

A PRAGA ESCARLATE

Miguel Duran





A Praga Escarlate

Aventura para personagens de nível 1

Autor: Miguel Duran

Publicação original: The Burning Plague (01/08/2000)

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20000801a>

Diagramação: Ninja Egg

Tradução: Gilvan Gouvea

Adaptação: Homeless Dragon

Arte da capa: Hugo Solis (<http://butterfrog.deviantart.com/gallery/>)

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrpg>



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

Índice

Introdução.....	4
Passagem de Duvik: Uma história	4
Das coisas por vir.....	5
A Praga Escarlate.....	5
As Minas de Passagem de Duvik.....	7
Área 1: Na entrada.....	7
Área 2: A Recepção.....	7
Área 3: O Refeitório.....	10
Área 4: Despensa.....	11
Área 5: Rampas e Escadas.....	14
Área 5a: Acampamento Kobold.....	15
Área 6: Fosso dos Cadáveres.....	16
Área 7: A Nascente d'água.....	17
Apêndice.....	19

A Praga 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 de A Praga Escarlate?

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 os membros doloridos e afogar as memórias ruins dentro de seus portões. Além disso, ela também ganhou atenção recentemente como uma força potencial na área de comércio, devido a descoberta de depósitos substanciais 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 uma potencial ruína com o advento da Praga Escarlate 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 rebanhos foram dizimados por uma doença desconhecida e sua safra começou a definhá. Os anciões de Passagem de Duvik declararam que o poço d'água havia sido afetado por uma doença desconhecida, mas então a Praga Escarlate já havia começado a reclamar os mais jovens e mais fracos. Para piorar, os últimos homens que permaneciam fortes o suficiente 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 esperar 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 Praga Escarlate. Eles já começaram

a sofrer perdas de sua destruição. A fonte da doença é Jakk do clã Garra Despedaçante, um orc xamã 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 orações para Gruumsh Caolho deram a ele determinação enquanto observava “os fracos” roubarem as riquezas que deveriam ter sido de seu clã. Depois de seu deus revelar a ele os segredos da Praga Escarlate, Jakk usou seu poder recém descoberto 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 realiza.

Mas ainda não aconteceu tudo como planejado. Gruumsh, sendo um divindade cruel que valoriza a força acima de todas as coisas, decidiu testar seu discípulo. Jakk também contraiu a Praga Escarlate e, a despeito de suas preces, não conseguiu escapar de suas garras. Embora ele esteja próximo da morte, o xamã 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 bem 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, eles já se desesperaram facilmente. A recente descoberta de que eles também estão morrendo de uma misteriosa doença não fez nada além de aumentar sua moral. Sendo, para começar, criaturas particularmente soturnas, os kobolds decidiram escavar em direção na enorme fonte de riquezas em que eles tropeçaram e esperam por um milagre. Eles preparam 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 Praga Escarlate 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 Praga Escarlate eles mesmos.

A Praga Escarlate

A Praga Escarlate 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 potencialmente morte.

Para esta aventura, qualquer momento em que um PJ entre em contato com um monstro ou item que seja contagioso, ele ou ela deve rolar imediatamente uma JP-CON. Um sucesso indica que o personagem conseguiu evitar a infecção, embora repetidos ou contínuos contatos em rodadas subsequentes devem resultar em novas JPs. Falhar na JP resulta em infecção.

No caso de infecção, nada acontece nas primeiras 24 horas depois de uma falha na JP. Este é o período de incubação da Praga Escarlate. 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 ser bem sucedido em uma JP-CON para evitar a perda de mais pontos de Constituição (à mesma

taxa de 1d4 pontos temporários por dia). Duas JPs bem sucedidas, 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 curar doença.

Começando a aventura

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 importância geográfica e agora industrial do vale onde fica Passagem de Duvik, qualquer aventureiro cruzando as montanhas poderia passar pela cidade e ficar sabendo de seu dilema. Entretanto, se um mero pensamento de ajudar os desafortunados moradores não for 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 são capazes de 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.

