

DOENÇA DE PRIMAVERA

Por James Haeck, publicado originalmente em 29 de abril de 2019 (<https://www.dndbeyond.com/posts/481-encounter-of-the-week-spring-sickness>)

Traduzido e diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

HÀ ALGUNS ENCONTROS ATRÁS, NOSSOS HERÓIS acabaram barganhando com os comerciantes da Festa do Mel. Eles podem até mesmo terem saído de lá com um item mágico ou outro. Entretanto, como qualquer nerd que esteve em alguma convenção antes sabe muito bem, pegar e passar itens adiante e cumprimentar várias pessoas estranhas tem lá seus efeitos colaterais. No nosso mundo, nós conhecemos este mal por diversos nomes. Coceira de convenção, praga de conferência... e assim por diante. Nos mundos de fantasia, ela é conhecida pelo nome deste encontro: Doença da Primavera.

À medida que os aventureiros deixam a Festa do Mel para seguir para a próxima aventura, um ou mais deles podem subitamente perecer diante uma terrível doença. Para tornar as coisas piores, conforme eles deixam a aldeia (ou visitam o boticário local), a praça do mercado é subitamente tomada por um caos devido a um mago da praga e seu animalzinho de estimação, um otyugh, espalhando sujeira!

ENCONTRO DE CONTRATEMPO:

DOENÇA DA PRIMAVERA

Este encontro é adequado para aventureiros de 3º nível, mas pode ser dimensionado para grupos de nível mais alto ou mais baixo.

Este encontro é centrado em uma doença estranha e potencialmente fatal que é transmitida para um ou mais dos aventureiros. O encontro assume que um ou mais aventureiros foram expostos a esta doença antes da aventura começar, possivelmente durante umas das negociações em um dos encontros anteriores: *Barganhadores da Festa do Mel*.

Quando os aventureiros acordam na manhã seguinte, cada um deles que participou das negociações ou pegou em alguns dos itens no mercado no dia anterior deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15. Se falhar, um aventureiro contrai uma doença da magia *contágio*. Jogue 1d6 para determinar qual das seis doenças possíveis esse aventureiro contrai. Um

resultado de 1 indica que o aventureiro contraiu *Ardência Mental*, com um resultado de 2 ele contraiu *Doença da Cegueira*, e assim por diante.

Não se preocupe, pois uma magia *restauração menor* pode eliminar esta doença com um estalar de dedos. Em níveis mais baixos, o uso de um espaço de magia de 2º círculo tem um custo alto. Em níveis mais altos, gastar uma quantidade significativa de espaços de magia de 2º círculo ou maior para eliminar a doença de todos os envolvidos ainda tem um impacto na proeza de combate do conjurador durante o encontro.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem do 5º nível ou superior, aumente a CD da salvaguarda para resistir à doença para 16. Se os aventureiros forem do 11º nível ou superior, aumente a CD para 19. Se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, aumente a CD para 22.

INÍCIO DO ENCONTRO

Quando os aventureiros despertarem em uma estalagem ou em sua própria residência em uma aldeia ou cidade, leia ou parafraseie o seguinte:

A primeira luz da alvorada levanta-se sobre os telhados das construções ao redor de vocês. Há uma dor chata em seus ossos e uma coceira estranha irrita o fundo de suas gargantas. Uma onda de temor atinge vocês quando param para pensar — será que vocês ficaram doentes?

Se vocês jogaram recentemente *Barganhadores da Festa do Mel*, cada um dos aventureiros que negociou ou interagiu com um dos lojistas ou seus bens deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição. Veja abaixo a CD para as salvaguardas e os efeitos de falhar. Se você não jogou *Barganhadores da Festa do Mel*, jogue um dado com o número de faces igual ou mais próximo



Imagem da Wizards of the Coast

do número de jogadores (arredondando para baixo para o número par mais próximo).

Uma vez que os aventureiros tenham percebido que sucumbiram a uma doença ou que conseguiram superá-la durante a noite, qualquer aventureiro com um valor de Percepção passiva (Sabedoria) de 13 nota que há um pedaço de papel que foi passado por debaixo da porta. Este papel é um aviso de um boticário da aldeia, que está vendendo poções "cura tudo". O boticário atende pelo nome de Pyotr Panacea, e tem uma loja na praça do mercado desta aldeia (ou no distrito do mercado, se for uma cidade grande).

Na verdade, Pyotr é o alter ego de um mago da praga conhecido como Pai da Imundice. Ele cria otyughs no lixo que coleta desta aldeia (ou dos esgotos da cidade) e usa sua magia para espalhar doenças por onde passa. Ele é um adorador de Talona, a deusa da doença, mas também usa suas habilidades como boticário para fazer dinheiro vendendo curas falsas para as doenças que ele mesmo espalha. Essas curas aliviam os sintomas temporariamente, mas não fazem nada para combater de verdadeira doença. Clérigos e curandeiros honestos desprezam este sujeito por causa de suas falsas práticas, mas os pobres e desesperados que correm até ele não dão ouvidos aos avisos; as curas de Pyotr, na maioria dos casos, são a única coisa pela qual podem pagar.

