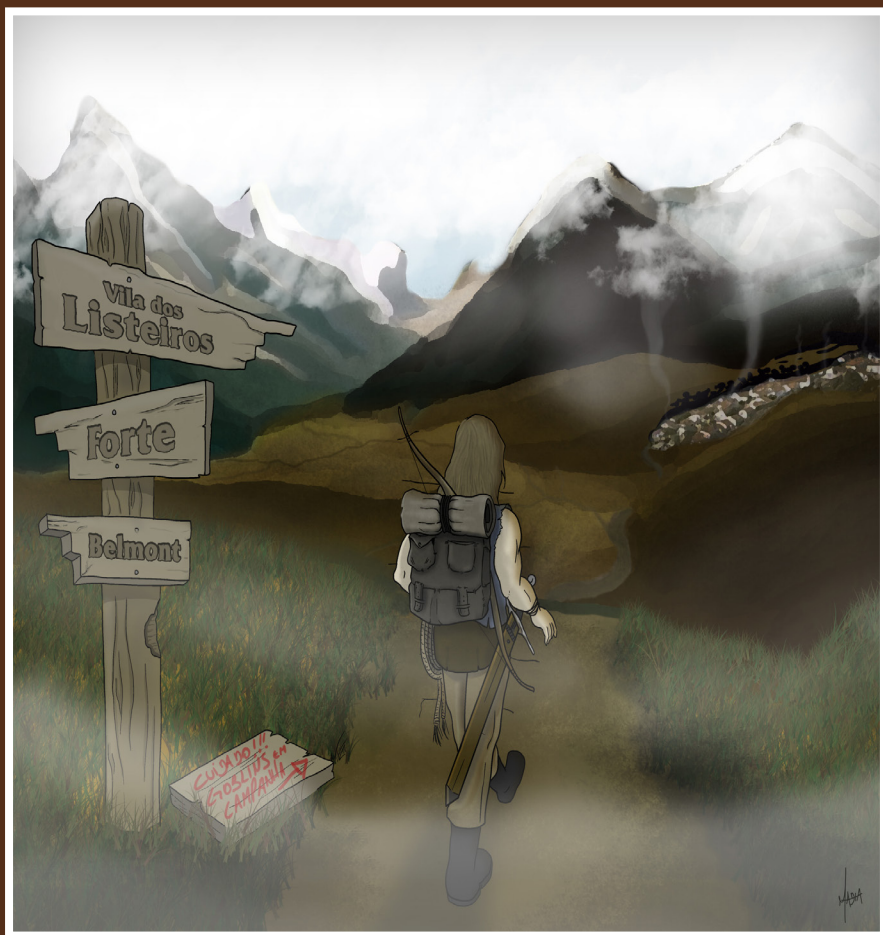


A Vila dos Listeiros



Autores

*Lista de Jogadores e Colaboradores
do Old Dragon*

http://groups.google.com/group/od_rpg?hl=pt-BR

Diagramação

Igor Moreno

Capa

Diego Madia

Arte

*Dan Ramos, stock art e ilustrações
em domínio público*

Novembro/2012

*Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br*

Índice

Introdução	3
A Vila dos Listeiros	4
A Mina Abandonada	6
Casa do Velho	7
O Mercado Kesington	8
Casa do Sr. Fogueira	10
O Fracassado Allet Lanceward	11
Casa de Torben, o Louco	13
Estalagem Dente de Leão	14
A Casa de Melnik	15
Propriedade dos Harald	16
As Cortesãs	17
Cabana de Gultarr Sem Braço	19
A Torre	20
A Casa de Manffred, o Fazendeiro ..	21
Casa do Boticário	22
O Moinho de Rivlat	23
Casa de Ralf, o Lenhador	24
A Casa na Colina	25

A Vila dos Listeiros

Mini-Cenário de Campanha

Introdução

O que esperar desta Vila?

Vila - s.f. 1. Povoação de categoria inferior à de cidade, mas superior à de aldeia. 2. Local estranhamente lotado de personagens e situações intrigantes para aventuras de Old Dragon.

Os halflings sempre foram um povo apreciador dos campos do interior e da boa vida. Esta é uma vila na qual uma família de halflings uma vez morou, e que agora nada mais tem a ver com eles, além do nome. Ou será que tem?

A Vila dos Listeiros é um pequeno cenário com ganchos de aventuras idealizado e escrito pelos participantes da Lista de Jogadores e Colaboradores do Old Dragon. Neste suplemento você encontrará descrições das diversas construções da vila, conhecerá seus moradores e saberá de alguns de seus segredos.

Prepare-se para se aventurar na mina abandonada dos irmãos Kerrek, visitar o mercado Kesington, espreitar o Sr. Fogueira, divertir-se com as cortesãs, conhecer Allet Lanceward, desbravar a mata com Ralf e ouvir rumores sobre a casa na colina e a estalagem Dente de Leão!

A Vila dos Listeiros

A Vila dos Listeiros

A Vila dos Listeiros é um pequeno povoado rodeado por um bosque e banhado por um rio. A origem do nome remonta o antigo povoado halfling que ali existia, lar da família Listeiro, hoje praticamente sem descendentes.

