

Uma Aventura Curta para Quatro a Seis Personagens Jogadores de 1º nível

Por Miguel Duran



A FEBRE ESCARLATE

INTRODUÇÃO

Uma doença surgiu na simples comunidade de mineiros de Passagem de Duvik, envenenando seus poços e destruindo seus corpos. Com a pestilência deixando os homens mais fortes da guarda da cidade próximos da morte, o fardo de descer as minas e purgar as nascentes de água de qualquer mal que estiver lá cai sobre um intrépido grupo de aventureiros. Poderão esses nobres heróis superar as profundezas de Passagem de Duvik, ou eles também irão perecer diante do perigo da *Febre Escarlata*?

A *Febre Escarlata* é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS desenvolvida para um grupo de quatro a seis personagens de 1º nível. O Mestre deve se sentir livre para ajustar a aventura como necessário para acomodar grupos não muito longe disso. Entretanto, dando níveis baixos para os habitantes das minas de Passagem de Duvik, deve se notar que grupos consistindo num total de 20 níveis podem encontrar desafios insatisfatórios na *Febre Escarlata*.

PREPARAÇÃO

Como Mestre você precisará de uma cópia do *Livro do Jogador* para esta aventura. Possuir o *Livro do Mestre* e o *Livro dos*

Monstros com certeza irá aumentar sua habilidade para apresentar este material, mas eles não são necessários para usar este módulo.

Os textos que aparecem nas caixas hachuradas são informações para o jogador, e podem ser lidas em voz alta ou parafraseadas quando apropriado. As estatísticas dos Monstros e PDMs são apresentadas a cada encontro de forma abreviada.

PASSAGEM DE DUVIK: UMA HISTÓRIA

Passagem de Duvik é uma pequena cidade situada em um dos pequenos vales que cruzam as Montanhas Serpente Enrolada. Ela tem sido por muito tempo um ponto de parada para viajantes e aventureiros procurando descansar membros doloridos e afogar memórias ruins dentro de seus portões. Além disso, ela também ganhou atenção recentemente como uma potencial força na área de comércio, devido a descoberta de substanciais depósitos de prata enterrados nas montanhas próximas. Nos últimos três anos, os homens de Passagem de Duvik têm escavado a área procurando por riquezas. Pessoas fisicamente aptas das vilas vizinhas afluíram, esperando emprestar sua força para as minas e compartilhar um pouco do prêmio.

Esperança e dedicação se transformaram em desespero e

CRÉDITOS ADICIONAIS

Edição: Sue Cook

Desenvolvimento Web: Mark Jindra

Design Gráfico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Agradecimentos Especiais: Ed Sark

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: Daniel Bartolomei

Revisão: Ivan Lira

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Cartografia e Colorização: Enrico Tomasetti

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DUNGEON MASTER e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, pro-

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

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

www.wizards.com/dnd

www.ultimosdias.tk



potencial ruína com o advento da Febre Escarlata a quatro meses atrás. Ela começou quieta o suficiente, com os mineiros retornando para casa de seu trabalho ao cair da noite queixando-se de dores e uma sede insuportável. Logo depois, os animais da cidade foram dizimados por uma doença desconhecida e sua safra começou a definhar. Os anciões de Passagem de Duvik declararam que o poço d'água havia sido afetado por uma doença desconhecida, mas então a Febre Escarlata já havia começado a reclamar os mais jovens e mais fracos. Para piorar, os últimos homens que permaneciam fortes o suficientes para retirar as riquezas da mina caíram perante um ataque selvagem conduzido por um bando de guerra de kobolds a quinze dias atrás. Este fato não é de conhecimento dos habitantes da cidade, que continuam a espera do retorno de seus filhos e maridos perdidos, enquanto rezam por um fim para a doença que continua a espalhar pelos seus lares.

Enquanto os kobolds clamavam a conquista da mina de seus inimigos humanos, eles também caíram perante a Febre Escarlata. Eles já começaram a sofrer perdas de sua destruição. A fonte da doença é Jakk do clã Garra Despedaçante, um orc shaman que procura vingança contra as pessoas de Passagem de Duvik por um antigo erro. Foi há dez anos atrás que Jakk viu sua tribo ser morta pelos humanos do vale. O jovem Jakk foi um dos poucos de seu clã a sobreviver à tentativa da milícia de Passagem de erradicar a ameaça que ficava nas montanhas acima.

Assim que os anos se passaram, Jakk devotou sua vida a observar os homens de Passagem de Duvik e seu empenho enquanto preparava sua vingança. Suas rezas para Gruumsh Caolho deu a ele determinação enquanto observava "os fracos" roubarem as riquezas que deveriam ter sido de seu clã. Depois de o deus revelar a ele os segredos da Febre Escarlata, Jakk usou seu recém descoberto poder para infectar as nascentes que alimentavam os poços da cidade bem como as outras criaturas residentes das minas. Ele tem observado das sombras enquanto seu plano se realizava.

Mas ainda não aconteceu tudo como planejado. Gruumsh, sendo uma divindade cruel que valoriza a força acima de todas as coisas, decidiu testar seu discípulo. Jakk também contraiu a Febre Escarlata e, a despeito de suas preces, não conseguiu escapar de suas garras. Embora ele esteja próximo da morte, o shaman não irá descansar até todas as pessoas do vale sucumbirem. Ele mantém seu acampamento nas nascentes de água embaixo da terra, continuando a reforçar sua corrupção e esperando uma tentativa de libertar Passagem de Duvik de sua posse. É neste ponto da história que entram os aventureiros.

DAS COISAS POR VIR

A narrativa básica e a ação posterior da aventura são diretas. Os personagens jogadores podem explorar as extensões superiores das minas e encontrar os kobolds e ratos infectados esperando por eles lá. Os kobolds estão particularmente num estado de espírito paranóico. Temendo uma retaliação dos humanos da cidade abaixo e sabendo que alguma forma de criatura poderosa fixou residência nas profundezas da mina, já os puseram em desgraça facilmente. A recente descoberta de que eles também estão morrendo de uma misteriosa doença não fez nada além de aumentar sua moral. Sendo particularmente criaturas soturnas para começar, os kobolds decidiram

escavar em direção na enorme fonte de riquezas em que eles tropeçaram e esperam por um milagre. Eles prepararam um número de armadilhas para se protegerem contra qualquer ameaça potencial de dentro ou de fora.

Os aventureiros irão, com sorte, passar pelos kobolds e sua armadilhas e descer até o local onde há a geração da Febre Escarlata e a nascente d'água que jaz além. É lá que eles irão enfrentar primeiro os servidores mortos-vivos que Jakk colocou para guardar seu projeto e então o próprio Jakk já enfraquecido. Com a morte de Jakk e a subsequente purificação da área de geração da Febre, os problemas das pessoas de Passagem de Duvik irão ter um fim. É claro, assumindo que os aventureiros não sucumbam primeiro à Febre Escarlata eles mesmos.

