

R. Grassi

Levity - La Pestilenza





Disclaimer	2
Introduzione	3
Storia di Duvik's Pass	3
Quello che potrebbe accadere	4
La Pestilenza	4
Inizio del gioco.....	5
Le Miniere di Duvik's Pass.....	6
Area 1: Entrata	6
Aree 2-3-4	7
Aree 5 e 5a	11
Aree 6 e 7	13
In conclusione	15
Mappa Completa	15

Disclaimer

Questo modulo “one-shot” per Levity si basa sull’avventura “The Burning Plague”, scritta per D&D e liberamente disponibile sul sito della Wizards of the Coast a questo indirizzo:

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

In nessun modo questa operazione vuole ledere i diritti dei legittimi proprietari. E' un volume concepito per uso personale e da esso non si può trarre profitto, in nessun caso e per nessun motivo.

L'avventura è giocabile con il manuale di Levity 3.0.

Buona lettura.

Roberto Grassi

<http://www.levity-rpg.net>

Immagini di copertina:

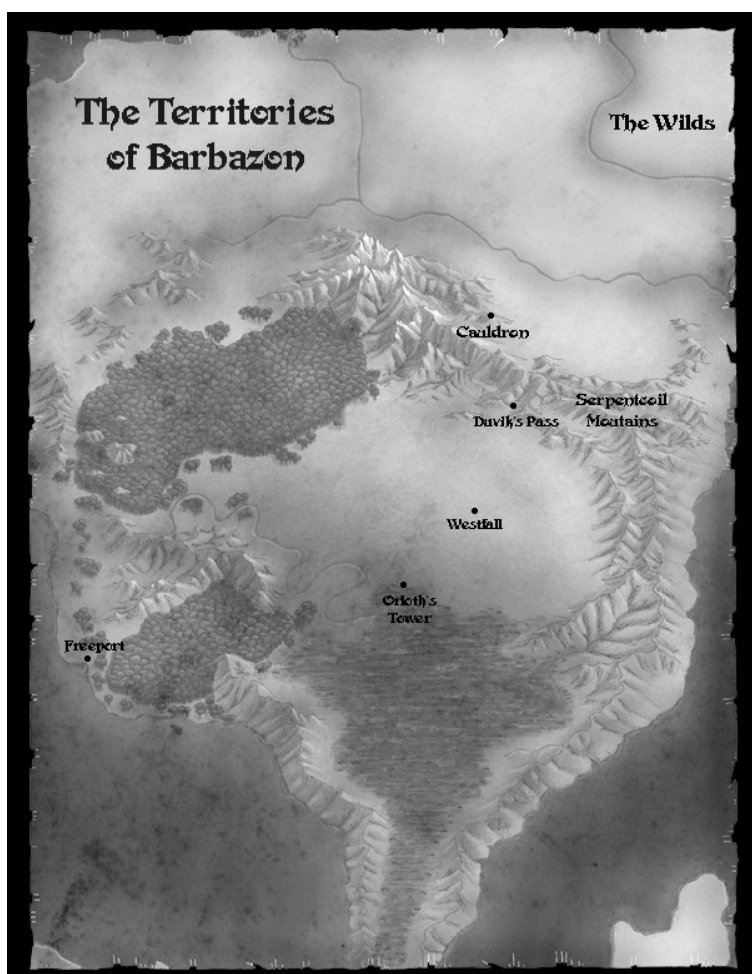
Il Giardino delle Delizie (Ala Destra), Hieronymus Bosch, Il Prado – Madrid.

<http://files.splinder.com/87d715d2078f4e009541bceeee9dd99b.jpeg>

Introduzione

La comunità di minatori di Duvik's Pass è preda di una strana malattia, che avvelena i pozzi per l'acqua e danneggia il raccolto. La pestilenza ha ormai colpito gran parte degli abitanti e gli uomini più forti hanno solo pochi giorni di vita. Il compito di salvare il villaggio è nelle mani di una intrepida compagnia di avventurieri. Riusciranno questi nobili eroi a prevalere nelle profondità di Duvik's Pass o anch'essi cadranno vittima de "La Pestilenza"?

Storia di Duvik's Pass



Duvik's Pass è una piccola città situata all'interno di una delle piccole vallate che si aprono nelle Serpentcoil Mountains.

Per molto tempo è stata un punto di ristoro e di riposo per i viaggiatori e gli avventurieri che volevano fermarsi per curarsi e dimenticare memorie dolorose nei suoi cancelli.

Inoltre, è recentemente salita agli onori della cronaca a causa della scoperta di depositi di argento nelle montagne circostanti, diventando un importante punto di riferimento commerciale.

Negli ultimi tre anni gli uomini di Duvik's Pass hanno iniziato a scavare il terreno, cercando l'argento. Tutti gli uomini forti ed abili dei villaggi vicini sono giunti in città, sperando di poter lavorare nelle miniere e di guadagnare qualcosa.

La speranza ed il duro lavoro si sono presto tramutati in disperazione e rovina con l'avvento della Pestilenza, quattro mesi fa. Tutto iniziò senza clamore, con il ritorno dei minatori dal lavoro che dicevano di avere le gole secche ed una sete implacabile.

