

A PRAGA ARDENTE

POR MIGUEL DURAN



UMA AVENTURA ORIGINAL GRATUITA

TRADUZIDA, APRIMORADA E CONVERTIDA PARA O D&D 5ª EDIÇÃO

Uma praga abateu-se sobre a simples comunidade mineira de Passagem de Duvik, envenenando seus poços e arruinando suas colheitas. Com a pestilência deixando os homens mais fortes da guarda da cidade à beira da morte, o fardo de descer pelas minas próximas e purgar a fonte de todo o mal que se estabeleceu nas nascentes que abastecem o vilarejo recai sobre um grupo intrépido de aventureiros. Poderão esses nobres heróis prevalecer sobre o mal que jaz nas profundezas da Passagem de Duvik, ou será que eles também serão vítimas dos perigos que os aguardam na Praga Ardente?

RECOMENDADA PARA QUATRO A SEIS PERSONAGENS DE 1º NÍVEL

A PRAGA ARDENTE

POR MIGUEL DURAN

UMA AVENTURA ORIGINAL GRATUITA

TRADUZIDA, APRIMORADA E CONVERTIDA PARA O D&D 5ª EDIÇÃO

RECOMENDADA PARA QUATRO A SEIS

PERSONAGENS DE 1º NÍVEL

CRÉDITOS ADICIONAIS:

ARTE (CAPA):	VIRULENT PLAGUE, POR JOHANN BODIN
ADAPTAÇÃO, TRADUÇÃO E CARTOGRAFIA:	CF VEIGA
ARTE INTERNA:	STEVEN BELLEDIN, JIM NELSON, CHRIS MALIDORE, DAN FRAZIER E RON SPEARS
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:	ED STARK

BASEADO NO JOGO DUNGEONS & DRAGONS ORIGINAL
CRIADO POR GARY E. GYGAX E DAVE ARNESON.



INTRODUÇÃO

Bem-vindo à primeira aventura da série AVENTURAS ORIGINAIS GRATUITAS, onde as aventuras lançadas gratuitamente pela Wizards of the Coast na série FREE ONLINE ADVENTURES – lançada originalmente em 2000, para o D&D 3ª Edição – são traduzidas, aprimoradas e adaptadas para o Dungeons & Dragons 5ª Edição. Esta e demais aventuras desta série serão publicadas regularmente pelos sites abaixo:

Covil – covilrpg.wordpress.com

RPGista – rpgista.com.br

Claro, você pode ter encontrado esta aventura em qualquer outro lugar. Não há problema algum, mas os sites acima são garantidos de terem todas as aventuras desta série.

A Praga Ardente é uma adaptação da aventura original The Burning Plague, que estreou no dia 1º de Agosto de 2000, sendo a primeira a ser lançada para a série Free Online Adventures, do site da Wizards of the Coast. Mestres devem se sentir livres para ajustar a aventura como acharem necessário para seu grupo. No entanto, dado o nível de poder relativamente baixo dos habitantes das minas na Passagem de Duvik, deve notar-se que grupos formados por aventureiros cuja soma dos níveis seja igual ou superior a 20 provavelmente não serão desafiados de maneira satisfatória por esta aventura, sendo recomendado o uso de outra.

A HISTÓRIA DA PASSAGEM DE DUVIK

Passagem de Duvik é uma pequena vila situada dentro de um dos poucos vales que atravessam as Montanhas Serpenteantes. Ela tem sido uma parada para os viajantes e aventureiros que procuram descansar seus corpos cansados e afogar memórias dolorosas dentro de seus portões. Além disso, ela também recebeu atenção recentemente como uma força potencial no comércio da área, devido a uma descoberta de depósitos substanciais de prata enterrados nas montanhas próximas. Ao longo dos últimos três anos, os homens da Passagem de Duvik têm escavado na terra buscando por riquezas. Muitos habitantes das aldeias vizinhas capazes de trabalhar vieram para a cidade, esperando fazer um pouco

de trabalho braçal nas minas a fim de angariar alguma parte do prêmio.

Esperança e empreendedorismo se transformaram em desespero e ameaça de ruína com a chegada da Praga Ardente há quatro meses. A doença começou a instalar-se na população silenciosamente, com os mineiros da vila queixando-se de feridas e bolhas, além de uma sede insuportável, quando voltavam para casa. Não muito depois, o gado da cidade foi dizimado por uma chaga desconhecida e as plantações também começaram a murchar. Os anciões da Passagem de Duvik declararam que a água do poço estava contaminada por uma doença desconhecida, mas quando esta declaração veio, a Praga Ardente já havia instaurado-se no povoado e acamado os mais jovens e saudáveis.

Para piorar a situação, os poucos homens ainda fortes o bastante para sondarem as riquezas das minas próximas foram vitimados por um ataque selvagem perpetrado por um bando de guerra de kobolds em meados do mês passado. Este fato não é conhecido pelos habitantes do vilarejo, que continuam a aguardar o retorno de seus filhos e maridos desaparecidos – enquanto fazem preces aos deuses para que tragam um fim à doença que continua a assolar suas casas. Apesar dos kobolds reivindicarem para si a maior parte da mina de seus inimigos humanos, eles também foram vítimas da Praga Ardente. Alguns dos seus já tombaram ceifados pela praga.

A origem da doença é Jakk, do clã Garra Partida, um xamã orc que busca vingança contra o povo da Passagem de Duvik. Há dez anos ele testemunhou sua tribo ser morta pelos humanos que habitam este vale. O jovem Jakk foi um dos únicos de seu povo a sobreviver o ataque brutal da milícia da Passagem de Duvik, que buscava erradicar as ameaças que existiam nas montanhas acima. Conforme os anos passaram, Jakk devotou sua vida a observar os humanos na vila e dar conta de suas atividades – a fim de preparar sua vingança. Suas orações para Gruumsh Um Olho ajudavam-no a manter sua determinação e paciência enquanto ele observava os seres mais fracos pilharem as riquezas que pertenciam ao seu extinto clã. Depois que seu deus lhe revelou o segredo da Praga Ardente, o xamã usou seu poder recém-descoberto para infectar as nascentes que alimentam os poços da cidade, bem como as demais criaturas que habitavam o interior das minas. Das sombras ele tem acompanhado o desenrolar de seus planos.

ANTES DA AVENTURA COMEÇAR

Para jogar esta aventura você vai precisar de uma cópia do Player's Handbook. Caso não o tenha, você pode gratuitamente baixar uma cópia das regras básicas no próprio site da Wizards of the Coast. Ter uma cópia do Dungeon Master's Guide e do Monster Manual vai certamente facilitar a sua vida ao tentar adaptar o material apresentado aqui, mas eles não são necessários para jogar a aventura.

O texto que aparece em caixas sombreadas é informação do jogador, que você pode ler em voz alta ou parafrasear, como preferir. Estatísticas dos monstros e NPCs necessários são fornecidas em cada encontro de forma abreviada. NPCs que não foram planejados para serem enfrentados ou participarem de quaisquer testes terão uma ficha sugerida dentre as apresentadas no Monster Manual para representar suas estatísticas (tais fichas também podem ser encontradas gratuitamente no site da editora).

Porém, a vingança teve seu custo. Gruumsh, por ser um deus cruel que testa a força de seus discípulos, decidiu testar Jakk. O xamã contraiu a praga que tem espalhado, e não tem sido capaz de expurgar a doença de seu corpo nem através das mais poderosas preces que conhece. Apesar de já estar à beira da morte, Jakk não

PASSAGEM DE DUVIK

Passagem de Duvik é uma pequena vila de pessoas pacatas e trabalhadoras. Nela não há grandes lojas ou riquezas. Sua população é de pouco mais de 1500 pessoas, sendo sua maioria esmagadora formada por humanos, com cerca de setenta halflings, uns trinta anões e possivelmente um indivíduo ou outro de demais raças.