As Minas de Passagem de Duvik

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 debaixo de estruturas de suporte de madeira está coberto com escombros de pedra, uns pedaços ocasionalmente brilham com o menor pedaço de minério. Nenhuma luz lançasse para fora do túnel. Tochas queimadas estão espalhadas pelo chão, seus suportes quebrados

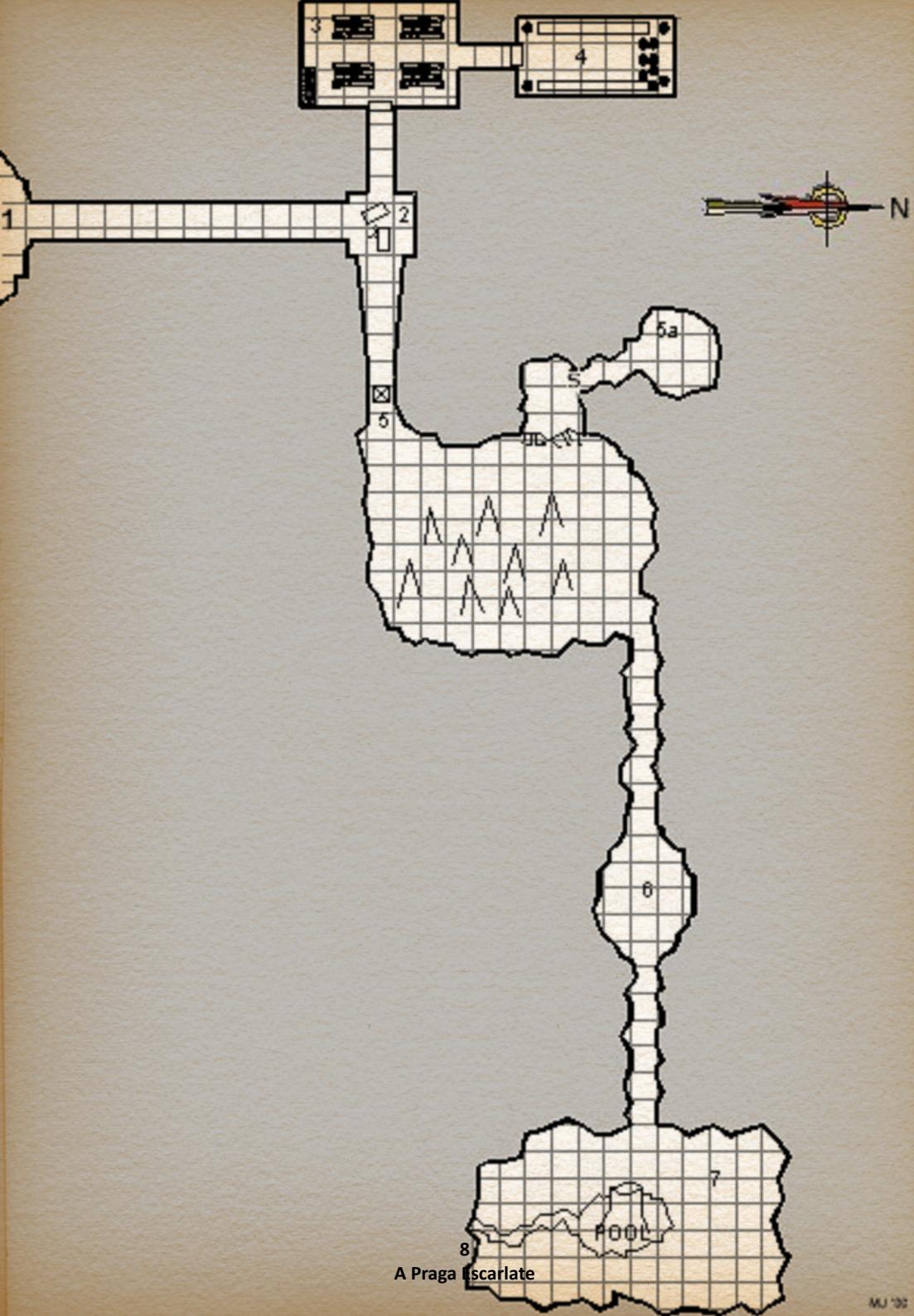
nas paredes do túnel. Atrás de vocês, a estrada gasta conduz através dos pre-cípios para o vale abaixo. Além do suave assobio do vento, um completo silêncio preenche a abertura nas montanhas.