Subito dopo, il raccolto di grano della città fu devastato da una strana malattia e tutto il grano iniziò a seccare. Gli anziani del villaggio iniziarono a dire che l'acqua dei pozzi era stata avvelenata da una sostanza sconosciuta e maligna, ma la Pestilenza aveva già portato via i giovani ed i malati. A peggiorare le cose, gli unici uomini abbastanza forti da poter richiudere la miniera caddero vittima di un agguato di un gruppo di coboldi un mese e mezzo fa, circa. Questo fatto, tuttavia, non è ancora noto agli abitanti del villaggio, che continuano ad aspettare il ritorno dei loro cari e dei mariti, e pregano sperando che la malattia si arresti.

I Coboldi hanno conquistato quasi tutto il complesso minerario, sconfiggendo i nemici umani. Ma anch'essi sono caduti vittima della Pestilenza. Alcuni di essi sono già morti.

La sorgente della malattia è Jakk del clan dei Tornclaw, un orco sciamano che cerca vendetta contro gli abitanti di Duvik's Pass per un vecchio torto subito. Dieci anni fa, Jakk ha visto la sua famiglia



massacrata dagli umani della valle. Il giovane Jakk è stato uno dei pochi a sopravvivere a quello che è stato un tentativo della milizia di sradicare le minacce, come la sua popolazione, dalle montagne. Gli anni sono passati e Jakk ha passato tutto il tempo ad osservare gli uomini di Duvik's Pass, preparano la sua vendetta. Le sue preghiere a Gruumsh One-Eye gli hanno dato la forza, mentre vedeva "i deboli" rubare le ricchezze che erano sempre state del suo clan. Dopo che il dio gli ha rivelato il segreto della "Pestilenza", Jakk ha usato il suo nuovo potere per infettare le sorgenti dei pozzi di acqua del villaggio, così come altre creature che vivevano nelle miniere. Ha poi aspettato nell'ombra, aspettando che il suo piano si realizzasse.

Tuttavia, non tutto è andato secondo il piano. Gruumsh è un dio che ama la Forza sopra ogni altra cosa, così ha deciso di mettere alla prova il suo discepolo. Jakk ha contratto la Peste e, nonostante le sue preghiere, non è riuscito a guarire. Vicino alla morte, non avrà pace sino a che vedrà tutte le creature della valle morire.

Mantiene il suo accampamento nelle sorgenti sottoterra, continuando a rinforzarne la corruzione ed aspettando un tentativo per liberare il villaggio dalla sua morsa. E' a questo punto che gli avventurieri entrano nella storia.

Quello che potrebbe accadere

La storia principale e l'azione che ne segue è abbastanza semplice. I personaggi possono esplorare le sezioni più alte della miniera ed incontrare i coboldi infetti e i topi che li stanno aspettando. I coboldi si trovano in uno stato abbastanza paranoide. Temono l'assalto dagli umani del villaggio sottostante e sanno che una creatura potente si è insediata nelle porzioni più profonde della miniera. La recente scoperta che anch'essi stanno morendo a causa di una misteriosa malattia non ha migliorato il loro morale. Essendo creature particolarmente solitarie, hanno deciso di rinchiudersi nelle miniere e sperare nel miracolo. Essi hanno preparato una serie di trappole per barricarsi contro qualunque minaccia possa arrivare dall'interno o dall'esterno. Gli avventurieri dovranno, con molta fortuna, riuscire a superare la barriera dei coboldi e delle loro trappole e riuscire ad andare nelle profondità sino alle radici della Pestilenza e delle sorgenti al di là di essa. Sarà lì che incontreranno prima i servitori che Jakk ha messo di guardia ed infine lo stesso Jakk, indebolito. Con la morte di Jakk e la conseguente purificazione della Pestilenza, i problemi di Duvik's Pass giungeranno al termine. Questo, a meno che gli avventurieri non muoiano prima a causa della Pestilenza...

La Pestilenza

La Pestilenza è una malattia che si trasmette per contatto. Generalmente la trasmissione avviene attraverso i ratti o i parassiti. Jakk, tuttavia, è riuscito, grazie alla magia divinam ad infettare le sorgenti dell'acqua di Duvik's Pass. La Pestilenza ha un tempo di vita molto breve, e generalmente un individuo ha bisogno di ripetuti contatti prima che riceva un danno grave. I sintomi includono febbre, dolori muscolari, gola arsa, tosse, stanchezza e, potenzialmente, morte.

Per gli scopi di questa avventura, ogni volta che un personaggio entra in contatto con un mostro od un oggetto che si suppone contaminato, deve fare un tiro per capire se è stato contagiato.

 Il Narratore potrebbe usare un "Tiro Con Fallimento" con soglie variabili, considerando le caratteristiche del personaggio oppure il tempo con cui è stato a contatto con l'oggetto od il mostro infetto, o anche se si tratti dell'ennesimo tiro per capire se il personaggio si è infettato. Più si è vicini alla fonte del contagio e per maggior tempo, più è probabile che si resti infettati.