A FEBRE ESCARLATE

A Febre Escarlata é uma doença que se espalha pelo contato. Embora geralmente seja transmitida por ratos ou insetos, Jakk tem, por virtude de sua magia divina, conseguido contaminar as nascentes que alimentam os poços de Passagem de Duvik. A Febre possui uma expectativa de vida muito curta, geralmente requerendo que um indivíduo seja exposto repetidamente a ela antes que cause sérios danos. Seus sintomas incluem febre, dores musculares abrasadoras, fechamento da garganta e possível choque, fadiga e potencial morte.

Para os propósitos dessa aventura, qualquer momento em que um PJ entre em contato com um monstro ou item que esteja contaminado, ele ou ela deve fazer imediatamente um teste de resistência de Fortitude (CD 13). Um sucesso indica que o personagem conseguiu evitar a infecção, embora repetidos ou contínuos contatos em rodadas subsequentes devem resultar em novos testes de resistência. Falhar no teste de resistência resulta em infecção.

No caso de infecção, nada acontece nas primeiras 24 horas depois de uma falha no teste de resistência. Este é o período de incubação da Febre Escarlata. Depois que 24 horas tiverem se passado, o aventureiro infectado (e agora *contagioso*) sofre uma perda temporária de 1d4 pontos de Constituição. Uma vez por dia depois disso, ele ou ela deve fazer um bem sucedido teste de resistência de Fortitude para evitar a perda de mais pontos de Constituição (à mesma taxa de 1d4 pontos temporários por dia). Dois testes de resistência bem sucedidos, em seguida, indica que o personagem conseguiu superar a doença, embora ela possa ser contraída mais uma vez pelo contato com um objeto ou indivíduo infectado. Um personagem que tiver sua Constituição reduzida a 0 morre. Não existem meios conhecidos de escapar da Febre, além de esperar com sucesso pelo fim da doença ou recebendo os benefícios da magia *remover doença*.

Para mais detalhes sobre a doença, consulte o Livro do Mestre.

COMEÇANDO

A forma mais óbvia de conduzir o grupo para a aventura é o apelo de ajuda dos moradores de Passagem de Duvik que estão em apuros. Dada a significativa posição geográfica e agora industrial do vale onde fica Passagem de Duvik, qualquer aventureiro cruzando as montanhas poderia cruzar a cidade e ficar sabendo de seu dilema. Entretanto, se um mero pensamento

de ajudar os desafortunados moradores não foi suficiente para chamar a atenção do seu grupo de personagens, outros possíveis ganchos incluem o seguinte:

- Os PJs são contratados por um rico mercador de uma cidade vizinha que procura por seu filho rebelde. O rapaz deixou as minas de Passagem de Duvik com a esperança de financiar sua própria empresa de escavação lá e não se tem notícias dele desde o mês passado.

- Os aventureiros encontram refugiados das minas na estrada. Eles contam a história de uma caverna cheia de riquezas brilhantes que carregam uma poderosa maldição. Sendo meros camponeses sem entendimento sobre tais coisas, os refugiados estão certos de que os aventureiros estão aptos a descobrir a fonte de maldade da caverna e por um fim nela.

- Um dos PJs possui um parente ou amigo em Passagem de Duvik que está infectado com a Febre e está prestes a morrer. Apenas se aventurando nas minas e as limpando os aventureiros podem salvá-lo.

Passagem de Duvik (cidade pequena): convencional; Tend. NB; limite de 1200 PO; reservas de 50.000 PO; População 1540; Mista (humanos 92%, halflings 5%, anões 2%, outras raças 1%).

Autoridades: Prefeito Cristofar Sendars, humano Ari5.

Personagens Importantes: Arianna Tungstan (esposa do chefe dos mineiros), humana Plb2; Stefan Doverspeak (mercador influente e financiador dos mineiros), humano Esp6; Padre Samuel (clérigo e curandeiro da cidade), meio-elfo Clr3.

Outros: Guardas da cidade, Com2 (15); Esp4 (19); Esp2 (51); Ldr1 (2); Clr1 (1); Plb1 (1449).

AS MINAS DE PASSAGEM DE DUVIK (VEJA O MAPA NA PÁGINA 10)

ÁREA 1: NA ENTRADA

A aventura começa com os personagens jogadores diante do lado de fora da única entrada para a mina cavernosa. Comece lendo em voz alta ou parafraseando o seguinte para os jogadores:

Uma brisa fria desce dos picos da Montanha Serpente Enrolada enquanto vocês contemplam a entrada para as cavernas. O chão coberto de neve está cheio de ferramentas, picaretas e pás, muitas das quais sobressaindo dos montes de neve. Um único corredor escuro conduz às profundezas da mina à frente. O caminho de terra abaixo, que possui estruturas de suporte de madeira, está coberto com escombros de pedra, uns pedaços ocasionalmente brilham com o menor pedaço de minério. Nenhuma luz lança-se para fora do túnel. Tochas queimadas estão espalhadas pelo chão, seus suportes quebrados nas paredes do túnel. Atrás de vocês, a estrada gasta conduz através dos precipícios para o vale abaixo. Além do suave assobio do vento, um completo silêncio preenche a abertura nas montanhas.

O túnel possui 4,5 m de largura e 3 m de altura. Um teste

bem sucedido de Observar (CD 15) revela que os suportes de madeira do túnel estão lascados e despedaçados, como se tivessem sido danificados em uma recente batalha. Outro exame feito com uma fonte de luz revela que elas também estão manchadas com sangue. Descontando as picaretas e pás, não há nada de valor neste local. O túnel da mina conduz para o norte para dentro da montanha e inclina-se para baixo gradualmente. Ele estende-se por 36 m para dentro da escuridão antes de se abrir na Área 2. Como não há nenhuma fonte de luz no túnel, aventureiros sem visão no escuro que desejam prosseguir devem possuir alguma fonte de iluminação.

Os kobolds dentro da mina mataram as últimas pessoas da cidade que tentaram escapar por aqui. Eles saquearam os corpos e os esconderam na Área 5a. Os corpos foram então roubados por Jakk para outros usos na Área 6.

ÁREA 2: A RECEPÇÃO (NE 1)

O túnel se abre em uma câmara pequena e aproximadamente regular. Pedacos espalhados de minério de prata cercam um par de carroças de madeira. A parte de baixo do que aparenta ser um corpo humano se sobressai debaixo de uma das carroças. E não mostra nenhum sinal de movimento. Sangue seco mancha a parede norte em vários locais. Saídas conduzem para o oeste e leste.