O túnel possui 4,5m de largura e 3m de altura. Os PJs percebem rapidamente 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 eles também estão manchados com sangue. Além das 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 5. Então, os corpos foram roubados por Jakk para outros usos na Área 6.

Área 2: A Recepção

O túnel se abre em uma câmara pequena e aproximadamente retangular. Pedaços espalhados de minério de prata cercam um par de carroças de madeira. A parte de baixo do que aparenta ser um corpo humano se



A Praga Escarlate

sobressai de 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, esta área servia como área comum para seleção, pesagem, catalogação e despacho de minério. Quando os kobold 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 9m de comprimento que conduz à Área 3. A saída leste é uma rampa gradual que conduz para baixo cerca de 18m 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. Se houver algum curandeiro ou médico no grupo, ele revela que Tungstan possui sintomas parecidos com aqueles da Febre e que ele está morto a cerca de duas semanas. Ele 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 3m da carroça será afetado pelo estouro resultante. Personagens afetados pela pedra trovão recuperam-se da surdez depois de uma hora.

Armadilha de Pedra Trovão: Considera-se um ataque sonoro que ensurdece todos dentro de um raio de 3m; sucesso em uma JP-CON evita o efeito.

Tesouro: Os pedaços de minério de prata podem ser soltos e valem 200 PO. 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

Uma porta de madeira fechada serve como entrada para o refeitório. Uma vez a área 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 fumega 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 inabilidade de se identificar seu conteúdo não desencorajar os personagens jogadores de experimentá-lo, é necessário mencionar que o cozido, devido seus conteúdos contaminados, 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 quebrados e a única fonte de luz aqui é o brilho suave emanado pelas brasas que queimam no fogão.

Se os PJs tiverem alertado sobre sua presença, tanto disparando 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 os kobolds serão alertados e usarão 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. Por outro lado, se os PJs conseguirem alcançar a porta para a área 3 sem alertar os kobolds de sua presença, 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 o conhecimento para compreender a conversa dos kobolds e gastarem um tempo para ouvir sobre o que eles estão conversando, eles podem ganhar as seguintes 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.

Kobold (9)

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). 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 tiram 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: Despensa

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 de Força ou de Abrir Fechaduras os personagens jogadores podem abri-la sem uma chave. 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 3m. 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 escondido no 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 enquanto mantiverem a cobertura.

Quando o grupo atravessar a porta, um kobold irá disparar a Armadilha enquanto os outros irão disparar uma salva de virote 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 se proteger atrás das estantes e devem ser lembrados desta opção, caso a situação piora.

Armadilha: Muitos sacos de farinha estão presos ao teto por uma rede de

cordas. O interior dos sacos está cheio de arame farrapado, que estão por sua vez conectados a uma única corda presa ao grupo de barris na parede norte. Qualquer um que dê um tempo para procurar certamente descobrirá a armadilha contra invasores. 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 12m, 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. No 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.

Criaturas: Dois tipos 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 sof-

rendo 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. O arminho atroz chegou aqui com os kobolds e não irá atacar os seus mestres. Ele também é contagioso.

M Ratos (8)

M Arminho Atroz (1)

Tesouro: As estantes contêm muito poucos itens 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, contém alguns bens de valor. No caso de um dos barris ser atingido por um ataque, todos os outros seguem as mesmas estatísticas.

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 Febre. O vinho era um presente extravagante de um mercador para os mineiros de Duvik, na esperança de obter um favor 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 3m).