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

Il successo indica che il personaggio è riuscito ad evitare l'infezione, anche se potrebbe essere necessario ripetere i lanci altre volte. In caso di fallimento, allora il personaggio si è infettato. In questo caso, nelle prime 24 ore non accade nulla di particolare. E' il periodo di incubazione della Pestilenza. Dopo le 24 ore, il personaggio infettato (ed ora contagioso) inizia a diventare più debole, soprattutto nella costituzione.

 Gestire questo aspetto con il decremento dei Punti Vita. Se si decide di non decrementare i Punti Vita, iniziare a rendere più difficili le azioni che richiedono un determinato sforzo. Ogni tanto, anche in base al comportamento del personaggio, verificare se sia necessario far tirare il dado per verificare se l'infezione sta progredendo o regredendo.

Non c'è possibilità di guarire dalla Pestilenza, a meno di rimuovere la fonte dell'infezione oppure di ricevere un incantesimo di guarigione.

Inizio del gioco

Il metodo più semplice per fare in modo che gli avventurieri entrino in gioco è la possibilità di aiutare gli abitanti di Duvik's Pass. Vista la posizione geografica e l'importanza del villaggio per il commercio, qualunque avventuriero si trovi in zona dovrebbe venire a conoscenza del problema del villaggio. Ad ogni modo, se il pensiero di aiutare gli sfortunati abitanti non sembra piacere ai personaggi del gruppo, ecco altre possibilità:

- o Il gruppo è assoldato da un ricco mercante di una città vicina, che cerca suo figlio scomparso. Egli era partito per Duvik's Pass per cercare di guadagnare facilmente denaro scavando nelle miniere, ma da molto tempo non dà più notizie di sé.
- o Gli avventurieri incontrano persone che fuggono sulla strada. Essi raccontano una storia di miniere piene di molti tesori, ma un'orribile maledizione li protegge. Essi sono persone semplici che non capiscono cosa si trovano di fronte, ma gli avventurieri sapranno sicuramente trovare la fonte della maledizione e distruggerla.
- o Uno dei personaggi ha un parente od un amico a Duvik's Pass, ed egli è rimasto infettato dalla Pestilenza e sta morendo. Solo entrando nelle miniere e ripulendole dal male potranno dargli una possibilità di salvezza.

Duvik's Pass è un villaggio di circa 1500 persone. Per la maggior parte ci sono umani, pochi halfling e pochi nani. I personaggi importanti sono i seguenti:

 Cristofar Sendars, Sindaco di Duvik's Pass. Punti Vita **16**, Carisma (+3), Conoscenza dei Luoghi (+6), Paura dell'Ignoto (+2)

 Arianna Tungstan, Moglie del Capo Minatore. Punti Vita **14**, Fede negli dei (+6), Guarigione con le Erbe (+2), Curiosità (+5)

 Stefan Doverspeak, Mercante importante e finanziere delle miniere. Punti Vita **18**, Avidità (+6), Slealtà (+4), Egoismo (+6)

 Father Samuel, Prete del villaggio e guaritore. Punti Vita **16**, Guarigione con le Erbe (+6), Conoscenza dei Luoghi (+4), Generosità (+3)

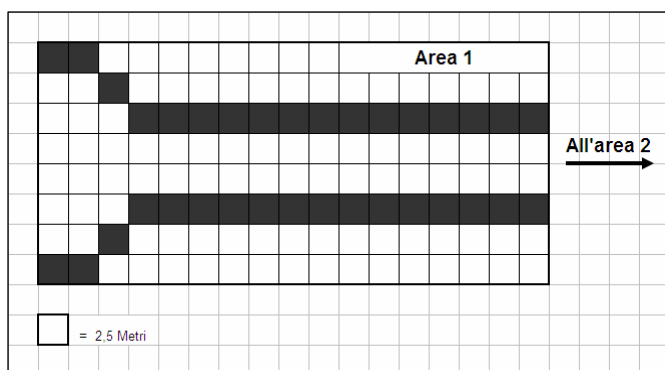
Altri personaggi di rilievo sono le guardie cittadine ed i minatori ammalati che lavoravano nelle miniere.

Le Miniere di Duvik's Pass

Area 1: Entrata

L'avventura inizia con i personaggi che stazionano al di fuori dell'entrata alle miniere. Il Narratore può iniziare la sessione di gioco leggendo o parafrasando quanto segue:

 Una brezza fredda vi raggiunge, proveniente dalla cima delle Serpentcoil Mountains, mentre osservate l'entrata della caverna. Molti attrezzi come corde, rampini e pale sono sparsi per terra, semisepolti dal ghiaccio e dalla neve. Un lungo corridoio oscuro, la cui volta è protetta da una struttura di legno, conduce verso l'interno della miniera. Si possono vedere alcuni minerali brillare all'interno. Non si vedono luci. Per terra ci sono alcune torce spente, cadute dai muri. Dietro di voi, il sentiero riporta al villaggio. A parte il rumore del vento, tutto il resto è nel completo silenzio.