A câmara possui 7,5 m de largura por 7,5 de comprimento. Quando a mina estava funcionando, este local servia como área comum para seleção, pesagem, catalogação e despacho de minério. Quando os kobolds invadiram, ela foi usada como ponto final de reunião para os mineiros, os poucos que conseguiram fugir do combate resultante foram abatidos na entrada da mina. Os defensores que restaram morreram aqui. As lanternas que uma vez estiveram penduradas aqui como fontes de iluminação foram esmagadas contra o solo e não possuem mais utilidade. A menos que os PJs possuam sua própria fonte de luz, esta sala está escura.

A saída oeste é um túnel de 9 m de comprimento que conduz à Área 3. A saída leste é uma rampa gradual que conduz para baixo cerca de 18 m antes de se abrir na mina central na Área 5.

O corpo deixado debaixo da carroça da mina serve como uma **Armadilha** para quaisquer aventureiros intrometidos que o perturbem ou a carroça que jaz acima. O minério encontrado ao redor do corpo serve como **Tesouro**. O corpo tem permanecido intocado nesta área por cerca de uma semana e não é mais *contagioso*.

O corpo é do engenheiro chefe dos mineiros, Jacen Tungstan; membros do grupo que tenham pesquisado as minas de Passagem de Duvik podem reconhecê-lo. Ele obviamente foi vítima de um jogo sujo, tendo sofrido muitos ferimentos perfurantes no peito e no pescoço. Um teste bem sucedido de Cura (CD 15) revela que Tungstan possuiu sintomas parecidos com aqueles da Febre e que ele está morto a cerca de duas semanas. O teste também revela que há um número de virotes de besta quebrados nos ferimentos pelos quais aparentemente Jacen morreu.

Armadilha: A carroça ao qual o corpo está preso está equipada com uma linha presa a uma pedra trovão escondida no teto acima. Qualquer um que mexa na carroça, tanto a virando quanto arrastando o corpo de debaixo dela, irá

arrebentar a linha e derrubar a pedra trovão para se quebrar no chão. Qualquer um dentro de 3 m da carroça será afetado pelo estouro resultante. Personagens afetados pela pedra trovão recuperam-se da surdez depois de uma hora.

✦ **Armadilha de Pedra Trovão:** ND 1; Ataque sônico que ensurdece todos dentro de um raio de 3 m; teste de Fortitude (CD 15) evita; Veja página 114 do Livro do Jogador para os efeitos da surdez; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20).

Tesouro: Os pedaços de minério de prata podem ser soltos e valem 200 PO. Um personagem com as perícias Avaliação ou Profissão: Mineiro, podem avaliar o seu valor (CD 15). Além disso, se os PJs descobrirem e desarmarem a armadilha de pedra trovão acima, eles podem pegar a pedra como tesouro também.

Continuidade: Se os PJs ativarem a armadilha de pedra trovão, os kobolds nas Áreas 3 e 5 serão alertados de sua presença. Eles farão as preparações apropriadas descritas nestas áreas.

ÁREA 3: O REFEITÓRIO (NE 1 ½)

Uma porta de madeira fechada serve como entrada para o refeitório. Outrora foi o local de refeições da mina, esta área agora foi feita de posto de observação para o bando de guerra kobold. Uma vez que os PJs abram a porta (ela não está trancada) e entrem na sala, leia a seguinte descrição em voz alta:

Esta sala larga e quadrada abriga quatro longas mesas de madeira, cada uma com um banco de cada lado. Em cima das mesas estão um número de tigelas de madeira e talheres. No canto sudeste da sala, um pequeno caldeirão fumeja sobre um fogão cravado no chão. Um cheiro pungente está suspenso no ar.

O cozido dentro do caldeirão e das tigelas de madeira é uma mistura particularmente asquerosa, feita de algumas das comidas estragadas do armazém na Área 4 e misturados com pedaços de carne dos ratos que os kobolds caçaram nas minas. Se o cheiro repugnante do cozido combinado com a incapacidade de se identificar seu conteúdo não desencorajar os personagens jogadores de experimentá-lo, é necessário mencionar que o cozido, devido seus conteúdos doentes, é *contagioso*.

As únicas duas saídas desta sala são a porta a leste que conduz à Área 2 e o corredor que conduz ao norte por 6 m até a Área 4. Como no caso da Área 2, as lanternas nesta sala estão quebradas e a única fonte de luz aqui é o brilho suave emanado pelas brasas que queimam no fogão.

Se os PJs ainda não tiverem alertado sobre sua presença, tanto desarmando a armadilha na Área 2 ou sendo particularmente barulhentos em seu caminho para a Área 3 (i.e. descendo o corredor vestindo uma armadura completa, conversando alto, conjurando uma magia do lado de fora da porta, etc.), eles irão encontrar um grande número de **Criaturas** aqui.

Criaturas: Nove kobolds se posicionaram nesta sala. Se os PJs forem barulhentos no corredor entre as Áreas 2 e 3, faça um teste de Ouvir (CD 11) para os kobolds para determinar se eles foram alertados. Se forem bem sucedidos cinco kobolds irão usar Furtividade, voltando para a Área 4 para preparar uma emboscada enquanto os outros permanecem para atrasar o progresso dos aventureiros. A mesma coisa irá acontecer se

os PJs ativarem a armadilha de pedra trovão na Área 2, somente não havendo necessidade de um teste de Ouvir, nem os kobolds irão usar Furtividade para alcançar a Área 3 sem chamar a atenção.

Por outro lado, se os PJs conseguirem alcançar a porta para a área 3 sem alertar os kobolds de sua presença, eles podem fazer um teste de Ouvir (CD 11). Um sucesso indica que eles podem ouvir os latidos dos kobolds do outro lado da porta enquanto eles comem e conversam entre si. Possuir conhecimento da língua Dracônica ou grande experiência em combater kobolds permite aos aventureiros identificar as vozes que ouvem. Se o grupo possuir a habilidade de compreender a conversa dos kobolds e gastarem um tempo para ouvir sobre o que eles estão conversando, eles podem ganhar as seguintes e interessantes informações:

- Os kobolds estão muito nervosos e gostariam de deixar as minas o mais rápido possível. Infelizmente, seu comandante determinou que eles devem permanecer por mais um tempo.

- Algum tipo de criatura tem roubado os mortos de seu acampamento enquanto eles dormem. A maioria dos humanos já foram roubados e até mesmo alguns cadáveres de kobolds se perderam.

- Deve haver alguma maldição nesta mina. Metade do seu bando já morreu de estranhas febres ou de uma tosse horrível.