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 e ratos que os tem consumido empenhadamente. Se os PJs procurarem perceberão que o fundo do barril é, de fato, falso, 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

Quando o grupo descer 12 metros na rampa que conduz até a Área 2, a inclinação se torna mais íngreme. Uma suave luminescência azul brilha na distância mais adiante na rampa onde, 6 metros depois, o túnel se abre em uma enorme caverna. O túnel também se estreita aqui para uma largura de 3 metros. Qualquer ladrão no grupo faz automaticamente um teste para Localizar e Desarmar Armadilha ponto onde o túnel se inclina para determinar se eles notam a Armadilha de pedra 3 metros 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 metros, subindo alto para dentro das entradas da montanha. Liquens azules verdeados sobem pelas paredes ásperas e nas estalagmitas 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 de prata, 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 Du-vik. Os cabos pendurados na beirada do buraco eram usados para alçar os mineiros para os mais ricos depósitos de prata da caverna. Eles estão atados a pítons firmemente presos no solo da



caverna e, portanto, seguros, embora os jogadores não terão como julgá-los senão escalando o buraco eles mesmos. Um teste de Destreza para escalar o muro com o uso dessas cordas é simples. Um teste de Destreza sem o uso dessas cordas é mais difícil (penalidade de -3). Para tornar as coisas piores, o peitoril também é habitado por um número de criaturas hostis.

A gruta possui aproximadamente 24 por 30 metros, com o buraco estendendo-se por 6 metros de comprimento e outros 9 metros 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 em encontrar portas secretas. 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 metros e aproximadamente 6 metros 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.

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.

M' M'dok **M' Kobold (8)**

Táticas: O desesperado M'dok ordena que suas tropas lancem seus viroles 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 estiver sendo devastado pelos ataques à distância dos kobolds, indique que as estalagmitas do tamanho de homens

no chão oferecem cobertura total contra os ataques dos viroles de besta.

Continuidade: Note que M'dok está aberto a negociações, particularmente se sentir que seu bando de guerra for seriamente superado 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 de seu filhote na Área 5a.

Pertences: Meia-lança, besta leve, 20 viroles de besta, corselete de couro, poção de aumentar, bolsa no cinto com 24 PO e uma granada violeta (500 PO).

Área 5a:

Acampamento Kobold

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 mando 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 lidar com os jovens kobolds, mesmo com o fato de que os kobolds mantém um tesouro.

Área 6: Fosso dos Cadáveres

O túnel vindo da Área 5 desce cerca de 21m 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 começar a

sentir 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 mordiscar um bocado. Um anfítrio 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 Praga Escarlate. 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 banqueteiam 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 lidar com qualquer aventureiro que possa explorar a área. Além dessa ameaça, a própria caverna serve como armadilha para aqueles todos 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 em uma JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate. 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 em uma JP-CON 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 metros de diâmetro. O túnel para leste conduz a 18 metros 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.

M Zumbi dos Mineiros (3)

M Kobold Zumbi (3)

Área 7: A Nascente D'água

“Esse espaçoso salão, abriga um bando de humanóides robustos, peludos e de olhos ferozes.”

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, cascanteando 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 metros de largura por 36 metros de comprimento. O pilar no centro é bastante sólido, possuindo 3 metros 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 metro 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 se esconde 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 inteligencia 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 examinada, parecerá ser particularmente turva e suja. Um 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 avança dando o melhor de si 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 maldição 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 aproximará para o combate corpo a corpo. 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.

M Jakk, Garra Despedaçante

Pertences: Maça Pesada+1 (caótico), escudo grande de metal, brunea, besta leve, 20 viroles de besta, símbolo sagrado de Gruumsh de pedra, poção de curar ferimentos leves, poção de invisibilidade, pergaminho de Invocar Criaturas II e dissipar magia, 13 PO, safira azul valendo 1300 PO.

Conclusão

Derrotar Jakk já possui um efeito visível imediato nas águas da nascente, que começam a ficar limpas 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 recuperar a área. Os PJs também serão 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 interferência deles, envia recados a seus seguidores de que os guerreiros que trouxerem as cabeças dos intrometidos que frustraram sua Praga Escarlate, 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.