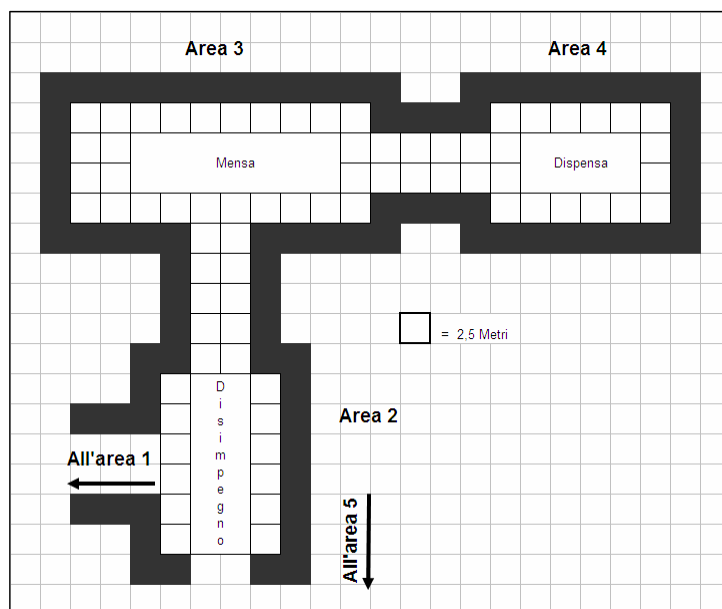
Le dimensioni del tunnel sono ricavabili dalla figura a sinistra. Se i giocatori vorranno esaminare in dettaglio potranno scoprire che la struttura di legno della volta è danneggiata. Un esame ancora più attento e dettagliato rivelerà che in alcuni punti ci sono macchie di sangue. In questo posto, alcune persone sono state uccise. A parte gli attrezzi sul suolo, non c'è nulla di valore, in questa stanza.

Il sentiero prosegue nella miniera, con un percorso in leggera discesa. Non c'è

illuminazione nel tunnel, cosicché il Narratore dovrà considerare se i personaggi possono vedere in condizioni di luminosità ridotta o addirittura al buio. Se proveranno ad entrare al buio, lo faranno a loro rischio e pericolo, oppure dovranno procurarsi una sorgente di luce.

I coboldi hanno massacrato gli ultimi lavoratori che hanno cercato di scappare in questo tunnel. Poi hanno preso i corpi e li hanno portati via (nell'area 5a). I cadaveri, poi, sono stati presi da Jakk per rifornire la Pestilenza e si troveranno nell'Area 6.

Aree 2-3-4



Area 2

Le dimensioni dell'area 2 sono visibili nella figura. Quando la miniera era operativa, questa stanza veniva usata per lo smistamento, il controllo ed il trasporto dei minerali. Quando i coboldi hanno invaso le miniere, è diventato l'ultimo punto di resistenza per i minatori. I pochi che sono riusciti a scamparla sono poi stati uccisi nell'entrata. Il resto dei difensori è morto qui.

Le lanterne che funzionavano da illuminazione giacciono al suolo, distrutte. A meno che i personaggi non abbiano una fonte di luce tutto è al buio. A nord c'è un tunnel che conduce all'area 3. A sud c'è una rampa in discesa che conduce all'area 5.

Ecco come il Narratore potrebbe introdurre questa stanza.

Il tunnel si apre in una piccola stanza, vagamente rettangolare. Pezzi di minerale sono sparsi per terra, attorno a due carretti rovesciati. La metà inferiore di quello che sembra essere un corpo umano, immobile, è visibile sotto uno dei carretti. In molti punti è visibile sangue secco sulle pareti. Ci sono uscite a nord e a sud.

Il corpo sotto il carretto, non più contagioso, nasconde una trappola. Si tratta del minatore capo, Jacen Tungstan. Ad una prima indagine si notano molte punture di insetti sul torace e nella zona del collo. Se uno dei personaggi è bravo nelle arti mediche (effettuare un Tiro, magari) potrebbe capire che è deceduto da un paio di settimane, mostrando i sintomi della Pestilenza. Un ulteriore esame (Tiro abbastanza difficile), rivela al gruppo che, all'interno delle punture si celano invece punte di freccia.

La Trappola. Se qualcuno cerca di spostare il carretto o comunque ha una interazione meccanica forte con esso (ad esempio, prova ad estrarre il corpo da sotto il carretto), farà scattare una piccola fune collegata ad un grande masso esplosivo nascosto sul soffitto. Il masso cadrà al suolo.

producendo un rumore molto forte che stordirà i personaggi, che dovranno inoltre verificare se ne rimarranno uccisi o feriti dalle schegge. Se la trappola viene attivata i coboldi che si trovano nelle aree 3 e 4 saranno avvertiti della presenza di visitatori indesiderati e si regoleranno di conseguenza.

Area 3

Una porta di legno chiusa segnal l'ingresso in questa stanza. Un tempo era la mensa della miniera, oggi è sostanzialmente l'avamposto del gruppo di coboldi. Appena i personaggi aprono la porta (non è chiusa), il Narratore può leggere la seguente descrizione.

Una larga stanza rettangolare, con alcuni tavoli per mangiare, ognuno con delle panche ai lati. Sui tavoli ci sono scodelle ed utensili per mangiare. In un angolo della stanza, in una grande pentola, qualcosa sta cuocendo. Il camino è ricavato nella pietra. Un odore pungente pervade l'aria.

Lo stufato nella pentola e nelle scodella è un miscuglio disgustoso, fatto con cibo marcio e scaduto dell'Area 4 mischiato con pezzi di carne dei topi che i coboldi hanno catturato.

Il contenuto della pentola è contagiato dalla Pestilenza. Valutare se fornire questa informazione o meno ai giocatori.

Le uniche uscite da questa stanza sono le porte a sud, verso l'area 2, e ad est verso l'area 4. Anche in questo caso le lanterne sono danneggiate e per terra. L'unica fonte di luce nella stanza è quella proveniente dal fuoco del camino in cui si sta cuocendo lo stufato.

Se i personaggi hanno fatto notare la loro presenza, ad esempio facendo scattare la trappola o essendo particolarmente rumorosi, troveranno in questa stanza alcuni coboldi. Il Narratore varierà il numero in base al gruppo dei personaggi. Anche i coboldi possono cercare di carpire rumori provenienti dal corridoio. In ogni caso, l'obiettivo è quello di determinare se i coboldi riescono in qualche modo ad essere consapevoli che c'è qualcuno nelle miniere. In tal caso, alcuni di loro si sposteranno nell'area 4 per preparare una imboscata appena possibile.

Se i personaggi riescono ad essere silenziosi potrebbero provare ad ascoltare le voci dall'interno (il Narratore valuterà se uno dei personaggi riesce a capire esattamente cosa dicono) altrimenti dovrebbero comunque in qualche modo riuscire a percepire alcune delle seguenti informazioni.

- o I Coboldi sono nervosi e vorrebbero lasciare le miniere prima possibile. Il comandante, tuttavia, ha determinato che essi rimarranno lì, per il momento.
- o Alcuni corpi, sia umani che di coboldi, vengono trafugati mentre essi dormono. Non riescono a spiegarsi quanto sta accadendo.
- o La miniera è maledetta. Metà del loro gruppo è già morto a causa di una strana malattia che li colpisce.

 **Coboldi:** PV 12

Caratteristiche

Costruzione di Trappole
Visione Notturna
Sensibilità alla luce
Muoversi silenziosamente
Nascondersi

Equipaggiamento

Spada corta
Arco corto

Sono bravi nell'uso della spada corta e dell'arco corto.
I coboldi sono contagiosi.

Una tattica probabile dei coboldi, se hanno avvertito del pericolo che sta arrivando, può essere quella di ribaltare uno dei tavoli e sparare appena la porta si apre. Se invece i giocatori entreranno di sorpresa, i coboldi saranno costretti a combattere al corpo a corpo. E' molto improbabile che i coboldi siano disposti a trattare o negoziare.

 Nei vestiti di uno dei coboldi morti si potrà trovare qualcosa di valore e la chiave per la porta dell'area 4.

Area 4

Una solida porta di legno chiusa blocca l'entrata all'area 4. Se i coboldi vi si sono ritirati dentro durante il combattimento la porta sarà anche chiusa a chiave. Una volta che i personaggi riescono ad entrare in questa stanza il Narratore potrebbe leggere le seguenti righe.

 Questa stanza rettangolare ha molti scaffali ricolmi di cibo ed attrezzi da cucina. Pesanti sacchi di iuta sono impilati in uno degli angoli della stanza. Alcuni sono stati aperti e la farina ed i semi contenuti sono caduti per terra. Sulla parete più lontana ci sono molti barili. In un angolo c'è anche una scala che serve per poter raggiungere gli scaffali più alti.

Anche in questa stanza non ci sono sorgenti di luce. Ci sono alcune creature e trappole nascoste che possono essere disattivate solo raggiungendo i barili della parete più lontana. Non ci sono altre uscite a parte quella da cui arrivano i giocatori.

 Se i coboldi si sono ritirati in questa stanza da quella precedente allora si nasconderanno dietro i barili con i loro archi corti. Uno di essi attiverà la trappola (vedere dopo) e gli altri faranno fuoco.

 **Trappola.** Molti sacchi di farina sono tenuti sul soffitto da alcune corde. Quando una corda viene opportunamente tirata il contenuto dei



Roberto Grassi

Levity^{3.0}

Role-Playing and Interactive Storytelling System

sacchi verrà riversato sul pavimento, rendendo più scarsa la visibilità e difficile il combattimento. La trappola non è di difficile individuazione.

 **Creature.** In un barile c'è un gruppo di topi che attaccheranno appena penseranno di essere in pericolo. Inoltre, al di sotto dei sacchi si nasconde un pericoloso grosso serpente ipnotizzatore di oltre 4 metri. Tutti gli animali sono contagiosi.

Serpente Ipnotizzatore: PV 8

Caratteristiche:

Visione Notturna
Veleno Mortale
Muoversi silenziosamente
Nascondersi
Ipnosi

Topi: PV (6, tutto il gruppo)

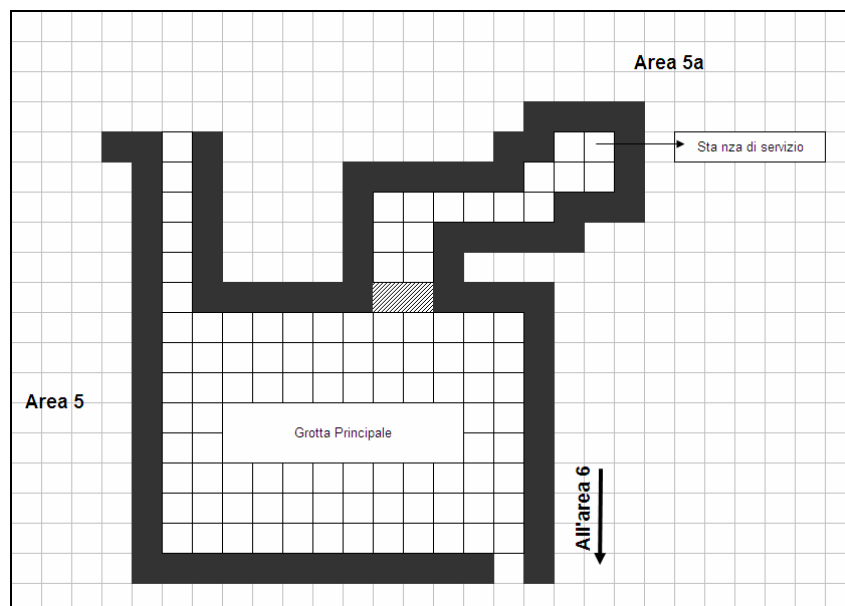
Caratteristiche:

Odorato
Muoversi velocemente
Nascondersi

Questo è il contenuto dei barili

- Barile 1: Vino di ottima qualità, ma contaminato...
- Barile 2: Vuoto, con un gruppo di topi.
- Barile 3: Contiene olio per le lanterne.
- Barile 4: Mezzo pieno di birra (contaminata).
- Barile 5: Contiene forme di formaggio (contaminato). Sul fondo c'è una piccola botola che contiene uno strano sasso ed una collana.
- Barile 6: Contiene sale e spezie.

Are 5 e 5a



Area 5

Per accedere all'area 5 bisogna percorrere un tunnel che all'improvviso cambia pendenza diventando abbastanza ripido. In lontananza si intravede una luce blu che brilla. Il cambiamento di pendenza cela una trappola predisposta dai coboldi.



Trappola.

Si tratta di una falsa pavimentazione che cela un pozzo. E' posizionata poco prima dell'arrivo nella grotta principale.

Quando i giocatori entrano nell'area 5 il Narratore potrebbe leggere le seguenti righe:



Questa enorme caverna si estende verso l'alto per una trentina di metri. Alcuni licheni blu fluorescenti forniscono una soffusa luce intermittente che consente di vedere con una relativa facilità. Questo consente di vedere alcune vene d'argento che brillano, soprattutto sulla parete meridionale della caverna. Su questa parete è anche visibile un foro in alto (circa 6 metri) che sembra essere un tunnel. L'aria è fredda.

Questo è il posto in cui c'è l'accampamento dei coboldi, guidati da M'dok. Se gli avventurieri hanno fatto rumore nelle stanze precedenti, o se è scattata la trappola, allora i coboldi saranno attenti e pronti ad effettuare un'imboscata, protetti dalla tenue luce e dalla presenza delle stalagmiti. Il Narratore valuterà questi aspetti per decidere se i coboldi saranno pronti o meno ad accogliere gli avventurieri.

 **M'Dok, Capo dei Coboldi:** PV 15

Caratteristiche:

Visione Notturna
Muoversi silenziosamente
Nascondersi
Sesto senso
Capacità Magiche
(Piccoli incantesimi di generazione di luci e/o di suoni,
lancio di raggi di ghiaccio e di fuoco dalle mani.

Coboldi: PV 12

Caratteristiche

Costruzione di Trappole
Visione Notturna
Sensibilità alla luce
Muoversi silenziosamente
Nascondersi

Sono bravi nell'uso della spada corta e dell'arco corto (che possiedono)
I coboldi sono contagiosi.

I coboldi cercheranno di difendersi strenuamente perché la caverna non ha uscite. Lanceranno frecce su frecce cercando di non far entrare gli avventurieri nella caverna.

 Ricordate ai giocatori che le stalagmiti potrebbero essere usate come ripari.

Da notare che i coboldi sono aperti al negoziato. M'Dok infatti non combatterà mai sino alla morte, sapendo che suo figlio è nell'area 5° (vedi dopo). Piuttosto si offrirà per dare supporto agli avventurieri per sconfiggere il demone che occupa la miniera. Naturalmente negherà di aver ucciso i minatori.