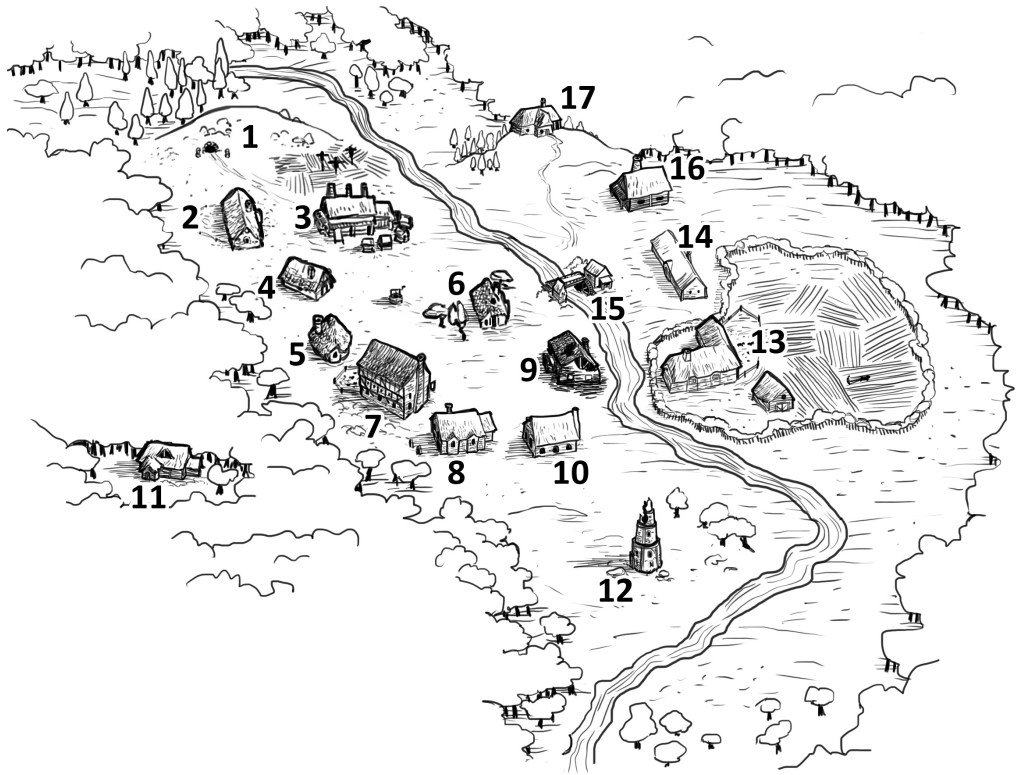
Os Listeiros eram encarregados pelo reino de fazer o censo dos moradores e da produção local, além de coletar os devidos impostos. Periodicamente, uma charrete, a mando do rei, recolhia as listas e os valores arrecadados.

Atualmente, a charrete praticamente não visita a vila e a prática do censo

foi abandonada. Já faz muito tempo desde que o último Listeiro partiu e o destino da família é envolto em mistério.

Ainda assim, persiste no local a lenda de um grande tesouro escondido dos Listeiros, proveniente do desvio dos impostos coletados.





Legenda:

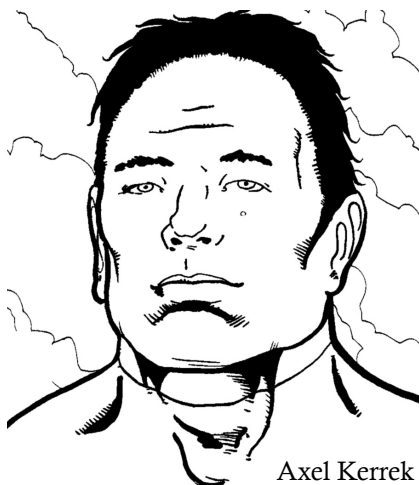
- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| 1. Mina (abandonada) | 10. Cortesãs |
| 2. Residencial | 11. Residencial |
| 3. Mercado | 12. Residencial |
| 4. Residencial | 13. Padeiro |
| 5. Forjador | 14. Boticário |
| 6. Residencial | 15. Moinho (interditado, particular) |
| 7. Estalagem (particular) | 16. Lenhador |
| 8. Residencial | 17. Casa vazia (interditada) |
| 9. Residencial | |

A Vila dos Lesteiros

Por Paulo Ramon

I. A Mina Abandonada dos Irmãos Kerrek

Um pouco a noroeste da vila, fazendo fronteira com a vasta Floresta Sombria, ainda existem os resquícios do que antes fora a maior fonte de riqueza da vila: a mina da família Kerrek. Após o trágico acidente em que dois irmãos mais novos da família supostamente faleceram, o local passou a ser conhecido como “A Mina Abandonada dos Irmãos Kerrek”. Alguns cidadãos dizem escutar estranhos sussurros (e até mesmo gritos) oriundos do interior da mina, sons que só começaram a ser ouvidos após o desaparecimento dos irmãos.



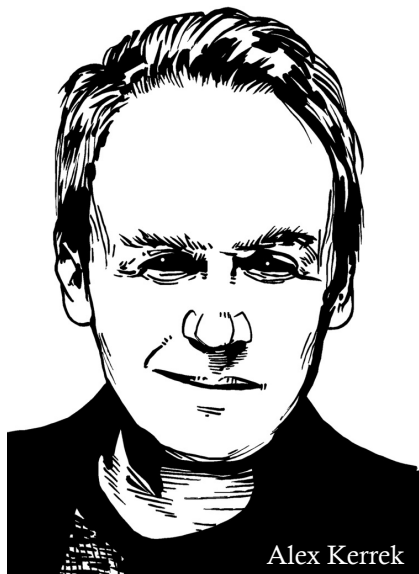
Axel Kerrek

Os falecidos irmãos Kerrek: Axel Kerrek

Por apreciar os negócios do pai desde muito cedo, Axel sempre fora o favorito da família. Constantemente envolvido em números (peso do material extraído, salário para os empregados, manutenção dos equipamentos, etc), o corpulento rapaz encontrou certa vez vários corpos de mineradores encontrados ao longo dos caminhos subterrâneos, aparentemente sem causa específica.