Figura de autoridade:

- Prefeito Cristofar Sendars (use as estatísticas do Nobre, MM pg. 348)

Personagens importantes:

- Arianna Tungstan, esposa do engenheiro-chefe das minas (use as estatísticas do Camponês, MM pg. 345);
- Stefan Doverspeak, influente comerciante e financiador da companhia de mineração (use as estatísticas do Camponês, MM pg. 345);
- Padre Samual, meio-elfo, sacerdote da cidade e curandeiro (use as estatísticas do Sacerdote, MM pg. 348).

descansará até que os habitantes da Passagem de Duvik e arredores paguem com suas vidas. Ele está vivendo na área da nascente subterrânea que alimenta os poços da região, e continua a reforçar a corrupção de suas águas, lançando preces para que os habitantes das cercanias morram todos antes dele.

É neste ponto em que os aventureiros entram na história.

SINOPSE DA AVENTURA

A trama básica e ação desta aventura são bastante simples. Os personagens podem explorar os acessos superiores da mina e encontrar os kobolds e ratos infectados esperando por eles lá. Os kobolds estão particularmente paranoicos.

Temendo represálias dos humanos da cidade e sabendo que algum tipo de criatura poderosa passou a residir na parte mais profunda na mina, eles estão sentindo-se extremamente acuados. A recente descoberta de que eles também estão morrendo de uma doença misteriosa não fez nada para melhorar a sua moral. Sendo criaturas particularmente tolas, os kobolds decidiram entocarem-se na enorme fonte de riqueza que encontraram e esperar por um milagre. Eles prepararam algumas armadilhas para protegerem-se de quaisquer ameaças vindas de dentro ou de fora da mina.

Os aventureiros irão, com sorte, seguir seu caminho passando pelos kobolds e suas armadilhas, e avançar até o local de origem da Praga Ardente e as nascentes que estão além. É lá que eles vão encontrar pela primeira vez os servos mortos-vivos que Jakk ergueu para proteger seu projeto e, em seguida, o próprio Jakk, debilitado.

Com a morte de Jakk e a purificação dos focos da peste, as agruras do povo da Passagem de Duvik chegarão ao fim. É claro, isso assumindo que os aventureiros não

A PRAGA ARDENTE

A Praga Ardente é uma doença transmitida por contato. Embora geralmente passada por ratos e insetos, Jakk tem, em virtude de sua magia divina, conseguido infectar as nascentes que alimentam os poços da Passagem de Duvik. A peste tem

uma duração muito curta, geralmente exigindo um indivíduo seja repetidamente exposto a ela para ser capaz de causar danos graves. Seus sintomas incluem febre alta, sensação dos músculos estarem queimando, fechamento da garganta e possível asfixia, fadiga e, potencialmente, a morte.

Para esta aventura, toda vez que um PC entrar em contato com um monstro ou item que tenha sido descrito como contagioso, ele ou ela deve fazer



COMEÇANDO A AVENTURA

A forma mais óbvia de levar o grupo até a aventura é o apelo do povo da Passagem de Duvik por ajuda. Dada a importância geográfica e agora industrial do vilarejo para o comércio da região, qualquer aventureiro que viaje pelas montanhas provavelmente se deparará com a cidade e descobrirá a praga. No entanto, se o simples pensamento de ajudar o povo infeliz desta cidade não apelar para o seu grupo de aventureiros, há outros ganchos possíveis:

- Os PCs são contratados por um rico comerciante de uma metrópole próxima para buscar seu filho rebelde. O rapaz foi para as minas da Passagem de Duvik com esperanças de financiar sua própria empresa de escavação lá e não dá mais notícias desde antes do mês passado.

- Os aventureiros encontram refugiados das minas na estrada. Eles contam histórias de uma caverna cheia de reluzentes riquezas e carregando uma poderosa maldição. Infelizmente, eles são meros camponeses sem compreensão de tais coisas, mas os refugiados estão certos de que os aventureiros podem ser capazes de descobrir a fonte do mal da caverna e colocar um fim a isso.

- Um dos PCs tem um parente ou amigo na Passagem de Duvik que está infectado com a praga mortal. Apenas aventurando-se nas minas e vasculhando as fontes que vêm de lá que o personagem pode ter esperança de salvá-lo.

imediatamente um teste de resistência de Constituição (CD 13). Sucesso indica que o personagem conseguiu evitar a infecção, embora o contato repetido ou continuado durante as rodadas subsequentes exijam mais testes de resistência. Falhar o teste de resistência resulta em infecção.

No caso de infecção, nada acontece nas primeiras 24 horas. Esse é o período de incubação da Praga Ardente. Depois de 24 horas, o aventureiro infectado (e agora contagioso) recebe 1d6 pontos de dano de veneno e tem seus pontos de vida máximos reduzidos pela mesma quantidade. Esta redução dura até o personagem superar a doença. Personagens que tenham seus pontos de vida reduzidos a 0 morrem. A cada dia o personagem deve fazer um novo teste de resistência para evitar de perder mais pontos de vida. Dois testes de resistência bem-sucedidos seguidos significam que o personagem superou a doença, embora ele possa contrai-la novamente no futuro.

AS MINAS DA PASSAGEM DE DUVIK

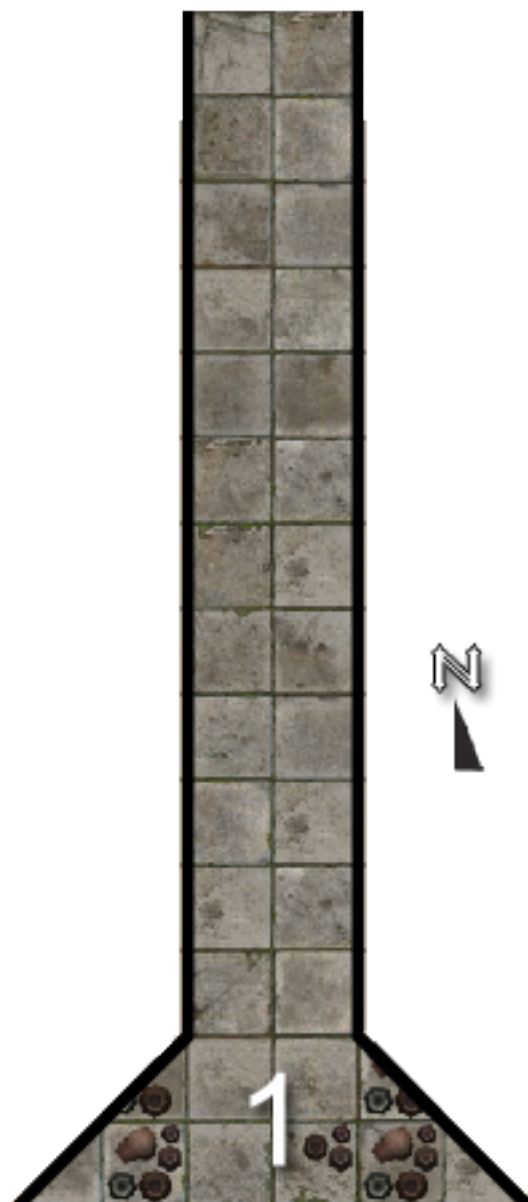
ÁREA 1: ENTRADA

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

Uma brisa fresca desce dos picos das Montanhas Serpenteantes enquanto vocês veem a entrada das cavernas. O chão coberto pelo orvalho congelado está repleto de ferramentas, picaretas e pás; algumas delas parcialmente enterradas nos bancos de neve macia. Um único túnel escurecido leva para as profundezas da mina à frente. O caminho de terra por baixo da sua estrutura de suporte de madeira é coberto com detritos pedra, algumas pedras ocasionalmente brilham com algum indício de minério. Não há qualquer luz vinda do túnel adiante. Tochas velhas e queimadas estão espalhadas pelo chão, os seus suportes claramente arrancados das paredes da mina.