ENCONTRO DE COMBATE: MORTE E DOENÇA

Se os aventureiros investigarem o bilhete de Pyotr, ele os leva até o meio de um terrível ataque no mercado. Se os aventureiros decidirem não investigar, o garoto de recados da estalagem bate que nem louco na porta deles. Ele grita, "Ces são aventureiros, né? Tá tendo um ataque no mercado! Monstros horríveis e um mago maníaco! 'Ces têm que ajudar!".

Uma vez que os aventureiros estejam no mercado, a seguinte cena acontece diante deles; você pode ler ou parafrasear estes marcadores para os seus jogadores como se fossem um texto para ser lido em voz alta:

- O mercado aberto na praça está um caos.
- O mercado tem aproximadamente uma área circular com 30 metros de diâmetro com vias que levam para o norte e sul.
- Duas dúzias de inocentes estão fugindo em direção às vias, enquanto duas vezes esse número estão doentes pelo chão, tossindo ou vomitando (use as estatísticas do **plebeu**).
- Um mago trajando túnica verde e uma máscara de cobre com uma face demoníaca ri e conjura magias terríveis, enquanto um monstro horrendo e com

tentáculos e que fede a esgoto agarra inocentes e afunda seus enormes dentes contra seus corpos.

O mago é Pyotr, um meio-elfo **mago** com as seguintes alterações; estas alterações reduzem seu nível de desafio para 4 (1.100 XP).

- Ele conhece apenas os truques a seguir: infestação, rajada de veneno e selvageria primitiva
- Ele tem somente as magias a seguir preparadas:
 - 1º círculo: *orbe cromático* (apenas dano venenoso), *raio nauseante*
 - 2º círculo: *sopro de dragão* (apenas dano venenoso)
 - 3º círculo: *fingir a morte*
 - 4º círculo: *porta dimensional*
 - 5º círculo: *contágio*
- Quando é reduzido para 20 pontos de vida ou menos, Pyotr conjura *porta dimensional* para escapar. Se ele não puder escapar depois disso, ele conjura *fingir morte* e deixa-se ser capturado. Quando acorda, ele finge que foi possuído por um espírito maligno que o forçou a causar toda aquela destruição. Um aventureiro bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 10 (Intuição) reconhece que ele é ruim de mentira.

O monstro cheio de tentáculos é um otyugh de ameaça reduzida (este monstro modificado aparece apenas em *Dead in Thay* [Morte em Thay], uma aventura que faz parte de *Tales From the Yawning Portal* [Contos do Portal Bocejante]). Ele pode compreender Comum (mas não pode falar) e segue as ordens de Pyotr perfeitamente. No momento, ele está agarrando inocentes com seus tentáculos (sem causar dano) e enterrando seus dentes nas vítimas da maneira mais sutil possível. Isto causa apenas 1 ponto de dano perfurante, mas o plebeu agarrado contrai uma doença.

Este otyugh possui a seguinte alteração: quando uma criatura é atingida por seu ataque com a Mordida, ela é afetada pela magia contágio, em vez de contrair a doença que a mordida do otyugh iria lhe causar. Isto não afeta o seu nível de desafio.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros fo-



Imagem da Wizards of the Coast

rem ao menos do 5º nível, o otyugh é um **otyugh** com força total e Pyotr é um **mag**o com a lista de magias disponível além das magias que ele já tem preparadas. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, há três **otyughs** e Pyotr tem um cúmplice chamado Dalton, o Adoentado, também um **mag**o com a mesma seleção de magias que Pyotr. Se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, há cinco **otyughs** e tanto Pyotr quanto Dalton são **arquimagos** com a mesma seleção alterada de magias.

CONCLUSÃO

Uma vez que os aventureiros derrotem Pyotr ou permitam que ele escape, a guarda da aldeia (ou vigília da cidade) aparece, preparada para ajudar os doentes e feridos. Os aventureiros são livres para tentar procurar por pistas que levem até a identidade do maníaco – ou, se o capturarem e o desmascaram, a guarda da cidade está ciente de que este homem é Pyotr, e os aventureiros podem explorar sua loja atrás de pistas que poderiam ligá-lo ao imundo culto dedicado a Talona.

Se um aventureiro for corajoso o suficiente para abrir o otyugh e procurar por entre suas tripas fedorentas, ele encontra um *perianto da saúde* dentro de seus intestinos.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, eles encontram uma *poção de vitalidade* nos corpos de Pyotr e Dalton. Se forem ao menos do 17º nível, Pyotr também carrega consigo um *cet*ro de prontidão.

Você gostou deste encontro? Se você quiser ler mais encontros assim, dê uma olhada nos outros Encontros desta série! Se está procurando por aventuras inteiras em vez de encontros curtos, você pode escolher mais aventuras escritas por James Haeck na *DMS Guild*, como a *Temple of Shattered Minds*, um suspense de mistério místico com um vilão devorador de mente (para personagens de 3º nível). As minhas aventuras mais recentes estão incluídas no Gold Best Seller *Tactical Maps: Adventure Atlas*, uma coleção de 88 encontros únicos criados pelos *Guild Adept*s, que podem ser combinados com os belos mapas táticos poster no *Tactical Maps Reincarnated*, recentemente publicado pela *Wizards of the Coast*.

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle,

Washington, com sua parceira Hannah e suas felinas aventureiras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da *Wizards of the Coast*



www.aventureirosdosreinos.com