Alex Kerrek

Alex aparentava o oposto de Axel, sendo esbelto e de gostos mais refinados, detestando viver nas minas. Sua aparência semelhante a um lorde fez com que fosse conhecido intimamente por muitas mulheres em sua vida. Por consequência, diversas figuras proeminentes da vila se incomodavam ao ver esposas ou filhas próximas de Alex Kerrek.



Boatos sobre a Tragédia da família Kerrek

- Após alguns mineradores descobrirem um estranho objeto em um dos túneis mais profundos, a mina foi considerada amaldiçoada e os irmãos mais novos nunca mais foram vistos; a última vez que os dois foram avistados foi na entrada na mina.

- Dizem que os irmãos partilhavam o mesmo amor por Alicie Everstar, filha do proeminente Tenemur Everstar, até então conhecido apenas como “O homem que veio do leste”. Deste amor nasceu discórdia no seio da família Kerrek.

Por Igor Sartorato

II. Casa do Velho

Aqui mora o mais velho da cidade, tão velho que ninguém sabe ao certo seu nome ou quem é sua família. Sabe-se que ele já estava lá antes de qualquer outro chegar, portanto, a alcunha de “Velho” caiu-lhe como uma luva. De sua chaminé sai um cheiro de penas queimadas. O Velho possui o hábito de resmungar pelas ruas que “no meu tempo, aqui não existia nada... era só árvore e o rio”. Seus vizinhos juram que já o viram à noite jogando cinzas nas plantações.



A Vila dos Listeiros

Por Daniel Paes Cuter

III. O Mercado Kesington

É a sede principal de distribuição de alimentos da cidade, além de servir como um mercado propriamente dito. Fundado há 115 anos por Reed Kesington, um anão já idoso na época que sempre fora pescador. Ao sofrer um acidente, buscou um terreno onde pudesse trabalhar sentado, já que havia perdido ambas as pernas.

Ele conseguiu ajuda de todos na cidade para a construção do prédio e, em troca, eles trabalhariam sem taxa até a morte de Reed, desde que ele trabalhasse em uma baía também. E assim foi, por 30 anos.

Logo após a morte dele, o local foi comprado pela administração da cidade, que prometia melhorias no local, mas acabou por ficar abandonado cerca de 20 anos. Durante esse período, os pescadores tinham de vender peixes no próprio barco.

Após isso, o local foi comprado por um agricultor conhecido como Stenno (Elfo, Guerreiro aposentado) que veio de uma região distante. Segundo ele, veio de um mundo onde os minotauros dominaram os humanos e os escravizaram, mas quando ele chega na palavra “mundo”, todo mundo ri, julgando-o um grande piadista. Na verdade ele é um piadista sim, involuntário, principalmente quando descreve o mundo de que veio.

Ele é o atual dono do mercado e, quando o comprou, tentou mudar o nome do mercado para Mercado Aeredehl, o nome da sua mãezinha, mas após protestos (ou seja, uma briga generalizada na taverna) ele resolveu, por livre e espontânea opressão, deixar o nome original. E isso se mantém até hoje, inclusive a placa original.

O mercado é formado por 8 baías iguais e uma baía menor, além de ficar perto do rio, o que facilita o transporte. Há também uma plantação do



lado de fora que serve proeminente-mente aos agricultores. O custo das baías maiores é de 200PO por ano: a baía menor custa apenas 50PO e quem quiser plantar, tem direito a $\frac{1}{4}$ do terreno por 25PO por mês, mais 10% da produção para o Stennio.

Quatro das baías vendem peixes para a alimentação, incluindo peixes exóticos que vem de outras cidades. As outras quatro estão divididas em frutas, legumes e vegetais, cada uma com um dono diferente. A quarta serve como um restaurante que serve refeições com os alimentos vendidos nesse lugar.

O prato preferido dos consumidores se chama Ferroverda, que é um peixe chamado Fero que só existe nesse rio com um molho verde composto de algas e vegetais. O problema é que o Fero não é um peixe tão comum assim; é necessária muita habilidade para pescá-lo e ele só dura um dia conservado no gelo (conservá-lo no sal torna seu gosto horrível). O preço do prato é de 50PO, mas pessoas vêm de longe para comê-lo. Stennio, além de receber o dinheiro do aluguel, cuida da baía menor, vendendo peixes ornamentais.

Às vezes, ele contrata um mago para modificar os peixes, incutindo-lhes efeitos como brilhar no escuro ou alterar o seu tamanho. Infelizmente,

a mágica dura alguns dias e os compradores exigem o dinheiro de volta, sempre. Mas continuam comprando.

Por que Stennio continua lá se quase ninguém gosta dele (na verdade, a maioria gosta sim, mas não expressa)? Ao que parece, ele tem um grande segredo em relação ao rio, mas que ninguém sabe, talvez nem ele se lembre mais.

Como ele já está idoso e viúvo, não tem ninguém para repassar o que é seu e, mesmo assim, sempre recebe vistas de gente querendo comprar o lugar (mas ele sempre rejeita). O dono real seria seu filho, mas ele está preso por ter tentado matar o pai.