Apêndice: Estatísticas

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

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

Arminho Atroz [Médio e Neutro]

FOR 16, DES 18, CON 12, INT 8, SAB 8, CAR 6

CA 16, JP 14, PV 28-40, MV 16, M 8, XP 280

ATQ: 1 mordida +5 (2d4+6), 2 garras +4 (1d4+2)

Adesão: caso o arminho atinja o oponente com sua mordida, poderá cravar sua poderosa mandíbula na vítima, causando o dano da mordida automaticamente a cada rodada até a vítima se libertar. Um arminho nessa situação tem sua CA reduzida para 12. O arminho só se soltará da vítima caso leve algum golpe.

Drenar Sangue: um arminho atroz drena sangue, causando 2d4 pontos de dano temporário na Constituição a cada rodada que permanecer preso ao corpo da vítima.

Rato [Miúdo e Neutro]

FOR 5, DES 15, CON 10, INT 2, SAB 12, CAR 2

CA 14, JP 18, DV $\frac{1}{4}$ (1-3), MV 4, M 4, XP 5

ATQ: 1 mordida +3 (1)

Contagioso: indivíduos que entrem em con-tato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso numa JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate.

Kobold [Pequeno e Caótico]

FOR 13, DES 14, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 10

CA 13, JP 18, DV $\frac{1}{2}$ +1 (4-6), MV 4, M 9, XP 15

ATQ: 1 lança +0 (1d6-1)

Contagioso: indivíduos que entrem em con-tato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso numa JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate.

M'dok [Pequeno e Caótico]

FOR 12, DES 14, CON 13, INT 10, SAB 9, CAR 10

CA 15, JP 18, PV 11, MV 4, M 9, XP 20

ATQ: 1 lança +2 (1d6+1), 1 besta +1 (1d6-1)

Contagioso: indivíduos que entrem em con-tato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso numa JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate.

Zumbi Mineiro (Médio e Caótico)

FOR 12, DES 15, CON -, INT -, SAB 10, CAR 1

CA 10, JP 17, PV 45, MV 4 , M 10, XP 140

ATQ: 1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

Dreno de atributo: uma criatura mordida por um Zumbi Mineiro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

Contágio: caso uma criatura venha a morrer por causa desse dreno de Constituição, se tornará um Zumbi em 1d6 turnos, mantendo seus atributos físicos originais.

Imunidades: Zumbis Mineiros são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Contagioso: indivíduos que entrem em con-tato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso numa JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate.

Kobold Zumbi (Médio e Caótico)

FOR 13, DES 14, CON -, INT -, SAB 9, CAR 10

CA 13, JP 18, DV $\frac{1}{2}$ +1 (4-6), MV 4, M 9, XP 15

ATQ: 1 mordida +0 (1d6-1)

Dreno de atributo: uma criatura mordida por um Kobold Zumbi deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

Contágio: caso uma criatura venha a morrer por causa desse dreno de Constituição, se tornará um Zumbi em 1d6 turnos, mantendo seus atributos físicos originais.

Imunidades: Kobolds Zumbis são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

Contagioso: indivíduos que entrem em con-tato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso numa JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate.

Jakk, Garra Despedaçante

FOR 15, DES 15, CON 16, INT 12, SAB 10, CAR 12

CA 18, JP 14, PV 23, MV 4, M 9, XP 50

ATQ: 1 maça pesada +7 (1d8+3)

Contagioso: indivíduos que entrem em con-tato com um objeto ou criatura contaminada devem obter sucesso numa JP-CON ou será infectado pela Praga Escarlate.

Pertences: Maça Pesada+1 (caótico), escudo grande de metal, brunea, besta leve, 20 viroles de besta, símbolo sagrado de Gruumsh de pedra, poção de curar ferimentos leves, poção de invisibilidade, pergaminho de Invocar Criaturas II e dissipar magia, 13 PO, safira azul valendo 1300 PO.

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

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

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

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

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License Itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

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



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia