

A PRAGA ARDENTE

Uma aventura para personagens de primeiro nível

A PRAGA ARDENTE

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

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres



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

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

A PRAGA ARDENTE

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro a seis personagens de 1º nível – criada por Miguel Duran.

INTRODUÇÃO

Uma doença chegou até a simples comunidade mineira Passo de Duvik, envenenando seus poços e destruindo suas plantações. Com a peste deixando os homens mais fortes da guarda da cidade próximos da morte, o fardo de descer para as minas e purgar a fonte de qualquer mal que tenha se instalado ali caiu no colo de um grupo intrépido de aventureiros. Esses nobres heróis podem prevalecer nas profundezas do Passo de Duvik, ou serão também vítimas dos perigos da Praga Ardente?

A Praga Ardente é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS concebida para um grupo de quatro a seis personagens do 1º nível. Mestres (DMs) devem se sentir à vontade para ajustar a aventura conforme necessário para acomodar grupos que não estejam dentro desta faixa. No entanto, dado o nível de desafio bastante baixo dos habitantes das minas no Passo de Duvik, é bom ter em mente que grupos que consistem em 20 ou mais níveis totais provavelmente não encontrarão um desafio satisfatório na aventura A Praga Ardente.

PREPARAÇÃO

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

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

HISTÓRIA

O Passo de Duvik é uma pequena cidade situada dentro de um dos poucos vales que atravessam as Montanhas Serpentinosas e há muito tempo tem sido uma parada para viajantes e aventureiros que desejam descansar membros doloridos e afogar memórias dolorosas dentro de seus portões. Além disso, também ganhou atenção recentemente como uma nova força no comércio da área devido a descoberta de um novo veio de prata nas montanhas próximas. Nos últimos três anos, os homens do Passo de Duvik se enterraram no chão buscando riqueza. Muita gente disponível das aldeias vizinhas reuniu-se na cidade, na esperança de emprestar sua força dentro das minas e ganhar uma parte da riqueza.

A esperança e a indústria se transformaram em desespero e potencial ruína com o advento da Praga Ardente, quatro meses atrás. Tudo começou silenciosamente, com os mineiros voltando para casa de seu trabalho ao cair da noite e reclamando de feridas e de uma sede insuportável. Pouco depois, o rebanho da cidade foi dizimado por uma doença desconhecida e suas plantações começaram a murchar. Os anciãos do Passo de Duvik declararam que a água do poço havia sido azedada por uma doença desconhecida, mas então a Praga Ardente já havia começado a reivindicar os jovens e os enfermos. Para piorar a situação, os últimos homens ainda fortes o suficiente para sondar a riqueza da mina foram vítimas de um ataque selvagem organizado por um bando de kobolds, pouco mais de uma quinzena de dias atrás. Este fato não é conhecido dos habitantes da cidade, que continuam aguardando o retorno de seus filhos e maridos desaparecidos, enquanto rezam pelo fim da doença que continua a se espalhar dentro de suas casas.

Enquanto os kobolds se apossaram da maior parte da mina de seus inimigos humanos, eles também acabaram se tornando vítimas da Praga Ardente e já começaram a sofrer perdas consequentes desta doença. A fonte de tal moléstia é Jakk do clã Garra-Rasgada, um orc xamã que busca vingança contra o povo do Passo de Duvik por um erro antigo. Há dez anos Jakk viu sua tribo ser morta pelos humanos do vale. O jovem Jakk era um dos poucos

de seu clã a sobreviver a um esforço concentrado da milícia do Passo para erradicar as ameaças que se aninham nas montanhas acima.

Com o passar dos anos, Jakk dedicou sua vida a observar os homens do Passo de Duvik e seus esforços e preparar sua vingança. Suas orações a Gruumsh, O Caolho, deram-lhe determinação enquanto observava os “fracos” roubarem as riquezas que deveriam ter sido do seu clã. Depois que seu deus lhe revelou o segredo da Praga Ardente, Jakk usou seu novo poder para infectar as fontes que alimentam os poços da cidade, bem como as outras criaturas que moram dentro das minas. Ele assistiu das sombras quando seus planos se concretizaram.

No entanto, nem tudo foi como planejado. Gruumsh, sendo uma divindade severa que valoriza a força acima de todas as coisas, decidiu testar seu discípulo. Jakk contraiu a Praga Ardente e, apesar de suas orações, não conseguiu escapar de suas garras. Embora ele esteja perto da morte, o xamã não descansará até que todos os povos do vale sejam abatidos. Ele mantém seu acampamento próximo as fontes abaixo da terra, continuando a reforçar sua corrupção e aguardando uma tentativa de libertar o Passo de seu destino. É nesse ponto que os aventureiros entram na história.

O QUE ESTÁ POR VIR

O enredo base e a ação subsequente da aventura são bastante diretos. Os personagens dos jogadores podem explorar os limites superiores das minas e encontrar os kobolds e ratos infectados que os esperam lá. Os kobolds estão em um estado de espírito particularmente paranoico. Temendo a retribuição dos humanos da cidade abaixo e sabendo que algum tipo de criatura poderosa fez residência nas regiões mais profundas da mina, eles já se sentem pouco confortáveis, porém, a recente descoberta de que eles também estão morrendo de uma doença misteriosa contribuiu para abaixar ainda mais sua moral. Sendo criaturas particularmente fracas, os kobolds decidiram se esconder na enorme fonte de riqueza sobre a qual se depararam e esperar por um milagre. Eles prepararam uma série de armadilhas para barricar-se contra qualquer ameaça potencial interna ou externa.

Os aventureiros irão, com sorte, passar pelos kobolds e suas armadilhas e seguir até o local de origem da Peste Ardente e as nascentes que estão além. Lá eles engajarão primeiro os servos mortos-vivos que Jakk preparou para proteger seu projeto e depois o enfraquecido Jakk. Com a morte de Jakk e a subsequente purificação dos locais de origem da Praga, as dificuldades do povo do Passo de Duvik chegarão ao fim. Naturalmente, isso pressupõe que os aventureiros não sucumbam primeiro à própria Praga Ardente.

A PRAGA ARDENTE

A Praga Ardente é uma doença disseminada por contato porém, embora geralmente transmitida por ratos e vermes, Jakk conseguiu, graças à ajuda divina, contaminar as nascentes que alimentam os poços do Passo do Duvik. A Praga tem uma vida útil muito curta, geralmente exigindo que um indivíduo seja repetidamente exposto a ele antes de causar danos sérios. Seus sintomas incluem febre, dores musculares, aperto da garganta e possível engasgo, fadiga e potencialmente morte.

Para os propósitos desta aventura, sempre que um PJ entra em contato com um monstro ou item esteja contaminado deve fazer um teste de resistência de Constituição (CD 13). Sucesso indica que o personagem conseguiu evitar a infecção, apesar do contato repetido ou continuado exigirem mais testes de resistência a cada rodada. A falha no teste de resistência resulta em infecção. No caso de infecção, nada transparece nas primeiras 24 horas. Este é o Período de incubação da Peste Ardente. Depois de 24 horas, o aventureiro infectado (e agora contagioso) sofre um nível de exaustão. Ao final de um descanso longo, ele deve fazer um novo teste ou sofre um novo nível de exaustão. Enquanto o personagem estiver infectado ele não consegue se recuperar dos níveis de exaustão por meios naturais (através de um descanso longo, por exemplo). Dois sucessos consecutivos no teste de resistência de Constituição indicam que o personagem superou a doença, embora possa ser contaminado mais uma vez pelo contato com um objeto ou indivíduo contagiosos. Um personagem que sofra 6 níveis de exaustão morre. Não há meios disponíveis para escapar do Praga, além de ter sucesso nos testes de resistência ou através de meios mágicos. Para

mais detalhes sobre doenças, consulte o Dungeon Master Guide..



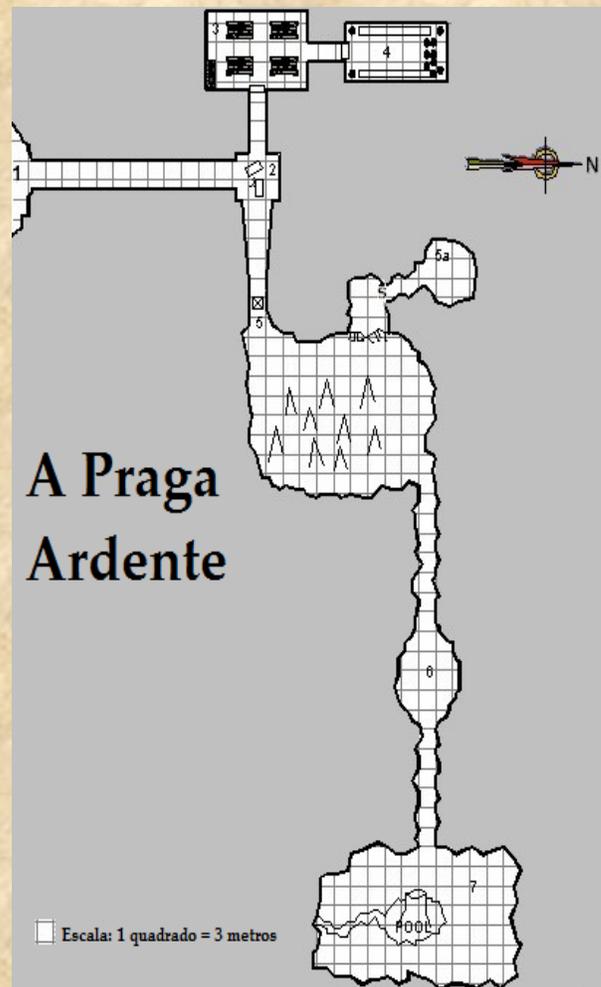
COMEÇANDO

A forma mais óbvia de levar o grupo para a aventura é o apelo de ajudar o povo de Passo do Duvik em sua situação. Dada a geográfica e agora industrial importância do vale no qual Passo de Duvik se encontra, qualquer aventureiro atravessando as montanhas provavelmente passará pela cidade e terá conhecimento de seu dilema. No entanto, se a simples ideia de ajudar o dessa fortunado povo da cidade não for o suficiente para o seu grupo, outros ganchos possíveis são os seguintes:

- Os PJs são contratados por um rico comerciante de cidade próxima para procurar seu filho rebelde. O rapaz partiu para as minas de Passo do Duvik com esperanças de financiamento de seu próprio empreendimento de mineração e não foi visto desde o mês passado.
- Os aventureiros encontram refugiados das minas na estrada. Eles contam a história de uma caverna cheia com riquezas brilhantes que carrega uma poderosa maldição. Enquanto eles são meros camponeses sem compreensão de tais coisas, os refugiados estão certo de que os aventureiros podem ser capazes de descobrir a fonte do mal da caverna e colocar um basta nisso.
- Um dos PJs tem um parente ou amigo no Passo do Duvik que está infectado com a Praga e morrendo. Se o personagem se aventurar nas minas e as expurgar talvez possa ter esperança de salvá-lo.

Passo do Duvik: convencional - AL NG; Limite de 1200 gp; Ativos de 50.000 po; População 1540;

Misturado (92% humano, 5% halfling, 2% anão, 1% outras raças) Figuras de autoridade: Prefeito Cristofar Sendars, masculino humano **Nobre**. Personagens importantes: Arianna Tungstan (esposa de mineiro chefe), feminino humano **Plebeu**; Stefan Doverspeak (comerciante influente e financiador da mina) masculino humano **Plebeu**; Padre Samuel (sacerdote da cidade e curandeiro), masculino meio-elfo **Acólito**. Outros: Guardas da vila (2), **Guarda**; Bandidos (2), **Bandido**; Sacerdote (1), **Acólito**; Plebeus (1531), Plebeu.



AS MINAS

ÁREA 1: ENTRADA

A aventura começa com os personagens dos jogadores em pé fora da única entrada das minas.

