

O Lamento de Myrkara



Resumo

Há muito tempo que o povo de Myrkara, um vilarejo minerador nas encostas da geleira Zareth-Kar, se preocupa apenas com o frio cortante e a extração do instável gelo rúnico. Contudo, uma matilha de lobos da tundra, agindo com uma inteligência assustadora, tem afugentado os mineradores de suas rotas e levado rebanhos inteiros de cabras no meio da noite.

Com os suprimentos diminuindo e um Runalith da Ordem da Geadas Ancestral desaparecido

na região, o conselho do vilarejo envia um apelo desesperado por aventureiros corajosos para destruir as bestas de uma vez por todas. Será um trabalho tão simples quanto caçar alguns lobos, ou há algo mais sinistro e arcano se movendo sob o gelo? Só há uma maneira de descobrir...

Ganchos da Aventura

Há duas maneiras principais de levar o grupo até Myrkara. A primeira é simplesmente ter o vilarejo como uma parada na estrada para a sua próxima grande aventura em Velrhym. A outra é tornar o grupo ciente do pedido de ajuda do vilarejo através de uma guilda de aventureiros, um NPC aliado ou outra fonte de informação local.

Se usar a última opção, que se saiba que o conselho de Myrkara está a oferecer uma recompensa de **800 po** a quem conseguir eliminar a matilha de lobos. Qualquer NPC notará que esta é uma recompensa extremamente generosa, considerando a aparente dificuldade. Se eles veem isso como tentador ou suspeito, dependerá da sua disposição.

Cena 1: Boas-vindas à Matilha Rúnica

A introdução do grupo aos lobos ocorre antes mesmo de chegarem a Myrkara. Quando a cena começa, eles ainda estão a viajar pelas planícies geladas a oeste do vilarejo, cujas construções de pedra escura e gelo se destacam contra a neve branca do vale abaixo. A cerca de 50 metros à frente, há uma curva na trilha que passa entre um afloramento de rocha negra e a borda de uma ravina gelada. Conforme se aproximam, eles veem dois homens guiando uma pequena manada de cabras de pelo grosso com a ajuda de dois robustos cães da tundra.

A primeira indicação de que algo está errado surge quando os cães começam a latir freneticamente, eriçados. Os homens imediatamente sacam suas picaretas de mineração e olham ao redor, claramente angustiados.

Num piscar de olhos, vultos brancos e ágeis surgem de trás das rochas, movendo-se com velocidade incrível. Oito **Lobos da Geada** participam do ataque.

Supondo que os jogadores desejem fazer algo além de observar a luta à distância, role a iniciativa e comece o encontro com os jogadores a uma distância de 50 metros da ação. Quando a luta termina, os mineradores feridos ficam gratos por qualquer ajuda — supondo que alguma tenha sido oferecida — e pedem ajuda para retornar a Myrkara. Eles ficarão mais do que felizes em compartilhar os rumores locais (veja **Rumores na Trilha**), mas não poderão oferecer nenhuma recompensa real.

Táticas de Combate

Os lobos estão aqui para roubar cabras, não para matar os mineradores — eles certamente não querem lutar nem mesmo com aventureiros de baixo nível. Metade deles manterá os mineradores distraídos enquanto o resto apanha as cabras e recua para oeste. Eles não tentarão matar os mineradores, mas morderão os seus braços e pernas.

Quando os jogadores chegam ao local, os lobos podem testar a sua força com algumas rodadas de combate, mas recuarão rapidamente para a floresta de gelo se parecerem em desvantagem.

Rumores na Trilha

"Claro, tudo isto começou quando aquele Runalith, simplesmente desapareceu. Tenho nada pra falar contra ele, claro, mas faz-nos pensar, não é?"

"O primeiro sinal de que algo fora do comum estava a acontecer foi quando os Kristoffersens, lá na Colina de Iskald, tiveram uma dúzia de cabras roubadas de dentro de um estábulo trancado."

"O filho deles levou uma surra por não ter fechado bem a porta, mas uma semana depois, a mesma coisa aconteceu, mesmo com o velho Kristoffersen tendo trancado pessoalmente!"

