

Advanced Dungeons & Dragons™  
2nd Edition

Acessório Oficial de Jogo

FORGOTTEN REALMS™  
OS REINOS ESQUECIDOS

# AVENTURAS EM UNDERMOUNTAIN

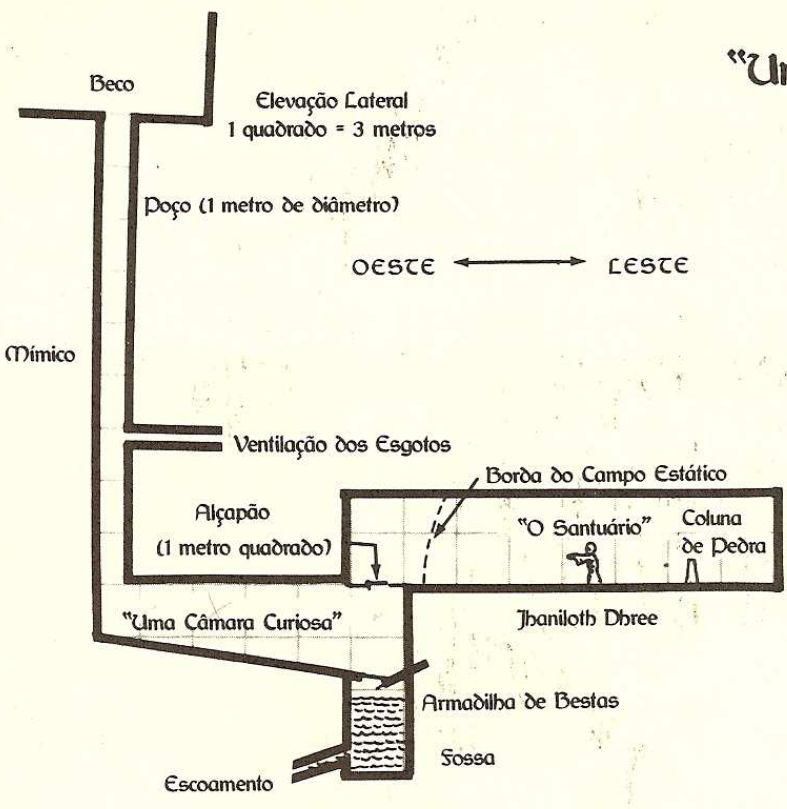


Aventuras e monstros assustadores para campanhas em Waterdeep e nas profundezas de Undermountain.

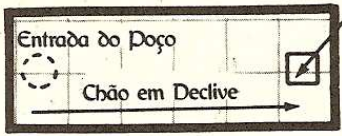


AS RUÍNAS DE UNDERMOUNTAIN

# O Cavaleiro Santasma

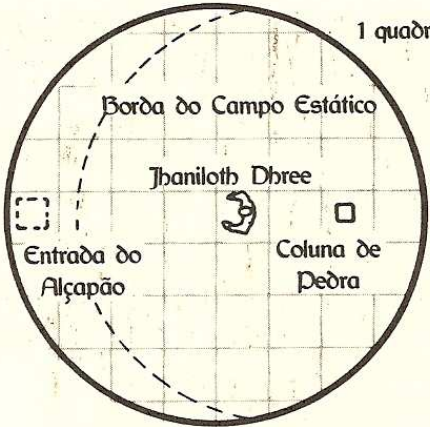


## "Uma Câmara Curiosa": Visão de Cima



Alçapão de 1 metro quadrado (no teto) sobre a Grade da Sossa com 1,5 metro quadrado (no chão)

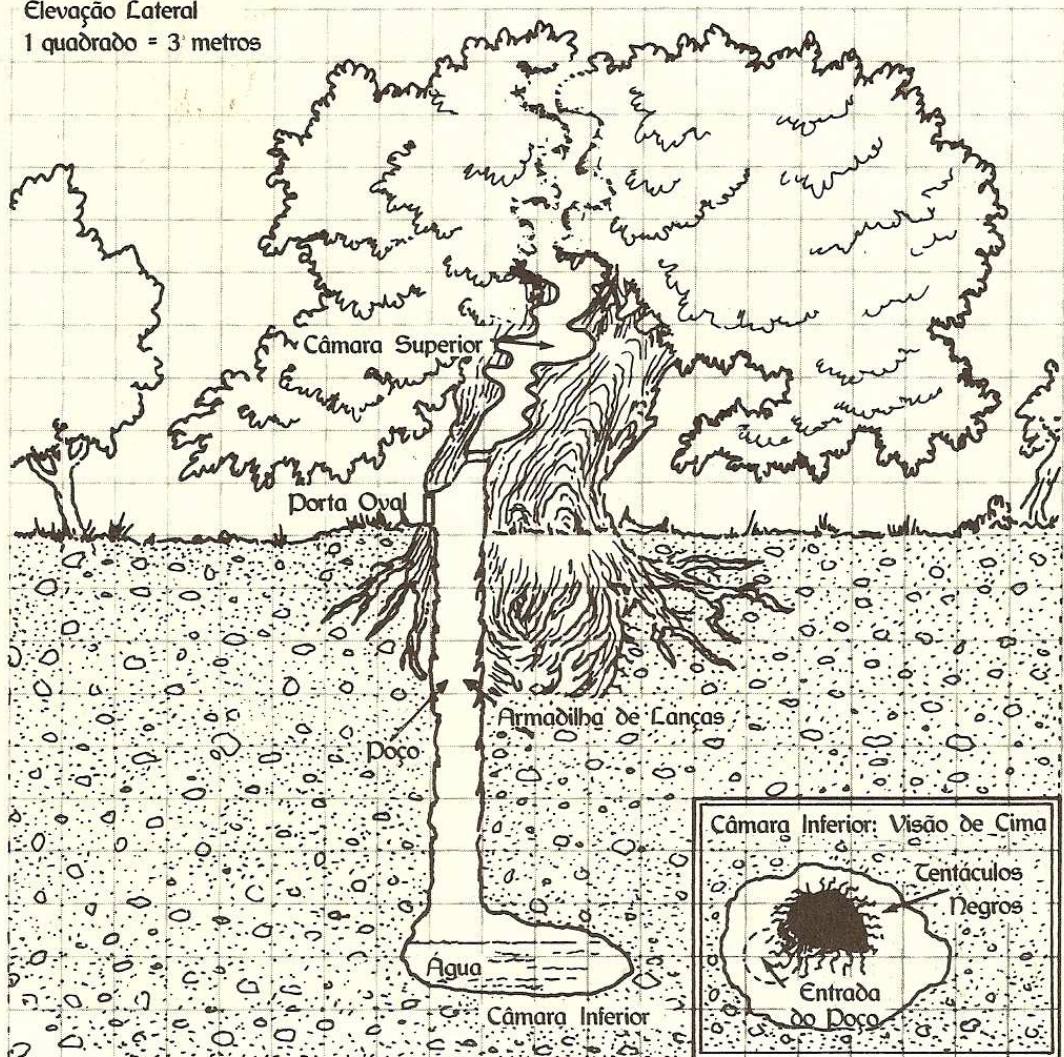
## "O Santuário": Visão de Cima



1 quadrado = 3 metros

# A Árvore Assassina

Elevação Lateral  
 1 quadrado = 3 metros



# AVENTURAS EM UNDERMOUNTAIN

por Ed Greenwood

## Índice

<b>Aventuras que Levam os Personagens a Undermountain</b>	
O Cavaleiro Fantasma .....	4
O Olho e a Mão .....	7
<b>Frigideiras e Fogueiras</b>	
Aventuras que Deixam Undermountain	
Serpentes na Escuridão .....	10
A Árvore Assassina .....	14
<b>Masmorra Abaixo...</b>	
Aventuras Essencialmente Ligadas com Undermountain	
A Víbora Negra Ataca .....	18
A Dama de Ferro de Gathgaer .....	19
O Deus das Profundezas Secas .....	20
<b>Ganchos para Aventuras</b> .....	21
<b>Guia de Monstros</b> .....	23
<b>Porto dos Crânios</b> .....	31
<b>As Colinas dos Ratos</b> .....	32
<b>Mapas de Undermountain</b> .....	34

### Observação

As aventuras deste livro envolvem muitas famílias nobres de Waterdeep. Se uma atividade ou descrição de personagem aqui presente conflitar com versões dadas anteriormente em outras publicações, o Mestre pode escolher as características que achar mais adequadas ao jogo. Para qualquer campanha passada em Waterdeep, o Mestre deve estabelecer uma "lista reservada" de pelo menos 25 famílias nobres, de um total de 76. É necessário que elas não estejam envolvidas com o dia-a-dia dos personagens, para que possam ser empregadas em aventuras inéditas.

## Créditos

**Criação:** Ed Greenwood

**Desenhos Internos:** Karl Waller

**Ilustração da Capa:** Jeff Easley

**Cartografia:** David Sutherland

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, CATACOMBS, DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, RAVENLOFT, SPELLJAMMER, FORGOTTEN REALMS e o logo da TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.  
© 1991, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



**Fundador:** VICTOR CIVITA (1907-1990). **Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati. **Diretor-Superintendente:** Fabio Mendia. **Grupo Livros Abril Jovem** — **Diretor:** Júlio de Andrade Filho. **Editores-Chefes:** Flávia Muniz. **Editor:** Claudinei Montes. **Preparadores de Texto:** Ivaldo Soares e Paula Cunha. **Chefe de Arte:** Simone Leandro. **Assistentes de Arte:** André Alves e Vandrê de Oliveira Silva. **Coordenador de Produção:** Ramilto Biondo. **Assistente de Produção:** Ana Cássia Bueno. **Diretor de Marketing:** Walter Thomé. **Gerente de Produto:** Otto Mercadante Busch. **Gerente de Desenvolvimento de Mercado:** Ari Caleffi. **Gerentes de Novos Canais:** Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf. **Analista de Produto:** Wanderlei dos Santos. **Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing:** Maria L. Volponi. **Diretor Responsável:** S. Fukumoto. **Coordenação de Tradução e Revisão Técnica:** Adventurers' Guild. **Colaboradores:** Beth Gouveia, Maria Eugênia Régis e Silvana de Gouveia. **Produção Gráfica:** Desearte - Assessoria Editorial Ltda. — Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299, CEP 01415-000 Caixa Postal 2372 - São Paulo, SP. Atendimento ao Leitor: fone 0800-13-0477, de segunda a sexta-feira, das 9 às 18 horas. Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornalista ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP - fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners. Atendemos mediante disponibilidade de estoque. ISBN 85-7305-225-2



# O Cavaleiro Fantasma

Terreno: (Início) Cidade de Waterdeep, ruas pobres, à noite;

Níveis do Grupo: 64 (média de oito personagens de 8º nível).

## Prelúdio

A aventura começa com os personagens caminhando pelos distritos da parte sul da cidade, em uma noite de luar.

## Quanto mais Negro o Cavaleiro, mais Fantasmas Irão Caminhar...

Vocês escutam um sussurro vindo de uma janela próxima: "O Cavaleiro Fantasma!", seguido do barulho da janela sendo fechada bruscamente. Bem perto, um homem abre uma porta, sai à rua, e vocês ouvem sua voz desvanecendo: "Você escutou? O Cavaleiro Fantasma está agindo hoje à noite! Má sorte, na certa..." Diz isso, entra e bate a porta.

Qualquer pessoa que os personagens interroguem dirá que a figura fantasmagórica de um nobre com armadura e espada desembainhada é vista correndo pela rua em certas noites de luar, e que olhar para o "Cavaleiro Fantasma" traz má sorte.

O informante do grupo corre e grita — o Cavaleiro Fantasma vem vindo atrás dele!

Os personagens vêem a figura branca, luminosa e translúcida de um homem alto, trajando uma armadura completa e ornamentada correndo em sua direção. O fantasma é silencioso, não é afetado pelo *poder da fé* e não causa dano físico (os personagens devem passar por um teste de resistência à magia a -2 ou entrarão em pânico, fugindo como se afetados pela magia *Medo*). Com a mão direita ele brande uma espada longa e na esquerda carrega um escudo em que se vê uma meia-lua — no alto à esquerda, com as pontas viradas para baixo — e uma série de quatro estrelas em diagonal atravessando da lua ao canto inferior direito. Habitantes de Waterdeep reconhecerão esse brasão como pertencente à nobre família Moonstar.

O Cavaleiro Fantasma irá investir na direção dos personagens e através deles, brandindo

sua espada fantasmagórica como se estivesse em uma furiosa perseguição a algo ou alguém invisível. Não importa a que velocidade os personagens se movam, ele correrá ainda mais rápido, deixando-os para trás — enquanto cidadãos fugirão e gritarão, escondendo-se onde puderem, trancando janelas e portas.

O Cavaleiro Fantasma não é afetado por nenhuma espécie de magia ou ataque. No meio da corrida, de repente, ele pega uma rua de terra, pouco à frente dos personagens.

É um beco sem saída, e o personagem que estiver na dianteira do grupo verá a imagem do Cavaleiro indo em direção à parede de pedra coberta de cascalho, ao fundo da viela. O Cavaleiro Fantasma parece desintegrar-se; sua espada fica suspensa no ar, sozinha, brilhando, e ele some pelo chão diante de seus olhos.

A espada fantasmagórica desvanece lentamente. Enquanto permanecer visível, ficará suspensa a aproximadamente 1,2 metro do solo, com a lâmina apontando para baixo.

A névoa sob a espada ganha uma cor branca na forma de um anel brilhante com 1 metro de diâmetro — mas uma vez avistada, sua luminosidade fantasmagórica desaparece rapidamente, e tudo volta à tonalidade normal sob a luz do luar.

Se os personagens decidirem ignorar o episódio com o Cavaleiro Fantasma, logo se verão incapazes de dormir: ao fecharem os olhos, a imagem luminosa do furioso cavaleiro, com a espada empunhada e correndo em sua direção, aparecerá em suas mentes.