Atrás de vocês, a estrada velha conduz de volta através dos penhascos para o vale abaixo. Afora o assobio do vento, há um completo silêncio desde a clareira até as montanhas.

Para a Área 2



1 quadrado = 1,5 metros

O túnel tem 4,5m de largura e 3m de altura. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 bem sucedido revela que os suportes de madeira do túnel estão quebrados, com a madeira muito danificada, como se tivesse sido resultado de uma batalha recente. Uma análise mais aprofundada com uma fonte de luz revela que eles também estão manchados de sangue. Além das picaretas e pás, não há nada de valor no local. A mina aprofunda-se na direção norte por dentro da montanha e se inclina para baixo em um declive gradual. Estende-se 24m na escuridão antes de alcançar a Área 2. Como não há nenhuma fonte de luz no túnel, aventureiros sem visão no escuro que desejam prosseguir devem ter alguma fonte de iluminação.

Os kobolds dentro das minas abateram o último dos habitantes da cidade aqui após ele ter tentado escapar. Eles saquearam os corpos e os esconderam na Área 5a. Os cadáveres foram roubados por Jakk para posterior utilização em suas áreas de contaminação na Área 6.

ÁREA 2: O SALÃO DE RECEPÇÃO

O túnel abre para uma câmara pequena, aproximadamente rectangular. Pedacos espalhados de minério de prata rodeiam um par derrubada de carrinhos de madeira. A metade inferior do que parece ser um corpo humano se projeta para fora debaixo de uma das bordas do carrinho. Ele não mostra sinais de movimento. O sangue seco é manchado através da parede norte em vários lugares. Sai levar para o oeste e leste.

A câmara é de 7,5m de largura por 7,5m de comprimento. Quando a mina estava operacional, este espaço serviu como uma área comum para classificação, pesagem, catálogo, e preparação para o envio do minério. Quando os kobolds invadiram, ele foi usado pelos mineiros como um ponto de defesa. Os poucos mineiros que conseguiram sobreviver ao ataque inicial foram mortos pelo corredor. O restante dos defensores morreu aqui. As lanternas que antes pendiam das paredes aqui como fontes de iluminação foram pisoteadas e não funcionam mais. A menos que os PCs têm sua própria fonte de luz, esta sala é completamente escura.



A saída oeste é um túnel 9m de comprimento que leva a Área 3. A saída leste é uma rampa cada vez mais inclinada que leva para baixo cerca de 18m antes de abrir dentro da mina central na Área 5.

O corpo deixado debaixo do carrinho da mina serve como chamariz para uma armadilha. O minério encontrado sobre o corpo está em bom estado e pode ser vendido na cidade por 200po, um teste de Inteligência CD 13 revela essa informação. O corpo permaneceu sem ser molestado nesta área há mais de uma semana e já não é mais contagioso. O cadáver é do engenheiro-chefe, Jacen Tungstan; membros do grupo que buscaram maiores informações sobre as minas de Passagem de Duvik antes de virem podem reconhecê-lo. Ele foi, obviamente, morto violentamente, tendo sofrido várias perfurações pelas regiões do peito e do pescoço. Um sucesso num teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 revela que Tungstan teve sintomas semelhantes aos da praga e que ele está morto há cerca de duas semanas. O teste também revela que há uma série de setas de bestas quebradas dentro dos ferimentos de Jacen.

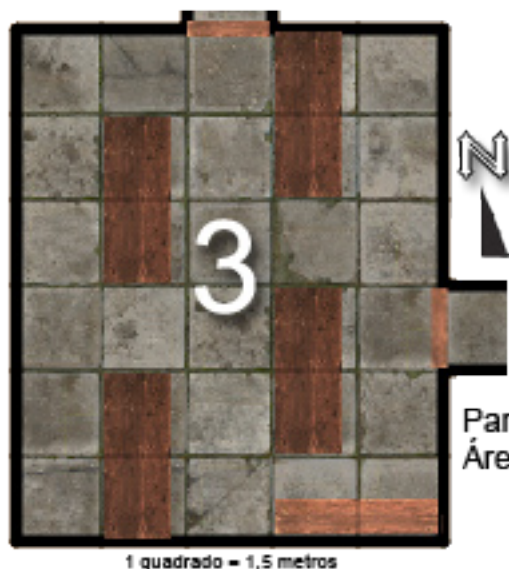
Armadilha: O carro cujo corpo está preso debaixo é equipado com um fio bem fino ligado a um grande frasco de Fogo Alquímico (PHB pg. 148) escondido no teto. Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 17 revelará a armadilha, que pode ser desarmada com um teste de Destreza (ferramentas de ladrão) CD 17. Qualquer um que mova o carrinho, seja virando-o ou tentando arrastar o corpo debaixo dele, vai quebrar o fio e fazer com que o frasco caia no chão e entre em combustão. Personagens adjacentes ao carrinho receberão 1d4 de dano por fogo e estarão em chamas caso falhem num teste de resistência de Constituição CD 13. A cada turno subsequente que o personagem permanecer em chamas, ele receberá mais 1d4 de dano por fogo no início de seu turno. Para apagar-se é necessário gastar uma ação e fazer um teste de Destreza CD 10 para apagar-se.

Se os PCs acionarem a armadilha, os kobolds das Áreas 3 e 5 serão alertados. Eles vão fazer os preparativos adequados descritos nestas áreas.

ÁREA 3: O REFEITÓRIO

Uma porta fechada de madeira serve como entrada para o refeitório. O que foi uma vez que o refeitório da mina, esta área foi transformada em um posto de vigia para o bando de guerra kobold. Uma vez que os PCs abram a porta (ela não está bloqueada) e entrem na sala, leia a seguinte descrição em voz alta:

Para a Área 4



Esta grande sala quadrada abriga quatro longas mesas de madeira, cada uma com um banco de cada lado. Sobre as mesas encontram-se uma série de bacias de madeira e utensílios de cozinha. No canto sudeste da sala, uma pequena panela solta vapores enquanto descansa sobre uma lareira esculpida no chão. Um odor pungente paira no ar.

O cozido dentro da panela e nas bacias de madeira é uma mistura particularmente horrível, feita de alguns dos alimentos podres tirados da despensa na Área 4 e misturado com pedaços de carne dos ratos que os kobolds caçaram nas minas. Se o mau cheiro do guisado combinado com a incapacidade de identificar o seu conteúdo não desencorajar os personagens dos jogadores de prová-lo, é necessário mencionar que o ensopado, dado o seu conteúdo infestado, é contagioso.

As duas únicas saídas desta sala são a porta para o leste levando a Área 2 e uma passagem que leva ao norte de 6m para a Área 4, como foi o caso na Área 2, as lanternas nesta sala estão quebradas e a única fonte de luz aqui é o brilho suave que emana das brasas fumegantes na lareira.

Se os PCs ainda não tiveram sua presença notada, quer com o acionamento da armadilha na Área 2 ou sendo particularmente barulhentos em seu caminho para a Área 3 (ou seja, andando pelo corredor vestindo armaduras pesadas, conversando em voz alta, lançando um feitiço próximo à porta, etc), eles irão encontrar um grande número de criaturas aqui.