Stennio



A Vila dos Listeiros

Por Rodolfo Maximiano

IV. Casa do Sr. Fogueira

Nesta casa reside um velhinho de cabelo ralo, sem dentes, conhecido como Sr Fogueira.

Sr Fogueira coleta gravetos e vive levando-os para sua casa, onde mantém acesa uma lareira dia e noite, inverno ou calor... só os deuses sabem por que e ninguém nunca fez questão de perguntar já que Sr Fogueira aparentemente chegou aqui antes de todo mundo e sempre recebe todos com um sorriso banguela antes de se esconder rapidamente em casa. Aparentemente, um velho muito tímido...

Na realidade, é um sábio servo de mago que como instruído por seu mestre anos atrás, guarda dentro da fornalha o coração de uma temível criatura que irá se regenerar e voltará a devorar, rasgar e rugir se a fogueira deixar de consumir sua carne, mesmo que por um período curto como uma semana.

Sr Fogueira cumpre seu papel religiosamente há mais de 70 anos (ainda era um garoto quando recebera seu dever) e o mago nunca voltou para dar cabo da criatura como prometera.

A criatura no forno é um troll – como descrito no manual básico do OD, porém com algumas exceções: não é possível matá-lo com fogo ou ácido e sua regeneração é duas vezes mais potente que o normal, ele não é inteligente e possui um aspecto mais parecido com uma mantícora do que com um humanóide.

Ele fora encontrado pelo antigo mago em uma tumba congelada nos confins do mundo, fugiu causando muita destruição e devorou uma cidade inteira antes de ser contido pelo mesmo grupo que o libertara.



Por André Mousinho

V. O Fracassado Allet Lanceward

Imagine tudo o que você poderia ter sido, todos os seus sonhos, anseios, vontades de criança ligadas à época mais pueril de seu passado. Imagine-se então comparando tantos desejos de sucesso com o “agora”... e constatando o que você fracassou...

Essa é a vida de Allet Lanceward. Quem olha para aquele modesto forjador de ferraduras não imagina sua história, escondida nas mãos calejadas, no cabelo desgrenhado e na face



rústica, em que um observador mais atento pode ver olhos cansados e tristes.

Como todo menino, Lanceward tinha sonhos. Queria tornar-se um bardo afamado em uma luxuosa corte. Mas, apesar de ter ouvido apuradíssimo para a música (o que pode ser notado hoje quando assobia trabalhando - um silvo harmonioso que parece executado por uma orquestra de pássaros num bosque primaveril), o tempo para ensaios, não tinha. Precisava ajudar a família, o pai lenhador, a mãe costureira e a irmã mais nova, criança à época.

O pai de Allet morreu enquanto trabalhava. O infarto agudo derrubou o homem sobre os troncos que ele acabara de cortar. Allet ainda era um adolescente e sua irmã uma criança. Ambos tiveram que trabalhar como empregados de comerciantes - eram os “faz-tudo”, comendo com os porcos e guardando um pouco para sua mãe; esta, já anciã, atravessava noites

A Vila dos Listeiros

em claro costurando, mas as poucas moedas de cobre que recebia pelos remendos (quando recebia) mal davam pro mês. Com o tempo, Lanceward enveredou para o ofício de ferreiro, conhecendo ocasionalmente sua esposa, a bela mulher que anos mais tarde dar-lhe-ia a filha mais linda do mundo.

Nesse tempo, sua irmã, já adulta, prosperou imensamente como ama das donzelas da alta corte. Conseguiu economizar tanto dinheiro que se preparava para comprar um pequeno sítio, onde sua velha mãe passaria os anos que lhe restavam no conforto necessário.

Foi quando a anciã caiu doente. A busca por uma solução consumiu quase todas as economias da irmã de Lanceward, mergulhando-a na miséria e na demência gradativa. O mesmo ano que perdeu sua mãe, para Allet, também significou o último ano

em que viu sua irmã.

Desequilibrado emocionalmente, Allet Lanceward ficou sem trabalhar por quase um ano. Odiava o que fazia - e ainda detesta com todas as forças de sua alma torturada. Um esposo que não sustentava o próprio lar não importava mais para a esposa dele que, tomando a filha no colo, abandonou o ferreiro. Isso aconteceu na vila onde moravam. A vergonha foi tamanha diante dos vizinhos que Allet precisou abandonar a casa onde morava - saiu de madrugada com a roupa do corpo e alguns poucos pertences.

Há alguns anos, o Fracassado estabeleceu-se como um modesto forjador na Vila dos Listeiros, muito distante, onde ninguém conhece sua história pregressa e onde espera fugir para sempre do passado de desilusão que ainda o assombra. Continua detestando o que faz, mas o serviço é necessário para sua sobrevivência; ele busca apagar as memórias do passado, mas sabe que é algo impossível, já que Lanceward possui uma memória privilegiada. Tudo o que ele não queria era ser o Fracassado que é hoje. Em meio a tantos sonhos e esperanças perdidos, Lanceward esconde uma solitária lágrima de tristeza entre as marteladas de sua forja.



Por Daiane Assen

VI. Casa de Torben, o Louco

Nesta pequena casa vive Torben, o louco da cidade. Ele tem metade da cabeça raspada e sempre usa um capacete de chumbo “para não lerem seus pensamentos”. De sua casa ele vive observando o poço e frequentemente diz que sua mãe foi morar ali com os homenzinhos.

Às vezes, ele faz coisas estranhas e, quando lhe perguntam, ele diz que foi o poço que ordenou. Torben frequenta a casa do velho da cidade.