Essa visão se mantém a despeito do uso de magias, barreiras, curas mágicas, viagens planares ou coisas assim, até que os personagens, sonolentos e exaustos, decidam conceder ao Cavaleiro Fantasma o descanso eterno. Para isso, só há uma maneira: voltar ao beco onde ele desapareceu e investigar seu sumiço. A névoa brilhará novamente, mesmo de dia. Se estiver escuro, o Cavaleiro Fantasma ressurgirá, guiando-os novamente até o ponto em que parece ter se desintegrado.

## O Poço

Personagens que sondarem o local onde o anel brilhante apareceu, poderão descobrir, algumas polegadas abaixo da terra, três grandes e velhas tábuas de madeira dispostas lado a lado.

Abaixo das tábuas encontra-se uma cavidade, com 1 metro de diâmetro, que leva a uma escuridão indevassável. O fundo parece muito distante e o ar, parado, está seco e mofado.

Penetrando a cova, descobre-se que ela foi construída como um poço, com pedras alinhadas em círculos e dotadas de velhas alças de ferro já esverdeadas que incorporam a escada. O poço segue 24 metros abaixo, com paredes úmidas e escorregadias; as alças estão muito danificadas e corroídas — qualquer personagem descendo sem a ajuda de uma corda deve passar em um teste de Destreza por rodada, e em dois testes se estiver evitando as alças de ferro, ou sofrerá uma queda (determinar dano por altura da queda; itens frágeis devem fazer um teste de resistência à queda).

Um personagem que esteja em queda poderá realizar outro teste de Destreza para agarrar-se a uma alça de ferro, ou a um companheiro que esteja descendo, ou a algum ponto ao qual possa se segurar com as mãos. Se for bem-sucedido no teste, a queda será mais lenta e terá sofrido apenas metade do dano normal; se acompanhado de um teste de Força bem-sucedido, a queda é automaticamente interrompida e o personagem arca com apenas 1d6 pontos de dano — os que estiverem escalando e forem atingidos por alguém em queda sofrem 1d4 pontos de dano pelo impacto, e devem passar por um teste de Força, ou se verão obrigados à queda.

A 12 metros do fundo, três alças de ferro aparentemente normais são, na verdade, parte de um mímico comum.

Há muito tempo ele está aqui por baixo, faminto, definhando até o atual estado de fraqueza. Como escolheu morar onde as alças de ferro estavam despedaçadas, adotou a forma dos ásperos blocos de pedra adjuntos para entrar num longo sono. O menor contato, ou mesmo a passagem de um personagem que esteja descendo irá despertá-lo fazendo-o desprender-se parcialmente da parede para envolver a cabeça do intruso.

Criaturas que forem surpreendidas por esse ataque, serão envolvidas automaticamente, e deverão passar em um teste de Destreza para evitar uma queda poço abaixo. Personagens mais atentos também serão envolvidos se o ataque da criatura tiver êxito. Todos os per-



sonagens que estiverem se agarrando às paredes para descer — isto é, incapazes de *Levitação* e *Vôo* — sofrerão uma penalidade de -2 nas suas jogadas de ataque e na CA dentro de qualquer combate que se desenrole no interior do poço.

Se o mímico cair junto com um personagem, ele neutralizará sua cola para se soltar e abrirá o corpo, o que lhe amortecerá a queda, fazendo-o sofrer apenas 2d6 pontos de dano. No fundo do poço, ele envolve todo personagem que esteja imóvel e luta contra quem se aproximar. A cola do mímico continua atuando por 5 rodadas após sua morte — álcool liberta a vítima em 3 rodadas —, mas um teste para abrir portas bem-sucedido liberta um personagem preso.

O poço também tem, numa das paredes, um buraco do tamanho de um punho cerrado, do qual emana um constante ar úmido, malcheiroso e sufocante. É um antigo cano de descarga conectado ao sistema de esgoto próximo que, há longo tempo, vem trazendo esse ar para o local, mas nenhuma espécie de resíduo.

O poço acaba numa grande câmara, onde o esqueleto de um homem, vestindo uma armadura completa e toda enferrujada, é avistado logo abaixo da última alça de ferro. Tudo em volta está silencioso e escuro.

**Mímico — Comum (1):** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 3; DV 7; pv 31; TACO 13; AT 1; D 3-12 (esmagamento); AE Cola; DE Camuflagem, imune a ácido; TM G; MO 15; XP 975.

## Uma Câmara Curiosa

O esqueleto não possui nenhuma espada, mas ainda pende de seu braço despedaçado um velho escudo enferrujado através do qual se pode ver claramente a meia-lua e uma linha de estrelas: aqui estão os restos mortais do Cavaleiro Fantasma. O esqueleto não dispõe de tesouro algum e, com exceção de uma adaga quebrada que fica escondida embaixo de si, não possui arma. A armadura está despedaçada, cheia de ferrugem e impossível de ser usada.

A câmara onde jaz o esqueleto é escura, impelindo cada personagem a buscar uma fonte de luz para enxergar melhor.

A sala, de teto baixo, é comprida, estreita, e tem no centro um fosso de drenagem que se inclina ligeiramente em direção à vala, de ambos os lados. O fundo da sala é sombrio, contudo vêem-se um gradil no chão e, no teto, uma comporta ou alçapão. Um nauseante cheiro de podridão impregna o local, não há corrente de ar nem som algum.

✕ Escavada numa rocha sólida, a câmara mede 6 metros de largura por 9 de comprimento, e o teto, 2 metros de altura. As paredes foram revestidas com um reboco regular de maneira a não deixar fissuras, saliências, marcas ou sulcos. O solo declina a aproximadamente 1,5 metro a leste do fim do poço.

O gradil no fundo da sala está velho e enferrujado, mas, tendo sido construído para durar, continua firme. Tem 1,5 metro de largura e cobre uma fossa quadrangular repleta de uma água que recende o mau cheiro. A 6 metros de profundidade, a fossa alcança os antigos escoadouros. Nesse ponto, o Mestre pode expandir a aventura, adicionando monstros e outras entradas — caso contrário, a fossa irá parecer vazia.

Bem abaixo do gradil encontra-se uma besta-dupla submetida a *Invisibilidade* e montada para disparar entre as barras. Essa pesada arma não pode ser retirada intacta da fossa, mas alguém hábil o suficiente pode recarregá-la. Ela tem seu próprio molinete para armar o gatilho.

A armadilha será ativada por qualquer um que erguer o alçapão, feito de uma pedra fina quadrada de 1 metro de largura. Essa pedra é pesada, de modo que uma pessoa com Força média pode arrastá-la para o lado, mas tentativas de empurrá-la com uma das mãos ou com o auxílio de armas e bastões não surtirão efeito. Assim que o alçapão for removido, uma *Boca Encantada* falará:

“Morte! A morte aguarda quem tentar libertá-la, seja Erellar Moonstar ou qualquer outro! Cuidado, intruso: o perigo está muito próximo!”

Enquanto essas palavras estiverem sendo pronunciadas, a besta irá disparar dois quadrelos pesados nas costas de quem estiver erguendo o alçapão. Eles causam 2-5 pontos de dano cada. (Nota: Erellar Moonstar é o Cavaleiro Fantasma, jovem filho da nobre casa

de Moonstar que desapareceu misteriosamente numa noite há muitos invernos; ele foi atraído a este destino trágico por Jhaniloth Dhree, que está aprisionada no santuário.)

O alçapão leva a uma outra área, de onde irrompe uma tênue radiação verde.

## O Santuário

Personagens que erguerem o alçapão, escutarão do mestre:

Vocês estão próximos à parede de uma sala circular de, talvez, 24 metros de diâmetro. A fonte de luminosidade é uma pequena coluna de pedra circular da altura da cintura de um humano; ao lado dela, vê-se uma pessoa imóvel.

Trata-se de uma mulher muito bonita, com olhos negros brilhantes e longos cabelos, igualmente negros e brilhantes. Ela encara vocês, mas não parece enxergá-los — permanece imóvel como uma estátua. Em uma das mãos, que se estende como numa súplica, há uma manopla de metal.

Ela usa um longo vestido esvoaçante, cuja frente parece ser confeccionada de material duro, ornamentado com arame de qualidade e decorado com desenhos em marfim. Sua mão esquerda, nua, segura um bastão de bronze de 30 centímetros, enfeitado com globos e afilado nas extremidades. Em volta do pescoço, traz uma fita negra. Sua expressão é séria, talvez colérica, enquanto olha fixamente para o nada. A câmara mantém-se estática e silenciosa.

Olhando mais atentamente para a fonte de luz, no topo da coluna de pedra, vocês vêem um desenho circular que circunscreve sete grandes gemas azuis!

O aventureiro que se aproximar da mulher e da coluna, a menos de 1,5 metro do alçapão, deve fazer um teste de resistência à magia. (Essa sala está quase completamente afetada por um campo estático criado pela magia *O Sono das Eras de Phezult*, detalhada no capítulo Magias do livro, já publicado, *Guia de Campanha para Undermountain*.) Consulte os Cartões de Magia para modificadores no teste de resistência; os que não forem bem-sucedidos ficarão instantaneamente paralisados, sem respirar e sem consciência do que acontece ao redor. (Esse

## O Cavaleiro Santsma

campo estático foi criado por Onthalus, um arcano de 28º nível; veja a seguir.)

Criaturas que falharem em seus *testes de resistência* cairão em animação suspensa, não envelhecendo enquanto os anos passam, mas completamente inconscientes do que acontece e incapazes de evitar quaisquer perigos ou ataques.

Mortos-vivos e autômatos mecânicos não são afetados por essa magia, mas criaturas encantadas — incluindo as nativas de outros planos, além do Plano Primordial da Matéria —, animadas magicamente, e todos os seres vivos, sim. Uma criatura que passar no *teste de resistência* nesse campo não precisará realizar outro, a não ser que deixe o campo e volte a ele novamente.

O campo estático irá durar por mais 400 anos com a energia que ainda lhe resta, pois é abastecido pelas gemas que consome lentamente. Há sete safiras no círculo do topo da coluna: três delas valem 4 000 po, duas valem 3 600 po, uma vale 3 000 po, e a sétima, muito menor, vale 1 200 po.

Se alguém apagar o círculo, interceptá-lo ou, ainda, remover uma gema, irá desfazer o feitiço imediatamente. Adicionar gemas de qualquer tipo irá aumentar a energia da magia, permitindo que sua duração seja prolongada.

Outra maneira de libertar criaturas dentro do campo é por meio da magia *Restabelecimento Temporal* ou de *O Despertar de Phezult*. O ato de *Dissipar Magia* desperta quem já estiver fora do campo, mas não surte efeito nos que permaneçam dentro da área mágica.

As únicas magias que bloqueiam os efeitos do campo são uma *Muralha de Energia* moldada na forma de cubo ou esfera, pela qual não passa ar, uma *Concha Antimagia* ou uma *Esfera Prismática* — mas os efeitos que produzem ao redor das criaturas dentro do campo não quebram seu sono.

A radiação verde não passa de uma luminosidade inofensiva. Nada é visível no campo exceto a coluna e a mulher, em estase. Se os personagens deixarem o lugar sem anular o campo mágico, a mulher não perceberá sua passagem e não praticará ação alguma por, pelo menos, centenas de anos. Entretanto, se despertada, ela considerará quaisquer intrusos hostis e agirá de acordo com esse julgamento. Essa bela mulher é Jhaniloth Dhree, uma cortesã maligna, manipulativa e rápida como uma serpente, detalhada no capítulo *Personagens*

Importantes de Waterdeep, do *Guia de Campanha para Undermountain*.

**Nota:** Jhaniloth foi atraída para o santuário por pistas falsas de um tesouro mágico de grande poder, deixadas pelos magos Flamsterd e Onthalus das Sombras. Foi aprisionada quando estava arquitetando um plano para se casar com o apaixonado Erellar Moonstar — seu primeiro passo para tomar o poder da família de nobres. Erellar morreu procurando por ela, e permanecerá incansavelmente como um espírito até que ela seja libertada ou que seus espíritos sejam reunidos.

Se for libertada da paralisia, Jhaniloth enfrentará os personagens, exigindo saber quais são seus nomes e as razões para estarem ali. Por saber o que lhe aconteceu, ela está ansiosa para acumular o máximo de poder que conseguir, começando por apoderar-se dos itens mágicos dos personagens. Se o grupo lhe parecer forte, ela usará o portal (veja adiante) para tentar separar os personagens, e então atacará.

Jhaniloth ataca sem hesitar: primeiro, procura incapacitar todos os que lidem com magia; depois, os que ofereçam ameaça física; por último, enceta um interrogatório “informal” com arcanos e sacerdotes que tenham sobrevivido, após ter apreendido seus livros de magia e itens mágicos.

Se permanecer um impasse ou se ela for subjugada em combate, alegará ter lutado em autodefesa, julgando os personagens assassinos contratados por rivais para matá-la. Ela vai parecer desnordeada com as mudanças realizadas pelo tempo, e oferecerá ajuda, ou até mesmo companhia, para os personagens, aguardando uma boa oportunidade para traí-los.

Jhaniloth está armada com três adagas de arremesso, escondidas na frente ornamentada de seu vestido — uma rígida placa de filigrana revestida de metal que cobre seu torso. Os enfeites são, na realidade, os cabos das adagas, cujas bainhas estão costuradas na roupa e contêm moedas. Jhaniloth é extremamente hábil com essas armas, ganhando um bônus de +1 em todos os ataques.

Da fita negra amarrada ao pescoço de Jhaniloth desce um fio de seda parafinado sob a placa metálica de seu vestido, onde oculta costuradas ao fio, algumas moedas: 1 ppl, 6 po, 4 pp e 3 pc.