Criaturas: Nove kobolds estão nesta sala. Se os PCs foram barulhentos no corredor entre as Áreas 2 e 3, faça um único teste de Sabedoria (Percepção) DC 11 para determinar se os kobolds foram alertados. Se for bem sucedido, cinco dos kobolds



Jim Nelson, ilustração do Races of Dragon

sairão Furtivamente, retirando-se para a Área 4 para preparar uma emboscada, enquanto os demais ficam para trás para atrasar o progresso dos aventureiros. A mesma coisa terá acontecido se os PCs tiverem ativado a armadilha na Área 2, só que não há necessidade de um teste de Sabedoria para os kobolds ouvirem os heróis, bem como, eles não precisarão fazer testes de Destreza (Furtividade) para alcançarem Área 3 sem chamar a atenção dos aventureiros.

Alternativamente, se os PCs conseguiram alcançar a porta para a Área 3 sem alertar os kobolds de sua presença, eles podem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 11. Sucesso indica que eles podem ouvir os latidos dos kobolds do outro lado da porta, que estarão comendo e conversando uns com os outros. Caso algum personagem saiba falar o idioma Draconico, ele terá a capacidade de compreender o conteúdo da conversa dos kobolds, podendo obter as seguintes informações:

- Os kobolds estão muito nervosos e gostariam de deixar as minas o mais rápido possível. Infelizmente, o seu comandante determinou que eles permanecessem por mais tempo.
- Algum tipo de criatura tem roubado os cadáveres de seu acampamento enquanto eles dormem. A maioria dos seres humanos já foram roubados e até mesmo alguns corpos de kobold já sumiram.
- Deve haver uma maldição para essa mina. Metade de seu bando de guerra já morreu com esta estranha febre ou com uma tosse horrível.

Táticas: Se os kobolds ouvirem os PCs no túnel que liga as Áreas 2 e 3, eles vão virar a mesa mais distante da porta de entrada e usá-lo como uma baricada, ganhando meia cobertura (bônus de +2 na CA e testes de resistência de Destreza – PHB pg. 196) no processo. Eles vão preparar suas bestas e disparar contra qualquer um que entrar na sala da Área 2. Eles vão entrar em combate corpo-a-corpo somente quando os heróis forçá-los a isso.

Alternativamente, se os kobolds não estiverem preparados para a chegada dos PCs, eles serão forçados a engajar em combate corpo-a-corpo, devido à falta de tempo para carregarem suas bestas e deixá-las prontas. Neste cenário, os kobolds engajam seus adversários, na esperança de cercá-los um por um e usar seu número superior como vantagem.

É altamente improvável que os kobolds nesta sala, dado o seu estado de desespero e as ordens de seu líder, aceitem qualquer forma de conversa ou diplomacia.

Tesouro: Cada kobold tem 11po em sua algibeira. Além disso, o terceiro kobold carrega uma bela ametista de forma oval e uma pequena chave de ferro na sua bolsa. A ametista foi uma recompensa do líder do bando de guerra para o chefe deste pequeno destacado por ter sido particularmente sanguinário na matança dos mineiros. Ela tem um valor de 150po. A pequena chave de ferro abre a porta para a Área 4.

ÁREA 4: A DESPENSA

A porta de madeira pesada barra a entrada para a Área 4. Se os kobolds da Área 3 tiverem recuado até aqui para prepararem sua emboscada, a porta estará trancada. Com um teste bem-sucedido de Destreza CD 12 para destrancar a porta, os PCs podem abri-la sem a chave. Caso falhem ou não queira arrombá-la, ainda é possível fazer um teste de Força CD 20 para quebrá-la.

Note-se que a porta está desbloqueada se os kobolds da Área 3 não retiraram-se para esta área. Uma vez que os PCs adentrem a despensa, leia o seguinte em voz alta:

Este quarto longo e estreito é ocupado por prateleiras carregadas com alimentos e demais suprimentos. Sacos de estopa pesados são empilhados uns em cima dos outros nos cantos da câmara. Alguns foram rasgados, espalhando aveia e farinha pelo chão. Vários barris estão empilhados perto da parede do extremo norte.

Como nos quartos anteriores, não há fonte de luz alguma aqui. A sala é de 18m de comprimento por 4,5m de largura, com as prateleiras efetivamente reduzindo-a para uma largura de 3m. Há uma

série de criaturas escondidas na sala, bem como uma única armadilha que pode ser acionada de trás dos seis barris empilhados na parede norte. As prateleiras têm alguns bens valiosos, mas o verdadeiro achado é o tesouro escondido num dos barris. Não existem outras saídas para esta sala além da porta sul.

Se os kobolds da Área 3 tiverem recuado para esta sala, eles estarão se escondendo atrás dos barris com suas bestas prontas, ganhando +2 na CA e em testes de resistência de Destreza enquanto eles mantêm a sua meia cobertura. Quando o grupo atravessar a porta, um dos kobolds acionará a armadilha, enquanto os demais iniciarão uma sarivada de setas por toda a sala. Note que a largura da sala torna difícil o avanço do grupo, como só há espaço suficiente para duas pessoas avançarem lado a lado de cada vez. Os PCs podem se esconder atrás das prateleiras ou das pilhas de sacos de alimentos, e devem ser lembrados desta opção, caso a situação comece a ficar difícil para eles.

Armadilha: Vários sacos de farinha estão pendurados no teto por uma rede de cordas. As costuras dos sacos foram feitas com um arame afiado, o qual por sua vez é ligado a uma única corda que pende perto dos barris na parede norte. Qualquer um que pare um tempo para fazer um teste de Inteligência (Investigação) na sala quase certamente vai descobrir (CD 12) a armadilha escondida. Uma vez que seja percebida, nenhum teste é necessário para desativá-la, assumindo que os PCs têm acesso à corda (ou seja, não está na mão de um kobold outro lado da sala).

Uma vez que a armadilha é acionada, a corda derruba os sacos de farinha abertos, espalhando seu conteúdo por toda a sala. Uma nuvem de farinha domina toda a sala, a partir do extremo sul e avançando por 24m pés, impedindo temporariamente a visão de qualquer um que esteja dentro dessa área. Pelas duas primeiras rodadas após a armadilha ser acionada, qualquer um que esteja em sua área de ação tem desvantagem para fazer qualquer forma de ataque ou teste que dependa da visão. Claro, sair da área retira a desvantagem.

Criaturas: Os barris 2 e 5 estão ambos cheios de ratos (o bastante para formar uma ninhada). Eles estão presos e não irão sair dos barris a menos que sejam de alguma forma libertos, seja por alguém quebrando os barris, simplesmente abrindo-os, derrubando-os. Qualquer um destes casos vai provocar um ataque dos ratos enlouquecidos, que estão sofrendo com os efeitos da Peste (e, portanto, contagiosa) e estão também famintos.

Além dos ratos, há uma fuinha gigante escondida na pilha de sacos no canto sudoeste da sala. Ele vai esperar até o grupo passar duas rodadas

FUINHA GIGANTE

Besta pequena, sem tendência

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 9 (2d8)

Deslocamento 12m

FOR **DES** **CON** **INT** **SAB** **CAR**

11(0) 16 (+3) 10(0) 4(-3) 12(+1) 5(-3)

Perícias Furtividade +5, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 12m, Percepção passiva 13

Idiomas -

Desafio 1/8 (25 XP)

Audição e Olfato Aguçados. A fuinha tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam de ouvir ou do olfato.

Contagiosa. Indivíduos que entrem em contato com a fuinha devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Constituição (CD 13) ou serão infectados com a Praga Ardente.

AÇÕES

Mordida. Ataque como Arma de Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d4+3) de dano perfurante.

na sala, avaliando-os e preparando-se para atacar. Na terceira rodada, ele vai avançar para o personagem mais próximo. Considere que ela tirou 15 no teste de Destreza (Furtividade). Esta fuinha é mascote dos kobolds e não irá atacar seus mestres. Ela também é contagiosa.