"Um caçador, que vende peles e pomadas por aqui, foi expulso do seu acampamento por uma matilha de lobos. Diz que eles apareceram do nada, como se fosse magia."

"Quando ele voltou com alguns rapazes do vilarejo, a sua carga desapareceu, e também três fardos de couro grosso que ele planeava vender."

"Um velho pastor chamado Grimstone, estava a vigiar o seu rebanho quando ouviu gritos a vir das árvores, a pedir ajuda."

"Bem, ele correu para ver o que estava errado, mas não encontrou nem um gnomo. Enquanto ele estava fora, adivinha? Uma dúzia de cabras dele simplesmente desapareceu!"

"Há um mês, um grupo de homens do vilarejo saiu para caçar os lobos; seguiram-nos até ao seu covil. Mas assim que chegaram à parte mais escura da floresta de gelo, foram emboscados. Eu não estava lá, mas alguns deles falam de trovões retumbantes, outros de explosões de fogo arcano. Parecia uma confusão profana."

"De qualquer forma, um meio-elfo chamado Faelar — um bom pastor — ficou muito ferido na luta. Todos os outros pensaram que ele estava morto. Mas na manhã seguinte, ele foi encontrado largado à porta dos Westly, perto da floresta. O pobre homem nunca mais foi o mesmo. Conta histórias loucas de vozes na noite. Dizem que ficou com a cabeça rachada."

Cena 2: O Povo de Myrkara

Myrkara assenta nas encostas de uma montanha gelada, com picos irregulares a erguerem-se de cada lado. As casas e lojas são geralmente feitas de pedra escura, com telhados de gelo tratado, e muitas têm entalhes rúnicos elaborados nas vigas. A extração de gelo rúnico e a criação de cabras dominam a economia local, e as pessoas prestam muito mais atenção ao tempo e aos preços dos cristais do que aos rumores de guerras distantes ou desastres.

A grande maioria da população é humana, embora haja uma minoria considerável de anões e alguns meio-elfos. Embora não seja de forma alguma uma vila rica, Myrkara também não é assolada pela pobreza.

No entanto, personagens observadores notarão que há mais pessoas ociosas nas ruas do que seria de esperar nesta época do ano, e muitas parecem abertamente preocupadas e talvez com fome ou receosas pela comida. O tráfego invulgamente intenso de refugiados das quintas mais distantes e o impacto de muitas patas transformaram as ruas de terra em lamaçais lamacentos e gelados.

O vilarejo oferece pouco além de uma pequena loja geral e praticamente nada de interesse para forasteiros além da estalagem "**A Picareta Quente**", que por acaso está a acolher uma

reunião do conselho do vilarejo. É também o lar de um meio-elfo chamado **Faelar**, uma vítima traumatizada de um ataque de lobo.

A Picareta Quente

Esta antiga estalagem é um dos edifícios mais antigos e maiores do vilarejo, situada em frente ao Salão dos Mineradores. É uma estalagem tradicional, com uma sala comum na frente, uma sala de jantar e reuniões privada nos fundos e quartos de hóspedes no andar de cima. Com tantas pessoas extras a ficar no vilarejo, a estalagem está sempre cheia. Pastores surrados pelo tempo, envergando mantos de lã grossa, fumam cachimbos de haste longa enquanto bebem hidromel e murmuram entre si, enquanto pequenos grupos de homens e mulheres jovens cuidam das suas bebidas e permanecem maioritariamente em silêncio. A stalajadeira é uma anã chamada **Helga Gelo-Forte**, que gere o bar enquanto o seu marido, Banteth, trata da cozinha e da destilaria. Ela ficará entusiasmada se o grupo mencionar que são aventureiros ou que estão na cidade para ajudar com o problema dos lobos, oferecendo-lhes uma rodada de bebidas grátis e uma refeição assim que tiverem falado com o conselho do vilarejo. As pessoas na estalagem também ficarão impressionadas, embora muitos dos velhos pastores permaneçam carrancudos e cínicos. Se perguntarem por Faelar, ela indicará o quarto dele, embora peça que sejam gentis com o pobre homem.