Jhaniloth não carrega livros de magia consigo, mas tem memorizadas: *Enfeitiçar Pessoas*,

*Cerrar Portas, Salto, Dardos Místicos (x2); Escuridão, 4,5 m, Detectar Invisibilidade, Percepção Extra-Sensorial, Invisibilidade, Teia; Dissipar Magia, Vôo, Velocidade, Imobilizar Pessoas; Enfeitiçar Monstros, Porta Dimensional, Metamorfose, Metamorfosear-se; Enfraquecer o Intelecto, Imobilizar Monstros, Criar Passagens, Muralha de Energia; Concha Antimagia, Repulsão; Convocar Criaturas V*, que traz dois ursos-corujas ou monstros similares da preferência do Mestre. Ela atualmente está usufruindo os efeitos da magia *Infravisão*, que durará por mais 10 horas.

Jhaniloth carrega três itens mágicos interessantes: a manopla brilhante; o bastão, um cetro da destruição, e um amuleto da pedra verde, localizado na parte frontal de seu vestido, escondido pelos ornamentos da placa. Todos esses itens estão detalhados no capítulo *Itens Mágicos do Guia de Campanha para Undermountain*.

Embaixo da coluna existe uma abertura quadrada de 1,8 metro de profundidade, onde um saco de lona guarda 600 po — uma isca colocada aí por Flamsterd há muito tempo. Jhaniloth não sabe da existência desse tesouro, mas conhece, sob a cavidade, um portal referente a uma das entradas secretas para Undermountain.

Qualquer criatura que entrar nessa cova ou que alcançá-la com o auxílio de arma, gancho ou outro objeto, irá desaparecer, sendo transportada instantaneamente para o centro da *Guarda do Elmo*, Aposento 45 do Nível Dois de Undermountain, no *Guia de Campanha para Undermountain*. Jhaniloth tentará levar um ou mais personagens portando espadas para a cova antes de atacar os que lidam com magias. Se for atacada, ou se a maioria dos personagens escapar, ela tomará o que puder do grupo e usará o portal para fugir, evitando sofrer mais ataques ou perseguições.

Sugerimos que Jhaniloth se torne uma inimiga recorrente dos personagens, invadindo os lugares da cidade em que eles deixaram guardadas suas coisas quando adentraram Undermountain — especialmente onde largaram livros de magia e itens mágicos. Ela usará monstros e criaturas convocadas, como bestas sombrias, que os arcanos podem criar, animar e comandar.

**Jhaniloth Dhree** — hf A14: CA 6; MV 12; pv 39; TACO 16; AT 1; D Por arma ou magia; Tend. *Egoísta*; Des. 18, Cons. 16, Int. 18, Sab. 16, Car. 16. Magias: ver acima.

## O Olho e a Mão

Terreno: (Início) Cidade de Waterdeep, ruas pobres, à noite; (Encontro Principal) Nível Três de Undermountain, a Toca do Olho (ver livro *Guia de Campanha para Undermountain*)  
Níveis do Grupo: 120 (média de oito personagens de 15º nível)

### Nota para o Mestre

Esse cenário é direcionado para grupos de personagens bem evoluídos e cansados de passear pelos níveis superiores de Undermountain. Essa aventura envia-os diretamente para as profundezas e oferece-lhes a possibilidade de, lutando, voltarem aos entediantes níveis superiores — é uma chance de escaparem e verem novamente a luz do Sol!

Por outro lado, se o Mestre está introduzindo em Undermountain um grupo já com poucos pontos de vida, magias, poções de cura e coisas do gênero, observe que os “fáceis” níveis superiores podem se mostrar uma desafiadora prova de resistência, obrigando-os a lutar contra monstros durante um bom tempo, enquanto procuram por uma saída.

## Prelúdio

Personagens caminhando pelas ruas da cidade à noite, por qualquer lugar ao sul do castelo e da Cidade dos Mortos, notam mendigos, vadios e damas da noite, encostados nas portas ou fazendo negócios. Muitos se aproximam dos personagens e, se um desses mostrar interesse, a aventura tem início.

**Nota:** Os membros do grupo estão, na verdade, sendo atraídos para um seqüestro por um bando de catorze “Mãos”, os executores (e mãos) do Olho — um traficante de escravos que opera em Undermountain e Waterdeep. Esse bando de captura é liderado pela maga Avaereene e por dois guerreiros, Bardel e Duthsteen. Outros grupos de guerreiros, “os Costas”, do Olho, aguardam próximos para proteger a retaguarda. Bem cientes das poderosas forças da lei e da ordem — e de formidáveis indivíduos em particular! — que andam pela cidade, eles são cuidadosos, habilidosos e muito bem equipados. Avaereene é descrita no capítulo Personagens

Importantes de Waterdeep, no *Guia de Campanha para Undermountain*. Todos os pertencentes ao bando que forem encontrados em Waterdeep nessa aventura estarão usando amuletos da pedra verde, descritos no capítulo Itens Mágicos do *Guia*. Os membros do bando também têm armas envenenadas com sono noturno, um paralisante especial.

O bando principal é acompanhado por um agente do Olho, que os vigia para detectar quaisquer sinais de traição e por um sacerdote de Bane, chamado Colstan Rhuul, agora um seguidor de Cyric, mas que serve ao Olho acima de tudo.

## Um Encontro sob o Luar

Uma mulher alta, de beleza artística, vestindo um grande manto negro, irá aproximar-se do grupo sugerindo uma aventura “rápida — e, quem sabe, mais demorada...” Ela se aproxima da pessoa de sexo masculino mais impetuosa e atraente do grupo, bloqueando seu caminho e olhando fixamente em seus olhos. Ela chega cada vez mais perto e diz suavemente: “Você tem tempo para uma garota que precisa de ajuda?”

Além de seu manto e das roupas indescritíveis, usa botas, um anel e brincos, e parece estar desarmada.

“Interessado em uma aventura particular?”, ela pergunta.

Independentemente da resposta, dá um passo e envolve o personagem com seu manto, pressionando seu corpo contra o dele. “Ninguém deve ver isso”, ela sussurra, achegando-se mais e abrindo, vagarosamente, a mão direita.

Atrás do pescoço do personagem, ela espeta o anel que tem na mão esquerda. Peça ao personagem para jogar 1d20, mas não revele que se trata de um teste de resistência a veneno. Secretamente, ajuste o resultado com -2.

Se o teste de resistência for bem-sucedido, a garota, Avaereene, irá mostrar-lhe rapidamente o pergaminho enrolado que está segurando, perguntando, em seguida, se ele decidiu aceitar seu preço. Se ele disser que sim, ela o guia até uma sala nas docas, no segundo andar de uma loja de equipamentos para pescaria. O aposento corre risco de desabar, e a emboscada descrita a seguir acontece lá.

Se o personagem recusa a oferta, Avaereene faz um esgar e depois, sorri: “Talvez uma outra hora...? Eu sou Avaereene, e você pode

me encontrar aqui à noite, eventualmente”. A emboscada acontecerá na próxima noite em que os personagens voltarem para procurá-la — os Mãos são pacientes e habilidosos...

Se o teste de resistência falhar, o personagem é afetado pelo potente veneno do sono noturno guardado no anel de Avaereene. Então, conte ao jogador:

A beleza sorri em seus olhos. Os olhos dela, quase negros, brilham e demonstram afeto. Ela sussurra: “Eu sou Avaereene... Você não vai me esquecer”, enquanto uma crescente sensação de conforto, de relaxamento e um sono leve transportam você suavemente para a escuridão...

Avaereene tem memorizadas as seguintes magias: *Dardos Místicos (x2)*, *Patas de Aranha*, *O Disco Flutuante de Tenser*; *Cegueira*, *Invisibilidade*, *Teia*; *Dissipar Magia*, *Bola de Fogo*, *Relâmpago*; *Metamorfose* e *Muralha de Fogo*.

Avaereene possui uma varinha de paralisante que ainda tem onze cargas. Ela a utiliza contra os personagens somente no caso de encontrar dificuldades para escapar da rua. Ela também carrega três poções de cura extra.

Se o personagem falhar no teste de resistência, os companheiros poderão ver a garota abraçando-o e sussurrando em seu ouvido. Em seguida, ele cairá por cima dela.

Avaereene demonstra dificuldade para agüentar o peso do personagem — mas na verdade ela é muito forte —, então, gentilmente coloca-o no chão. Olhando para os lados com uma expressão aflita, como se precisando de ajuda, ela chama insistentemente: “Gentil senhor! Gentil senhor! Levante, pelos deuses! Acudam!... Oh, Tymora, ajude-o; alguém chame o Vigia!”

Personagens que se aproximam vêem que Avaereene está abanando a mão sobre o rosto do personagem, e não roubando-o. (Na realidade, enquanto se agacha ao lado do personagem caído, ela está desembainhando a bota, sob a cobertura de seu manto, uma adaga-agulha coberta de veneno — tratar como uma faca: 1d3 de dano.)

Todos os personagens presentes nesse momento, exceto o afetado pelo veneno, serão alvo de uma saraivada silenciosa de catorze dardos envenenados de bestas. Os membros



das casas e lojas, que os Mãos tomaram durante a emboscada. Avaereene vai criar uma *Muralha de Fogo* na entrada da viela atrás do bando, para impedir qualquer perseguição.

O bando acelera o passo numa esquina e vira em outra viela, chegando num beco sem saída onde quatro homens, vestindo corseletes negros, de couro, guardam uma liteira cortinada. Quando o bando se aproxima, eles deslocam a liteira rapidamente para o lado, desembainham suas negras cimitarras envenenadas e se postam em proteção à retaguarda. O bando passa correndo por eles em direção ao que a liteira estava escondendo: uma luz trêmula, com uma borda negra, flutuando no ar — um autêntico portal que leva a uma caverna nas profundezas de Undermountain (A Toca do Olho, no Nível Três).

Esses quatro guardas, os Costas, possuem dardos de arremesso, adagas, machadinhas e cimitarras cobertos de veneno. Cada um deles também possui um frasco de vidro contendo fumaça do sono. Eles vão tentar retardar qualquer perseguidor até que todo o bando de captura tenha passado pelo portal. Avaereene lançará um *Relâmpago* se o grupo de perseguidores ainda parecer forte.

Se os Costas puderem, colocarão as armas e os corpos caídos na liteira e os carregarão através do portal — que então desaparecerá.

Frustrados, os personagens perseguidores terão de esperar por outra noite, até encontrarem Avaereene novamente, obtendo assim uma chance de vencer os Costas e passar pelo portal antes que o bando de captura o faça.

**Avaereene** — hf A8: CA 6 (Des.); MV 12; pv 30; TAC0 18; AT 1; D Especial (veja o encontro) ou por magia; D 18; Tend. *Vil*; Magias: veja o encontro.

**Costas** — hm G5 (4): CA 7 (corselete de couro, Des.); MV 12; pv 45 cada; TAC0 18; AT 1; D 1-8 (cimitarra), 1-6 (machadinhas), 1-4 (2 adagas cada), ou 1-3 (5 dados cada) mais veneno; MO 15; Tend. *Vil*.

**Bardel e Duthsteen** — hm G6: CA 5 (cota de malha, sem escudo); MV 12; pv 55, 52; TAC0 15; AT 1; D 2-8 (espada larga, maça-estrela), 1-6 (clava), ou 1-4 (adaga); Tend. *Egoísta*.

**Colstan Rhuul** — hm S8: CA 2; MV 12; pv 54; TAC0 16; AT 1; D 2-7 (maça) ou por magia; Tend. *Vil*; Magias: veja o encontro.

do bando de captura (os "Mãos") estarão disparando-os de janelas altas, sótãos, telhados, e de todos os lugares em volta.

Na rodada seguinte, a própria Avaereene tenta atingir o personagem mais próximo à vítima caída, com sua adaga-agulha (exceto se o jogador especificar que seu personagem está mantendo-a afastada com uma arma, ou que está olhando o tempo todo para ela, admita um bônus de +3 para ela no primeiro ataque, ou +2, caso o personagem esteja usando uma armadura completa e um elmo com visor). Ela então foge para a viela mais próxima, entra por uma porta — que um dos Mãos irá bloquear por trás — procura uma janela alta de onde possa utilizar melhor suas magias contra os personagens.

Ao mesmo tempo, dois dos Mãos arremessam pedras na rua — as quais estão imbuídas da magia *Silêncio*, 4,5 m —, para frustrar qualquer tentativa dos personagens recitarem magias e evitar que eles tentem fazer soar algum tipo de alarme. Nessa mesma rodada, os companheiros do bando de captura saltam outra saraivada de doze dardos envenenados — cada Mão tem duas bestas carregadas e engatilhadas.

Se Avaereene for impedida de deixar a rua, ou se os personagens conseguirem pegar seus camaradas caídos e fugir, dois guerreiros, tenentes da maga, surgem de portas atrás e diante dos personagens. Cada um arremessa um frasco de vidro contendo fumaça do sono (ver descrição da fumaça do sono), e ambos tentam incapacitar ou rechaçar qualquer per-

sonagem sobrevivente, usando clavas, bordões e adagas.

A essa altura, Colstan sai à rua, vestindo um roupão fino, e pergunta autoritariamente: "O que significa tudo isso? O que está acontecendo aqui?"

Seja qual for a resposta, ele recita calmamente *Obscurecimento*, escolhe um personagem de aparência perigosa como alvo, saca uma maça do cinto e ataca uma vez, com força, antes que as névoas obscureçam a todos. Nesse momento, ele se dirige rápida e silenciosamente para o outro lado da rua.

As magias de Colstan incluem: *Comando*, *Curar Ferimentos Leves*, *Proteção ao Bem*; *Lâmina Flamejante*, *Obscurecimento*, *Silêncio* 4,5 m; *Dissipar Magia*, *Proteção ao Fogo*, *Pirotecnia*; *Causar Ferimentos Graves*, *Curar Ferimentos Graves*.

Ele carrega duas poções de cura extra, usa um anel de refletir magias e braceletes de defesa CA2.