✦ **Kobolds (9):** ND 1/6; humanóide Pequeno; DV ½d8 -1 (1, 2, 3, 1, 1, 1, 3, 1, 2 PV); Inic. +1 (Des); Desl.: 9 m; CA 15 (surpresa 14, toque 11); Ataque corpo a corpo: meia-lança -1 (dano:1d6-2), ou à distância: besta leve +2 (dano:1d8); QE Invisibilidade 18 m, sensibilidade à luz, contagioso; Tend. LM; TR Fort -1, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Con 8, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Ofício (armadilheiro) +2, Esconder-se +8, Ouvir +2, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2; Prontidão.

Qualidades Especiais: Sensibilidade à Luz – Kobolds sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque debaixo da luz do sol ou dentro do raio da magia luz do dia. Contagioso – Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

Táticas: Se os kobolds ouvirem os personagens jogadores no túnel conectando as Áreas 2 e 3, eles irão mover-se para o outro lado da mesa para o lado mais distante da entrada e usá-la como barricada, ganhando meia cobertura (bônus de +4 na CA, bônus de +2 nos testes de resistência de Reflexo). Eles irão preparar suas bestas e atirar em qualquer um que entrar na sala vindo da Área 2. eles entrarão em combate apenas quando os heróis partirem para cima deles.

De outra forma, se os kobolds não estiverem preparados para a entrada dos personagens jogadores, eles serão forçados a entrar em combate corpo a corpo devido à perda de tempo para carregar e preparar suas bestas. Neste enredo, os kobolds enfrentam seus oponentes, esperando tirar o máximo de si, diminuindo seu número. Eles tentam flanquear os PJs quando possível.

É altamente improvável que os kobolds desta sala, dados seu estado de desespero e as ordens de seu líder, estejam abertos a

qualquer forma de negociação.

Tesouro: Cada kobold possui 11 PO com em sua bolsa presa ao cinto. Além disso, o terceiro kobold carrega uma bonita ametista oval e uma pequena chave de ferro em sua bolsa. A ametista foi uma recompensa dada pelo líder do bando para o líder de desta área por ser particularmente sanguinário na eliminação dos mineiros. Ela possui valor de 150 PO. A pequena chave de ferro abre a porta para a Área 4.

ÁREA 4: A DESPENSA (NE 3, POTENCIAL NE 4)

Uma porta de madeira fechada barra a entrada para a Área 4. Se os kobolds da Área 3 tiverem recuado para aqui para preparar uma emboscada, a porta estará trancada. Com um teste bem sucedido de Abrir Fechaduras (CD 25), personagens jogadores podem abri-la sem uma chave. De outra forma, consulte as estatísticas da porta abaixo para determinar a dificuldade para se derrubá-la.

❖ **Porta de madeira:** 2,5 cm de espessura; dureza 5; 10 pv; CA 5; CD 13 para Quebrar.

Note que a porta estará destrancada se os kobolds da Área 3 não recuarem para esta área. Uma vez que os PJs entrem na sala, leio o seguinte em voz alta:

Esta sala longa e estreita possui fileiras de estantes carregadas de alimentos e outros suprimentos. Pesados sacos de estopa estão empilhados até o teto no canto oposto da câmara. Uns poucos foram rasgados, espalhando aveia e farinha pelo chão. Muitos barris estão agrupados próximos à parede norte.

Como nas salas anteriores, não há fonte de luz presente aqui. A sala possui 18 m de comprimento por 4,5 m de largura, com as estantes restringindo relativamente para uma largura de 3 m. Há um número de **Criaturas** escondidas na sala, bem como uma **Armadilha** simples que pode ser ativada somente de trás dos seis barris na parede norte. As estantes possuem alguns bens de valor, mas o **Tesouro** real está dentro do Barril 5. Não há outra saída desta sala além da porta sul.

Se os kobolds da Área 3 tiverem recuado para esta sala, eles estarão escondidos atrás dos barris com sua bestas armadas, ganhando um bônus de +4 na CA, +2 no teste de resistência de Reflexos enquanto mantiverem a cobertura. Quando o grupo atravessarem a porta, um kobold irá disparar a **Armadilha** enquanto os outros irão disparar uma salva de virotes através da sala. Note que a largura da sala torna difícil uma aproximação por parte do grupo, existindo espaço suficiente para apenas duas pessoas progredirem lado a lado ao mesmo tempo. PJs podem tomar cobertura atrás das estantes se a situação piorar.

Armadilha: Muitos sacos de farinha estão presos ao teto por uma rede de cordas. O interior dos sacos está cheio de arame farpado, que estão por sua vez conectados a uma única corda presa ao grupo de barris na parede norte. Qualquer um que perder um tempo para fazer um teste de Procurar na sala terá quase certeza de descobrir a armadilha contra invasores (CD 15). Uma vez que seja notada, nenhum teste é necessário para desarmá-la, assumindo que os PJs tenham acesso à corda conectada aos barris (i. e. se não estiverem lidando com um kobold dentro da sala).

Uma vez que a armadilha seja disparada, a corda derruba os sacos de farinha abertos, espalhando o seu conteúdo pela sala. A farinha se espalha pela maioria da área sul da sala, cerca de 12 m, obscurecendo temporariamente a visão de qualquer um que estiver na área. Para as duas primeiras rodadas depois da ativação da armadilha, qualquer um que estiver em seu raio possui 20% de chance de errar um ataque, como se seus inimigos estiverem com meia cobertura. Na terceira e quarta rodadas, a chance de erro cai para 10%, assim que a nuvem de farinha começar a baixar. Na quinta rodada a nuvem baixa completamente e os ataques acontecem como normalmente.

✦ **Nuvem de Farinha:** ND 1; alcance de 12 x 3 m; confere 20% de chance de erro para todos em seu alcance por 2 rodadas seguido por 10% de erro por mais 2 rodadas; ficar fora do alcance nega o efeito; Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (N/A).

Criaturas: Dois conjuntos de criaturas esperam nesta sala. Os Barris 2 e 5 estão cheios de ratos (quatro cada). Eles não irão se aventurar fora dos barris a menos que sejam perturbados de alguma forma, seja por quebrarem os barris, esvaziando o seu conteúdo, tombando-os, etc. Qualquer uma dessas ocorrências irá provocar um ataque dos ratos enlouquecidos, que estão sofrendo do efeito da Febre (sendo, então, *contagiosos*) e estando famintos.

Mais imediatamente perigoso é o arminho atroz escondido na pilha de sacos no canto sudoeste da sala. Ele irá esperar até que o grupo gaste duas rodadas na sala, avaliando-os e preparando-se para saltar. Na terceira rodada, ele irá pular no personagem mais próximo. PJs podem Observar o arminho atroz com um teste resistido bem sucedido contra o Esconder-se do arminho atroz. O arminho atroz chegou aqui com os kobolds e não irá atacar os seus mestres. Ele também é *contagioso*.