Tesouro: As prateleiras não contêm nada de valor. Elas estão estocadas com alimentos de má qualidade, a maior parte contagiosa devido à presença dos ratos e dos kobolds, e utensílios básicos de cozinha. Os seis barris, no entanto, guardam alguns itens um pouco melhores. Eles podem ser abertos normalmente, mas se alguém por ventura tentar quebra-los, isso exigirá um teste de Força CD 15.

Dentro dos barris, além das duas ninhadas de ratos, uma em cada barril, há os seguintes itens (distribuídos pelos demais barris):

Vinho: Um dos barris está cheio de vinho de alta qualidade. Embora atualmente contagioso, o vinho pode eventu-

almente tornar-se bom novamente, caso os aventureiros derrotem Jakk e acabem com a praga. O vinho era um presente extravagante de um comerciante para os mineiros de Passagem de Duvik, com a esperança de suborná-los e ser favorecido na revenda da prata encontrada nessas minas. O barril está praticamente cheio, uma vez que tanto os mineiros quanto os kobolds preferem cerveja. O barril pode alcançar o valor de 200po se vendido após estar livre da praga.

Carne seca: Tiras de carne seca contagiosa, totalmente sem valor.

Óleo: Um dos barris está cheio de óleo de lâmpada usado anteriormente nas lanternas das minas. É, claro, altamente inflamável. Se seu conteúdo for exposto ao fogo, a explosão resultante será similar à do fogo alquímico (PHB pg. 148), com a única exceção de ter um diâmetro inicial de 6m.

Cerveja: Uma cerveja forte (e contagiante) ocupa metade deste barril. Aparentemente, este tipo de bebida era mais do agrado dos mineiros e dos kobolds do que o vinho.

Queijo: Há alguns restos de algumas rodas de queijo (contagioso) que era usado para alimentar os ratos estocados.

Além disso, um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) Pesquisa de verificação (CD 15) revela que o fundo de um dos barris é na verdade falso, ocultando um compartimento escondido. Dentro do compartimento há um pequeno saco de pano contendo uma pedra da lua (50po), um broche de ouro com incrustações de jade (250po), e três peças de ágata muscinea (no valor de 10po cada uma). Além disso, o saco contém 24po. Este estoque pertencia a um dos mineiros que mantinha uma ocupação secundária ilegal, e este tesouro foi deixado para trás após a sua morte. Caso alguém quebre o barril com o fundo falso, o conteúdo será descoberto.

ÁREA 5: RAMPAS E ESCADAS

Quando o grupo tiver avançado 12m pela rampa que conduz da Área 2, a inclinação de repente se torna muito mais acentuada. Uma luz azul suave brilha distante, mais para baixo da rampa, onde, 6m depois, o acesso se abre em uma caverna maior. O túnel também se estreita para uma largura de 3m. Neste ponto onde há uma mudança na inclinação, peça um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 para determinar se eles percebem a preparação para uma armadilha a 3m deles.



1 quadrado = 1,5 metros

Para a Área 3

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

Esta caverna enorme se estende para cima por pelo menos 100 metros, subindo alto pelas entranhas da montanha. Líquens brilhando verde-azulado dominam as paredes ásperas e as estalagmites do tamanho de um homem que brotam do chão desta área. A sua luz ténue aumenta de intensidade e, em seguida, diminui novamente a cada poucos segundos. A iluminação destaca ocasionalmente pequenas manchas dos veios de prata, que brilham ao longo da parede oeste da caverna. Vários cabos descem a partir da borda de uma ampla cavidade dentro daquela parede. O buraco penetra profundamente na face oeste da caverna e começa cerca de 6m acima de onde vocês estão. O ar aqui é frio e úmido.

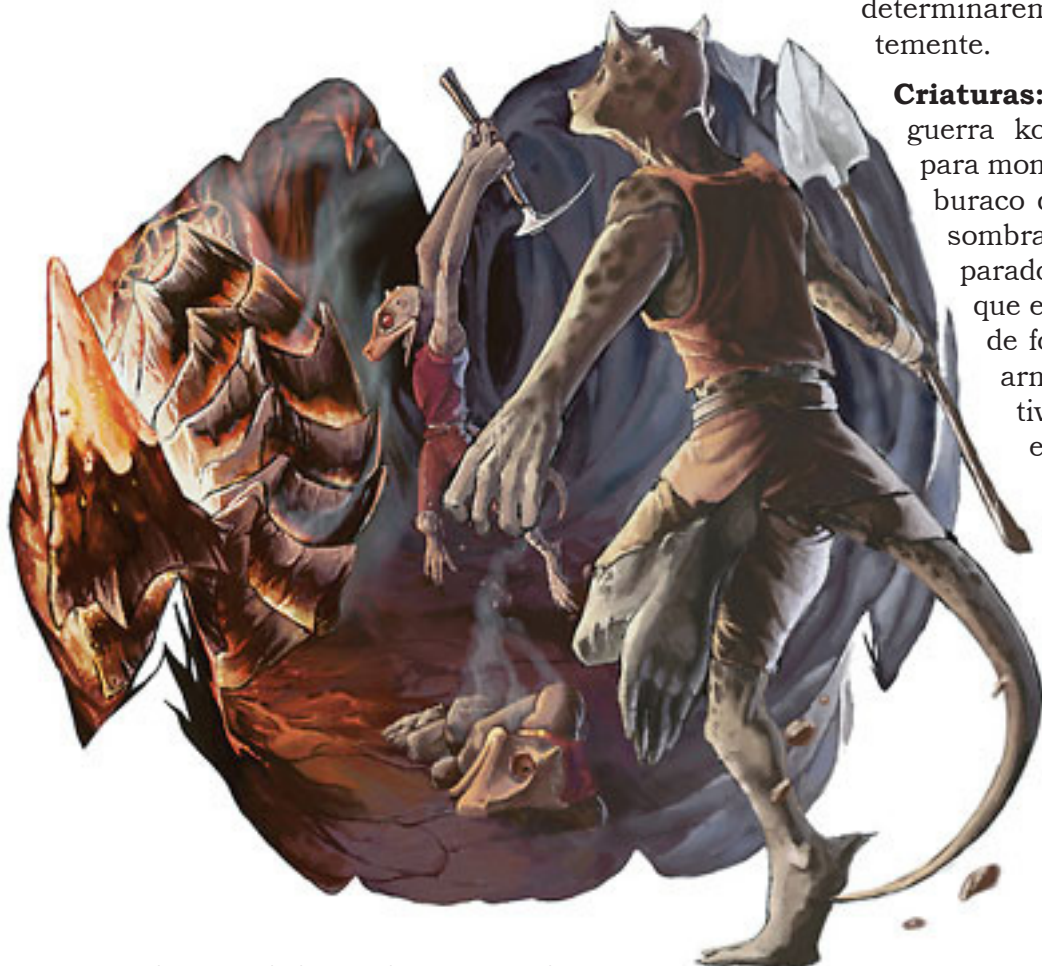
Esta já foi a área central de mineração para os trabalhadores da Passagem de Duvik. Os cabos de suspensão da borda do buraco foram usados para transportar os mineiros até os mais ricos depósitos de prata na caverna. Eles estão ligados a estacas firmemente cravadas no chão da caverna e, portanto, seguros, embora os jogadores não tenham nenhuma maneira de julgar isso até já terem subido pelo buraco. Um teste de Força (Atletismo) com CD 5 basta para escalar o muro com o uso de uma dessas cordas. Já tentar sem o uso desses cabos é muito mais difícil (CD 20). Para piorar a situação,

a borda do buraco passou a ser habitada por uma série de criaturas hostis.

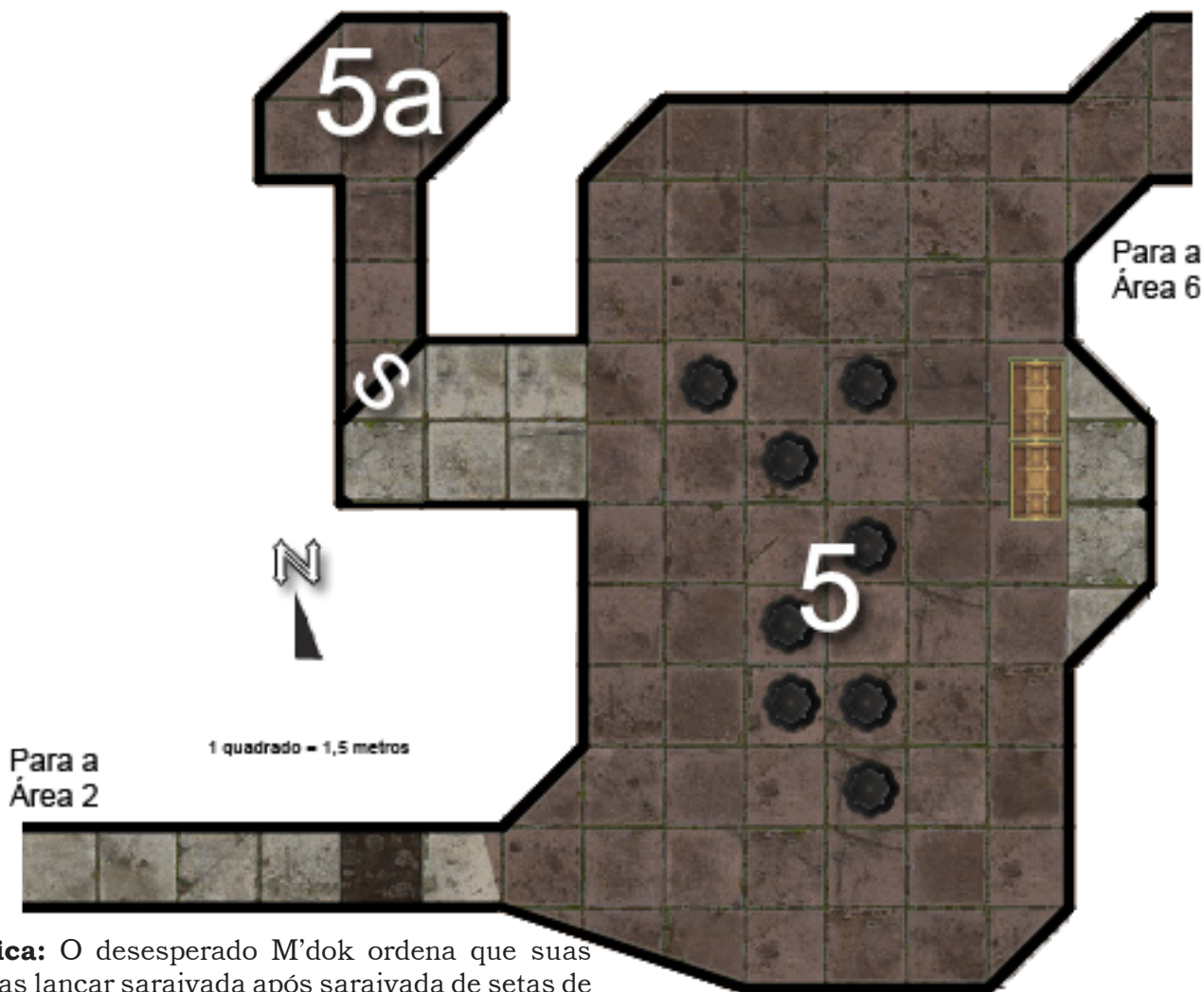
A gruta possui a cerca de 24m por 30m, com o buraco avançando 6m na parede oeste e apresentando uma profundidade de 9m. Há duas saídas para a sala próxima do túnel, que levam de volta para a Área 4. Na borda, uma porta secreta na parede norte, dentro do buraco, leva à Área 5a. Os PCs podem descobri-la com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20. Além disso, no extremo nordeste da caverna, um túnel leva a leste e mais para baixo na montanha, até a Área 6.

Armadilha: Uma simples armadilha de fosso aguarda os personagens que continuarem a descida de forma imprudente depois que a inclinação do túnel de entrada torna-se drasticamente mais íngreme. Ela se encontra exatamente a 3m de distância da saída para a caverna que compõe a Área 5. O fosso tem uma área de 3m por 3m, cerca de 6m de profundidade (que causará 2d6 de dano por queda), e é ativado por uma placa de pressão logo depois do buraco (o lado mais próximo à gruta brilhante). Assim, o primeiro membro do grupo que atravessar a área do fosso irá acionar a armadilha. Qualquer pessoa atrás dele ou dela dentro da área de efeito da armadilha corre o risco de cair no buraco se não passar num teste de resistência de Destreza CD 13. O fosso está vazio; aventureiros podem fazer um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 para determinarem que ele foi escavado recentemente.

Criaturas: M'dok, o líder do bando de guerra kobold, instruiu seus homens para montar acampamento na borda do buraco de escavação. Esperando nas sombras do buraco, eles estão preparados para atacar qualquer coisa que entre na gruta. Se a armadilha de fogo alquímico na Área 2 ou a armadilha do fosso nesta área tiver sido acionada, os kobolds estarão alertas e se escondendo quando os aventureiros entrarem na caverna. Caso contrário, o DM deve usar o seu bom senso para saber se o grupo tem tomado as medidas necessárias para evitar ser ouvido durante a descida. No caso de qualquer dúvida, faça uma rolagem de Sabedoria (Percepção) de M'dok contra uma CD igual o valor de Furtividade mais baixo do grupo + 10.



Chris Malidore, ilustração do Races of Dragon



Tática: O desesperado M'dok ordena que suas tropas lançar saraivada após saraivada de setas de besta contra o grupo. Ele também corre o risco ao enviar um kobold à beira da borda para cortar as cordas que levam até o chão da caverna se o grupo parecer interessado em subir para enfrenta-los no corpo-a-corpo. Se o grupo estiver sendo muito castigado pelos ataques dos kobolds, mostre-lhes que as estalagmites grandes como uma pessoa oferecem excelente (até total) cobertura da chuva de setas.

Tesouro: M'dok carrega consigo um bordão, uma besta leve com 20 quadrelos, duas poções de cura (curam $2d4+2pv$ cada) e uma algibeira contendo 24po e uma granada violeta no valor de 500po.

Desenvolvimento: Note que M'dok está aberto a negociação, especialmente se ele sente que seu bando de guerra está em séria desvantagem em relação aos PCs. Se a maré se voltar contra os kobolds, ou se a batalha se transformar em um impasse (com os PCs recusando-se a sair da cobertura talvez), M'dok tenta negociar com os aventureiros, na esperança de oferecer-lhes a riqueza do “demônio” (Jakk, é claro) mais para baixo dentro da montanha em troca de deixar seu bando de guerra sair das minas sem serem molestados. Ele nega que seu bando tenha qualquer ligação com as mortes dos mineiros (uma mentira descarada, é claro), mas consente em deixar as minas, caso isso poupe ele

e seus companheiros. M'dok é muito relutante em lutar até a morte, especialmente tendo em conta a presença de seu jovem filho na Área 5a.

ÁREA 5A: ACAMPAMENTO KOBOLD

Esta alcova escondida serve como o acampamento principal para o bando de guerra kobold. Usado principalmente como área de armazenamento e quartos de dormir, ele é ocupado pelos restos de uma fogueira, alguns cobertores claramente tirados do lixo, vários sacos cheios de tesouros, e dois jovens kobolds que acompanharam o bando de guerra em sua missão de exploração como um rito de passagem. Um deles é filho de M'dok. Eles são as únicas criaturas aqui. Esta área também armazenava os corpos dos mineiros, até a noite em que Jakk surrupiou-os sob efeito de uma poção de invisibilidade, para usá-los na Área 6.

Criaturas: Se os personagens de alguma forma tiverem acesso a esta sala, eles encontrarão os dois kobolds imaturos amedrontados tentando esconderem-se debaixo de um manto que eles estão usando como cobertor. Não há estatísticas fornecidas para os dois kobolds indefesos. Eles estão efetivamente à mercê dos heróis. Também deve ser observado para aqueles que entram em contato

com os infantes, que as crianças são contagiosas.

Tesouro: Os sacos estão cheios de minérios que os mineiros foram acumulando ao longo de várias semanas na mina e podem ser vendidos todos por

M'DOK, O KOBOLD FEITICEIRO

Humanóide (kobold) pequeno, leal e mal

Classe de Armadura 14 (resiliência dracônica)

Pontos de Vida 11 (2d6+2)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6(-2)	13(+1)	10(0)	10(0)	10(0)	14(+2)

Perícias Intimidação +4, Persuasão +4

Sentidos visão no escuro 12m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum e Dracônico

Desafio 1/2 (100 XP)

Sensibilidade à luz solar. Sob a luz solar, o M'dok tem desvantagem na jogada de ataque, bem como nos testes de Sabedoria (Percepção) que dependam de visão.

Táticas de Matilha. O kobold tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um kobold aliado, que não esteja incapacitado, está a até 1,5m do alvo.

Magias. M'dok é um conjurador de 2º nível. Seu atributo para lançar magias é o Carisma (DC 12 para resistir, +4 para acertar com magias de ataque). Ele possui as seguintes magias:

Truques (à vontade): *chill touch, dancing lights, fire bolt, prestidigitation*

1º Nível (4 espaços): *burning hands, charm person, expeditious retreat*

AÇÕES

Bordão. Ataque como Arma de Corpo-a-Corpo: +0 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d8) de dano concussivo.

Besta. Ataque como Arma de Longo Alcance: +4 para acertar, alcance de 9/36 metros, um alvo. Acerto: 4 (1d6+2) dano de perfuração.



Dan Frazier, ilustração do Races of Dragon

500po. Além disso, a capa que as crianças estão usando para protegerem-se é, na verdade, um manto de proteção. Mais uma vez, PCs de tendências benignas devem pensar cuidadosamente sobre como eles lidam com as crianças kobold, mesmo com a percepção de que eles detêm um tesouro.

ÁREA 6: FOSSO DA CARNIÇA

O túnel da Área 5 avança cerca de 21m montanha adentro antes de abrir para a Área 6. Com a aproximação, os PCs começam a sentir um calor desconfortável emanando da sala adiante. Embora inicialmente discreto, o calor vai gradualmente intensificando-se, até tornar-se sufocante no momento em que os personagens chegarem à porta de entrada da Área 6. Quando os heróis entrarem no quarto, leia (ou parafraseie) o seguinte para eles:

Vocês sentem o calor vindo como ondas contra vocês à medida que aproximam-se desta caverna, engrossando o ar e dificultando a respiração. O chão da caverna é pequeno e em forma de tigela, e



está cheio de cadáveres humanóides. Os ratos correm pelo mar de corpos dentro do chão afundado, parando ocasionalmente para mordiscar um pedacinho aqui ou ali. Aqueles que vocês podem ver e que não estão correndo se encontram nas proximidades, deitados de costas. Alguns deles ainda se debatendo enquanto a vida se esvai de seus corpos. A abertura do túnel é visível na parede leste da câmara e, ao longe, o som de água correndo pode ser ouvido.

Esta câmara funciona como o criadouro para a Praga Ardente. Jakk tem armazenado os corpos dos kobolds e mineiros que morreram dentro destas cavernas nesta sala com a intenção de usá-los como incubadoras para a doença. Os ratos que banqueteiavam-se destes cadáveres continuam a propagação da praga por toda a da mina e arredores.

Embora não seja inicialmente aparente para os PCs, Jakk também deixou algumas criaturas entre os cadáveres para lidar com quaisquer aventureiros

MINEIRO ZUMBI

Humanóide médio, neutro e mal

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 22 (3d8+9)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	6(-2)	16(+2)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Teste de Resistência Sab +0

Imunidade a Dano venenoso

Imunidade à Condições envenenado

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Idiomas entende comum, mas não consegue falar

Desafio 1/4 (50 XP)

Contagioso. Indivíduos que entrem em contato com o zumbi devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Constituição (CD 13) ou serão infectados com a Praga Ardente.

Fortitude Desmorta. Se o dano reduzir o zumbi a 0 pontos de vida, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição com um DC de 5 + o dano recebido, a menos que o dano seja radiante ou gerado por um sucesso decisivo. Em caso de sucesso, o zumbi cai para 1 ponto de vida no lugar.

AÇÕES

Pancada. Ataque como Arma de Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 4 (1d6+1) de dano concussivo.

que pudessem explorar esta área. Além dessa ameaça, a própria caverna serve como uma armadilha para os tolos o suficiente para entrarem nela.

A presença da praga aqui é tão forte que apenas permanecer dentro dos limites desta câmara coloca os aventureiros sob a ameaça de contrair a doença. A cada três rodadas que um personagem permanecer dentro desta área, ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição (CD 13) ou ser infectado com a Praga Ardente. Caso o personagem que permanecer por três rodadas ou mais dentro da área já estiver no período de incubação da doença, ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição (CD 13) ou começar imediatamente a sofrer os efeitos debilitantes da

KOBOLD ZUMBI

Humanóide (kobold) pequeno, neutro e mal

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 11 (3d8+9)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
7(-2)	6(+2)	9(-1)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Teste de Resistência Sab +0

Imunidade a Dano venenoso

Imunidade à Condições envenenado

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Idiomas entende comum e dracônico, mas não consegue falar

Desafio 1/4 (50 XP)

Táticas de Matilha. O zumbi kobold tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um kobold aliado, que não esteja incapacitado, está a até 1,5m do alvo.

Contagioso. Indivíduos que entrem em contato com o zumbi devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Constituição (CD 13) ou serão infectados com a Praga Ardente.

Fortitude Desmorta. Se o dano reduzir o zumbi a 0 pontos de vida, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição com um DC de 5 + o dano recebido, a menos que o dano seja radiante ou gerado por um sucesso decisivo. Em caso de sucesso, o zumbi cai para 1 ponto de vida no lugar.

AÇÕES

Pancada. Ataque como Arma de Corpo-a-Corpo: +1 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 2 (1d6-1) de dano concussivo.

peste. A área não tem efeito sobre aqueles já totalmente infectados pela praga.

A câmara é redonda, com um diâmetro de 12m. O túnel para o leste leva 18m mais adentro na montanha, até a Área 7.

Criaturas: Quando os PCs estiverem no meio da sala, os zumbi guardiões que Jakk deixou para trás para interceptar quaisquer aventureiros irão erguer-se dos seus lugares entre os cadáveres e atacar. Eles lutam até serem destruídos ou afastados.

ÁREA 7: A NASCENTE

Uma única coluna irregular de rocha, coberta com musgo verde-azulado brilhante, emerge das profundezas da piscina no centro da caverna. Água desce ao longo da coluna, vinda de uma fonte perto da sua ponta, descendo em uma cascata até a piscina abaixo. A piscina alimenta um riacho grande, que flui rapidamente ao longo do comprimento da sala e, em seguida, some sob a parede de rocha no extremo sul da caverna.