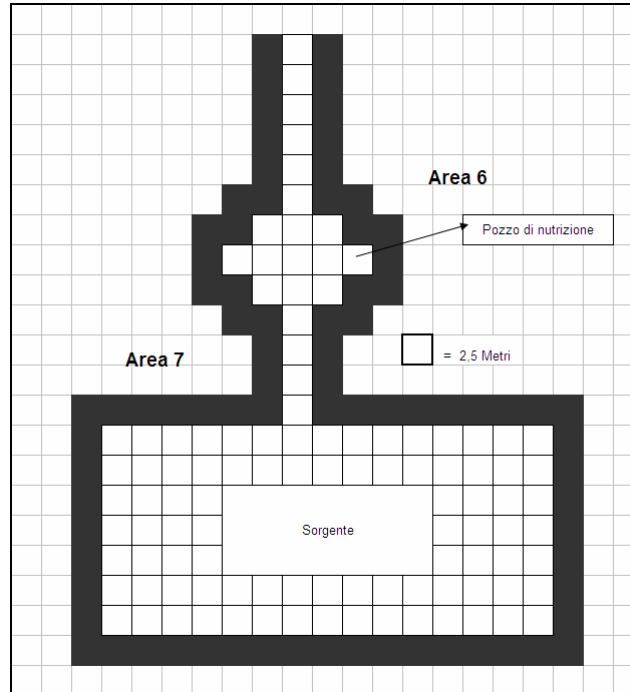
Area 5a

Questa area seminasosta viene utilizzata come accampamento principale dei coboldi, come magazzino e per dormire. Conserva i resti di un fuoco da campo e di un paio di giacigli e alcuni sacchi con materiale di valore. Qui troveranno anche rifugio due giovani coboldi.

 **Due giovani coboldi.**
Si tratta di due giovani coboldi che si nascondono impauriti sotto un mantello che dona invisibilità. Erano stati incorporati nel gruppo di coboldi per il rito di iniziazione alla guerra. Sono terrorizzati da quello che sta accadendo e sono contagiosi. Uno di essi è il figlio di M'dok e possiede il mantello.

Questa è anche l'area in cui erano stati portati i minatori morti, prima che Jakk li prendesse, protetto da una pozione di invisibilità, per poi portarli nell'area 6.

Aree 6 e 7



Area 6

L'Area 6 è raggiungibile usando la scala presa nell'area 4 ed entrando nel tunnel. Il tunnel procede in discesa e non è percorribile stando in piedi, ma solo leggermente piegati. I personaggi appena entrati nello stretto tunnel inizieranno a sentire un forte calore che continua ad aumentare avanzando nel tunnel. Quando i personaggi entrano nella stanza potete leggere queste righe:

 Ondate di calore arrivano da questa piccola caverna circolare, piena di cadaveri umanoidi. Grossi topi impazziti corrono sui corpi, dando ogni tanto dei morsi ai corpi. Alcuni corpi sembrano ancora possedere una scintilla di vita, ma sono condannati. Sulla parete opposta a voi si vede la prosecuzione del tunnel e da quella direzione si sente il rumore dell'acqua che scorre.

Questa camera viene utilizzata come pozzo di nutrizione per la Pestilenza. Jakk ha portato qui i corpi dei minatori e dei coboldi che ha trovato in queste caverne con l'idea di usarli come incubatori della Pestilenza. I ratti che infestano questa grotta sono poi i principali diffusori della malattia. Anche se non appare immediatamente ai personaggi, Jakk ha anche nascosto alcune creature con cui i personaggi dovranno confrontarsi, appena entrano nella stanza. La presenza della Pestilenza qui è così forte che i personaggi dovranno spesso verificare se sono stati contagiati oppure uscire e tornare indietro. Se un giocatore già contagiato entra in questa stanza allora le sue condizioni inizieranno a peggiorare rapidamente.

 **Minatori Zombi:** PV 15

Coboldi Zombi: PV 12

Attaccheranno sino alla morte. Sono immuni alla magia. Dovranno essere smembrati meccanicamente oppure dovrà essere tagliata loro la testa. Sono ovviamente contagiosi.

Area 7

 Al centro della caverna c'è una piscina. All'interno si nota una grande ed alta roccia ricoperta di muschio blu-verdastro. L'acqua cade su un fianco da una sorgente in alto, finendo nella piscina. Quest'ultima rifornisce un corso d'acqua che fluisce rapidamente attraverso la camera e poi continua la sua corsa sotto le rocce. E' la sorgente di Duvik's Pass. Alcuni glifi sono stati incisi sulla roccia e sono appena visibili alla luce del muschio luminescente. Un senso di maligno pervade questo luogo.

La roccia può essere risalita attraverso alcuni piccoli gradini che le corrono intorno a spirale. Jakk si è accampato nella porzione superiore della roccia e si nasconde sul lato opposto quando i personaggi entrano nella camera. E' l'unica creatura presente nella stanza.

 **Jack Tornclaw, Orco:** PV 22

Caratteristiche

Combattimento alla cieca

Religione

Visione Notturna

Incantesimi

Impaurire gli avversari

Protezione dagli dei

Nascondersi

Curare

Equipaggiamento

Mazza e scudo

Arco corto con frecce

Pozione per curare

Incantesimo di Invocazione

I glifi sono scritti nel linguaggio degli orchi e servono come invocazione a Gruumsh per infettare i nemici di Jakk con la terribile pestilenza. Raccontano anche della storia delle miniere e del perché Jakk si è vendicato. Non è facile poterli leggere e decifrare, bisognerà avere alcune conoscenze del linguaggio degli Orchi.