O Poço

Ninguém sabe (exceto Torben, mas ele é doido e ninguém dá a mínima para o que ele fala), mas no fundo do poço há uma entrada para um grande complexo de túneis que se espalha por toda a extensão do subterrâneo da vila. Estranhas criaturas humanóides vivem nesses túneis, e a única coisa capaz de mantê-los afastados é o cheiro de penas queimadas.



A Vila dos Listeiros

Por Anderson Orsi

VII. Estalagem Dente de Leão

Antiga estalagem Dente de Leão, um enorme casarão antigo, foi comprada por um grupo de aventureiros que diziam ter sorte sempre que iniciavam uma jornada, sempre voltavam vitoriosos e com as algibeiras cheias de ouro. O grupo composto de seis aventureiros reformou toda a estalagem e, ao contrário do que muitos pensavam, não abriu ao público, passando a utilizar o prédio como moradia.



Normalmente, o grupo sai inteiro para aventuras, mas mesmo sem ninguém às vezes uma luz de vela pode ser vista do lado de fora. O grupo nunca demorou mais que dois meses para voltar, quando retornam comemoram na praça da vila e então seguem para o casarão.

Bebendo demais, o halfling do grupo já disse que demorou muito para colocar armadilhas por toda a estalagem para proteger suas coisas, algo que foi desmentido pelo anão, de qualquer forma isso e a luz têm mantido os ladrões longe do local, uma vez que o halfling já se mostrou inteligentíssimo para bolar armadilhas para prender animais que rondam a vila.

A última vez que o grupo saiu da vila foi há mais de um ano. Eles nunca passaram tanto tempo longe e cogitaram-se que eles tenham encontrado o seu fim. O líder da vila ainda pensa o que fazer com o casarão, a luz ainda aparece com bem menos frequência.

Por Anderson Orsi

VIII. A Casa de Melnik

Trata-se da casa do velho Alan Melnik, um senhor simpático que veio para a vila ainda garoto. Após a morte de seus pais, vítimas de uma estranha doença, ele fechou a casa e permitiu que um jovem casal da região morasse lá até ter condições de terem o seu próprio lar, então ele deixou a vila. O casal permaneceu na casa pouco mais de um ano, mas mesmo depois de terem o seu próprio lar, continuaram cuidando da casa de Melnik esperando que ele retornasse.

Porém, depois de algum tempo eles, bem como o recém nascido filho do casal, desapareceram. Alguns dizem que eles simplesmente desistiram de esperar Melnik e deixaram de vir à vila cuidar da casa que um dia foi deles. Anos mais tarde Melnik voltou e encontrou sua casa em bom estado, embora com a aparência de abandonada, alguns moradores impediram que o mato crescesse perto, afinal a família de Melnik sempre foi bem quista na vila. Ele então viu o passar dos anos, nunca se casou ou teve herdeiros, apenas envelheceu sendo muito gentil e prestativo com todos.

O segredo

Os Melniks eram necromantes habilidosos, porém na ânsia de dominar a imortalidade tiveram seus corpos seriamente comprometidos, daí a estranha doença. A casa possui um porão grande, cheio de tranqueiras e antiguidades, que leva até uma imensa gruta. Lá estão algumas gerações da família Melnik, todos transformados em zumbis, e outros “experimentos”,

que chegaram à vila dentro de caixas não muito pesadas, agora aquele jovem casal, também são zumbis, bem como a criança. Um antepassado de Alan, Justo Melnick, não consegue conjurar magias, porém consegue falar e manter os outros zumbis sobre o seu comando, entretanto este controle está próximo de ser extinguido. Alan não se tornou um necromante, tentou fugir de seu destino, apesar de Justo tentar ensiná-lo ele se nega, mas também não tem coragem de destruir sua família, mesmo que sejam zumbis. Ele terá de fazer algo rápido ou toda a vila poderá pagar o preço por seu sentimentalismo.



A Vila dos Listeiros

Por Felipe "PEP"

IX. Propriedade dos Harald

A margem do rio existe uma grande propriedade que se encontra abandonada. A mansão dos Harald, uma casa de férias para nobres da capital. A cidade se recorda desta casa como a mais rica e imponente da região. Um belo jardim, estátuas de marfim e refinadas carruagens indo e vindo. Era um local para recreação e reuniões de nobres da região.

Lorde Harald era um nobre da capital que passava o verão na propriedade com sua família. Nos últimos anos de vida envolveu-se em intrigas e conspirações políticas e outras pessoas frequentaram a propriedade também. Embora secreta, várias pessoas sabiam da conspiração. Nada foi feito por medo ou conivência.

Há 15 anos a propriedade foi incendiada misteriosamente e todos os conspiradores morreram. Especulou-se que a conspiração foi descoberta e silenciada, outros dizem que rituais macabros ocasionaram a tragédia,



mas somente uma pessoa sabe a verdade: o mordomo louco. A mansão está velha e desgastada pelo fogo, restando apenas destroços do glamour de outrora. Como muitos acreditam que fantasmas de traidores assombram o local de suas mortes, a casa é evitada pela população. Apenas o Mordomo louco Winterson se atreve a entrar no local.

Winterson visita a propriedade diariamente e muitas vezes dorme no local. Costuma varrer o quintal, regar as plantas e espantar animais e até pessoas. Ranzinza, o velho não fala com ninguém e ninguém fala com ele. Cafrios percorrem a espinha daqueles a quem ele dirige o olhar.

Boatos e rumores

- Dizem que o mordomo virou um zumbi.
- Também se fala de um suposto andar subterrâneo onde os nobres conspiravam

- Algumas pessoas juram ter notado luzes de velas e vozes macabras na casa

- Uma criança ficou catatônica após um tombo na casa, quando crianças invadiram o local por diversão.

- O mordomo era louco antes do incêndio

- Lorde Harald era envolvido com um culto a criaturas bizarras de outras dimensões

- As sombras parecem se mover sozinhas durante as noites de inverno

Por Bryan Son

X. As Cortesãs

Uma casa feita de madeira sendo a frente uma pequena varanda com uma porta corrediça. O primeiro cômodo é uma sala ampla, onde há várias almofadas para os visitantes se acomodarem, nada muito pomposo, mas com aspecto de fino.

Uma porta no canto dá acesso a parte íntima da casa, ao abri-la temos um corredor com as portas de dois quartos e de um banheiro e, no final, uma cozinha pequena e simples. Escondido de quem está na sala ou no corredor há um terceiro quarto, bem menor que os dois primeiros. Há uma horta simples, mas bem cuidada, nos fundos da casa.

A casa é habitada por três irmãs, as duas mais velhas são as cortesãs da

pequena vila e recebem nesta casa os homens da região. A mais nova não é prostituta, ajuda apenas quando algum cliente importante vem à casa, cantando. A mais velha, Ima, é uma cortesão de grande fama tendo vários clientes poderosos, o mais importante é Yamamoto Benki, um homem poderoso e arrogante. Benki deseja Ishi, a mais nova, tendo feito diversas ofertas pela menor, contudo as irmãs esperam um futuro melhor para a menina.

A Vila dos Listeiros

Personagens

-Ima, a irmã mais velha, é cortesão de renome na região, ela trouxe as irmãs para essa pequena vila, quando a mais nova tinha pouco mais de 1 ano de idade.

Somente ela e a do meio sabem o porquê as meninas chegaram nesta vila, sem pai nem mãe. É uma exímia espadachim e uma ladra de muita capacidade. Tem 27 anos de idade.



Ima

-Inuwaka, a irmã do meio, odeia ser cortesã, principalmente porque os homens preferem sua irmã mais velha e, só a escolhem quando a outra não está disponível, é menos nobre que a irmã mais velha e parece seduzida com a proposta de Benki por Ishi, tem 26 anos de idade.



Inuwaka

-Ishi, a irmã mais nova, tem aproximadamente 14 anos, é muito inteligente e é a irmã mais bonita das três, não quer seguir o caminho de ser cortesã, prefere o estudo das artes arcanas, tem uma voz perfeita.



Ishi

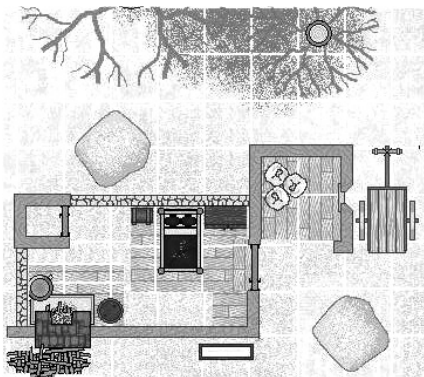
-Yamamoto Benki, é um guerreiro de renome, fez fama e fortuna com suas lutas, todos na região parecem respeitá-lo muito, contudo é um homem sem escrúpulos e faz de tudo para ter o que deseja.

Por Marcus Torres

XI. Cabana de Gultarr Sem Braço

Uma pequena construção parcialmente mobilhada de dois cômodos, o seu morador um ex-guerreiro que perdeu o braço direito em algum combate misterioso e retornou a sua antiga vila se tornando um recluso nas proximidades.

Poucos meses depois de Gultarr ter construído sua casa. Algo amedrontou os moradores da pequena vila imensamente, o aparecimento repentino nas proximidades da cabana de um imenso monumento de pedra de quase cinco metros de altura com cinco túmulos, o que chama atenção dos poucos que tem coragem de se aproximar: que não existe qualquer inscrição nas grandes lápides e que o ex-guerreiro parece não se incomodar com tal coisa tão perto dele.



A Vila dos Listeiros

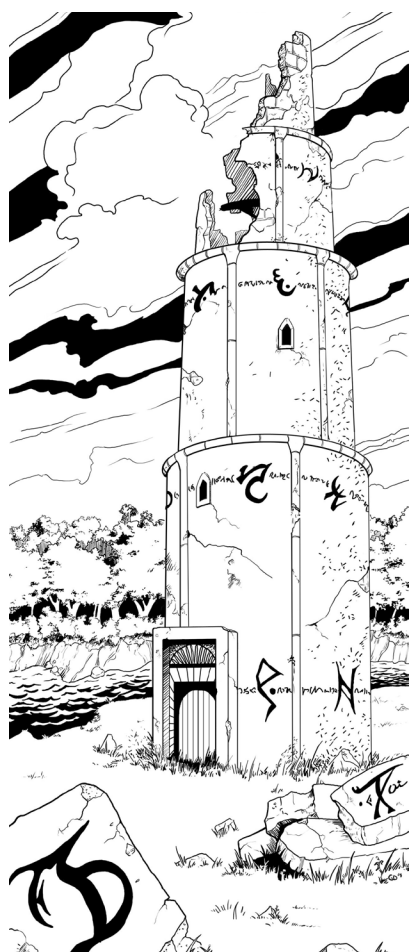
Por Igor Sartorato

XII. A Torre

Essa torre de três andares foi construída a tempos atrás como um posto de guarda avançado do reino. No entanto, poucos anos depois foi abandonada pelo exército ficando vazia por muito tempo.