Vários glifos estão esculpidos profundamente na face de pedra do pilar, seus contornos visíveis apenas sob a luz do musgo. Uma estranha sensação de desconforto permeia este lugar.

A caverna tem cerca de 21m de largura por 36m de comprimento. O pilar no centro é bastante grande, com um raio de 3m e 6m de altura. O pilar pode ser escalado por meio de uma trilha estreita, cerca de ½ metro de largura, que circula em torno dele. Com exceção da área perto da cachoeira das nascentes, que erodiu sob o efeito das águas. Jakk fez seu acampamento perto da parte superior da coluna e se esconde na face oposta do pilar quando os PJs entrarem na câmara. Ele é a única criatura na área.

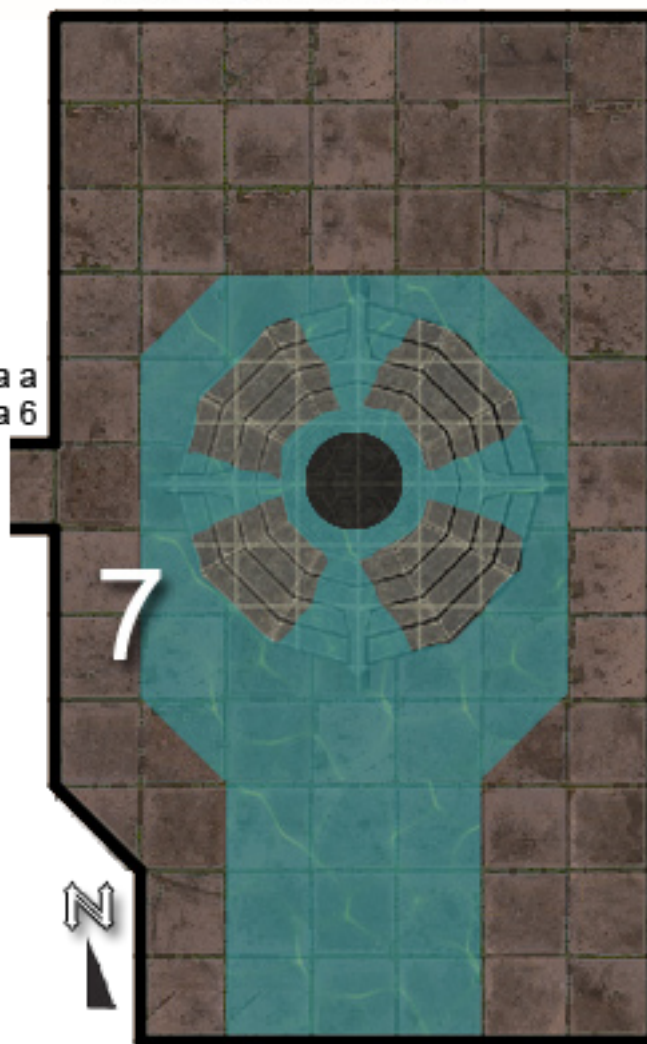
Os glifos esculpidos aqui são escritos na língua dos orcs e serve como uma súplica para Gruumsh para ferir os inimigos de Jakk com a terrível peste. Os escritos também recontam a história das minas e do destino do clã Tornclaw. Qualquer um que faça um teste bem sucedido de Inteligência (Religião) CD 15 vai reconhecer os símbolos que fazem deste um lugar de adoração a Gruumsh. As águas da piscina e que desce a partir do pilar, quando examinadas, parecerão serem particularmente sombrias e sujas. A magia detectar magia revela que, de fato, há leves traços magia afetando a água.

Este lugar está tão carregado de energias malignas, que qualquer um dentro desta área deve fazer



Ron Spears, ilustração do Spell Compendium

Para a
Área 6



1 quadrado = 1,5 metros

um teste de resistência de Carisma contra CD 15 ou será considerado sob os efeitos da magia bane até sair. Jakk é imune a este efeito.

Criaturas: Embora Jakk pareça frustrado que os aventureiros encontraram seu covil, ele vê a sua chegada como um desafio lançado por Gruumsh e metodicamente passará a fazer o seu melhor para eliminá-los e orgulhar seu deus.

Quando for entrar em combate, Jakk grita uma maldição de ódio contra os aventureiros e começa a lançar suas magias de longo alcance usando o pilar para dar-lhe cobertura (meia cobertura). Caso forçado a aproximar-se, ele usa sua magia *darkness* para obscurecer o campo de batalha e engajar no corpo-a-corpo.

Jakk realmente acredita que este conflito é um teste de fé enviado por seu deus, então ele não irá conversar ou render-se, e lutará até a morte.

Tesouro: Jakk carrega consigo uma maça, uma cota de anéis, um escudo, duas poções de cura (curam 2d4+2pv cada), um símbolo sagrado de Gruumsh e uma algibeira contendo uma safira azul no valor de 1300po.

CONCLUSÃO

Derrotar Jakk tem um efeito visível quase imediato sobre as águas da nascente, que começam a limpar-se da sujeira da Praga Ardente logo após sua morte. A mina em si ainda precisa ser purificada e a maioria dos elementos contagiosos contidos nela terão de ser queimados antes que volte a ser seguro adentrar a montanha. Os sintomas da Praga que afetam a cidade de Passagem de Duvik vão começar a sumir com a purificação de sua fonte de água. A população, grata, oferecerá uma recompensa de 100po tirado da previsão de lucros da mina para cada aventureiro que ajudou a recuperar a área. Os PCs também vão encontrar-se acolhidos como heróis na Passagem de Duvik para o resto de suas vidas e nunca terão que pagar por hospedagem ou quaisquer suprimentos de uso normal durante seus retornos para aquele lugar.

Quanto a novas aventuras, a palavra se espalha entre os clãs de orcs que os PCs mataram o último filho do clã Tornclaw. Gruumsh, não estará satisfeito com sua interferência, e enviará presságios aos seus seguidores avisando que os guerreiros que lhe trouxeram as cabeças dos intrometidos que impediram o alastramento da Praga Ardente ganharão seu favor divino. Se M'dok permanece vivo no final da aventura, ele pode voltar no futuro. Inclusive, levando outro bando de guerra para recuperar a mina ele considera sua. Por enquanto, porém, o dia foi salvo e os perigos da Praga evitados. Os PCs (e seus jogadores) podem comemorar por um tempo e desfrutar da satisfação de uma missão concluída.

JAKK, O SACERDOTE DE GRUUMSH

Humanóide (orc) médio, leal e mal

Classe de Armadura 16 (cota de anéis e escudo)

Pontos de Vida 22 (6d8+18; pv baixo por conta da doença)

Deslocamento 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15(+2)	12(+1)	13(+1)	9(-1)	16(+3)	12(-1)

Perícias Intimidação +3, Religião +5

Sentidos visão no escuro 30m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum e Orc

Desafio 2 (450 XP)

Agressivo. Como uma ação de bônus, Jakk pode mover uma distância igual ao seu valor de deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

Contagioso. Indivíduos que entrem em contato com Jakk devem ser bem sucedidos num teste de resistência de Constituição (CD 13) ou serão infectados com a Praga Ardente.

Magias. Jakk é um conjurador de 5º nível. Seu atributo para lançar magias é a Sabedoria (DC 13 para resistir, +5 para acertar com magias de ataque). Ele possui as seguintes magias:

Truques (à vontade): *light, sacred flame, thaumaturgy*

1º Nível (4 espaços): *command, inflict wounds, shield of faith*

2º Nível (3 espaços): *hold person, spiritual weapon*

3º Nível (2 espaços): *dispel magic, spirit guardians*

AÇÕES

Maça. Ataque como Arma de Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Acerto: 5 (1d6+2) de dano concussivo.