O Encontro do Conselho

A reunião está a ser realizada numa sala simples, centrada em torno de uma grande mesa de madeira com oito cadeiras. Cinco das cadeiras estão preenchidas por homens humanos, uma por uma mulher humana e duas por anões — um homem e uma mulher.

À medida que o grupo se aproxima, eles conseguirão ouvir vozes exaltadas, e quando entram, o líder anão — **Borin Gelo-Talhado** da Associação de Mineradores e Comerciantes — estará a discutir asperamente com um dragonborn vestido com as vestes da Ordem da Geadas Ancestral — **Runalith Baleq** — sobre se o vilarejo deve parar de exportar os seus cristais de gelo e outros bens enquanto a crise com os lobos permanece por resolver.

Borin reage com raiva a qualquer interrupção, mas rapidamente se acalma se o grupo se identificar como aventureiros. Se o grupo não veio ao vilarejo especificamente para completar o contrato, o conselho tentará persuadi-los a aceitar o trabalho, oferecendo a recompensa de 800 po, alojamento gratuito na estalagem e outros pequenos favores.

O conselho poderá oferecer informações detalhadas sobre os ataques dos lobos, bem como os rumores conhecidos pela população local. Os lobos têm expulsado pessoas das quintas e aldeias vizinhas, levando rebanhos inteiros de cabras, bem como gado e galinhas. Eles têm agido de uma forma invulgamente eficaz, como emboscar pastores enquanto movem os seus rebanhos, abrir portões e derrubar cercas.

Sempre houve lobos nas florestas de gelo, mas no espaço de três meses, eles passaram de um incômodo a uma grande ameaça para o vilarejo. As pessoas têm abandonado as suas quintas com medo, deixando o vilarejo com a opção de parar de exportar as colheitas que já foram colhidas e arriscar a falência ou passar fome.

O conselho organizou um grupo de homens para ir caçar os lobos, mas eles foram atacados

na floresta e repelidos. Baleq mencionará que o protetor habitual do vilarejo — o seu irmão, um Runalith chamado **Kaelen** — desapareceu na mesma altura em que os ataques começaram, forçando-os a recorrer a aventureiros profissionais para obter ajuda.

Se o grupo mencionar a possibilidade de licantropos, Baleq salientará que já houve várias luas cheias desde que os ataques começaram e ninguém mostrou qualquer sinal da maldição, embora admita que o seu conhecimento sobre o assunto não é perfeito.

Eles acreditam que os lobos vivem na floresta de gelo a oeste da cidade, mas não têm a certeza. Um conselheiro com um tufo de lã preso ao colete apresentar-se-á como **Gunnar**, da Guilda dos Pastores, e dirá que trabalha nas colinas há quarenta anos e está feliz por responder a perguntas sobre o ambiente local e fornecer apoio geral ao grupo.

O Quarto de Faelar

Gravemente ferido quando os aldeões enviaram um grupo para caçar os lobos, Faelar ficou muito abalado com as suas experiências — tanto mental como fisicamente. Ele está atualmente deitado num quarto sobre a estalagem "A Picareta Quente".

O quarto é pequeno, mas bem arranjado, com flores frescas numa cômoda. Um meio-elfo de rosto pálido e encharcado de suor está deitado na cama. O seu braço esquerdo está enfaixado, assim como a sua perna direita. Ele irá encolher-se ao grupo a princípio, mas contará tudo o que sabe se prometerem acreditar nele.

Ele explica que, quando o grupo de caça foi atacado, ele foi gravemente mordido e pisoteado enquanto os outros homens fugiam. As suas memórias são nebulosas enquanto ele entrava e saía da consciência, mas ele lembra-se de vozes rudes a discutir na escuridão e de um aperto poderoso no seu tornozelo.

Se o grupo parecer acreditar na sua história até agora, ele confessará hesitadamente que os lobos estavam a falar, discutindo ferozmente se deviam comê-lo ou não. Faelar então desaba em lágrimas e recusa-se a dizer mais alguma coisa.

Cena 3: Plano de Ataque

Essencialmente, o objetivo desta cena é fazer com que o grupo encontre o caminho para o covil dos lobos. Não há uma maneira prescrita de o fazer, então permita que sejam o mais inventivos possível.