Com essa proteção, Avaereene desce para o nível da rua e recita *O Disco Flutuante de Tenser*. Duas das Mãos ficam próximas a ela para resguardá-la enquanto outras empurram diligentemente todo personagem caído para a viela, submetendo seus equipamentos ao *Disco Flutuante de Tenser*. Qualquer personagem gravemente ferido será gentilmente colocado nos limites dessa magia, se, obviamente, ela já não estiver sobrecarregada. Então, o bando inteiro bate em retirada, carregando personagens e cidadãos capturados, além dos verdadeiros ocupantes





**Mãos — G3 (10):** CA 8 (corselete de couro); MV 12; pv 22 cada; TACO 18; AT 1; D 1-6 (espada curta, clava), 1-4 (adaga) ou 1-3 + veneno do sono (quadrelos de bestas de mão); MO 12; Tend. *Vil*.

**Mãos — G4 (4):** CA 7 (corselete de couro; Des.); MV 12; pv 33 cada; TACO 17; AT 1; D 1-6 (bordão, clava), 1-4 (adaga) ou 1-3 + veneno do sono (quadrelos de bestas de mão); MO 13; Tend. *Vil*.

## “Sono Noturno”

A princípio, presume-se que toda arma carregada por um membro do bando de captura do Olho está envenenada com um soporífero viscoso, incolor, que cheira levemente a condimento e permanece efetivo por três golpes para cada aplicação.

O primeiro teste de resistência realizada contra o veneno sofre uma penalidade de -2. Se bem-sucedido, a fonte específica do veneno já não pode afetá-lo — isto é, se um guerreiro passa num teste contra o golpe de uma adaga envenenada, então essa arma não o infecta, independentemente de quantos golpes o atinjam, até que ela receba nova aplicação do tóxico. Todos os outros testes de resistência contra o veneno são normais — não acarretam a penalidade de -2.

O veneno, conhecido por “sono noturno”, age na corrente sanguínea. Ele não produz dano algum além do normalmente causado pela arma, mas faz sua vítima sofrer *Lentidão* — com penalidade de -1 na CA e nas jogadas de ataque (é a última a atacar na rodada) —, levando-a a cair num sono profundo de 1-3 rodadas após o contato com a adaga. Esse sono não pode ser interrompido por tapas, água fria, ruídos, chacoalhões e outros meios puramente físicos, devendo durar entre 2-5 horas.

Todos os membros do bando do Olho, a não ser que se mostre o contrário, são imunes aos efeitos desse veneno e aos da “fumaça do sono” (veja abaixo), como resultado de um procedimento deliberado de exposição e inoculações.

## Sumaça do Sono

Trata-se de um gás esfumado de cor cinza-escuro que se dissipa rapidamente

quando solto no ar. Um frasco desse elixir afeta um globo de 3 metros de diâmetro na primeira rodada, expandindo-se para um globo de 6 metros na segunda — daí em diante torna-se inofensivo. (Se usado sob exposição ao vento, o globo irá se mover de acordo com o vento.)

Todas as criaturas na área de efeito devem passar por um teste de resistência a veneno, a -3 na primeira rodada e a -1 na segunda, ou cairão em sono profundo entre 2-5 rodadas — ele dura apenas 1d12 + 4 rodadas, mas não pode ser interrompido prematuramente por quaisquer meios conhecidos.

Vapores alcoólicos e intoxicação fornecem um pequeno meio de proteção contra os efeitos da fumaça do sono — alvos intoxicados fazem seus testes de resistência sem modificadores.

## Além do Portal Tremeluzente

O bando de captura, ou outros perseguidores, passam pelo portal, assistindo a bolhas cor de pérola girando e descendo ao seu redor, seguindo-se uma sensação de queda. De súbito, encontram-se no vasto chão aberto e arenoso de uma gigantesca caverna, em algum lugar subterrâneo — trata-se do Aposento 68: A Toca do Olho, descrito no *Guia de Campanha para Undermountain*.

Essa caverna é grande e iluminada por flutuantes globos de luz — globos reluzentes que modificam sua forma e tamanho, conhecidos como luzes errantes, especificados no *Guia*, no capítulo Itens Mágicos — e por grandes manchas de fungos fosforescentes, nas cores âmbar e verde-claro, espalhadas pelas paredes.

Um lado da caverna é resguardado por duas grandes torres-sentinelas que se erguem numa estrutura compacta de pedra bruta com maciços portões entre elas. As paredes da caverna quase alcançam o teto, onde vocês podem ver morcegos voando por entre as altas estalactites.

Na muralha da fortaleza estão localizadas oito torres dotadas de balistas no topo — cada uma com grandes escudos de madeira

e seis enormes bestas alinhadas três a três. Essas balistas rangem, enquanto giram vagarosamente para mirar vocês.

Ouvem-se gritos a distância, e uma portinhola se abre em um dos portões. De lá saem vinte pequenas criaturas: são kobolds, cada um carregando uma rede e uma clava. Eles correm em sua direção...

Se constituírem despojos de batalha, os personagens são levados para as prisões de escravos na caverna principal da Toca do Olho. Caso lutem e ultrapassem os portões, tentando resgatar os companheiros capturados ou os cidadãos de Waterdeep, eles defrontam com os alertas defensores da Toca. Em ambas as situações, o Mestre deve consultar a seção Nível Três: Aposentos Principais, no livro *Guia de Campanha para Undermountain*.

Personagens que estejam próximos da caverna principal da Toca são levados pelos tiranos guardiões — beholders mortos-vivos — para as prisões de escravos. Se se mostrarem muito poderosos tentando evitá-las, os guardiões deverão forçá-los a adentrar a resistência do Olho para que enfrentem os mais poderosos guardiões do Olho: o “Anel da Morte”.

Aqueles conduzidos às prisões de escravos são atacados repetidamente com fumaça do sono e vermes de carniça, para serem desarmados e aprisionados.

Se os personagens falham numa tentativa de fuga da prisão, o Mestre pode escolher vendê-los como escravos — é impossível escapar enquanto forem transportados rio abaixo, ou então no Porto dos Crânios — para, numa outra localidade de Faerun, empreenderem novas aventuras.

Mestres não estão livres da possibilidade de serem levados como escravos, o que, aliás, lhes dá a chance de tirar algum truque da manga e enfraquecer assim os defensores da Toca do Olho. As paredes das prisões de escravos vêm abaixo, e os personagens, sem maiores complicações, vão lutar por sua liberdade.

## Serpentes na Escuridão

“Grandes Presas e Cauda, Nós Saudamos Aquela que se Arrasta pela Folhagem”  
— velho ditado da região dos Charcos Elevados

Terreno: (Início) Undermountain  
Níveis do Grupo: 64 (médica de oito personagens do 8º nível)

### Prelúdio

Personagens são levados para fora de Undermountain por um portal, aparecendo de repente a céu aberto, em algum lugar, em um campo coberto de névoa, onde eles descobrem:

### Um Achado Repugnante

À sua frente está uma área gramada. Manchas negras marcam o solo verde, abaixo de seus pés. Aqui e ali vocês podem ver uma pegada e um trapo de roupa sujo de sangue. É óbvio que muito recentemente, esse local foi palco de uma luta selvagem.

O vento uiva agitando a grama alta. Vocês não vêem corpos caídos, para onde quer que olhem. Nenhum guerreiro tombado, ou algo que se pareça com uma cova. Nada de valor foi deixado para trás, nem as pontas das lanças quebradas foram esquecidas. O sangue ainda está pegajoso onde as manchas estão mais concentradas. Foi derramado não faz muito tempo. A morte ainda pode estar à espreita!

Não há corpos, tesouros ou inimigos à espreita para serem encontrados aqui. Um sinistro silêncio paira sobre o campo de batalha. Na névoa, os personagens encontrarão uma clara trilha que deixa o local. Alguma criatura (ou muitas!) grande e pesada, com garras e rabos, passou muito devagar pelo mato, indo para um lugar mais alto. Uma rápida olhada ao redor revelará uma área pantanosa, sem demarcações ou sinais de habitações.

Se os personagens seguirem esse caminho, chegarão a um vale em forma de arco entre duas cordilheiras rochosas. Lá, eles verão aque-

les que deixaram a trilha: um grupo de caçadores voltando para casa.

Se os personagens parecerem desinteressados em seguir a trilha, faça com que o grupo de caça perceba-os (e ataque-os), recuando para o vale se os personagens forem fortes, ou levando-os como prisioneiros caso os caçadores mostrarem-se superiores.

Os caçadores são yuan-ti, criaturas escamosas que têm braços humanos, com cabeça e tronco de serpente. O bando é composto por catorze desses “homens-serpente”, que estão conduzindo, com golpes e sibilos, dois lagartos de carga, ver capítulo Guia dos Monstros.

Estas pesadas, porém dóceis criaturas, lembram iguanas gigantes de uma tênue coloração cinza-oliva. Nas suas costas estão amarradas grandes caixas abertas, fazendo com que se pareçam com grandes vagões sem rodas (o que não deixa de ser verdade!).

As caixas estão cheias de cadáveres destrocados de humanos de todas as idades, cachorros, cavalos e animais domésticos, todos mortos recentemente. Entre eles vão espalhados seus pertences pessoais (incluindo muito pouco tesouro — talvez pequenas moedas no valor de 13 po — mas um número razoável de armas). Empilhado sobre a carga está um homem-serpente morto e um outro seriamente ferido.

O yuan-ti ferido está armado com uma cimitarra e se fingirá de morto se algum personagem se aproximar dos lagartos. Ele procurará atingir e matar o intruso, se os corpos forem examinados ou perturbados.

Uma cela, em uma das caixas, pode (se o Mestre achar que os personagens estão precisando de cura ou reforços) conter alguns prisioneiros ainda vivos, como sacerdotes ou arcanos de menor poder, que irão implorar por ajuda se eles virem os personagens. Animais domésticos estão também atrelados atrás dos lagartos de carga, em duas longas filas que seguem para o vale.

O bando atacará ferozmente e sem receio se virem os personagens, mas irão recuar para o vale se os personagens oferecerem forte resistência. Eles estão determinados a levar sua recompensa de cadáveres para casa.

**Lagartos de Carga (2):** Int. Baixa; Tend. *Neutra*; CA 3; MV 9, Nd 15; DV 8; pv 60 cada; TACO 13; AT 1; D 2-12 (mordida); TM I; MO 13; XP 1 400 cada.

**Yuan-ti (10):** Int. Gênio; Tend. *Cruel*; CA 0; MV 9; DV 8; pv 55 cada; TACO 13; AT 3; D 1-10 (mordida), 1-4 (rabo), ou por arma 1-8 (cimitarra) ou 1-6 (machadinha — alcance: 1/2/3); AE Construção 1-4 rodadas; PM 20%; TM M; MO 14; XP 975 cada.

**Yuan-ti (4):** Int. Gênio; Tend. *Cruel*; CA 0; MV 9; DV 8; pv 55 cada; TACO 13; AT 3; D 1-10 (mordida), 1-4 (rabo), ou por arma 2-8 (espada bastarda de duas mãos); AE Construção 1-4 rodadas; PM 20%; TM M; MO 14; XP 975 cada.

**Yuan-ti (ferido 1):** Int. Gênio; Tend. *Cruel*; CA 0; MV 9; DV 8; pv 35 cada; TACO 13; AT 3; D 1-10 (mordida), 1-4 (rabo), ou por arma: 1-8 (cimitarra); AE Construção 1-4 rodadas; PM 20%; TM M; MO 14; XP 975 cada.

### O Vale Secreto

Um vale verdejante, de aparência tranqüila, se abre à sua frente entre duas altas e rochosas cordilheiras. Aqui e ali podem se ver cabeças de homens-serpente de sentinela. Eles estão armados com lanças, espadas e trombetas curvas de alarme.

Os guardas, posicionados por quase toda a extensão das cordilheiras, tomam conta de uma manada de monstruosos lagartos de carga e algum tipo de porta ou portão escavado na parte baixa do vale.

É praticamente impossível entrar no vale sem ser visto. Os guardas irão soar suas trombetas se escutarem ou virem quaisquer intrusos. Há 46 sentinelas yuan-ti ao todo; suas características são as mesmas que as do grupo de caça citado, exceto pelo fato de carregarem cimitarras e machados, tendo 50 pontos de vida cada. A manada de dezoito lagartos de carga não debandarão e obedecerá somente aos homens-serpente.

A porta é uma arcada de pedra muito antiga, localizada na encosta de uma colina. Sete guardas yuan-ti estão posicionados em V à sua frente, e mais dois encontram-se acima da entrada. Todos estão armados com lanças e cimitarras e possuem 8 dados de vida e 50 pontos de vida.

As armadilhas e defesas da área da entrada são mostradas na parte interna da contracapa deste livro. O acesso à entrada é flanqueado por bancos de terra, cada um contendo duas



linhas de imensas e afiadas estacas de madeira. No topo dessas elevações estão pedras onde as serpentes tomam sol; seus lares são o interior dos bancos. À frente de cada porção de terra está uma vala de drenagem que impede assaltantes de passarem facilmente pelas estacas.

Em cada rodada que um aventureiro ficar próximo a um desses bancos, haverá uma chance (4 em 6) de 1-4 serpentes irritadas atacarem. Essas répteis são víboras do gelo, assim chamadas nos Reinos, devido à sua habilidade de permanecerem em atividade a temperaturas negativas e, diferentemente de muitos répteis, também são capazes de tolerar o sol forte.

Há 412 dessas serpentes no total. Muitos túneis deslizantes ligam os bancos de terra pelo subterrâneo e perfuram todos os campos próximos, unindo-os ao grande lago situado imediatamente abaixo.

A porta de entrada, na verdade, é um portão levadiço que irá fechar logo depois que o último personagem do grupo passar. Acima e atrás do portão está colocada uma armadilha; a outra cobre uma grande área em frente ao acesso. A localização de ambas é bem conhecida pelos defensores.