✦ **Arminho atroz:** ND 2; animal Médio (1,5 m de comprimento); DV 3d8; 12 pv; Ini. +4 (Des); Desl.: 12 m; CA 16 (surpresa 12, toque 14); Ataque corpo a corpo: mordida +6 (dano:1d6+3); AE Adesão, drenar sangue; QE Faro, contagioso. Tend. N; TR Fort +1, Ref +7, Von +4; For 14, Des 19, Con 6, Int 2, Sab 12, Car 11.

Perícias e Talentos: Esconder-se +9, Furtividade +10, Observar +5; Acuidade com Arma (mordida).

Ataques Especiais: Adesão – Um arminho atroz que atinja um oponente com sua mordida poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima. Um arminho atroz nessa situação perde seu bônus de Destreza na CA, que passa a ser CA 12. Drenar Sangue – Um arminho atroz drena 2d4 pontos de dano temporário na Constituição a cada rodada que consiga ficar grudado no corpo da vítima.

Qualidades Especiais: Faro – Detecta inimigos pelo cheiro (veja o *Livro do Mestre* para mais detalhes). *Contagioso* - Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

✦ **Ratos (8):** ND 1; animal Miúdo; DV ¼d8-1; 1 pv cada; Ini. +2 (Des); Desl.: 4,5 m, escalar 4,5 m; CA 14 (surpresa 12, toque 12); Ataque corpo a corpo: mordida +4 (dano:1d3-4); QE Faro, contagioso; Tend. N; TR Fort +1, Ref +4, Von +1; For 2, Des 15, Con 8, Int 2, Sab 12, Car 2.

Perícias e Talentos: Escalar +12, Esconder-se +18, Furtividade

+10; Acuidade com Arma (mordida).

Qualidades Especiais: Faro – Detecta inimigos pelo cheiro (veja o *Livro do Mestre* para mais detalhes). *Contagioso* - Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

Tesouro: As estantes contêm muito pouco de valor. Elas estão carregadas de comida de baixa qualidade, a maioria contaminada devido à presença dos ratos e kobolds, e alguns utensílios domésticos. Os seis barris, entretanto, contêm alguns bens de valor. No caso de um dos barris ser atingido por um ataque, todos os outros seguem as mesmas estatísticas.

Barris de Madeira: 2,5 cm de espessura; dureza 5; 2 pv; CA 5, CD 16 para Quebrar.

Barril 1: Um barril de um vinho de alta qualidade. Embora atualmente *contagioso*, o vinho pode eventualmente se tornar bom de novo, se os aventureiros derrotarem Jakk e dar fim a Febre. O vinho era um presente extravagante de um mercador para os mineiros de Passagem de Duvik, na esperança de ter um favor em débito quando a cidade se tornar uma potência na produção de prata. Ele ainda está cheio porque tanto os mineiros quanto os kobolds ainda não provaram seu sabor. O barril irá valer 200 PO se vendido ao final da missão.

Barril 2: Cheio de pedaços de carne seca *contaminada* (e ratos), este barril não contém nada de valor.

Barril 3: Este barril estoca óleo para lamparina, normalmente usado nas lanternas das minas. Ele é, claro, altamente inflamável. Se seu conteúdo for exposto ao fogo, irá resultar numa explosão semelhante ao do fogo grego, com a exceção de possuir 6 m de espirro (ao invés de 3 m).

Barril 4: Meia quantidade de uma cerveja forte (e *contaminada*). Aparentemente este tipo de bebida era mais do gosto dos mineiros do que o vinho do Barril 1.

Barril 5: Cheio com os restos de algumas rodelas de queijo um pouco *contaminados* e ratos que os tem consumido empenhadamente. Um teste bem sucedido de Procurar (CD 15) revela que o fundo do barril é de fato, falsa, escondendo um compartimento secreto. Dentro do compartimento está uma bolsa de tecido contendo uma pedra da lua (50 PO), um broche de ouro com uma jade incrustada (250 PO) e três pedaços de ágata musgo (valendo 10 PO cada). Além disso, a bolsa contém 24 PO e um frasco com uma *poção de invisibilidade*. O esconderijo de um dos mineiros que desfrutava de uma ocupação secundária e de menor reputação, este tesouro foi deixado para trás com a sua morte.

Barril 6: Contém sal para uso como tempero e para conservação dos alimentos.

ÁREA 5: RAMPAS E ESCADAS (NE 4)

Quando o grupo descer 12 m na rampa que conduz até a Área 2, a inclinação se torna mais íngreme. Uma suave luminosidade azul brilha na distância mais adiante na rampa onde, 6 m depois, o túnel se abre em uma enorme caverna. O túnel

também se estreita aqui para uma largura de 3 m. qualquer anão no grupo recebe automaticamente um teste de Procurar (CD 20) no ponto onde o túnel se inclina para determinar se eles notam a **Armadilha** de pedra 3 m adiante.

Uma vez que o grupo chegue na caverna, leia o seguinte para os jogadores:

Esta caverna enorme se estende para cima até pelo menos 30 m, subindo alto para dentro das entranhas da montanha. Liqueus azul-esverdeados sobem pelas paredes ásperas e nas estalagmites do tamanho de um homem se projetam do solo nesta área, sua fraca luz brilha e então diminui novamente em poucos segundos. A iluminação ocasionalmente reflete pequenos grãos prateados, que brilham na face da grande parede oeste da caverna. Muitos cabos estão pendurados na beirada de um largo vazio na parede. O buraco penetra a face oeste da caverna e começa a cerca de 6 m de onde vocês estão. O ar aqui é mais frio e úmido.

Esta foi um dia a área central da mina dos trabalhadores de Passagem de Duvik. Os cabos pendurados na beirada do buraco eram usados para alçar os mineiros para os depósitos mais ricos de prata da caverna. Eles estão atados a píttons firmemente presos no solo da caverna e, portanto, seguros, embora os jogadores não terão como julgá-lo senão escalando o buraco eles mesmos. Um teste de Escalar para subir no muro com o uso dessas cordas é simples (CD 5). Um teste de Escalar o muro sem o uso dessas cordas é mais difícil (CD 20). Para tornar as coisas piores, o peitoril também é habitado por um número de **Criaturas** hostis.

A gruta possui aproximadamente 24 por 30 m, com o buraco estendendo-se por 6 m de comprimento e outros 9 m de profundidade na parede oeste. Existem duas saídas da sala além do túnel que conduz de volta para a Área 4. No peitoril, uma porta secreta na face norte do buraco conduz para a Área 5ª. Os PJs podem descobri-la com um teste bem sucedido de Procurar (CD 20). Também, na extremidade nordeste da caverna, um túnel conduz para o leste e mais adiante para baixo na montanha, para a Área 6.

Armadilha: Uma simples armadilha de fosso espera os personagens que continuem de forma imprudente depois que a entrada do túnel inclina-se drasticamente. Ela foi armada exatamente 3 metros depois da saída da caverna que vai para a Área 5. O fosso possui uma área de 3 por 3 m e aproximadamente 6 m de profundidade. É ativado por uma placa de pressão em seu lado mais distante (o lado mais perto da gruta brilhante). Assim, o primeiro membro do grupo que cruzar a área do fosso irá disparar a armadilha. Qualquer um atrás dele ou dela, dentro da área de efeito da armadilha, irá correr o risco de cair no fosso. O fosso está vazio, aventureiros podem fazer um teste de Ofícios (Armadilheiro) ou Profissão (Mineiro) (CD 15) para determinar que ele foi cavado recentemente.

✦ **Armadilha de Fosso (6 m):** ND 1; não é necessário uma jogada de ataque (2d6); teste de resistência de Reflexos (CD 20) evita; Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20).

Criaturas: M'dok, o líder do bando de guerra kobold, instruiu seus homens a montar acampamento no peitoril. Esperando nas sombras do buraco, eles estão preparados para atacar qualquer um que entre na gruta. Se a armadilha de

pedra trovão na Área 2 ou a armadilha do fosso nesta área foram disparadas, os kobolds estão alertas e esperando os aventureiros. De outra forma, o Mestre deveria usar seu melhor julgamento se o grupo tomou os passos necessários para evitarem serem ouvidos durante sua descida. Em caso de nenhuma dúvida, um teste resistido de Ouvir/Furtividade deve ser feito entre os kobolds e o grupo para se decidir o lance.

✚ **M'dok, kobold Fet2:** ND 2; humanóide Pequeno; DV 2d4; 11 pv; Ini. +1 (Des); Desl.: 9 m; CA 15 (surpresa 14, toque 11); Ataque corpo a corpo: meia-lança +0 (dano:1d6-2), ou à distância: besta leve +3 (dano:1d8); QE Infravisão 18 m, sensibilidade à luz, *contagioso*; Tend. LM; TR Fort 0, Ref +1, Von +5; For 6, Des 13, Con 10, Int 10, Sab 10, Car 14.

Perícias e Talentos: Esconder-se +8, Furtividade +4, Identificar Magia +5, Concentração +5; Prontidão, Magias em Combate.

Qualidades Especiais: Sensibilidade à Luz – Kobolds sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque debaixo da luz do sol ou dentro do raio da magia *luz do dia*. *Contagioso* – Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

Pertences: Meia-lança, besta leve, 20 virotes de besta, corselete de couro, *poção de aumentar* (5º nível), bolsa no cinto com 24 PO e uma granada violeta (500 PO). Nota: M'dok não possui familiar.

Magias Conhecidas: (6/5): 0 – abrir/fechar, som fantasma, globos de luz, psmar, raio de gelo; 1º – mãos flamejantes, invocar criaturas I.

✚ **Kobolds (8):** 1, 1, 3, 3, 2, 1, 2, 1 pv; 11 PO cada.

Táticas: O desesperado M'dok ordena que suas tropas lancem seus virotes de besta no grupo. Ele também arrisca enviar um kobold ao peitoril para cortar as cordas se o grupo parecer interessado em escalar para engajar em um combate corpo a corpo. Se o grupo parecer estar sendo devastado pelos ataques à distância dos kobolds, indique que as estalagmites do tamanho de homens no chão oferecem cobertura total contra os ataques dos virotes de besta. Recomenda-se que o Mestre consulte as regras de Escalar na página 64 do Livro do Jogador para medir os níveis de dificuldade para escalar os 6 m de peitoril enquanto sobre o ataque dos kobolds.

Continuidade: Note que M'dok está aberto a negociações, particularmente se sentir que seu bando de guerra for seriamente vencido pelos PJs. Se a maré se voltar contra os kobolds, ou se a batalha se voltar para um empate (com os PJs se recusando a sair da cobertura, talvez), M'dok tenta negociar com os aventureiros, esperando oferecer a eles as riquezas do “demônio” (Jakk, é claro) mais abaixo da montanha em troca de deixar o bando de guerra em paz. Ele nega que seu bando tenha algo a ver com a morte dos mineiros (uma mentira grosseira, é claro), mas concorda em deixarem as minas se eles tiverem misericórdia para com ele e seus companheiros. M'dok é muito relutante em lutar até a morte, especialmente devido à presença se seu filhote na Área 5a.

ÁREA 5A: ACAMPAMENTO KOBOLD (NEO)

Esta alcova escondida serve como o acampamento principal

para o bando de guerra kobold. Usado primeiramente como área de estoque e dormitório, esta pequena caverna abriga os restos de uma fogueira, alguns cobertores limpos, muitos sacos cheios de **Tesouro** e dois jovens kobolds que acompanham o bando de guerra em sua missão de exploração como rito de passagem, um deles sendo o filho de M'dok. Eles são as únicas **Criaturas** aqui. Esta área também estocava os corpos dos mineiros até a noite em que Jakk os roubou sob a cobertura de uma poção de invisibilidade, para usá-los na Área 6.

Criaturas: Se os personagens de alguma forma ganharem acesso para esta sala, eles encontraram dois kobolds jovens cheios de medo e “escondidos” atrás dos cobertores. Não há estatísticas para os dois kobolds indefesos, já que eles estão efetivamente à mercê dos heróis. Deve ser notado também por aqueles que forem entrar em contato com eles, que as crianças são *contagiosas*.

Tesouro: Os sacos estão cheios de minérios coletados e podem ser vendidos por 500 PO. Além disso, o manto sob o qual as crianças estão escondidas é, de fato, um *manto da resistência* +1. Novamente, PJs de tendência boa devem pensar com cuidado como negociar com os jovens kobolds, mesmo com o fato de que os kobolds mantêm um tesouro.

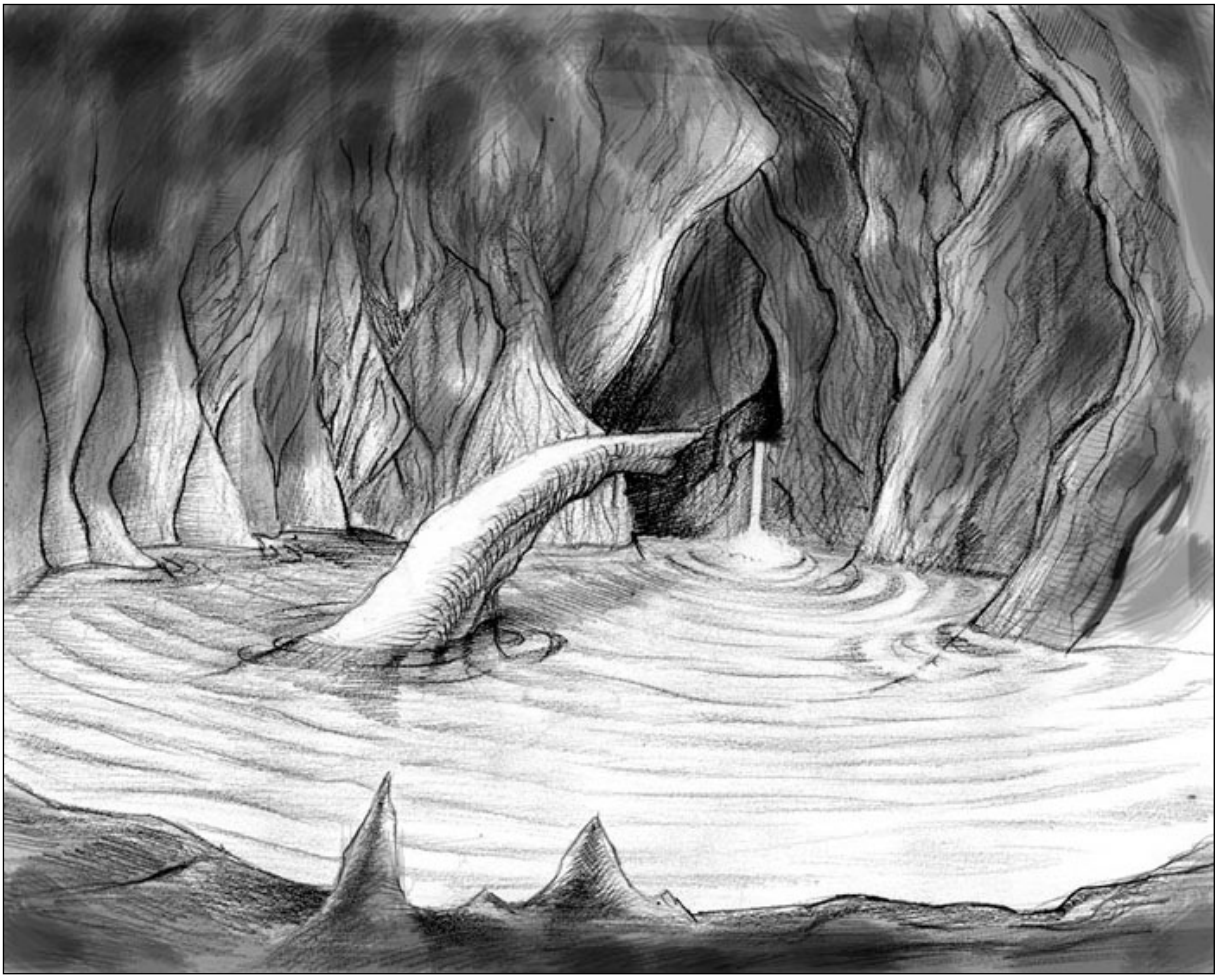
ÁREA 6: FOSSO DOS CADÁVERES (NE3)

O túnel vindo da Área 5 desce cerca de 21 m no interior da montanha antes de se abrir na Área 6, conforme os PJs se aproximam, eles começam a sentir um calor desconfortável emanando da sala logo à frente. Embora inicialmente brando quando o grupo sentir primeiramente seus efeitos, ele alcança uma intensidade sufocante conforme os personagens se aproximam da entrada para a Área 6. Quando os heróis entrarem na sala, leia (ou parafraseie) o seguinte para eles:

Ondas de calor banham a caverna, adensando o ar e tornando a respiração difícil. Esta caverna pequena e em forma de tigela possui o chão cheio de cadáveres humanóides. Ratos de agitam através do mar de corpos, pausando ocasionalmente para morder um bocadinho. Um anfitrião de seus irmãos jaz próximo de suas costas, alguns deles permanecem se agitando com um resto de vida. A abertura de um túnel é visível na parede leste da câmara e, na distância, o som de água corrente pode ser ouvido.

Esta câmara serve como o fosso de criação para a Febre Escarlata. Jakk estocou os corpos dos kobolds e mineiros que morreram nestas cavernas nesta sala com a intenção de usá-los como incubadores para a doença. Os ratos que se banqueteiavam destes corpos continuam a espalhar a Febre através das minas. Embora não seja inicialmente aparente para os PJs, Jakk também deixou algumas **Criaturas** entre os cadáveres para negociar com qualquer aventureiro que possa explorar a área. Além dessa ameaça, a própria caverna serve como armadilha para aqueles tolos o suficiente para cruzá-la.

A presença da Febre aqui é tão forte que meramente permanecer dentro do confinamento desta câmara já ameaça os aventureiros de contraí-la. A cada três rodadas que o personagem permanecer dentro desta área, ele ou ela deve ser bem sucedido num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata. Se um personagem permanecer por três rodadas dentro da área já está no período de incubação



da Febre, ele ou ela deve ser bem sucedido num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou começará a sofrer imediatamente da perda de habilidade causada pela Febre. A área não possui efeitos sobre aqueles já infectados pela Febre.

A câmara é arredondada, com 12 m de diâmetro. O túnel para leste conduz a 18 m adiante e mais para baixo na montanha, para a Área 7.

Criaturas: Assim que os PJs cruzarem a distância da sala, os zumbis guardiões que Jakk deixou para trás para interceptar supostos heróis levantam-se de entre os cadáveres e atacam. Eles lutam até serem expulsos ou destruídos.

🦋 **Zumbi dos Mineiros (4):** ND ½; morto-vivo Médio; DV 2d12+3; 11, 12, 20, 14 pv; Ini. -1 (Des); Desl.: 6 m; CA 11 (surpresa 11, toque 11); Ataque corpo a corpo: pancada +2 (dano:1d6+1); QE só pode realizar ações parciais, imunidades de morto-vivo; contagioso; Tend. N; TR Fort 0, Ref -1, Von +2; For 13, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Talentos: Vitalidade.

Qualidades Especiais: Imunidades de Morto-vivo – Imune a efeitos de influência mental, veneno, sono, paralização, atordoamento, doença e efeitos necromânticos; não sujeito a acertos decisivos, ataques furtivos, danos de habilidade, dreno de habilidade ou dreno de energia; imune a qualquer coisa que necessite de um teste de resistência de Fortitude (veja o *Livro*

dos Monstros para mais informações). **Contagioso** - Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura *contaminada* devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

🦋 **Kobolds Zumbis (4):** ND ¼; morto-vivo Pequeno; DV 1d12+3; 15, 5, 7, 11 pv; Ini. -1 (Des); Desl.: 6 m; CA 11 (surpresa 11, toque 11); Ataque corpo a corpo: pancada +1 (dano:1d4); QE só pode realizar ações parciais, imunidades de morto-vivo; contagioso; Tend. N; TR Fort 0, Ref -1, Von +2; For 13, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Talentos: Vitalidade.

Qualidades Especiais: Imunidades de Morto-vivo – Imune a efeitos de influência mental, veneno, sono, paralização, atordoamento, doença e efeitos necromânticos; não sujeito a acertos críticos, ataques furtivos, danos de habilidade, dreno de habilidade ou dreno de energia; imune a qualquer coisa que necessite de um teste de resistência de Fortitude (veja o *Livro dos Monstros* para mais informações). **Contagioso** - Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura *contaminada* devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

ÁREA 7: A NASCENTE D'ÁGUA (NE 5)

Um único pilar irregular, de pedra e cheio de um musgo azul-esverdeado, emerge das profundezas de um lago no centro da caverna. A água cai pelas suas laterais de uma fonte próxima ao seu topo, cascadeando até a lagoa abaixo. A lagoa alimenta uma larga correnteza que flui rapidamente ao longo da extensão da sala e então por baixo da parede de pedra na extremidade sul da caverna. Muitos símbolos estão entalhados profundamente na face de pedra do pilar, suas linhas apenas visíveis por baixo da luz do musgo. Uma sensação estranha de desconforto impregna este lugar.

A caverna possui cerca de 21 m de largura por 36 m de comprimento. O pilar no centro é bastante sólido, possuindo 3 m de raio e estendendo-se 6 m para o ar. O pilar pode ser escalado pelo caminho de uma trilha estreita, com cerca de 0,5 m de largura, que circunda ao seu redor, com o resto sendo a área alisada pela queda d'água que brota logo acima. Jakk fez seu acampamento próximo ao topo do pilar e esconde-se na face oposta deste quando os PJs entrarem na câmara. Ele é a única **Criatura** neste local.

Os símbolos entalhados aqui estão escritos no idioma orc e servem como uma súplica a Gruumsh para destruir os inimigos de Jakk com uma terrível pestilência. Eles também recontam a história das minas e o destino do clã Garra Despedaçante. Qualquer um que fizer um teste bem sucedido de Conhecimento (religião) (CD 15) irá reconhecer os símbolos que fazem deste um lugar de adoração à Gruumsh. A água da lagoa e a que está escorrendo pelo pilar, quando examinadas, irão parecer ser particularmente turvas e sujas. Uma magia de detectar magia revela que, de fato, traços de alguma magia bem fraca afetam a água.

Criaturas: Embora Jakk pareça frustrado que os aventureiros tenham encontrado o seu covil, ele vê a chegada como um desafio enviado para ele por Gruumsh e metodicamente avançando o seu melhor para acabar com eles. Ele bebe sua poção de banimento pouco antes de eles chegarem na caverna (se ele ouvir a batalha entre o grupo e os mortos-vivos na Área 6).

Quando estiver preparado para o combate, Jakk grita uma praga de ódio para os aventureiros e começa a conjurar suas magias à distância, sob a cobertura do pilar. Ele então usa sua magia de *escuridão* para obscurecer o campo de batalha e se aproximar para o combate corpo a corpo, deixando seu talento de Lutar às Cegas guiá-lo em combate. Ele também usa suas magias de *contágio* generosamente, esperando arruinar qualquer aventureiro já enfraquecido pela Febre. Jakk acredita de verdade que este conflito é um teste enviado pela sua divindade para ser resolvido, então ele não irá negociar nem se render, lutando até a morte em todas as circunstâncias.

🐉 **Jakk Garra Despedaçante, orc Clr5:** ND 5 (Constituição reduzida para 6 pela Febre, perda de magia); humanoíde Médio (Orc); DV 5d8-10; 22 pv; Ini. +1; Desl.: 6 m (brunea); CA 18 (surpresa 16, toque 12); Ataque corpo a corpo: maça pesada +1 +6 (dano:1d8+3), ou à distância: besta leve +4 (dano:1d8); QE Infravisão 18 m, sensibilidade à luz, *contagioso*; Tend. LM; TR Fort +4, Ref +2, Von +7; For 15, Des 14, Con 6, Int 10, Sab 16, Car 12.

Perícias e Talentos: Identificar Magia +4, Concentração +2, Cura +7, Conhecimento (religião) +4, Ouvir +8, Observar +7; Prontidão, Lutar às Cegas, Preparar Poção.

Qualidades Especiais: Sensibilidade à Luz – Orcs sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque de baixo da luz do sol ou dentro do raio da magia *luz do dia*. *Contagioso* – Indivíduos que entrem em contato com um objeto ou criatura *contaminada* devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será infectado pela Febre Escarlata.

Pertences: Maça pesada +1, escudo grande de metal, brunea, besta leve, 20 virotes de besta, símbolo sagrado de Gruumsh de pedra, poção de curar ferimentos leves (5º nível), poção de invisibilidade (3º nível), poção de banimento (5º nível), pergaminho de invocar criaturas II, restauração menor e dissipar magia (todos do 5º nível), 13 PO, safira azul valendo 1300 PO.

Magias Preparadas: (5/5/4/3): 0 – ler magias, resistência, guia; 1º – causar medo, desespero, proteção contra o bem; 2º – escuridão, imobilizar pessoas; 3º – praga (2).

CONCLUSÃO

Derrotar Jakk já possui um efeito visível imediato nas águas da nascente, que começa a ficar limpa da sujeira da Febre logo após sua morte. A mina ainda necessita de uma purificação e a maioria dos elementos *contaminados* aqui terão de ser queimados antes de se explorar a montanha com segurança novamente. Os sintomas da Febre que afetam as pessoas de Passagem de Duvik irão começar a diminuir com a limpeza do suprimento de água. Seus agradecidos cidadãos oferecem

uma recompensa de 100 PO tirada dos lucros antecipados das minas para cada aventureiro que ajudou a reclamar a área. Os PJs também se encontram recebidos como heróis em Passagem de Duvik para o resto de suas vidas e nunca mais irão precisar pagar por moradia ou outros suprimentos quando necessitarem retornar para este lugar.

Para próximas aventuras, palavras de que os PJs mataram o último filho do clã Garra Despedaçante se espalham entre os outros clãs de orcs. Gruumsh Caolho, não satisfeito com a



Jakk Garra Despedaçante

Ilustração por Charles MOS

interferência deles, envia recados a seus seguidores de que os guerreiros que trouxeram as cabeças dos intrometidos que frustraram sua Febre Escarlata, irão ganhar o seu favor. Se M'dok sobreviver ao final da aventura, ele poderá retornar no futuro, liderando outro bando de guerra para reclamar a mina

que ele considera sua. Por agora, no entanto, o dia foi ganho e o perigo da Febre acabou. Os PJs (e seus jogadores) deverão gastar um tempo aproveitando a satisfação de uma missão completa.