O covil fica numa cavidade do outro lado da floresta de gelo que cobre as encostas a oeste de Myrkara.

Se o grupo estiver com dificuldades, Gunnar representa uma boa rota para transmitir ideias. Ele sugerirá que, se eles estiverem confiantes na sua capacidade de rastreio, poderão simplesmente dirigir-se para a floresta de gelo a oeste e tentar encontrar um rastro lá. Se estiverem interessados em atrair os lobos, ele oferecerá o seu próprio rebanho como isco.

Se o grupo não tiver um rastreador proficiente em Sobrevivência, ele voluntariar-se-á relutantemente para os seus próprios serviços (use o bloco de estatísticas de **Plebeu** (PHB p345) com Sabedoria 14 e +4 de bónus de Sobrevivência).

Se o grupo montar uma isca, seis lobos atacarão usando as mesmas táticas de combate usadas na Cena 1. Se o grupo tentar falar com eles, os lobos podem responder com algumas palavras antes de fugirem em confusão.

Eventualmente, o grupo deverá acabar por fazer uma caminhada pela floresta, que é densa e obstruída por vegetação rasteira congelada. O cheiro de terra e musgo enche o ar e a passagem de pequenos animais cria um farfalhar constante nos arbustos. Ocasionalmente, o uivo de um lobo solitário ecoa sinistramente do oeste.

Atravessar a floresta leva aproximadamente quatro horas a pé.

Diretrizes para Testes de Perícia

- **Rastrear um lobo pela floresta:** Sabedoria (Sobrevivência) CD 14, CD 16 se os rastros tiverem mais de oito horas.
- **Rastrear um lobo a carregar uma presa pela floresta:** Sabedoria (Sobrevivência) CD 11, CD 13 se os rastros tiverem mais de oito horas.
- **Esconder-se dos lobos:** Destreza (Furtividade) oposta por um teste de Sabedoria (Percepção) de um Lobo (+3, vantagem no olfato e audição).
- **Compreender os hábitos dos lobos:** Sabedoria (Natureza) CD 12.

Cena 4: O Banquete do Yeti

Esta cena não é estritamente necessária para o avanço da trama. Pode ser usada para adicionar um pouco mais de combate ou profundidade, especialmente se o grupo não teve nenhum encontro particularmente significativo na Cena 3.

Após cerca de duas horas de viagem pela densa vegetação rasteira da floresta de gelo, o grupo começa a ouvir o som de galhos a estalar e folhas a farfalhar — algo grande está a abrir caminho na sua direção.

A menos que tomem medidas imediatas para se esconderem, um **Yeti** (MM p305) irrompe pelos arbustos e avista-os. Mesmo à primeira vista, o grupo pode ver que ele está a mancar, magro e parece estar a cuidar de vários ferimentos mal curados, coagulados com sangue negro e antigo. Apesar dos seus ferimentos, a besta maciça investirá contra o grupo, soltando um rugido ensurdecedor ao fazê-lo.

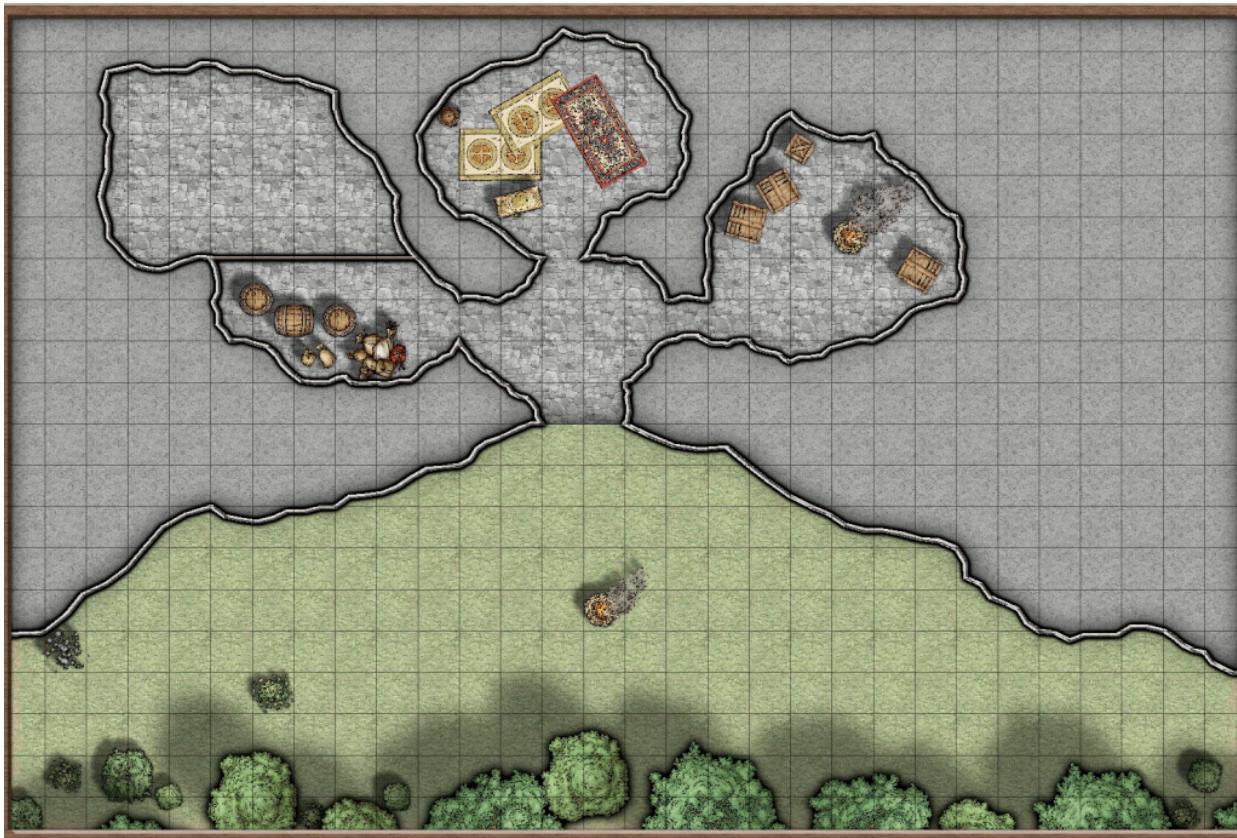
As muitas feridas da criatura reduziram os seus Pontos de Vida máximos para 40, mas, de resto, ela ainda opera com total eficácia.

O poderoso Yeti está faminto e desesperado. Ele atacará o alvo mais fácil que encontrar e lutará até ser derrubado. Ele não recuará.

Se o grupo matar o Yeti, eles poderão dizer que os ferimentos anteriores da besta foram causados por mandíbulas afiadas. Um teste de **Sabedoria (Natureza) CD 12** confirmará que estes foram de facto causados por lobos e que os ferimentos parecem ter algumas semanas. Curiosamente, também existem marcas de queimaduras arcana no seu pelo.

Qualquer pessoa proficiente em Natureza ou capaz de passar num teste de **Sabedoria CD 10** saberá que é muito raro os lobos desafiarem Yetis.

Cena 5: Os Habitantes do Covil



Os lobos fizeram o seu covil num sistema de cavernas na extremidade oeste da floresta de gelo. Da linha das árvores, é possível ver uma entrada de caverna com cerca de 3 metros de largura e 3 metros de altura no seu ponto mais alto, situada numa baixa falésia de pedra cinzenta. Uma fina pluma de fumo parece estar a sair de um ponto na colina acima da falésia, talvez a 10 metros da entrada da caverna.

A circular pela área estão seis lobos. Alguns estão sentados ao redor de uma fogueira, outros parecem estar a trabalhar para melhorar uma cerca, e alguns estão no processo de rasgar a carcaça de uma cabra. Muitos dos lobos parecem estar a usar tiras de tecido colorido ou outras decorações amarradas aos seus membros ou pescoços.

A cena inteira parece notavelmente pacífica e organizada para um covil de lobos.

Os lobos montaram arames na borda da linha das árvores, exigindo um teste de **Sabedoria (Percepção) CD 13** para os detectar. Se os jogadores os acionarem, eles ativarão barulhadores de ossos.

A Entrada dos Fundos

A pluma de fumo mencionada acima vem de um buraco no teto da caverna. Fica a cerca de 10 metros da entrada da caverna e é apenas grande o suficiente para uma criatura pequena se espremer. O buraco abre-se na câmara do canto superior direito (ver mapa) e fica a 4,5 metros do chão, diretamente acima do fogo.

Se o grupo escutar, ouvirá **Fagulha** e **Trovão** a discutir sobre o futuro da matilha. Fagulha está a reclamar com raiva sobre o aparecimento do grupo de aventureiros e que isso prova

que eles precisam de ser mais agressivos. Ela acredita que eles devem começar a matar mais humanos e outros para acelerar a sua retirada da área.

Trovão, no entanto, argumenta em tons extremamente suaves que isso significa que eles devem fazer exatamente o oposto. Ele quer realizar mais alguns ataques em pequena escala e depois desaparecer da área, movendo-se para as terras selvagens mais profundas.

A discussão durará algum tempo antes de o par se mover para o complexo principal da caverna.

Dentro da Caverna

O complexo de cavernas é composto por uma grande câmara central e três sub-câmaras mais pequenas.

A câmara central é a principal área de vida e dormida da matilha. Há pilhas de ossos no canto sudeste e o chão está pontilhado com grandes pilhas de folhas e tecidos que parecem ser camas muito rudimentares.

Representações grosseiras de lobos a caçar, desenhadas a carvão e cinza branca, estão nas paredes. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 12 permitirá que um jogador note que uma série de imagens parece retratar a luta da matilha com um humano, que partilha dádivas com os lobos antes de desaparecer.

A sub-câmara oeste funciona como um armazém tanto para bens como para muitas das cabras roubadas. Sacos contendo couro grosso e lã fiada em casa são guardados aqui, enquanto outros itens interessantes apanhados pelos lobos durante as suas incursões — um par de facas, uma pá e outro equipamento mundano — estão empilhados contra a parede. Mais para dentro, os lobos construíram uma cerca grosseira, mas eficaz, com o que parecem ser ramos caídos, alguns dos quais foram moldados por ferramentas. O barulho de balidos é constante e muito alto.

A sub-câmara central funciona como um berçário para os filhotes da matilha. Meia dúzia de lobos jovens dormem aqui quando não estão a brincar lá fora, e é aqui que serão mantidos se uma luta começar. Um par de lobos está encarregado de guardar os jovens, que estão apenas a aprender a falar, e defendê-los-ão até à morte. No caso de uma luta começar, use o bloco de estatísticas de **Gato** (MM p320) para os filhotes de lobo.

A sub-câmara leste é usada como sala de reuniões pela liderança da matilha. É a única câmara que contém fogo, pois o fumo consegue escapar através de um buraco no teto da caverna, mas de resto está vazia.

Fagulha & Trovão

Grandes Lobos Maus

Se os lobos se aperceberem da presença do grupo por qualquer motivo — acionando os barulhadores, falhando em testes de furtividade ou simplesmente entrando na clareira — eles reagirão com pânico, soltando uivos agudos. Um dos lobos gritará 'CAÇADORES' num comum gutural e rosnado.

A menos que o grupo faça algum movimento para acalmar a situação, os lobos atacarão com uma determinação feroz.

Se a batalha ocorrer em frente à caverna, Fagulha e Trovão emergirão do seu covil após uma rodada completa. Eles serão acompanhados por mais quatro lobos que parecem ter pedaços de armadura de couro grosseira amarrados aos seus corpos, dando-lhes um bônus de +1 na CA.

O par Alfa gritará exortações aos seus companheiros lobos, com Fagulha a encorajá-los a matar os caçadores e Trovão a dizer-lhes para protegerem a matilha e não deixarem que façam mal aos filhotes.

Todos os lobos se moverão para atacar o grupo, mas depois de ocorrer um dos seguintes eventos, Trovão soltará um rugido trovejante, berrando que a batalha não está a ajudar nenhuma das partes:

- Quatro lobos são mortos.
- Fagulha ou Trovão são reduzidos a menos de metade dos seus PV.
- Um personagem jogador é reduzido a 0 PV.

Depende inteiramente do grupo se eles o ouvem ou não. Se o ignorarem, os lobos lutarão até à morte.

Flame

Large beast, chaotic neutral

Armor Class 14 (natural armour)

Hit Points 47 (7d10+10)

Speed 50ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17(+3)	15(+2)	15(+2)	12(+1)	14(+2)	8(-1)

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses passive perception 13

Languages Common

Challenge 2 (450 XP)

Keen Hearing and Smell. Flame has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. Flame has advantage on an attack roll against a creature if at least one of her allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit:* 7 (1d6+3) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC13 Strength saving throw or be knocked prone.

Fire Breath (Recharge 5-6). Flame exhales a fiery blast in a 15-foot cone. Each creature in that area must make a DC 13 Dexterity saving throw, taking 9 (2d8) fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Bolt

Large beast, lawful neutral

Armor Class 14 (natural armour)

Hit Points 47 (7d10+10)

Speed 50ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17(+3)	15(+2)	15(+2)	12(+1)	14(+2)	8(-1)

Skills Perception +3, Stealth +4

Senses passive perception 13

Languages Common

Challenge 2 (450 XP)

Keen Hearing and Smell. Bolt has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Pack Tactics. Bolt has advantage on an attack roll against a creature if at least one of his allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit:* 7 (1d6+3) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC13 Strength saving throw or be knocked prone.

Lightning Breath (Recharge 5-6). Bolt exhales a blast of blue lightning in a 30-foot line. Each creature in that area must make a DC 13 Dexterity saving throw, taking 9 (2d8) lightning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Vamos Conversar

Se o grupo estiver disposto a falar com os lobos, Trovão ficará mais do que feliz em negociar o fim de qualquer luta.

Ele explicará que a matilha se tornou inteligente depois de atacar um homem — o Runalith Kaelen — que estava a invadir o seu território. As suas memórias da luta são nebulosas, mas houve um clarão de luz brilhante. Quando acordaram, o Portador da Luz — como o chamam — tinha desaparecido, mas os lobos descobriram que as suas mentes estavam a funcionar muito mais depressa do que antes. Quase instantaneamente, descobriram que conseguiam falar, e as suas memórias estavam cheias de imagens e informações estranhas que lhes apareciam em sonhos.

A matilha tem usado as suas recém-descobertas habilidades para melhorar a sua qualidade de vida. Os filhotes não correrão o risco de morrer de fome no inverno graças ao seu rebanho de cabras, enquanto os seus idosos não terão de ser deixados para trás quando já não conseguirem caçar. Eles expulsaram o Yeti que assolava a floresta há anos e fizeram do seu covil a sua casa.

Ao longo de qualquer conversa, Fagulha intervirá com comentários provocadores e zangados, geralmente relativos ao seu desejo de punir e matar humanos e outras raças, e que esta terra é deles por direito.

Trovão não se importa com o povo de Myrkara, que matou a sua espécie indiscriminadamente por muitos anos. No entanto, ele está disposto a pelo menos tentar chegar a um acordo com eles, sugerindo que lhes seja permitido o controle da floresta e das terras desabitadas a oeste, em troca de manterem a área livre de outros predadores e não os atacarem.

Salvo isso, ele está disposto a simplesmente mudar a matilha para um local mais remoto, desde que o grupo jure por todos os seus deuses não contar a ninguém o que viram.

Se se tornar aparente que um acordo está próximo, Fagulha acusará Trovão de covardia e traição e atacá-lo-á por trás. Isso irá feri-lo gravemente, tirando-o da luta. Todos os restantes lobos com armadura juntar-se-ão a ela num ataque final e desesperado ao grupo, enquanto os outros recuarão em confusão e medo.

Cena 6: Acertando as Contas

Existem duas maneiras principais de a aventura terminar, dependendo das ações anteriores do grupo. Às vezes, descobrir o que acontece a seguir pode exigir um grau de improvisação por parte do Mestre.

O Grupo Recusa-se a Negociar

Se o grupo se recusar a negociar ou não conseguir chegar a um acordo com Trovão, a maioria dos lobos provavelmente estará morta quando a batalha terminar. Neste caso, o grupo cumpriu os termos do seu contrato com o conselho do vilarejo e pode regressar para receber o seu prémio.

Se explorarem a caverna, encontrarão uma dúzia de filhotes a serem guardados por um par de lobos desesperados, que implorarão para que os deixem partir, prometendo que nunca mais voltarão à área. Se os filhotes forem ameaçados, os lobos adultos lutarão até à morte,

gritando para que os seus jovens encargos fujam para a floresta.

O Grupo Negocia com os Lobos

Se o grupo estiver disposto a negociar com Trovão, eles poderão chegar a um acordo pacífico com ele, uma vez que Fagulha seja derrotada.

Trovão ficará compreensivelmente zangado com quaisquer lobos mortos pelo grupo, mas reconhece que eles não conseguirão lutar contra o povo de Myrkara para sempre e está disposto a negociar nos termos mencionados na Cena 5.

Se os lobos concordarem em deixar a área inteiramente, o grupo poderá regressar a Myrkara e receber a sua recompensa. Se mentirem e afirmarem que os lobos foram aniquilados, terão de fazer um teste de Carisma (Enganação), oposto pelo teste de Sabedoria (Intuição) de Baleq com um bónus de +5. No entanto, ele garantirá que confrontará o grupo sobre a sua deceção em privado.

No entanto, se o grupo concordar com um acordo mais complicado, eles precisarão apresentar a sua oferta ao conselho do vilarejo. Baleq está interessado em chegar a um acordo — mesmo que acredite que os lobos mataram o seu irmão — assim como Gunnar. No entanto, Borin e grande parte do resto do conselho precisarão de ser convencidos.

A forma como o grupo faz isto depende inteiramente deles. Convencer Borin exigirá tanto um argumento decente, conforme determinado pelo Mestre, como um teste bem-sucedido de Carisma (Persuasão) CD 15. Se ele concordar com as negociações, o resto do conselho concordará com ele, e Gunnar começará a trabalhar na organização de uma reunião com Trovão.

Se acharem impossível convencê-lo, Gunnar convocará uma votação sobre se devem ou não trabalhar com os lobos de qualquer maneira. Permita que o grupo faça um teste de Carisma (Persuasão) CD 12 contra cada um dos cinco membros restantes do conselho, concedendo vantagem ou desvantagem dependendo de quanto persuasivo foi o argumento do grupo. Gunnar e Baleq votarão ambos para negociar, então eles precisam de três sucessos para ganhar a maioria.

Borin reagirá com choque e horror ao ser derrotado. Após um momento de raiva furiosa, ele perceberá que foi deposto. Ele deixará o conselho como um homem quebrado, para nunca mais regressar.

Desde que o grupo tenha conseguido lidar com o problema dos lobos de uma forma ou de outra, eles serão pagos integralmente à taxa que acordaram com o conselho.

Se a inteligência dos lobos se tornar publicamente conhecida, Faelar começará a recuperar a um ritmo muito mais rápido e tentará agradecer ao grupo pessoalmente.

Personagens

- **Borin Gelo-Talhado:** O líder pragmático e focado no comércio da Associação de Mineradores de Myrkara.
- **Helga Gelo-Forte:** A estalajadeira anã, coração da comunidade e detentora de muitos segredos.
- **Runalith Baleq:** O representante da Ordem da Geadas Ancestrais, a bússola moral do conselho.

- **Runalith Kaelen:** O irmão desaparecido de Baleq, cujo encontro com uma Linha de Ley desencadeou a crise.
- **Gunnar Gelo-Mão:** Um velho e respeitado pastor e caçador que conhece as terras geladas como a palma da sua mão.
- **Faelar:** Um jovem minerador, traumatizado após ter sido ferido e ter ouvido os lobos a falar.
- **Fagulha:** A loba alfa fêmea. Agressiva, protetora e convencida de que a violência é a única forma de garantir a sobrevivência da sua matilha.
- **Trovão:** O lobo alfa macho. Cauteloso, inteligente e disposto a negociar para proteger a sua família recém-senciente.