Essas armadilhas são imensas lajes de pedra montadas sobre eixos. Elas são feitas com uma tampa abre-e-fecha cuidadosamente balanceada; quando pisadas, irão virar de repente, arremessando pedaços de sua cobertura falsa de grama e terra para o lado e derrubando qualquer intruso no grande lago subterrâneo.

Personagens que estiverem sobre ela nesse momento terão que fazer dois testes de Destreza. Qualquer pessoa que falhar no primeiro cairá direto no lago abaixo, sofrendo 3d6 pontos de dano pela queda. Aquele que falhar no segundo teste será atingido pela sólida borda da armadilha, ou se chocará contra as pedras inclinadas, sofrendo 1-2 pontos de dano. Personagens que falharem em ambos os testes sofrerão ambos os efeitos; aqueles que passarem nesses testes conseguirão pular para o lado sem sofrer dano algum, permanecendo na superfície.

O portão levadiço é antigo, maciço e constituído de duas grades de bronze. Uma tentativa de dobrar barras/suspender portais é necessária para cada grade. Permita que uma Força total de 50 (isto é, vários personagens esforçando-se juntos) levante o portão automaticamente, mesmo que os personagens em questão tenham falhado em tentativas solo ou combinadas anteriormente.

Do portão levadiço em diante, um caminho de pedra natural desce até chegar a uma imensa caverna que está quase completamente tomada por um lago de água potável.

**Serpente — Víbora do gelo (416):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 15; DV 2 + 1; pv 10 cada; TACO 19; AT 1; D 1 + veneno; AE Veneno (age em 2-12 rodadas, teste de resistência com bônus +1 ou sofre 2-8 pontos de dano); TM P; MO 8; XP 175 cada.

**Yuan-ti (46):** Int. Gênio; Tend. *Cruel*; CA 0; MV 9; DV 8; pv 50 cada; TACO 13; AT 3; D 1-10 (mordida), 1-4 (rabo), ou por arma: 1-8 (cimitarra) ou 1-6 (lança); AE constrição 1-4 rodadas; PM 20%; TM M; MO 14; XP 975 cada.

## O Lago de Ossos

Se os personagens caírem em qualquer uma das armadilhas, mergulharão nas frias águas do lago. Aventureiros que deslizarem pelo primeiro poço cairão no lago ao sul da pequena ilha, enquanto os que descerem pela outra abertura, além do portão levadiço, cairão ao norte da ilha, em frente à queda d'água (ver o mapa na parte interna da contracapa). O lago é raso e aqueles que caírem nele tocarão o fundo (sem dano adicional, além do já citado), sentindo as irritantes estocadas de vários ossos. As águas do lago são sutilmente fosforescentes, devido aos minúsculos e inofensivos fungos que ali vivem. (Esse tipo de fungo morre e perde sua luminescência em 1-3 rodadas após ser removido da água.)

O fundo do lago está coberto por um espesso tapete amarelo e branco de ossos — ossos humanos. Crânios sorriem maliciosamente para vocês através da água transparente de tênue luminosidade. Suspensas no teto estão incontáveis estalactites, como se fossem lanças.

O lago perde-se na escuridão. Vocês não conseguem determinar seu tamanho exato. A caverna está forrada de estalagmites, algumas chegam a se juntar às estalactites, formando fantásticas colunas. Um caminho entre elas vem do túnel de entrada (por onde penetram pouquíssimos raios da luz do dia) para desaparecer na escuridão da caverna. Naquele canto do lago, pode-se escutar um ruído de água caindo, como uma cachoei-

ra, e uma fraca correnteza segue na direção de vocês.

Abruptamente, a água ao redor parece brilhar com intensidade e vocês sentem um formigamento entorpecente, seguido de uma dor incinerante!

Não há monstros habitando o lago, apenas alguns peixes comestíveis, como carpas. Eles irão endurecer e parar de nadar; vão emergir vagarosamente até a superfície, inconscientes por 2-5 turnos, quando os personagens sentirem o violento impacto da água ao seu redor (este é o resultado de um *Relâmpago* direcionado à água, lançado de outro lugar — veja a seguir — que inflige 5d6 pontos de dano a todos os personagens que estiverem a menos de 6 metros (ou dentro) do poço norte do lago, onde se situa a queda d'água, e apenas metade do dano para aqueles que passarem num teste de resistência à magia). Não haverá som algum acompanhando o ataque, nem existirão outros ataques do gênero.

Os personagens podem investigar a vasta caverna (desenhada no mapa da parte interna da contracapa) por algum tempo sem serem atacados e sem detectar outras criaturas, a não ser eles mesmos. Clavas e adagas rústicas (causando dano normal, mas com uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque), podem ser obtidas a partir das pontas quebradas de estalactites e estalagmites, mas o Mestre deve desencorajar esse tipo de atividade, fazendo com que grandes pedaços pontiagudos de pedra despenquem espontaneamente do teto, infligindo 3-12 pontos de dano por perfuração/esmagamento se acertarem alguém (personagens em perigo devem fazer um teste de Destreza para evitarem tais objetos em queda, e um segundo teste para não serem atingidos por estilhaços de pedra — que causam 1 ponto de dano — resultantes de tal colisão). Não há perfuradores (monstros) na caverna.

A força da queda d'água e as pedras escorregadias impossibilitam uma escalada. Mesmo que a magia ajude-os a adotar formas de seres aquáticos, os personagens descobrirão que não conseguem nadar cachoeira acima. Qualquer personagem que tente voar até o alto da queda d'água irá sofrer um ataque imediato (um *Relâmpago*) lançado pelo ocupante da saliência rochosa do Lar Subterrâneo.

Se os personagens decidirem esconder-se ou acampar na caverna, deverão enfrentar conti-

## Serpentes na Escuridão



nuos ataques das serpentes vindas dos bancos de terra na superfície e de serpentes voadoras (veja abaixo).

O caminho entre as estalagmites acompanha o terreno irregular da caverna, subindo finalmente para uma escada de pedra que deixa o local e adentra a escuridão.

Uma inspeção completa na caverna (e apenas uma, durando no mínimo 1 turno) irá revelar alguma coisa enrolada em um pedaço de roupa, oculto em uma fenda entre duas estalagmites: uma varinha das maravilhas. Sua palavra de comando (Leeratha) está gravada na parte traseira, e ainda possui dezenove cargas.

Próxima à escada há uma face humana, esculpida na parede de pedra da caverna. Ela tem um enigmático e malicioso sorriso sob os contornos de uma meia-máscara, como aquelas usadas em bailes a fantasia nas cidades de Amn, Tethyr e na Costa da Espada. Os olhos da máscara são buracos escuros; abaixo da face, a parede projeta-se em uma grande cunha de pedra, que foi habilmente esculpida na forma de mão estendida. Sobre a palma, que é tão comprida quanto um homem é alto, está uma gema grande como um escudo!

A escultura é, na realidade, um ídolo abandonado de Mask, Deus dos Ladrões. Se qualquer personagem estiver carregando algum item mágico, a gema brilhará com uma tênue radiação azul-clara, semelhante ao efeito da magia *Fogo das Fadas*. Não há inscrições para serem lidas e o silêncio paira pesadamente ao redor da face imóvel.

A gema é, na verdade, uma massa de rocha natural polida, que vale cerca de 60 po como raridade, mas não tem valor de pedra preciosa. Uma magia foi lançada nela para que brilhasse na presença de itens mágicos, com intensidade variável de acordo com a força do objeto. Ela irá detectar magia a uma distância de 12 metros, e sua luz instigará sete serpentes voadoras a atacar. Esses horrores alados, de 60 centímetros de comprimento, fazem seu lar numa cavidade atrás da máscara e voarão pelos olhos da escultura se a gema brilhar ou se alguém as incomodar.

As serpentes voadoras são monstros novos, detalhados completamente a seguir. Elas atacarão sem medo, mergulhando e avançando com velocidade ao redor dos personagens, perseguindo-os por todos os lugares até que

matem ou morram. Serpentes voadoras normalmente atacam o rosto de seus oponentes, procurando cegá-los para em seguida matá-los e devorá-los prazerosamente.

Nas profundezas da toca dessas serpentes aladas, mais ou menos a 1,2 metro além dos olhos da máscara, está uma oferenda ao Deus dos Ladrões há muito esquecida: um pequeno cofre de marfim esculpido com um desenho de homens a cavalo (no valor de 4 po), que contém 16 ppl.

Se o cristal rochoso for retirado do lugar, uma cobra que está enrolada, dormindo num buraco embaixo dele, irá atacar instantaneamente! É uma víbora do gelo, como aquelas encontradas nos bancos de terra da superfície.

**Serpente voadora (7):** Int. Baixa; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 9, Vn 21 (B); DV 1+4; pv 7 cada; TACO 19; AT 1; D 1-3 (mordida) ou 1-4 (cuspe ácido, 3 metros de alcance); MO 12; XP 120 cada.

**Víbora do gelo:** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 15; DV 2+1; pv 15; TACO 19; AT 1; D 1 pv + veneno; AE Veneno (age em 2-12 rodadas, teste de resistência com bônus +1 ou sofre 2-8 pontos de dano); TM P; MO 8; XP 175 cada.

## A Caverna Protegida

A escada que sai do lago é úmida, sombria e estreita, e leva à escuridão acima. Enquanto vocês sobem os degraus cuidadosamente, são atingidos, subitamente, por alguma coisa pesada que vem do alto e se estilhaça. Um líquido gelado espalha-se por cima de todos! Vocês escutam vidro se despedaçando às suas costas e sons de líquido se derramando!

Túneis naturais no teto rochoso da escada permitem que guardas yuan-ti fiquem escondidos para jogar potes de óleo nos intrusos.

Os potes não causam dano inicial (embora cada personagem deva fazer um teste de Inteligência para não ser atingido nos olhos — e evitar cegueira — por 1-2 rodadas), mas uma rodada depois, os homens-serpente irão atirar tochas acesas escada abaixo.

Jogadas de ataque normais são admitidas para investidas com tocha, assim como se os homens-

serpente estivessem combatendo corpo a corpo com armas normais. Qualquer personagem atingido por uma tocha sofrerá 2-12 pontos de dano devido ao fogo enquanto o óleo se incendia (todos os personagens terão um pouco de óleo em si). Outros 1-6 pontos de dano serão sofridos na próxima rodada. Qualquer personagem sem visão que for incendiado, sofrerá um ponto de dano adicional e ficará impossibilitado de enxergar por mais 2 rodadas.

Personagens que entrarem em contato com outros companheiros em chamas serão automaticamente incendiados (sofrendo 1-8 pontos de dano na primeira rodada e 1-4 pontos na segunda). Qualquer aventureiro incendiado 5 rodadas ou mais, após o bombardeio de óleo, sofrerá apenas 1 rodada em chamas, levando 1-3 pontos de dano. Itens inflamáveis carregados pelos personagens devem fazer seus testes de resistência.

A cavidade onde os guardas yuan-ti estão escondidos inclina-se para baixo, de modo a se juntar com a escada ascendente em uma pequena caverna. Os oito guardas irão mover-se em ziguezague para atacar os personagens nesse lugar, brandindo suas cimitarras.

Dessa caverna um pequeno e sujo túnel estreito continua seguindo para baixo, adentrando o Lar Subterrâneo.

**Guardas Yuan-ti (8):** Int. Gênio; Tend. *Cruel*; CA 0; MV 9; DV 8; pv 55 cada; TACO 13; AT 3; D 1-10 (mordida), 1-4 (rabo), 1-8 (cimitarra); AE Construção 1-4 rodadas; PM 20%; TM M; MO 14; XP 975 cada.

## O Lar Subterrâneo

O túnel está entupido de terra e ossos de pequenas criaturas escavadoras mortas há muito tempo. Ele ondula para baixo, fazendo curvas e mergulhando no chão marcado pela passagem de pequenas serpentes. Quando finalmente se alarga, vocês percebem que estão numa grande e alta caverna. De repente, escutam um som de algo rastejando na escuridão à sua frente...

O túnel se abre no fundo de um grande poço com paredes de pedra maciça. Ele contém pilhas de fragmentos de ossos quebrados, várias armas enferrujadas, mas utilizáveis (uma machadinha,



três adagas e uma espada longa), uma fivela de cinturão, um anel (de latão, liso, não mágico), 16 po, 3 pp e 26 pc espalhadas pelo chão do buraco, e uma serpente constritora gigante. Ela está faminta e atacará rapidamente os intrusos.

Numa saliência rochosa a cerca de 12 metros do fundo do poço encontra-se uma naga espiritual. Ela é alcançável apenas se suas paredes úmidas e escorregadias forem escaladas, um processo que dura 2 rodadas e que requer um teste de Destreza em cada rodada, para evitar escorregar ou cair.

A naga, Ithkyxan, usará suas magias para atacar os personagens no poço (como um A5: 4, 2, 1 e S4: 3, 2, dobrados pela coroa que usa). Suas magias memorizadas são: *Leque Cromático*, *Detectar Magia*, *Expandir*, *Queda Suave*, *Dardos Místicos* (x4); *Percepção Extra-Sensorial*, *Esfera Flamejante*, *Invisibilidade*, *Teia*; *Relâmpago* (um já usado na queda d'água); *Comando*, *Curar Ferimentos Leves* (x5); *Imobilizar Pessoas* (x2), *Criar Chamas* e *Distanciamento*.

Ithkyxan é parecido com uma enorme serpente negra, com listras de uma coloração vermelha e uma protuberante cabeça humana de aparência nobre. Suas sobranceiras arqueadas, irônicas, combinam com as feições masculinas de ar aristocrático, emolduradas por um cabelo castanho elegantemente penteado, como o cabelo de um pajem. Ele usa uma tiara prateada, de pontas triplas, uma coroa naga (ver capítulo Itens Mágicos, no *Guia de Campanha para Undermountain*), que dobra suas magias e lhe concede alguns poderes adicionais.

Qualquer um tentando ver o que está na saliência acima, utilizando magia, ou querendo atingir a naga em combate corpo a corpo, deve passar por um teste de Inteligência para evitar seu olhar (se o jogador afirmar que seu personagem está evitando olhar diretamente para a cabeça de Ithkyxan, o personagem será incapaz de identificar seu inimigo, e suas jogadas de ataque sofrerão uma penalidade de -1).

Personagens que forem enfeitiçados pela naga serão ordenados a largar suas armas ou segurar seus companheiros, bloqueando ataques a distância e atrapalhando a recitação de magias para, depois, mergulharem no canal que jorra água da parede ao lado da naga.

A água desce por uma escarpa rochosa, que inflige 2-8 pontos de dano a qualquer um que

passar pelo local, desaguando no lago descrito anteriormente. Ithkyxan já utilizou essa queda d'água para atacar os personagens com um *Relâmpago*.

Ao comando da naga, doze serpentes voadoras sairão de pequenas fendas e fissuras acima da caverna para atacar os personagens. Esses monstros alados temem mais a naga do que os personagens e irão lutar até a morte. Sua tática de atacar rostos é muito eficiente para arruinar a recitação de magias dos personagens.

Ithkyxan reuniu essa comunidade de seres serpentes há, aproximadamente, seis anos e ficará furioso com qualquer interrupção no seu suprimento de comida fácil (cadáveres trazidos pelos caçadores yuan-ti) e qualquer dano aos seus servos (Ithkyxan adora mostrar poder perante seus bajuladores, emitindo ordens e provocando medo e ódio).

Ithkyxan deseja adquirir a maior quantidade possível de magias e riquezas, para atrair mais e mais aventureiros e, principalmente, conseguir se defender adequadamente da traição antecipada de sua futura companheira. (Logo Ithkyxan pretende ordenar aos yuan-ti que lhe tragam uma naga fêmea.)

Ithkyxan atacará os personagens brutal e vigorosamente, escapando pela queda d'água se preciso for. A sobrevivência é sua meta principal, mas ele matará todos os intrusos se puder. Ele sabe que está literalmente de costas para a parede.

**Naga — Naga espiritual:** Int. Gênio; Tend. Cruel; CA 4; MV 12; DV 9; pv 66; TACO 11; AT 1; D 1-3 mais veneno (Tipo C: falha no teste de resistência inflige 25 pontos de dano em 2-5 rodadas — se o teste for bem-sucedido, apenas 2d4 pontos de dano são sofridos); AE *Enfeitiçar* pelo olhar, magias; MO 14; XP 5 650.

**Serpente — Constritora gigante:** Int. Animal; Tend. Neutra; CA 5; MV 9; DV 6 + 1; pv 42; TACO 15; AT 2; D 1-4 (mordida), 2-8 por rodada de constrição (4 humanoides de Força 16 ou maior podem desenrolar a serpente em 2-5 rodadas); TM G; MO 9; XP 650.

**Serpente — Serpente voadora (12):** Int. Baixa; Tend. Neutra; CA 7; MV 9, Vn 21 (B); DV 1 + 4; pv 7 cada; TACO 19; AT 1; D 1-3 (mordida) ou 1-4 (cuspe ácido, 3 metros de alcance); MO 12; XP 120 cada.

## Sinalizando a Aventura

O tesouro da naga está escondido atrás da queda d'água. Embora um personagem caindo pela cascata tenha uma chance (2 em 6) de desalojar alguma coisa (que irá cair junto com ele), uma busca determinada irá exigir que vários aventureiros segurem um único companheiro por corda (e provavelmente um saco ou caixa amarrados com ele) contra a força da correnteza.

Atrás da cascata estão: uma caixa de metal enferrujada (destrancada, com oito frascos de vidro cuidadosamente alojados contendo oito poções de cura que recuperam 2d4 + 2 pontos de vida cada); um saco de lona apodrecido contendo 78 po; um tubo de osso contendo um pergaminho ou mapa ilegível devido à ação da água; um cofre de madeira encharcado contendo três mãos humanas, todas usando anéis de latão (um não é mágico, mas os outros são: um anel de queda suave e um anel de proteção + 2); um bastão da ressurreição (com nove cargas restantes); uma estatueta de marfim que retrata uma dama tocando harpa, no valor de 16 po; um cinturão da feminilidade/masculinidade; e um martelo de batalha +2.

O Mestre deverá considerar previamente o efeito da introdução dos itens mágicos desse tesouro no decorrer da campanha e alterá-los de acordo com suas intenções. Se um rápido retorno para Undermountain for desejado, um portal poderia estar no fim de uma passagem secreta localizada no fundo do buraco do Lar Subterrâneo — um portal ligando esse lugar com as Colinas dos Ratos (descritas mais tarde no seu próprio capítulo).

Se mais lutas forem desejadas, um forte bando de yuan-ti (com 34 membros) pode estar trazendo uma naga fêmea aprisionada magicamente para o vale, quando os personagens emergirem do Lar Subterrâneo.

**Nota:** Se os personagens acharem essa aventura muito fácil, o lar da naga transformaria-se no lugar de descanso final de um dos antigos aprendizes de Halaster. Ele poderia ser um demilich (ver Lich no *Livro dos Monstros*) e, seu crânio, parte do tesouro guardado pela naga. Um de seus ataques abriria um portal para levar os personagens juntos, ou mesmo separados, de volta às profundezas de Undermountain, para diferentes destinos na intensa escuridão.

## A Árvore Assassina

"Espero que meus olhos não tenham como sina  
Ver horror maior do que a Árvore Assassina..."

— de uma antiga canção folclórica de Cormyr

### Prelúdio

Terreno: (Início) Undermountain; (Encontro Principal) Cormyr

Níveis do Grupo: 80 (média de 8 personagens do 10º nível)

Nota: A Árvore Assassina pode ser facilmente adaptada para desafiar personagens de níveis maiores, simplesmente aumentando a severidade dos monstros guardiões. Além disso, ela também pode ser deslocada para qualquer outra área de floresta densa, próxima a habitações de halflings. Essa aventura é apresentada na floresta central do Reino de Cormyr, ao norte da estrada Dhedluk/Immersea, a leste do Rio da Água Estrelada.

Se a Árvore Assassina for utilizada em Undermountain, o portal que transporta os personagens até a clareira os deposita confinados na *Muralha de Energia* criada pelo tentáculos negros (um novo monstro), forçando-os a encontrar a criatura — eles têm que matar o monstro se quiserem se ver livres.

Se utilizada separadamente de Undermountain, a aventura tem início quando um grupo de aventureiros estiver viajando por terra em uma floresta. Os personagens chegarão a uma clareira onde existe uma única e gigantesca árvore. Há algo muito estranho a respeito dessa árvore.

## A Clareira e A Árvore

A árvore estende-se para o céu — velha, imensa e retorcida. Vocês nunca viram nada igual e não podem imaginar que tipo de árvore seria. Seu sólido tronco sinuoso é tão largo quanto uma pequena cabana, e está encoberto com um bolor cinza-prateado.

A árvore parece não ter casca, apenas uma superfície resplandecente de madeira negra. Seus galhos formam uma enorme abóbada. Todos terminam a cerca de 3,5 metros ou mais acima do solo, fazendo com que a árvore cubra uma grande área como

um gigantesco guarda-chuva. Nessa escuridão, vocês podem ver ossos amarelos espalhados pelo chão. Muitos, muitos ossos.

Há videiras (um tipo de trepadeira) penduradas e agarradas por todos os galhos — e notam-se escudos de metal suspensos, como se tivessem crescido ali. Alguns escudos são reluzentes e seus braços (de grifos, cavalos saltando e serpentes voadoras cuspidos) ainda brilham; outros estão velhos e escurecidos por causa da ferrugem.

Vocês também percebem algo cintilante na escuridão, embaixo da árvore. É uma peça de ouro — flutuando, ao que parece, em pleno ar!

Além dela há outra — e atrás daquela, ainda outra! Uma trilha de imóveis moedas flutuantes segue da borda da clareira em direção à árvore.

Olhando a trilha flutuante vocês observam duas coisas: nenhuma outra moeda, nenhuma arma, ou quaisquer outros objetos de metal podem ser vistos espalhados pelo chão. O misterioso caminho dourado leva a um ponto do tronco onde vocês podem ver o largo contorno ovalado da porta.

Nenhum dos personagens reconhecerá a que espécie pertence a árvore. Ela é uma abrunheira muito rara, velha e apodrecida. Se os personagens golpearem-na, ela parecerá úmida, encharcada e muito dura. Ela tem CA 6, não ataca, não tem Inteligência e possui 1 306 pontos de vida.

Magias afetam-na normalmente, mas fogo mágico lhe inflige -2 pontos de dano por dado, devido ao acúmulo de água infiltrada. Todas as chamas normais infligem metade do dano ou menos.

Fogo de qualquer natureza em contato com a abrunheira fará com que ela libere nuvens de vapor cegante. Personagens sofrerão malefícios do vapor apenas se não deixarem a área afetada imediatamente. Ele infligirá 1-2 pontos de dano escaldante e cegará qualquer personagem por 1-3 rodadas para cada rodada de contato que o mesmo falhar num teste de Força.

Após 4 rodadas de contato com qualquer chama, a árvore irá soltar uma seiva protetora e cicatrizante que queimará, produzindo uma fumaça negra e oleosa. Esta fumaça cegará quaisquer criaturas dentro de sua área de

efeito e infligirá 2-5 pontos de dano por inalação. A fumaça continuará até 1 rodada após o fogo ser apagado ou removido da árvore.

As moedas irradiarão uma tênue aura mágica se alguém tentar *Detectar Magia*. Elas são as únicas coisas mágicas detectáveis na clareira. Há 16 po ao todo. Se forem tocadas irão cair inofensivamente no chão (ou na mão de alguém).

A linha flutuante de moedas leva diretamente a uma porta de formato oval, localizada no tronco. Um grande e negro puxador de metal está montado sobre uma maçaneta de madeira que fica na borda direita da porta. Ela se abrirá normalmente, sem armadilha alguma, e a única coisa que se pode ver lá dentro é a escuridão.

Vinhas estranguladoras estão enroscadas por todos os galhos da abrunheira. Elas serão encontradas somente se os personagens tentarem subir na árvore, ou se eles quebrarem ou queimarem galhos ou videiras. Enrolados entre os ramos estão vários esqueletos deformados de halflings (se o Mestre optar, poderá haver, entre estes restos mortais ou trapos de roupa, uma adaga ou uma foice para ajudar personagens presos).

A vinha estranguladora é apenas um grande conjunto de videiras emaranhadas pela árvore. Essas videiras são atraídas pela luz e pelo calor, e rastejam pelos galhos a uma velocidade de 1,5 metro por rodada; quatro videiras podem atacar um único personagem, cada uma tendo CA 6 e 13 pontos de vida. Às vítimas é permitido um teste de dobrar barras/suspender portais para tentar se libertar; caso falhem no teste, os personagens ficarão aprisionados até que as videiras sejam decepadas.

Chamas intensas podem fazer as videiras se encolherem; ataques de frio imobilizam as áreas da planta afetadas por 1d4 + 1 rodadas (e infligem 1 ponto de dano por dado). Ataques elétricos não causam dano, mas dobram a velocidade da planta por 1d4 + 1 rodadas.

### Planta Carnívora — Vinha estranguladora:

Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6 (videiras), 5 (base); MV 1/2; DV 25; pv 13 (cada videira), 150 (base); TACO 7; AT 8-45; D 1-4/construção por rodada; AE Estrangulamento (10% de chance por rodada, morte 1 rodada depois); DE Especial; TM A; MO 14; XP 18 000.



Depois de 2 rodadas que os personagens aparecerem (ou antes, se eles tentarem deixar a clareira sem se aproximar ou investigar a árvore), duas coisas vão acontecer:

- Primeiro, uma *Muralha de Energia* envolvendo toda a clareira (e aprisionando personagens dentro dela) aparecerá de repente. Ela é esférica, estendendo-se através do ar e da terra. Para deixar a clareira, os personagens terão que destruir sua causa: o tentáculos negros escondido (ele cria a *Muralha* para garantir que sua presa não escape para avisar a outros de sua presença; não será uma mera refeição que irá enganá-lo).

- Então, três halflings, armados com escudos e espadas curtas, aparecerão de repente entre os galhos da árvore próximos aos aventureiros, e descerão rapidamente para apanhar as armas, itens mágicos e tesouros dos personagens.

As espadas dos halflings estão embainhadas e eles voam devido a seus escudos mágicos. Eles irão flutuar de um lado para o outro, girando e mudando de direção, tentando apenas apanhar alguma coisa e não ferir. Cada halfling tem direito a duas tentativas de apanhar algo por rodada. Uma jogada de ataque bem-sucedida significa que um objeto foi apanhado.

A um personagem são permitidos dois testes de Destreza por rodada para frustrar essas investidas (se dois ou mais halflings executarem seus ataques contra um único personagem, este será incapaz de detê-los). O jogador decide quando seu personagem está ou não querendo anular tais tentativas. Antes disso, o Mestre faz uma jogada para ver quem se saiu melhor.

Um personagem recitando magia numa rodada não pode tentar combater os halflings. Uma tentativa bem-sucedida pode arruinar o ritual mágico. A um personagem desarmado, ou que esteja escalando ou executando qualquer outra manobra de destreza manual, é concedido um terceiro teste de Destreza para inutilizar os ataques dos halflings.

Os halflings tentarão apanhar objetos dos personagens e voltar para Árvore, elevando-se pelos galhos (ao lado da superfície interna da *Muralha de Energia*) em direção a uma abertura no topo oco da abrunheira. De lá, eles descerão com seu tesouro roubado até a Câmara Superior, onde armarão suas fundas para que possam se defender de alguma desforra.

Os halflings são Burth Roaringbras, Jaeko Minstrelwish e Gobor "Arroto" Winegullet.

Encantados pelo tentáculos negros, são efetivamente de tendência *cruel* (sua tendência normal é *justa*). Eles usam armaduras de couro e carregam escudos mágicos.

Esses escudos +1 detêm o poder de *Vôo* (6 rodadas/dia, o que pode ser combinado em qualquer arranjo de 1 rodada; se usados por um ser de estatura humana, eles têm espécie de manobra C). A palavra de comando de cada escudo está gravada entre suas alças.

Os halflings utilizarão todo tempo de vôo de seus escudos em tentativas de apanhar peritências dos personagens; se forem atacados durante esse período, voltarão para a parte superior da árvore enquanto seu tempo de permanência no ar não se esgota. Sob essa proteção arbórea (que reduz sua CA efetiva para 4) eles atacarão os personagens com suas fundas (alcance: 5/10/20).

Quando os personagens entrarem pela porta, ou escalam a árvore, os halflings irão até a Câmara Superior para atacá-los de lá, fugindo apenas se feridos gravemente por magias do jogador.

**Halflings G5 (3):** Int. alta; Tend. *Especial*; CA 7 (10); MV 6 (9), Vn 15 (B) devido aos escudos mágicos; pv 41, 36, 27; TAC0 16 (+3 com fundas); AT 1; D 1-6 (espada curta), 1-4 (adagas x3 cada); 2-5 (chumbos de funda; cada um carrega duas fundas e 33 chumbos); TM P; MO 12; XP 270.

## O Poço

A porta da árvore abre-se para revelar uma total escuridão. Se os personagens investigarem com alguma fonte de luz, eles verão o seguinte:

A porta abre-se num espaço côncavo dentro da árvore, com um poço descendo rumo à escuridão. Uma tênue luminosidade pode ser avistada lá no fundo.

O ambiente dentro da árvore é úmido e quente, cheirando a terra pantanosa. As paredes de madeira escura da árvore brilham com gotículas de água. Bem abaixo, um fraco ruído de pingos pode ser ouvido. Não há nenhum outro som.

Ao seu lado, suportes de madeira colocados na parede interna da árvore seguram duas escadas de corda, uma de cada lado

do poço, ambas levando à escuridão abaixo. Acima de vocês crescem, entrelaçadas, algumas samambaias, onde talvez as paredes de madeira se juntem formando um teto oculto.

O poço desce cerca de 24 metros antes de se abrir na Câmara Inferior. Personagens que caírem por ele sofrerão 1d4 pontos de dano para cada 3 metros de queda, muito mais devido às colisões contra as paredes do poço do que ao impacto do choque contra o fundo.

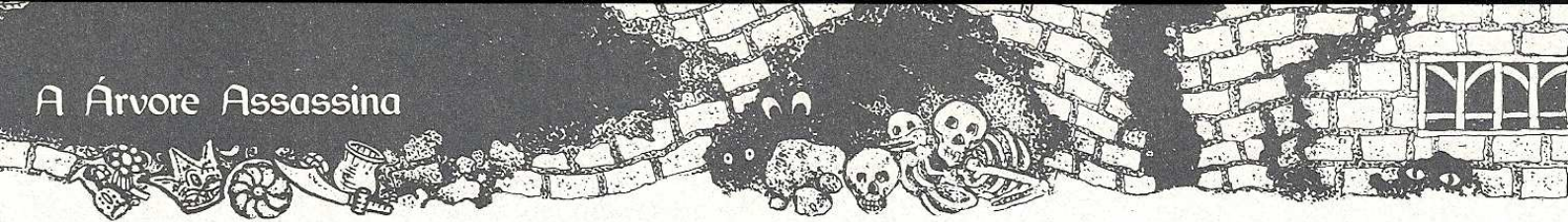
As escadas de corda têm degraus de madeira atravessados e são feitas a partir de uma corda grossa, caprichosamente trançada. Porém elas estão acinzentadas, deterioradas pelo tempo e pela umidade. Cada rodada em que um personagem estiver descendo, há uma chance de 15% da escada se partir. Aumente essa possibilidade em 5% para cada personagem a mais na escada. Dobre a chance da corda arrebentar em qualquer rodada que um personagem iniciar um ataque, um ritual de magia, ou executar um combate à distância. As escadas irão ranger e esticar perigosamente quanto mais seres se apoiarem nela.

Caso a corda se rompa, todos os personagens devem fazer dois testes de Destreza. O primeiro determina se quaisquer armas ou itens segurados são soltos ou não. O segundo, se bem-sucedido, permite ao personagem agarrar-se em alguma saliência na parede ou num pedaço da escada, evitando assim uma queda no poço. Se o segundo teste resultar em falha, um terceiro é feito para ver se o personagem cai por toda a extensão do poço (dano total) ou se consegue retardar sua queda segurando-se em alguma saliência mais adiante (metade do dano).

Personagens utilizando quaisquer meios irão precisar de pelo menos 5 rodadas para descer pela superfície escura, escorregadia e irregular do poço.

Uma rodada depois que o primeiro personagem chegar ao poço, ou quando qualquer outro aventureiro tentar subir para investigar o topo — não importa o que aconteça antes — os halflings escondidos na Câmara Superior atacarão através de buracos no piso, disparando por entre as samambaias. Eles continuarão a atacar até que todos os personagens estejam mortos, tenham alcançado a Câmara Inferior, ou tenham reduzido um halfling a 10 pontos de vida,

# A Árvore Assassina



ou menos (momento esse em que o halfling irá sair da Câmara Superior, para se esconder nos galhos emaranhados da árvore, evitando mais combates, se possível, enquanto os outros continuam seus ataques).

## A Câmara Superior

Os três halflings vivem nessa câmara alta, que tem seu topo aberto para o céu. Ela contém várias prateleiras e cavidades naturais, onde eles dormem, armazenam alimentos (principalmente pão e queijo embolorados), guardam poucas e pequenas sacolas de tesouro e penduram suas roupas para se verem livres da umidade constante (o tanto quanto for possível).

Há três bolsas de lona contendo tesouro: uma com 4 po, 6 pp e 2 pc; outra com 11 po, 4 pp, e 1 pc; e a última contendo pedras preciosas: um rubi vermelho-escuro lapidado (valendo 5 000 po), um grande topázio amarelo lapidado (valendo 600 po) e quatro pequenas ametistas também lapidadas (cada uma valendo 100 po).

Os halflings possuem mais armas na câmara, para que possam atacar inimigos no poço. Cada um tem uma espada curta adicional, duas adagas, uma besta leve, além de 48 quadrelos (dano 1d4).

Há ainda três alabardas (dano 1d10) que os halflings empurram sobre os personagens. São presas a cintilantes correntes de metal, onde seguram, para que elas não sejam arrancadas de suas mãos. Servem também para bloquear ataques com projéteis ou armas, atingindo o cabo das alabardas. Os halflings não podem empunhar tais armas em combate, podendo manuseá-las somente poço abaixo.

Além das armas descritas, há quatro quadrelos da serpente +2 na câmara. Os halflings utilizarão apenas se não estiverem conseguindo ferir gravemente os personagens, ou se estes montarem um ataque concentrado à Câmara Superior. Tais quadrelos mágicos infligem 1-6 pontos de dano quando atingem o alvo, e se transformam em pequenas serpentes voadoras. Cada mordida de uma serpente causa 2-5 pontos de dano. Elas voam ao redor do personagem atingido para mordê-lo por mais 2 rodadas (a não ser que sejam destruídas antes), e finalmente se dissipam numa inofensiva explosão de fumaça. (Se o Mestre notar que o grupo está muito forte, pode deixar que as serpentes ataquem indefinidamente, isto é, até que sejam destruídas.) As serpentes não têm Inteli-

gência e não podem ser controladas por nenhum meio mágico: possuem CA 3, voam com velocidade 12 (B), atacam com TACO 19 e têm 9 pontos de vida cada.

Os halflings esqueceram-se de como chegaram até esse lugar e de qualquer outra coisa além de seus nomes, ou de onde vieram (fazendas à beira da floresta próxima a Immersea).

## Lanças Mortais

Nove metros abaixo da porta, um círculo de seis lanças montadas sobre molas foram armadas ao redor do poço. Tais lanças estão ocultas por algumas portinholas de madeira, de forma irregular, que ao serem abertas acionam o disparador. São lanças de madeira enrijecidas pelo fogo que se impulsionam sobre qualquer personagem voando ou descendo pelo poço. Elas estão dispostas de tal maneira que, ao evitar uma, qualquer criatura se põe ao alcance de pelo menos outras duas.

Os dardos estão cobertos de graxa que retardam sua deterioração. Isso os deixa difíceis de serem usados como apoio (e de serem agarrados por quem quiser quebrá-los).

Eles causam 2-8 pontos de dano por penetração devido à grande força de sua impulsão. Não é necessária uma jogada de ataque; personagens voando ou caindo devem fazer um teste de Destreza para evitar serem atingidos. Personagens escalando ou descendo por meio das escadas devem fazer dois testes de Destreza (duas falhas resultam em penetração).

Uma lança se quebra após ter sofrido 6 pontos de dano — um personagem que consiga essa façanha se verá livre sem sofrer mais nada. Qualquer ataque a uma lança que tenha atingido alguém, inflige 1 ponto de dano ao personagem. Quem tentar torcer o seu cabo para arrancá-la, estará sujeito a um novo teste de Destreza. Se resultar em falha, o aventureiro terá sido alvejado por outra seta tão logo escape da primeira.

Lanças que errarem seus alvos se retraem instantaneamente ao seu ponto de origem, para golpear novamente.

## A Câmara Inferior

O túnel leva a esta pequena câmara ovalada de paredes ásperas. Precisamente 24 metros abaixo do batente da porta está o teto da Câmara Inferior. A caverna tem aproximadamente

4,5 metros de altura (um pouco menos na parte mais distante da abertura do poço) e está coberto até a metade com uma camada de água verde e turva. O fim apodrecido da escada de corda está suspenso a cerca de 60 centímetros da trancada superfície da água.

Há um cheiro forte e desagradável de podridão neste lugar úmido, quase enevoado. Gotas de água pingam na sombria piscina verde abaixo de vocês; nada mais se move. Os sons são abafados. Tudo que existe à sua volta são paredes de terra revestidas com brilhantes colunas negras, parecidas com enormes raízes, que se elevam da água para se misturar com o confuso entrelaçado da árvore logo acima.

Armas estão enganchadas entre as raízes negras e as saliências. Vocês podem ver espadas, machados e martelos enferrujados. Um machado, aliás, no lado oposto da caverna, parece brilhar tenuamente.

Há outra luminosidade na câmara, um pouco mais forte. Ela vem de um ponto imóvel embaixo da água, bem próximo da abertura do poço. As águas são muito turvas e não dá para vocês enxergarem melhor.

A arma cintilante é um machado de batalha +2, que brilha na presença de magia. A intensidade de sua luz varia com a proximidade e a força da magia. Essa radiação não pode ser interrompida a menos que a arma seja destruída.

O machado está brilhando em resposta à luminosidade que vem de dentro da água: um reluzente bastão de cura de metal, de antiga fabricação Netheresiana. Esse item possui os mesmos poderes que um cajado de cura, mas pode afetar só uma criatura e funciona apenas uma vez por dia; possui sete cargas.

A luz do bastão pode ser “acesa” ou “apagada” à vontade por qualquer criatura inteligente, com um simples toque, embora apenas um sacerdote possa, proferindo a palavra de comando gravada nele (*Aseales*), despertar seu poder de cura.

O tentáculos negros o acendeu como isca. Dentro de um raio de 3 metros, sua radiação branca possibilita até mesmo a prática de leitura.

Há outros tesouros submersos, mas os personagens não terão chance de encontrá-los até que derrotarem o monstro que vive nesta câmara, o perigoso e cruel tentáculos negros.





Este monstro está embaixo da água, em cima da maior parte do tesouro, aguardando pacientemente para devorar os intrusos. As raízes verticais que percorrem as paredes são na verdade seus muitos tentáculos.

Cada tentáculo pode manejar qualquer arma que puder pegar (como aquelas já suspensas na câmara, mais as que conseguir apanhar dos personagens — considere tentativas de apanhar armas como jogadas de ataque do tentáculo, 1 por rodada: um ataque de sucesso significa que o personagem deve fazer um teste de Destreza para frustrar a tentativa — mas ainda é permitida uma ação na rodada, mesmo que seja um ataque com a arma em questão). O tentáculos também pode golpear, além de agarrar e constringir.

Ele atacará somente quando um personagem tentar pegar uma arma pendurada — será difícil para o aventureiro escalar uma das raízes sem que o monstro reaja — ou mesmo procurar objetos embaixo da água; apenas submergir não resultará num ataque do monstro.

O teto da câmara é uma massa entrelaçada de raízes reais e tentáculos do monstro. Ele está escorregadio devido à umidade; qualquer rodada de movimento, ou simplesmente o ato de se pendurar no teto, requer um teste de Destreza; uma falha resulta em queda na água. Os tentáculos do monstro podem alcançar qualquer ponto da Câmara Inferior, inclusive o teto, e até 3 metros poço acima.

Personagens na água descobrirão que ela tem de 1,5 a 2,5 metros de profundidade (2 metros em sua maior parte), e é turva demais para se enxergar através dela sem fonte (mágica) de luz. Personagens podem nadar livremente — a água não é muito fria —, mas correm o risco de serem puxados e imobilizados pelo monstro.