Comece lendo em voz alta ou parafraseando o seguinte texto para os jogadores:

Uma brisa fresca desce dos picos imponentes das Montanhas Serpentinosas enquanto você contempla a entrada das cavernas. O chão coberto de gelo está repleto de ferramentas, pás e picaretas, algumas das quais se projetam de bancos macios de neve. Um único eixo escurecido leva às profundezas da mina à frente. O caminho de terra sob uma estrutura de suporte de madeira é coberto com detritos de pedra, alguns pedaços dos quais ocasionalmente brilham com um pequeno indício de minério. Nenhuma luz sai do túnel. Tochas queimadas estão espalhadas pelo chão, seus suportes arrancados das paredes do poço. Atrás de você, a estrada desgastada leva de volta através dos penhascos até o vale abaixo. Fora o tranquilo assobio do vento, apenas o mais completo silêncio enche a pequena clareira dentro das montanhas.

O túnel tem 5 metros de largura e 3 metros de altura. Um teste de inteligência (investigação) (CD 15) de um personagem que ativamente esteja procurando por pistas nos suportes das minas revela que os suportes de madeira do túnel estão lascados e com cortes, como se tivessem sido danificados em uma batalha recente. Exames adicionais com uma fonte de luz revelam que eles também estão manchados de sangue. Além das picaretas e pás, não há nada de valor neste local. A mina se dirige para o norte, para dentro da montanha, e inclina-se para baixo em uma inclinação gradual. Ele se estende por 36 metros na escuridão antes de abrir na Área 2. Como não há fonte de luz no túnel, os aventureiros sem visão no escuro que desejam prosseguir devem ter alguma fonte de iluminação. Os kobolds dentro das minas massacraram o último dos habitantes da cidade que tentaram fugir para cá. Eles saquearam os corpos e os esconderam na Área 5a. Os cadáveres foram então roubados por Jakk para uso posterior nas suas áreas de germinação na Área 6.

ÁREA 2: RECEPÇÃO

O túnel se abre em uma pequena câmara de formato aproximadamente retangular. Lascas dispersas de minério de prata cercam um par de carrinhos de madeira, ambos virados. A metade inferior do que parece ser um corpo humano se projeta por baixo de uma das bordas do carro. Não mostra sinais de movimento. O sangue seco é espalhado pela parede do norte em vários lugares. As saídas levam ao oeste e ao leste.

A câmara tem 7,5 metros de largura e 7,5 metros de comprimento. Quando as minas estavam operacionais, essa área servia como área comum para classificação, pesagem, catalogação e envio de minério. Quando os kobolds invadiram, foi usada como um ponto de encontro final para os mineiros. Os poucos que fugiram do confronto resultante foram abatidos na entrada da mina. O restante dos defensores morreu aqui. As lanternas que antes estavam penduradas nas paredes como fontes de iluminação foram esmagadas contra o chão e não funcionam mais. A menos que os PJs tenham sua própria fonte de luz, esta sala é escura.

A saída oeste é um túnel de 9 metros de comprimento que leva à Área 3. A saída leste é uma rampa gradualmente inclinada que desce cerca de 18 metros antes de sua abertura na mina central na Área 5.

O corpo deixado sob o carrinho da mina serve como uma armadilha para qualquer aventureiro intrometido que o perturbe ou o carrinho que está sobre ele. O minério encontrado ao redor do corpo serve como tesouro. O corpo permaneceu inalterado nesta área por mais de uma semana e não é mais contagioso.

O cadáver é o engenheiro-chefe das minas, Jacen Tungstan; membros do grupo que pesquisaram sobre as minas do Passo podem reconhecê-lo. Ele foi obviamente vítima de violência pois sofreu várias perfurações no peito e no pescoço. Um teste de sabedoria (medicina) (CD 12) bem-sucedido revela que o Tungstan tinha sintomas parecidos com os da Praga e que ele está morto há cerca de duas semanas. O teste também revela que há pedaços de setas de bestas de mão quebradas dentro das feridas que Jacen, que são a aparentemente causa da morte.

Armadilha: O carrinho no qual o corpo está preso é equipado com uma linha presa a uma pedra trovão oculta no teto. Qualquer um que mexa no carrinho, seja virando-o ou tentando arrastar o corpo para fora dele, vai arrebentar a linha e fazer com que a pedra trovão caia no chão. Qualquer um dentro de 3 metros do carrinho será afetado pela explosão resultante e deverão fazer um teste de resistência de Constituição (CD 10) ou sofrerão 1d4 de dano tropejante e sofrerão da condição surdo por uma hora. Sucesso em um teste de Sabedoria (percepção) (CD 13) no carrinho ou no teto permite encontrar a armadilha. Sucesso em um teste de destreza usando ferramentas de ladrão CD 15 desarma a armadilha. Falha por 5 ou mais no teste de destreza dispara a armadilha.

Tesouro: As lascas de prata, ainda cheias de impurezas, podem ser recolhidas e levadas pelos jogadores como tesouro. O valor delas, ainda impuras, é de 100 peças de ouro. Seu valor pode ser dobrado se através do uso de ferramentas adequadas for feita a limpeza do mineral. Caso desarmem a armadilha, a pedra trovão também se torna um interessante tesouro. Ela pode ser usada como uma arma improvisada, podendo ser arremessada a até 6 metros e explodindo numa área de 3 metros de raio, causando os efeitos descritos acima.

Desenvolvimento: caso a armadilha seja disparada, tal evento avisará os kobolds das áreas 3 e 5 que estarão então aguardando os personagens.

ÁREA 3: REFEITÓRIO

Uma porta de madeira fechada serve de entrada para o refeitório. O que já foi um refeitório da mina foi transformado agora em um local de vigilância para o grupo de batalha de **kobolds**. Quando os PJs abrirem a porta (ela não está trancada) e entrarem na sala, leia a seguinte descrição em voz alta:

Este salão quadrado abriga quatro longas mesas de madeira, cada uma com um banco de cada lado. No topo das mesas encontram-se várias tigelas de madeira e talheres. No canto sudeste da sala, uma pequena caldeira se encontra sobre uma lareira esculpida no chão. Um odor pungente está suspenso no ar.