Alguns anos um homem chegou à noite com 3 servos e instalou-se na torre. Para estranheza da população local, apesar do estranho homem ser visto freqüentemente, seus servos nunca saem da torre nem aparecem nas janelas. O estranho às vezes visita a cidade em busca de alguns suprimentos e diz ser um mago. Ele explica a ausência de seus servos dizendo que eles são estrangeiros que não falam a língua local, e que há muito serviço a ser feito em sua torre.

Em noites de lua nova é possível ver uma fraca e estranha luminosidade esverdeada contornando o topo da torre.



Por Rafael Beltrame

XIII. A Casa de Manfred, o Fazendeiro

O velho Manfred mora com seus 3 filhos, Manfrik, Mandorf e Manchuck, e todos trabalham plantando grãos na vila. Manfred teve três esposas, mas todas faleceram no parto. A quarta esposa, uma estrangeira de nome impronunciável (mas que atende por “Mis”) está grávida, e o velho fazendeiro mal pode esperar pelo novo rebento, apesar do temor de perder mais uma mulher.

Seus filhos fazem o trabalho duro, apesar de Mandorf não ter um braço, devido a um acidente com um machado. Mesmo assim, eles garantem que sempre tenha pão na vila, habilidade empregada pela geriátrica “Vovó Frida”, uma anciã que dizem ser mais velha que a maioria das árvores. Ela raramente é vista na vila, preferindo ficar em casa. O aroma dos pães é delicioso, e com certeza, rende dinheiro à família, que exporta para vilas vizinhas.



A Vila dos Listeiros

Por Carlos Rafael

XIV. Casa do Boticário

Essa casa de dois andares pertence a Wildus Alengrif, o boticário da vila (adaga de prata, fogo alquímico, frasco de ácido; CA 11, 4 pvs). Às terças e quintas não é possível achar Wildus em casa; e no restante da semana, ele só atenderá durante a parte da manhã e da tarde (serviço similar ao de alquimista, mas somente para poções de tratamento – Livro básico OD, p. 55) . Durante a noite, Wildus se tranca em sua residência e se recusa a atender quem bate em sua porta. Na mesa de trabalho do boticário é possível encontrar 201 p.o., 55 p.p. e 24 p.c., uma adaga de prata, 3 antídotos, 1 fogo alquímico e 2 frascos de ácido.

Sótão

O sótão é um lugar que Wildus nunca mostrará a ninguém, independente de sua insistência.

Nele, é encontrada uma gaiola fechada contendo uma criatura disforme semelhante a um rato gigante.

A criatura é frágil, e a presença de estranhos poderá acarretar em sua morte (resultado 1-2 num d4). Caso isso ocorra, Wildus caçará alucinadamente, de todas as formas possíveis, aqueles que arruinaram o “trabalho de sua vida”.



Por Rodrigo Campos

XV. O Moinho de Rivlat

A velha casa de pedra esquecida à beira do rio era o moinho de Rivlat, um bom e generoso fazendeiro que foi cruelmente assassinado anos atrás. O crime nunca foi desvendado, mas os anciões da vila lembram-se do outono em que Rivlat quase foi persuadido a vender seu modesto moinho à um bando de forasteiros que desapareceram tão misteriosamente quanto surgiram.



Como Rivlat não tinha parentes próximos, muitos aldeães estranharam quando surgiu um desconhecido sobrinho reivindicando a propriedade. Apesar das tentativas de impedi-lo, o jovem assumiu o controle do único moinho da vila – e o fechou.

Indignados, fazendeiros que outrora se serviam do moinho foram até lá em comitiva – e nunca voltaram. Quando o próximo grupo de aventureiros passou pela vila, foi convocado a ajudar e descobriu que a velha e gasta mó de pedra havia sido transformada em algum tipo de mecanismo – uma coisa grotesca de partes mal encaixadas, com uma imensa jóia azul escura encaixada no centro. Alegando ser um local de “magia negra”, o paladino do grupo lacrou o local e recomendou que ninguém mais entrasse naquele lugar profano.

Pela salvação de suas almas.

Por Aislan de Borba

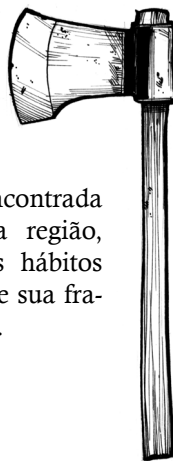
XVI. Casa de Ralf, o Lenhador

Nessa pequena e rústica casa construída de toras de madeira, mora a família de Ralf, o lenhador. Constituída de três cômodos: o quarto do casal, a cozinha e um segundo quarto menor, a casa de Ralf conta com uma charmosa e eficiente lareira sempre acesa, onde o bravo homem descansa após suas longas jornadas nas florestas próximas.



Ralf é um homem ruivo, alto com uma barba eternamente por fazer e traços brutos, mora com sua esposa Gerst e com seus filhos Brot, Kobb e sua filha Blumen.

Ralf passa o dia inteiro na floresta, de modo a ser sempre um dos mais preocupados com rumores sobre criaturas ou bandoleiros realizando ataques nesta região. Apesar de ser muito hábil ao machado, ele não irá oferecer habilidades como com-
batente ao grupo de aventureiros, no máximo os acompanhando e guiando pela floresta. Semanalmente pode ser encontrada pelas tabernas da região, onde mostra seus hábitos pouco civilizados e sua fraqueza pela cerveja.