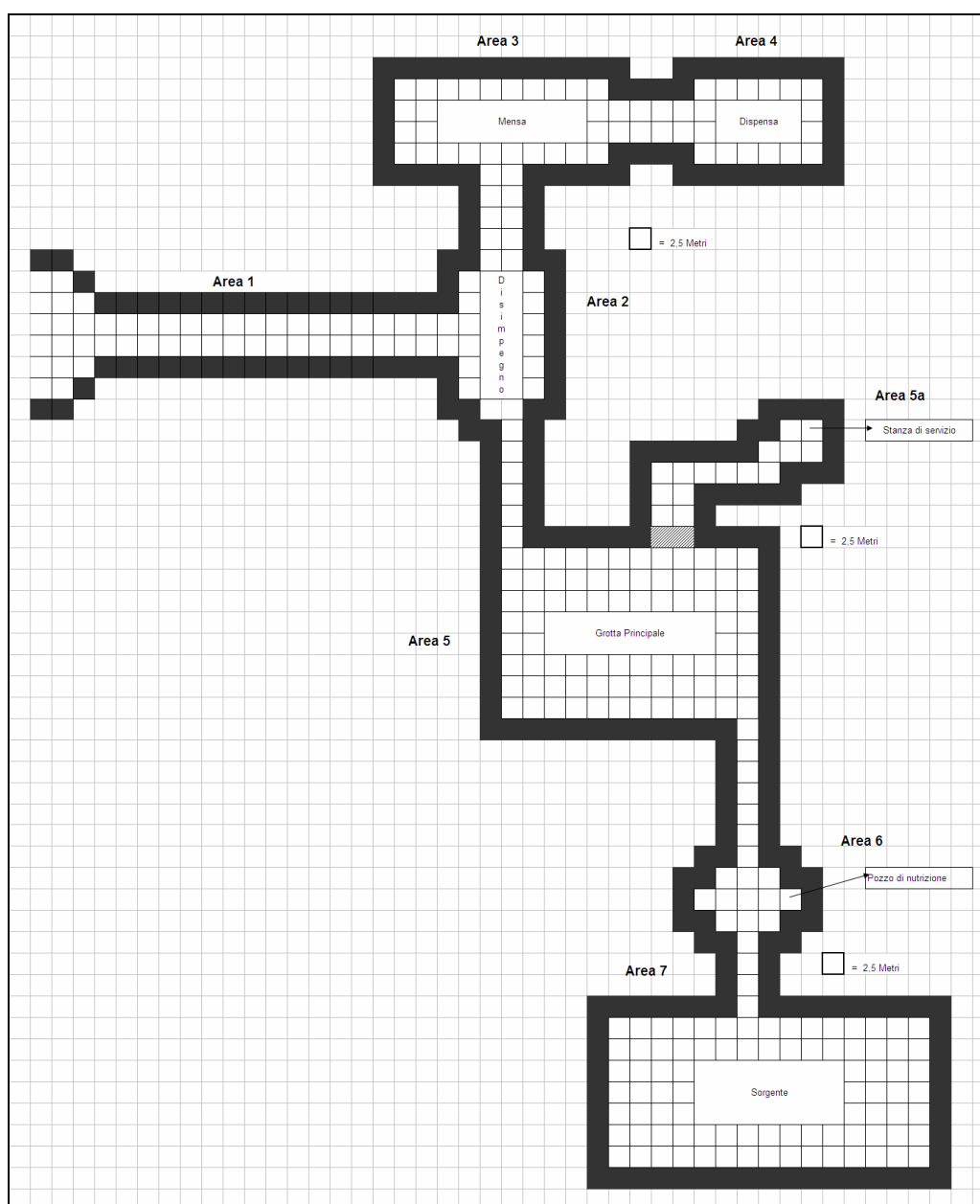
L'acqua della piscina, se esaminata, apparirà torbida e lattiginosa (è la sorgente della pestilenza), inoltre sarà possibile, ma non sarà facile, identificare anche un incantesimo che la protegge.

In conclusione

Appena sconfitto Jakk l'acqua inizierà a diventare più pura e trasparente. La miniera, tuttavia, dovrà essere purificata e tutti gli elementi contagiosi all'interno dovranno essere bruciati, prima di poter iniziare ad esplorare nuove sezioni della miniera.

Le conseguenze della Pestilenza inizieranno a diminuire quando gli abitanti di Duvik's Pass inizieranno a bere acqua non contaminata. I cittadini ringrazieranno gli avventurieri con molto oro ed oggetti di valore e saranno considerati eroi di Duvik's Pass, nel caso in cui dovessero ritornare.

Mappa Completa





**Una terribile
pestilenza
minaccia la vita
degli abitanti del
villaggio di
Duvik's Pass,
sulle Serpentcoil
Mountains.
Riuscirete a
scoprirne le cause
e riportare la vita
nel villaggio?**

**Questo volume
può essere
utilizzato solo per
uso personale**