O ensopado dentro da panela e nas tigelas de madeira é uma mistura particularmente ruim, feita de alguns dos alimentos apodrecidos da despensa da Área 4 e misturada com pedaços de carne dos ratos que os **kobolds** capturaram nas minas. Se o mau cheiro do ensopado combinado com a incapacidade de identificar o seu conteúdo não desencorajar os personagens do jogador a darem um sabor, é necessário mencionar que o ensopado, dado o seu conteúdo contaminado pela praga, é contagioso.



As únicas duas saídas desta sala são a porta para o leste que leva à Área 2 e uma passagem que leva ao norte por 7 metros até a Área 4. Como foi o caso na Área 2, as lanternas nesta sala são quebradas e a única fonte de luz aqui é o brilho suave que emana das brasas na lareira. Trate a iluminação dessa sala como penumbra se os jogadores não trouxerem sua própria luz.

Se os PJs ainda não os avisaram de sua presença, seja ativando a armadilha na Área 2 ou sendo particularmente barulhentos a caminho da Área 3 (isto é, descendo o corredor usando o prato cheio, conversando em voz alta, lançando um feitiço do lado de fora da porta, etc.), eles encontrarão um grande número de criaturas aqui.

Criaturas: Nove **kobolds** se posicionaram nesta sala. Se os PJs forem barulhentos na passagem entre as Áreas 2 e 3, os **kobolds** não estarão surpresos e seguirão a seguinte tática: cinco dos **kobolds** se moverão silenciosamente, retirando-se para a Área 4 para preparar uma emboscada enquanto os outros ficam para trás para atrasar o progresso dos aventureiros.

Alternativamente, se os PJs conseguirem alcançar a porta da Área 3 sem alertar os **kobolds** para a sua presença, eles podem fazer um teste de sabedoria (percepção) (CD 11). O sucesso indica que eles podem ouvir o latido dos **kobolds** do outro lado da porta enquanto comem e conversam um com o outro. Ter conhecimento da língua dracônica ou uma vasta experiência na luta contra **kobolds** permite que os aventureiros identifiquem as vozes que ouvem. Se o grupo tem a capacidade de compreender o discurso dos **kobolds** e dedicar um tempo para ouvir o que eles estão dizendo, eles podem obter as seguintes informações:

- Os **kobolds** estão muito nervosos e gostariam de deixar as minas o mais rápido possível. Infelizmente, o comandante deles determinou que eles devem permanecer por enquanto.
- Algum tipo de criatura tem roubado os mortos do acampamento enquanto dormem. A maioria dos humanos já foi roubada e até mesmo alguns cadáveres kobold desapareceram.
- Deve haver uma maldição para essa mina. Metade do grupo deles já morreu de febres estranhas ou tosses horríveis.

Táticas: Se os **kobolds** ouvirem os personagens no túnel conectando as Áreas 2 e 3, eles irão virar a mesa mais longe da entrada e usá-la como uma barricada, ganhando meia cobertura (bônus de +2 na CA e nos testes de resistência de Destreza) no processo. Eles vão preparar as bestas de mão que carregam e atirar no que quer que entre na Área 2 primeiro. Eles só se engajarão em combate quando os heróis forcarem a eles.

Por outro lado, se os **kobolds** não estiverem preparados para a entrada dos personagens, eles serão forçados a um combate corpo a corpo devido à falta de tempo para carregar e preparar suas bestas. Nesse cenário, os **kobolds** atacam seus oponentes, na esperança de obter o melhor deles com números absolutos. Eles tentam atacar os PJs em grupo, aproveitando-se de sua habilidade de tática em bando sempre que possível.

É altamente improvável que os **kobolds** nesta sala, dado seu estado desesperado e as ordens de seu líder, estejam abertos a qualquer forma de negociação.

Tesouro: Cada **kobold** tem cerca de 11 gp em sua bolsa de cinto em peças de ouro, prata e cobre. Além disso, o terceiro **kobold** carrega uma bela ametista de formato oval e também uma pequena chave de ferro em sua bolsa. A ametista foi uma recompensa do líder do bando para o chefe da força de vigilância da área por ser particularmente sanguinário no massacre dos mineiros. Ela tem o valor de 150 po. A pequena chave de ferro abre a porta da Área 4.

ÁREA 4: DESPENSA

Uma porta de madeira barra a entrada para a Área 4. Se os **kobolds** da Área 3 tiverem retirado para cá, a porta estará trancada e o **kobold** com a chave terá vindo para esta área. Um teste bem sucedido de destreza com ferramentas de ladrão (CD 20) pode abrir a porta. Tentar arrombar a porta com o uso de força exige sucesso em três testes de força, CD 13. Caso o personagem tenha três falhas antes de três sucessos, significa que ele não consegue arrombá-la. Caso os personagens tentem destruir a porta de madeira, ela tem CA 15 e 30 pontos de vida.

No caso dos personagens surpreenderem os **kobolds**, você pode optar pela porta não estar trancada. Uma vez que os PJs entrarem no cômodo, leia o seguinte:

Esta sala longa e estreita é forrada de prateleiras cheias de alimentos e suprimentos. Sacos de aniagem pesados são empilhados uns sobre os outros nos cantos da câmara. Alguns foram rasgados, deixando derrames de aveia e farinha no chão. Vários barris estão agrupados perto da parede norte.

Como nas salas anteriores, não há fonte de luz presente aqui. A sala é de 20 metros de comprimento por 10 metros de largura, porém as prateleiras diminuem sua área em 2,5 metros em cada extremidade. Há uma série de criaturas escondidas na sala, assim como uma única Armadilha que pode ser desativada somente atrás dos seis barris pela parede do norte. As prateleiras têm alguns bens valiosos, mas o verdadeiro achado é o Tesouro escondido no Barril 5. Não há outras saídas para esta sala além da porta sul.

Se os **kobolds** da Área 3 recuaram para esta sala, eles estão se escondendo atrás dos barris com suas bestas de mão prontas, ganhando +2 de CA e nos testes de resistência de destreza, desde que mantenham sua cobertura. Quando um personagem pisar na sala, logo depois de atravessar a porta, a armadilha será disparada por um **kobold** enquanto os outros soltam uma rajada de setas de besta pela sala. Observe que a largura da sala dificulta o avanço do grupo, pois só há espaço suficiente para dois personagens entre as prateleiras. PJs podem criar uma cobertura usando as prateleiras ou pilhas de sacos e devem ser lembrados dessa opção, se a situação piorar.

Armadilha: Alguns sacos de farinha estão amarrados por cordas içados próximos do teto. As cordas também estão amarradas a roldanas no teto e a lâminas que encostam nos sacos. Qualquer personagem que olhe pro teto percebe a armadilha automaticamente e vê que as cordas levam até a região atrás dos barris, na parede norte. Para desarmar a armadilha é necessário acesso as cordas e desamarrá-las com cuidado, com o uso de uma ação, seja com acesso ao teto, ou chegando atrás dos barris.

Uma vez que o gatilho da armadilha é disparado detrás dos barris, uma nuvem de farinha inunda o ar em uma área de 10 metros por 10 metros a partir da porta, tornando esta área sob penumbra mesmo que luzes sejam trazidas pelos personagens. A nuvem se dissipa após duas rodadas.

Criaturas: Dois grupos de 4 **ratos** estão escondidos nos barris 2 e 5. Eles não pretendem sair dos barris e apenas atacarão caso os barris sejam revirados, quebrados ou sacudidos. Caso alguém mexa nos barris das formas descritas ou similares, os **ratos** saem ensandecidos e atacam os personagens. Os **ratos** estão furiosos devido a estarem com a praga e são considerados contaminados.

Bem mais perigoso é o **texugo gigante** que está escondido no alto de uma das prateleiras junto a alguns sacos de farinha na parede oeste. Ele foi treinado pelo líder dos **kobolds** e os defenderá caso eles estejam no cômodo. Se não estiverem, após os PJs permanecerem duas rodadas na despenha ele atacará o personagem mais próximo. Sucesso em um teste de sabedoria (percepção) CD 10 permite detectar o texugo caso os personagens

estejam procurando por algo no alto das prateleiras. O **texugo gigante** também é contagioso.

Tesouro: As prateleiras não têm nada de valor. A comida é de baixa qualidade e está contaminada devido ao contato frequente com **ratos** e **kobolds**. Um teste de inteligência (investigação) CD 10 faz perceber a presença de ratos no local pelos sacos rasgados e fezes dos animais. Há alguns utensílios de cozinha, também contaminados, e só. No entanto, os 6 barris próximos a parede norte merecem ser examinados, caso alguém pense nisso. Lembrando que os barris 2 e 5 possuem ratos em seu interior.

Barril 1: Apesar de contaminado, o vinho no barril é de excelente qualidade e poderia ser vendido por até 200 po para o mercador certo, se puder ser purificado. Este barril foi um presente de um mercador aos mineiros, que não tiveram a chance de experimentá-lo.

Barril 2: Este barril está lotado com pedaços de carne seca contaminada, além dos ratos já mencionados.

Barril 3: Este barril está lotado com óleo para lanternas e é altamente inflamável. Se exposto ao fogo, ele explodirá como fogo químico numa área de 3 metros de raio, causando a todos na área 1d4 de dano de fogo, mais 1d4 de dano de fogo a cada começo de turno da criatura atingida. Uma vítima do fogo pode apaga-lo usando sua ação e obtendo sucesso em um teste de destreza CD 10.

Barril 4: Esse barril está até a metade preenchido com cerveja barata, agora também contaminada.

Barril 5: Este barril está cheio de queijos bastante curados, e contaminados pois os ratos passaram um bom tempo os consumindo. Porém, além dos queijos e ratos, esse barril traz algo diferente. Se examinado, com sucesso em um teste de sabedoria (percepção) CD 15, o personagem descobre que ele possui um fundo falso. Um teste de inteligência (investigação) após tirar todo conteúdo, com a mesma dificuldade, demonstra que o fundo do barril é bastante alto para sua profundidade. Retirando o fundo falso é possível encontrar uma pequena bolsa com uma gema (pedra da lua – 50 po), um pequeno broche de ouro com jade incrustado (250 po) e três gemas (ágata muscínea – 10 po cada). Além disso, a bolsa contém em outro compartimento 24 peças de ouro

e, num pequeno saco de couro, um frasco contendo uma poção de invisibilidade. Aparentemente algum mineiro possuía uma ocupação secundária, de reputação discutível...

Barril 6: Este barril está quase todo cheio de sal grosso.

ÁREA 5: CALHAS E ESCADAS

Quando o grupo está a 12 metros da encosta que leva à Área 2, a inclinação torna-se subitamente muito mais íngreme. Uma leve luminescência azul brilha na distância mais abaixo da rampa onde, 6 metros depois, o túnel se abre para uma caverna maior. O túnel também se estreita aqui para uma largura de 3 metros. Há uma armadilha nas pedras 3 metros à frente. Quando o grupo chegar na caverna, leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Esta enorme caverna se estende para cima por pelo menos 30 metros, subindo alto nas entranhas da montanha. Líquenes azul-esverdeados se arrastam pelas paredes ásperas e estalagmites do tamanho de um homem projetando-se do chão nessa área, sua luz fraca crescendo e diminuindo novamente a cada poucos segundos. A iluminação ocasionalmente destaca pequenas partículas de prata, que brilham na face da grande parede ocidental da caverna. Vários cabos pendem da borda de uma grande depressão dentro daquela parede. O buraco penetra profundamente na face oeste da caverna e começa a cerca de 6 metros acima de onde você está. O ar aqui parece frio e úmido.

Esta já foi a área central de mineração para os trabalhadores do Passo do Duvik. Os cabos pendurados na borda do buraco eram usados para elevar os mineiros até os mais ricos depósitos de prata na caverna. Eles estão ligados a pitões firmemente cavados no chão da caverna e são, portanto, seguros, embora os jogadores não tenham como julgar isso sem subir até o buraco. Um teste de força (atletismo) para escalar a parede com o uso de uma dessas cordas é bastante simples (CD 5). Um teste de subida para escalar a parede sem o uso dessas cordas é muito mais difícil (CD 20). Para piorar, a borda também é habitada por um número de criaturas hostis.

A gruta é de cerca de 24 metros por 33 metros, com uma cavidade na parede oeste de cerca de 6 metros de largura e 9 metros de profundidade. Há duas saídas para a sala, além do túnel que leva de volta à Área 4. Na cavidade, uma porta secreta na face norte leva à Área 5a. Os PJs podem descobri-la com sucesso em um teste de sabedoria (percepção) (CD 20). Além disso, no extremo nordeste da caverna, um túnel leva para o leste e mais abaixo para a montanha até a Área 6.

Armadilha: Uma armadilha de poço aguarda os personagens que avançarem de forma imprudente após a entrada, a medida que o caminho fica drasticamente mais íngreme. 3 metros após a entrada da caverna que corresponde a Área 5. O poço tem 3 metros por 3 metros e aproximadamente 6 metros de profundidade. Uma placa de pressão cobre o poço. O primeiro personagem que pisar na área do poço acionará a armadilha. Um teste de resistência de destreza CD 14 bem sucedido evita a armadilha. Os personagens que vierem logo atrás têm direito a fazer este teste com vantagem. Personagens que examinem com cuidado o chão desta área podem fazer um teste de sabedoria (percepção) CD 13 para notarem a placa. Um teste de inteligência (investigação) CD 12 bem sucedido permite determinar que a placa de pressão cede ao ser pisada, se tratando de uma armadilha de poço, bem como que o poço foi recém cavado.

Criaturas: **M'dok**, a líder kobold, instruiu seus lacaios a fazer acampamento na borda da cavidade. Esperando nas sombras da reentrância, eles estão preparados para atacar qualquer coisa que entre na gruta. Se a armadilha da pedra do trovão na Área 2 ou a armadilha de poço nesta área tiver sido disparada, os kobolds estarão alertas e se escondendo quando os aventureiros entrarem na caverna. Caso contrário, o Mestre deve usar seu melhor julgamento para decidir se o grupo tomou as medidas necessárias para evitar ser ouvido durante a descida. Em caso de qualquer dúvida, testes de sabedoria (percepção) contra testes de destreza (furtividade), alternado entre os kobolds e o grupo, devem resolver o problema.

M'dok está acompanhada por 8 **kobolds** e usará das seguintes táticas:

Táticas: A desesperada M'dok ordena que suas tropas efetuem uma série de disparos de besta no

grupo. Ela também arrisca enviar um kobold para a borda para cortar as cordas que ligam o solo da caverna à cavidade se o grupo parecer interessado em subir para se envolver em combates corpo a corpo. Se o grupo parecer em situação desfavorável pelo ataque kobold, resalte que as estalagmites do tamanho de um homem oferecem uma excelente cobertura (cobertura superior) contra as rajadas de setas das bestas. Caso ela tenha ouvido a aproximação dos personagens, ela usará a magia *armadura arcana* em si e a poção de crescimento em um dos kobolds. Recomenda-se que o DM verifique as regras de Escalada na página 90 do Livro de Regras Básicas ou na página 182 do *Player's Handbook* para sanar qualquer dúvida.

Tesouro: M'dok possui, além de suas armas (listadas na sua ficha no final da aventura), uma Poção de Crescimento (*potion of growth*, DMG pg. 187), uma bolsa amarrada ao cinto com 24 peças de ouro e uma gema (uma granada violeta) que vale 500 peças de ouro.

Desenvolvimento: M'dok está aberta à negociação, particularmente se ela sente que seu bando de guerra será facilmente superado pelos PJs. Se a maré virar contra os kobolds, ou se a batalha se transformar em um impasse (com os PJs se recusando a sair da cobertura talvez), M'dok tentará negociar com os aventureiros, esperando oferecer-lhes a riqueza do "demônio" (Jakk, claro) mais abaixo na montanha em troca de deixar o bando de guerra sem ser molestado. Ela nega que seu bando tivesse algo a ver com a morte dos mineiros (uma mentira descarada, é claro, como um sucesso em um teste de sabedoria (intuição) CD 12 pode confirmar), mas consente em deixar as minas se isso poupar a ela e seus companheiros. M'dok está muito relutante em lutar até a morte, especialmente dada a presença de seu filho pequeno na Área 5a.

ÁREA 5A: ACAMPAMENTO KOBOLD

Esta alcova escondida serve como o principal acampamento para o bando de guerra kobold. Usado principalmente como uma área de armazenamento e dormitórios, esta pequena caverna abriga os restos de uma fogueira, alguns cobertores removidos, vários sacos cheios de tesouros e os dois jovens kobolds que acompanharam o bando de guerra em sua missão

de exploração como rito de passagem, um dos quais é filho de M'dok. Eles são as únicas criaturas aqui. Esta área também armazenou os corpos dos mineiros até a noite em que Jakk os roubou sob o efeito de uma poção de invisibilidade para usar na Área 6.

Criaturas: Se os personagens de alguma forma tiverem acesso a esta sala, eles encontrarão os dois kobolds imaturos se amontoando sob um manto que estão usando como cobertor. Não há estatísticas fornecidas para os dois kobolds indefesos, pois eles estão efetivamente à mercê dos heróis. Também deve ser notado, para aqueles que entram em contato com eles, que as crianças são contagiosas (como todos os kobolds nesta aventura). Se necessário, utiliza a ficha de kobold, porém com apenas um ponto de vida, além de desarmados.

Tesouro: os sacos estão cheios de minério frutos de várias semanas de trabalho de mineração e podem ser vendidos por 500 po. Além disso, o manto que as crianças se amontoam é, na verdade, um manto de proteção (*cloak of protection*). Novamente, os PJs bem-alinhados devem pensar cuidadosamente sobre como lidam com as crianças kobold, mesmo que de alguma forma percebam que possuem um tesouro.

ÁREA 6: O POÇO DA MORTE



O túnel da Área 5 desce cerca de 20 metros para dentro da montanha antes de abrir na Área 6. Quando os PJs se aproximam, eles começam a sentir um calor desconfortável emanando da sala à frente. Embora comece leve aos primeiros sinais, ele atinge uma intensidade sufocante no momento em que os personagens

alcançam a entrada da Área 6. Quando os heróis entrarem na sala, leia (ou parafraseie) o seguinte a eles:

Ondas de calor preenchem a caverna, engrossando o ar e dificultando a respiração. Esta pequena caverna em forma de taça está repleta de cadáveres humanoides. Os ratos percorrem o mar de corpos dentro do chão afundado, parando ocasionalmente para mordiscar um bocado a sua escolha. Uma multidão de roedores jaz por todo lado, alguns deles ainda se contorcendo com alguns resquícios de vida. A abertura de um túnel é visível na parede leste desta câmara e, à distância, o som da água corrente pode ser ouvido.

Esta câmara serve como um local de reprodução para a peste ardente. Jakk armazenou os corpos dos kobolds e mineiros que morreram dentro dessas cavernas nesta sala com a intenção de usá-los como incubadoras para a doença. Os ratos que se alimentam desses corpos continuam a propagação da Peste nas minas. Embora não seja inicialmente aparente para os PJs, Jakk também deixou algumas criaturas entre os cadáveres para lidar com qualquer aventureiro que possa explorar a área. Além dessa ameaça, a própria caverna serve como uma armadilha para aqueles que são tolos o suficiente para atravessá-la.

A presença da peste aqui é tão forte que apenas permanecer dentro dos limites dessa câmara ameaça contaminar os aventureiros. A cada três rodadas que um personagem permanecer dentro desta área, deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição (CD 13) ou será infectado com a Praga Ardente. Se um personagem que permanecer por três rodadas dentro da área já estiver no período de incubação da Praga, ele deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição (CD 13) ou imediatamente começar a sofrer os efeitos da Praga. A área não tem efeito naqueles já totalmente infectados pela Praga.

A câmara é redonda, com um diâmetro de 12 metros. O túnel que se encontra ao leste desce por mais 20 metros na montanha em direção à Área 7. Toda a área desta câmara é considerada terreno difícil devido ao grande número de corpos e ratos.

Criaturas: Enquanto os PJs cruzam a sala, os guardiões **zumbis** que Jakk deixou para interceptar os possíveis heróis levantam-se de seus lugares entre os cadáveres e atacam. Eles lutam até serem destruídos. Para notar os **zumbis** (4 humanos e 4

kobolds), os personagens devem estar observando atentamente os corpos e obterem sucesso em um teste de sabedoria (percepção) CD 10. Caso contrário, serão pegos de surpresa. Os zumbis aguardam a chance de atacar e estão deitados entre os cadáveres. Eles gastarão metade de sua taxa de deslocamento para se levantar e são considerados sob a condição "derrubado" ("*prone*") até que se ergam.

Se as coisas ficarem complicadas para os jogadores, ajude-os a pensar em recuar para sala 5, podendo se organizar e se aproveitar da "lentidão" de seus inimigos. Não há nada de valioso nos corpos desta sala. Os **zumbis** dessa sala também são considerados contagiosos.

ÁREA 7: A FONTE

Um único pilar irregular de rocha forrado por um brilhante musgo azul-esverdeado emerge das profundezas da lagoa no centro desta caverna. Do alto do pilar, próximo a seu extremo, a água de uma fonte desce em cascata até a lagoa abaixo, que alimenta um córrego largo que flui rapidamente ao longo do comprimento da sala e, em seguida, desaparece sob a parede de rocha no extremo sul da caverna. Vários glifos são esculpido profundamente na face de pedra do pilar, seus contornos apenas visíveis sob a luz do musgo. Uma estranha sensação de desconforto permeia esse lugar.

A caverna tem cerca de 23 metros de largura por 40 metros de comprimento. O pilar no centro é enorme, com um raio de 3 metros em sua base e com quase 7 metros de altura. O pilar pode ser escalado por uma trilha estreita de cerca de 50 centímetros de largura ao redor dele, exceto pela área lisa devido a cascata da nascente. **Jakk** fez seu acampamento perto do topo do pilar e se esconde na face oposta do pilar quando os PJs entram na câmara. Ele é a única criatura dentro desta área.

Os glifos esculpido aqui estão na língua Orc. Eles são uma súplica para Gruumsh ferir os inimigos de **Jakk** com uma terrível pestilência além de recontaram a história das minas e o destino do clã Garra-Rasgada. Qualquer um que fizer um teste bem-sucedido de inteligência (religião) CD 15

reconhecerá os símbolos como pertencentes ao culto de Gruumsh, consagrando o local para adoração ao deus Caolho. A água da lagoa e o fluxo do pilar, quando examinados, parecerão particularmente turvos e sujos. Um feitiço detectar magia revela que, na verdade, alguma magia da escola de necromancia foi utilizada para corromper a água.

Criaturas: Embora **Jakk** pareça frustrado com o fato de os aventureiros terem encontrado seu covil, ele vê a chegada deles como um desafio para ele, da Gruumsh, e metodicamente faz o possível para eliminá-los. Ele lança sua magia benção pouco antes do grupo chegar à caverna (se ele ouve a escaramuça do grupo com os mortos-vivos na Área 6).

Quando preparado para o combate, **Jakk** grita uma maldição de ódio contra os aventureiros e lança seu feitiço arma espiritual do alto do pilar. Ele então usa seu feitiço de silêncio para neutralizar lançadores de magia. Ele também usa o truque chama sagrada em qualquer aventureiro que pareça enfraquecido ou ferido. Jakk realmente acredita que este conflito é um teste de determinação enviado por sua divindade, então ele não vai negociar ou se render, lutando até a morte na maioria das circunstâncias.

Tesouro: **Jakk** tem em seu acampamento ou em consigo uma mochila de couro gasta e alguns sacos. Além de restos de comida e pequenas ferramentas de uso geral, ele possuía um símbolo sagrado do deus Caolho feito de pedra, uma poção de cura, 13 peças de ouro, uma safira azul (1.300 po), uma poção de invisibilidade, um pergaminho com a magia restauração menor, um pergaminho com a magia dissipar magia e sua lança é uma lança mágica +1, além de outras 3 lanças comuns.

CONCLUSÃO

Derrotar Jakk tem um efeito visível quase imediato nas águas da fonte, que começam a se livrar da poluição da Praga logo após sua morte. A mina em si continua a necessitar de purificação e a maioria dos elementos contagiosos terá que ser queimada antes que seja seguro passear pelo interior da montanha mais uma vez. Os sintomas da peste que afetam a cidade de Duvik's Pass começarão a diminuir com a limpeza de seu abastecimento de água. Seus cidadãos agradecidos oferecem uma

recompensa de 100 po tirada dos lucros antecipados da mina para cada aventureiro que ajudou a recuperar a área. Os PJs também serão recebidos como heróis em Passo de Duvik pelo resto de suas vidas e nunca precisarão pagar por hospedagem ou suprimentos comuns durante o retorno a esse local.

Quanto a outras aventuras, a palavra se espalha entre os clãs orcs que os PJs mataram o último filho do clã Garra-Rasgada. Gruumsh Caolho não fica nada feliz com a interferência do grupo e manda a seus seguidores através de sonhos que os guerreiros que lhe trouxerem as cabeças daqueles que frustraram sua Praga Ardente ganharão seu favor. Se M'dok permanecer viva no final da aventura, ela pode retornar no futuro também, levando outro bando de guerra a recuperar a mina que ela considera sua. Por enquanto, no entanto, o dia foi vencido e os perigos da Praga foram evitados. Os PJs (e seus jogadores) podem desfrutar por algum tempo da satisfação de uma missão concluída. Caso você esteja utilizando outras formas de dar experiência para seu grupo, este é um bom momento para que você permita que eles subam para o segundo nível.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura criada por Duran cumpre bem seu papel de apresentar desafios iniciais a um grupo de jogadores experientes com personagens de primeiro nível, porém, devido as mudanças de edição, algumas situações podem ficar bem mais complicadas.

1º. Há muitos desafios com um número mais elevado de criaturas, em especial os encontros com zumbis e com os kobolds da área 5, que pode ser mortal, já que o grupo já gastou parte de seus recursos nos combates anteriores. Uma solução é dividir mais os encontros. Talvez M'dok recue para o acampamento com alguns kobolds (2 ou 3) diminuindo o número de kobolds que ataca o grupo na área 5 (e criando um novo encontro na área do acampamento). Talvez Jakk já tenha percebido a presença de invasores pelos confrontos ecoando de outras partes da caverna e decida trazer 2 zumbis para perto de si. Essa escolha também evita que Jakk esteja sozinho no confronto final, o que poderia facilitar esse encontro com o grande vilão da aventura.

2º - Os tesouros são bastante generosos. Talvez você, como mestre, não se importe tanto. Mas alguns mestres gostam de ter um controle mais rígido de quanto ouro, pedras preciosas e, principalmente, arsenal mágico o grupo possui. Uma solução é fazer com que a arma mágica de Jakk só seja considerada mágica em locais consagrados a Gruumsh. O manto de proteção usada como “cobertor” pelas crias kobolds também parece sem função narrativa e pode ser “limado” da aventura sem qualquer prejuízo. Quanto ao ouro, basta substituir as gemas por gemas de menor valor (talvez valendo 10% de seu valor listado na aventura) e isso deve ser o suficiente. Por outro lado, talvez você se sinta um mestre generoso e acredite que a felicidade dos jogadores ao encontrar tão farto tesouro logo no começo vale os pequenos ajustes que possivelmente você precise fazer daqui pra frente. Ou ainda, ter ouro talvez não signifique que s jogadores tenham acesso a muita coisa, pois o controle de todo comércio (mágico ou mundano) é de sua responsabilidade e nem todo ferreiro de qualquer vilarejo possui uma armadura completa de batalha a medida pronta para ser comprada pelo paladino do grupo!



M'dok

Humanoide (kobold) pequeno, leal e mau

Classe de armadura 12 (15 com armadura arcana)

Pontos de Vida 22 (4d6+8)

Deslocamento 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|---------|---------|--------|---------|
| 7 (-1) | 15 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) | 10 (0) | 15 (+2) |

Testes de Resistência Des+4, Cha +4

Sentidos Visão no Escuro 19 m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Dracônico

Desafio 1 (200 XP)

Sensibilidade à Luz do Sol. Enquanto estiver sob a luz do sol, M'dok tem desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão.

Tática de Bando. M'dok tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se pelo menos um de seus aliados estiver a 1,5 m daquela criatura e não estiver incapacitada.

Magias. M'dok lança magias de 2º nível. Seu atributo para lançar magias é Carisma (teste de resistência CD 12,+4 para acertar ataques mágicos). M'dok conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (sem limite): orbe ácido, raio de gelo, mãos mágicas, prestidigitação

1º nível (4 espaços): detectar magia, armadura arcana, escudo arcano

2º nível (3 espaços): passo das brumas, imobilizar pessoas

Ações

Besta de mão. *Ataque com arma à distância:* +4 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.

Espada Curta. *Ataque com arma corpo a corpo:* +4 para acertar, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6+2) de dano perfurante.



Jakk

Humanoide médio (orc), caótico e mau

Classe de armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 29 (4d8+12)

Deslocamento 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|---------|
| 16 (+3) | 12 (+1) | 16 (+3) | 9 (-1) | 13 (+1) | 12 (+1) |

Perícias Intimidação +3, Religião +1

Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, orc

Desafio 1 (200 XP)

Agressivo. Como uma ação bônus, o orc pode mover-se até seu deslocamento em direção de uma criatura hostil que ele possa ver.

Magias. Jakk lança magias de 2º nível. Seu atributo para lançar magias é Sabedoria (teste de resistência CD 11, +3 para acertar ataques mágicos). Jakk tem preparadas as seguintes magias de clérigo:

Truques (sem limite): chama sagrada, guia, resistência, taumaturgia;

1º nível (4 espaços): bênção, comando, curar ferimentos;

2º nível (3 espaços): arma espiritual, silêncio.

Ações

Lança (+1). *Ataque com arma corpo a corpo ou a distância:* +6 para acertar, alcance 1,5 m ou 6 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d6+4) de dano perfurante.