Por Eduardo Soares

XVII. A Casa na Colina

A casa pertencia ao alquimista e astrônomo Thuras. Há alguns anos, depois de muitas reclamações de seus vizinhos sobre suas excentricidades (barulhos e cheiros estranhos vindos de sua casa) Thuras decidiu construir uma casa num local mais afastado da vila. O local escolhido foi o topo da colina no lado nordeste, perto da borda da floresta. A casa levou pouco mais de 8 meses para ser construída, a demora deveu-se principalmente por conta de um pedido inusitado: Thuras havia solicitado a construção de um porão, com chão de terra.

Quando a casa finalmente ficou pronta, Thuras sozinho empacotou todos os seus pertences em caixas lacradas e nenhum dos três rapazes que o ajudaram na mudança conseguiram ter idéia de seu conteúdo. Ao fim de dois dias, sua mudança estava terminada.

O clima de tranqüilidade e alívio trazido pela saída do incômodo vizinho durou cerca de 3 meses. Foi nessa época em que começaram os estranhos barulhos vindos da colina. Todo mês durante o período de lua cheia, ouvia-se um barulho alto, por vezes ritmado, de trabalho pesado sendo



A Vila dos Listeiros

feito. A sensação da população é que havia dezenas de homens trabalhando dentro da casa. Quando questionado, nas vezes em que necessitava ir ao centro da vila para a compra de víveres e materiais diversos, dizia que o barulho era parte de um equipamento que estava desenvolvendo.

Aos poucos, com o passar do tempo, o barulho foi diminuindo até cessar completamente. Os que se aventuravam a chegar perto da casa em noite de lua cheia reportavam que ela estava sempre em escuridão total e que o barulho ainda era bastante perceptível de perto, e além disso, toda a região ficava tomada por um odor abominável. Então, aproximadamente após dois anos da mudança, todo barulho cessou, e finalmente pareceu que a vila não seria mais perturbada pelas excentricidades do velho alquimista.

Pelo menos isso foi o que haviam pensado os moradores, até uma fatídica noite estrelada de lua cheia. Em questão de minutos o céu ficou completamente tomado por nuvens negras e uma violenta tempestade de raios começou, causando pequenos incêndios na floresta e danificando casas na vila. Alguns moradores disseram que viram mais de dez raios caindo na casa da colina. Outros afirmaram ver um fecho de luz de cores sinistras circundando toda a casa. No dia seguinte, os moradores fizeram uma varredura em toda a vila para verificar os estragos. Apesar do protesto de muitos, um grupo foi enviado

para verificar se estava tudo bem com Thuras, mas não obtiveram nenhuma resposta do morador. A casa parecia intacta por fora.

Cinco dias após a tempestade, ninguém na cidade havia tido notícias do alquimista. Numa rápida reunião, os moradores decidiram enviar outro grupo, com ordens de arrombar a porta caso não fossem atendidos. E foi o que aconteceu. Mas ao contrário do que esperavam, não encontraram nada de espantoso no local. Ou melhor, espantoso foi o fato da casa ter somente uma cama, uma mesa e um fogareiro. O porão estava completamente vazio. Nenhuma das grandes caixas da mudança foi encontrada. Nem Thuras.

Cerca de vinte dias depois do ocorrido, a casa foi alugada pelo prefeito para um casal recém chegado a vila. Nada do incidente foi comentado com o casal, pois o prefeito receava que isso pudesse acabar com o negócio (que renderia um bom soldo para a prefeitura).

Tudo parecia correr bem, até que a próxima lua cheia chegou. Ninguém sabe ao certo o que ocorreu. Na cidade ouviram-se os barulhos vindos da casa, aquele cheiro abominável e os gritos do casal. Os moradores mais próximos da colina chegaram a tempo de ver somente o casal pulando por

uma das janelas, gritando e correndo em direção da floresta. Eles foram encontrados dois dias depois, mortos, um agarrado ao outro.

Desde então, ninguém se aproxima mais da casa, pois apesar de não terem encontrado nada em seu interior, todos temem o horror oculto sob a colina, que vem com a lua cheia...

Para os Mestres

- Existe um complexo de masmorras embaixo da casa. Sua entrada se dá por uma porta secreta no chão do porão. Essa porta se abre automaticamente toda lua cheia.

- A porta pode ser aberta sem esforço, caso sua maçaneta mágica seja encontrada (um feito razoavelmente difícil).

- O complexo foi criado por uma horda de trabalhadores mortos-vivos. É provável que Thuras tenha feito algum pacto com uma entidade demoníaca para conseguir ajuda com seu projeto.

- Thuras hoje perambula pelas masmorras, como um Espectro. Ele foi traído pela entidade que o estava usando para criar um portal para acessar o plano terreno. Após concluído o portal, a entidade sugou toda sua energia e o transformou.

- Caso seja vencido, Thuras fornecerá informações sobre como destruir o

portal e acabar com os planos da entidade que o traiu.

- Não é possível negociar com Thuras, pois sua vontade está completamente submetida à entidade maligna. Ele só conversará com os jogadores se for derrotado.

- A masmorra tem um portal para o plano negativo.

- Existem vários servos mortos-vivos da entidade presentes na masmorra.

- Eventualmente o portal estará grande e estável o suficiente para as hordas do plano negativo atravessá-lo em massa! Quando isso ocorrer ninguém na região estará a salvo!



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