Um jogador consciente pode permanecer sob a água por 1 rodada por ponto de Constituição possuído antes de se afogar. O aventureiro ativo, lutando, pode permanecer embaixo da água metade desse tempo — mas em qualquer rodada que o personagem não estiver em ação, poderá emergir para respirar. Se agarrado por um ou mais tentáculos, precisará de dois testes de Força — um para chegar à superfície e outro para liberar o nariz ou a boca dos tentáculos e da água, para conseguir respirar. Esses testes são necessários para cada rodada que se tente ficar na superfície contra a força e os violentos puxões

do monstro, e para manter livre acesso ao ar. Essa criatura tem 36 tentáculos grandes para serem usados em combate; qualquer personagem na Câmara Inferior pode ser atacado por até cinco deles numa rodada.

Armas empunhadas pelo tentáculos negros infligem dano normal e ele utiliza seis espadas longas (dano 1d8), duas espadas curtas (dano 1d6), o machado de batalha mágico (dano 1d8 + 2), três machadinhas (dano 1d6), uma maça de infantaria (dano 1d6 + 1) e quatro martelos de batalha (dano 1d4 + 1). Ele também pode golpear os personagens com os restos retorcidos de um escudo, causando 1d3 pontos de dano. Apenas duas armas podem alcançar um determinado personagem por rodada.

O monstro também pode agarrar personagens e constringi-los. Uma jogada de ataque bem-sucedida é necessária para que um tentáculo agarre o personagem, sem causar dano algum, fazendo, instantaneamente, com que o aventureiro execute suas jogadas de ataque com uma penalidade de -1. Na rodada seguinte, o tentáculo que estiver segurando o personagem irá apertá-lo, causando 1-6 pontos de dano por rodada. Dois tentáculos envolvendo um personagem fazem com que ele ataque a -2, sofra uma penalidade de -2 na CA e tenha sua velocidade reduzida pela metade. Três tentáculos agarrando uma vítima fazem com que ela ataque a -3, e assim por diante (veja mais detalhes sobre essa criatura nas Fichas de Monstros que acompanham este conjunto). Cinco tentáculos envolvendo um personagem impedirão qualquer forma de movimento, exceto torções e convulsões, fazendo-o atacar com penalidade de -5 e tendo sua CA reduzida a 10, independente de armaduras ou defesas mágicas.

Qualquer ataque único que causar 7 ou mais pontos de dano a um tentáculo em uma rodada, ou um total cumulativo de 14 pontos de dano, faz com que o monstro solte alguma coisa que estiver segurando e fique contorcendo-se de dor na próxima rodada. Ataques que totalizarem 20 ou mais pontos de dano irão decepar um tentáculo.

Debaixo da água está localizado o corpo encouraçado do tentáculos negros, assim como muitos esqueletos de humanos, anões, elfos, halflings, além de tesouros. O Mestre deve ajustar as riquezas de forma a refletir o grau de dificuldade enfrentado para serem obtidas, mas os seguintes itens são sugeridos: um total de 1 216 po, 22 pp e 56 pc (moedas espalhadas

individualmente pelo fundo; seus sacos e bolsas apodreceram há muito tempo); três tubos ósseos contendo mapas e mensagens encharcadas (completamente ilegíveis); dois frascos de aço tampados com rolhas de corça intactas e vedados com cera, contendo um poção da forma gasosa e uma poção de cura (2d4 + 2 pv); um anel de telecinésia (12 quilos no máximo); um cofre de ferro enferrujado contendo um elmo do teletransporte (nota: se usado em Undermountain, o destino alcançado será sempre algum lugar nas masmorras: a chegada será segura, mas num local aleatório); e um amuleto de proteção contra detecção e localização.

O tentáculos negros tem estado aqui por um bom tempo. Antigamente, ele possuía onze halflings enfeitizados, mas teve que devorá-los alguns em tempos de escassez de comida.

**Tentáculos negros (1):** Int. Alta; Tend. *Cruel*; CA 6; MV 1; DV 9; pv 70; TACO 11; AT 36 (até 5 por alvo); D 1-2 (tapa), 1-6 (construção), ou por tipo de arma; AE *Mágias Enfeitizar* e *Imobilizar*; DE *Esfera de Energia*; PM 60%; TM I; MO 13; XP 14 000.

Se o grupo for particularmente forte, a árvore poderá estar em florescência. Isto só acontece a cada 12 anos, fazendo crescer pequenos espinhos negros (1-4 pontos de dano por contato) por todos os seus galhos, troncos e paredes internas (do poço). Esses espinhos desenvolvem-se em pequenos nós e aguardam retraídos, até que algum ser esbarre na árvore — quando então se eriçam.



## A Víbora Negra Ataca

Terreno: (Início) Waterdeep

Níveis do Grupo: 48 (média de oito personagens do 6º nível)

### Prelúdio

Os personagens escutam rumores, que circulam por toda Waterdeep, sobre os roubos em casas de mercadores ricos e nobres, além de furtos nas ruas, acompanhados de nuvens de fumaça. Um bilhete sarcástico sempre é deixado, com uma assinatura “A Víbora Negra”.

Notícias recorrentes de tais ações deveriam ser colocadas em jogo antes dessa aventura começar. Cada roubo é mais audacioso que o anterior: jóias de uma dama roubadas durante seu banho; alianças de casamento desaparecem do dormitório matrimonial no dia do casamento, com uma nota deixada embaixo da cama (onde provavelmente o ladrão se escondeu); a armadura e roupas reais de um enviado evaporam-se durante sua visita a uma sala de banho, após um jogo no Palácio Piergeiron, e assim por diante...

Estes incidentes continuam por um mês, se espalhando pela cidade enquanto crescem as pitorescas fofocas sobre o assunto. Então, independente das ações dos personagens, a mão da Víbora Negra os alcança!

### Não Há Sumaça Sem Desejo

Quando os personagens estiverem em qualquer lugar, seja em Undermountain ou em Waterdeep (exceto O Portal Bocejante), carregando itens valiosos (por exemplo: itens mágicos; quanto mais valiosos, melhor), eles se verão envolvidos de repente por uma fumaça espessa e ondulante.

Um globo de fumaça de cristal foi arremessado, seguido de um globo similar de “perfume do sono”. Ambos se espatifam no chão, impregnando com seus efeitos os personagens.

A fumaça é uma espessa nuvem gigante, que se espalha num raio de 3 metros por rodada, durando 6 rodadas e desfazendo-se 2 rodadas depois. (Sua dissipação pode ser acelerada por magia, assim como uma lufada de vento, mas os personagens terão que ser capazes de recitar a magia *Cegueira*. A fumaça

por si não é mágica, não sofrendo efeito algum com uma tentativa de *Dissipar Magia*.)

O perfume do sono é um gás cheiroso, de coloração acinzentada, que se dissipa rapidamente quando solto, afetando um globo de 3 metros de diâmetro na primeira rodada, expandindo-se para 6 na segunda, e se tornando inofensivo depois disso. Ele é arremessado no meio dos personagens, que devem passar em um teste de resistência a veneno com uma penalidade de -1 na primeira rodada e sem ajustes na segunda, ou ficarão sonolentos em 2-5 rodadas. O sono dura apenas 2d4 rodadas, mas não pode ser interrompido antes desse período. O atirador dos globos descobriu que ao se beber uma mistura particular de vinho, perfume barato e almíscar, qualquer um se torna imune aos efeitos do perfume do sono por 2-5 horas.

Sob a cobertura da fumaça, um ladrão apanha um dos itens mágicos dos personagens, ou outra coisa de valor (como uma varinha ou espada adornada com pedras preciosas), que já tenha aparecido anteriormente e corre em disparada. No lugar do item roubado, é deixada uma nota (num pergaminho com o selo de Piergeiron, roubado do palácio):

Vocês fizeram a gentileza de contribuir.  
Que o resto do seu dia seja agradável.  
— A Víbora Negra

O ladrão tentará escapar (pelas portas dos fundos, atravessando telhados e descendo nos esgotos), mas se for seguido por personagens alertas, será visto correndo para O Portal Bocejante. O ladrão é um humano baixo, magro, trajando vestes muito justas e flexíveis, além de botas de couro cinza-escuro e um capuz do mesmo material.

O Mestre pode fazer com que a Víbora Negra retorne para furtar os personagens, caso ela consiga iludi-los completamente.

De qualquer modo, o ladrão deve escapar de luta ou captura, correr pelo bar do Portal e saltar impetuosamente pelo Poço de Entrada de Undermountain (descrito no capítulo História Conhecida e no começo do Nível Um: Aposentos Principais, ambos no *Guia de Campanha para Undermountain*). Uma *Queda Suave* irá evidentemente manter a Víbora Negra isenta de ferimentos — o ousado ladrão chegará ao chão e correrá para as profundezas de Undermountain.

Se o furto ocorrer em Undermountain, siga com os eventos a partir deste ponto. O ladrão leva os personagens a monstros e áreas inexploradas das masmorras.

O Mestre deverá escolher um caminho que leve ao Nível Dois, mas que seja relativamente seguro para um humano solitário e fugitivo, que conheça detalhadamente os perigos de Undermountain. A Víbora Negra deverá escapar de todas as tentativas de captura (se eles utilizarem magias de captura, faça com que monstros errantes apareçam em seu caminho), mas nunca se distanciará muito de modo a impossibilitar a perseguição.

A Víbora alcança o Aposento 48 (totalmente descrito em Aposentos Principais do Nível 2, no Guia), escondendo-se em um buraco ali existente (área 48F). Se os personagens encontrarem a Víbora Negra lá, descobrirão que sua presa é uma mulher que, exceto por uma áspera cicatriz — que desce do lado esquerdo de seu queixo, passando pelo mesmo lado da garganta e terminando em seu ombro —, é muito bonita.

Ela tem curtos cabelos negros, um temperamento intempestivo e uma voz rouca e profunda (que parece não conseguir rosar seis palavras sem soltar uma apimentada praga de marinheiro). Seu verdadeiro nome é Alauneth Orrane, criada em Amphail.

A Víbora (*Cruel hf L7*) tem CA 4 (corselete de couro mais Destreza), 39 pontos de vida, Destreza 18 e Carisma 16. Ela usa um anel de livre movimento, um anel de refletir magias e um amuleto da pedra verde. No seu cinto está pendurada uma corda de enlaçamento, uma caixa protegendo outro globo de perfume do sono (que a deixará imune por mais 4 horas) e três poções de cura.

Em sua bolsa ela carrega uma peça de cobre com uma borda afiada coberta por uma proteção de metal (que usa para cortar cordas que a estejam prendendo), e seu anel de queda suave, substituído pelo anel de refletir magias.

A Víbora empunha uma reluzente espada longa: uma lâmina da magia (veja capítulo Itens Mágicos, no *Guia de Campanha para Undermountain*) que a protege contra *Dardos Místicos*.

Ela usará esses itens quando lutar contra os personagens, deixando-os indefesos para as magias de Nester ou para seus outros guardiões (ou outros monstros das masmorras que ela conhecer). Se capturada, irá implorar por sua vida, prometendo aos personagens um grande tesouro (fictício) que ela escondeu no Palácio Piergeiron (se permitirem que ela entre no palácio para buscá-lo, ela roubará uma parte desse tesouro, ou se esconderá para escapar). Também poderá se oferecer como tutora, esgrimista, ou até mesmo companheira de aventuras.

## A Dama de Ferro de Gathgaer

Este cenário apresenta um caminho para Undermountain e qualquer sala vazia nessas masmorras pode ser usada para esse fim.

Terreno: (Início) Undermountain ou Waterdeep

Níveis do Grupo: 48 (média de oito personagens do 6º nível)

### Prelúdios

- Em Waterdeep, os personagens vêem uma carruagem fechada parar em frente a uma casa no Distrito das Docas. Seu condutor olha furtivamente ao seu redor antes de abri-la. Os ocupantes parecem mortos ou inconscientes, enquanto ele os carrega — seus membros balançam pesadamente — para dentro da casa. Se os personagens não fizerem nada, verão a carruagem repetidas vezes nas ruas, sempre se dirigindo para a casa com a mesma carga estranha.

- Alternativamente, em Undermountain, os personagens encontram uma sala contendo um sarcófago aberto, alguns barris e caixas, oito argolas fixadas à parede e algumas mãos de esqueletos se movendo (garras rastejantes). Esta área será descrita totalmente mais adiante.

### Um Encontro Desafortunado

A aventura tem início quando os personagens encontram Gathgaer — em sua casa ou nas masmorras (ele se levanta do sarcófago, mesmo que os personagens tenham encontrado o ataúde vazio momentos antes!).

Em Waterdeep, Gathgaer desaparece com os corpos numa casa de dois andares caindo aos pedaços. Dentro (veja o Mapa das Salas de Gathgaer, no capítulo Mapas e Tabelas de Undermountain) há uma sala de estar empoeirada. Ela tem uma lareira de canto, uma planta desidratada e um conjunto de quatro cadeiras e uma mesa.

Na mesa está uma plaqueta: "Gathgaer Milomynt, Medicamentos e Tratamentos". Sentado atrás da mesa está o condutor da carruagem, observando os personagens atentamente com uma expressão desconfiada.

Este é Gathgaer, um homem de nariz adunco e aparência alerta. Ele se passa por herborista, curandeiro e importador de ingredientes para fins medicinais — incluindo cosméticos e bálsamo.

Na realidade, ele é um sacerdote de tendência *egoísta* (Testemunha Negra) de Shar. Usa um anel de proteção +2, um anel do livre movimento e um pino de prata reluzente do tamanho de uma moeda, moldado à forma de um olho humano aberto (um olho piscante, detalhado no capítulo Itens Mágicos do livro *Guia de Campanha para Undermountain*; a palavra de comando gravada atrás dele é "Gulruu").

Armado com uma maça (1d6 +1), Gathgaer possui as seguintes magias: *Comando*, *Curar Ferimentos Leves* (x4); *Enfeitiçar Pessoas ou Mamíferos*, *Lâmina Flamejante*, *Imobilizar Pessoas* (x2), *Distanciamento*; *Dissipar Magia*, *Pirotecnia* e *Chicote de Shar* (veja o capítulo Magias no *Guia de Campanha*).

Escondida sob a fivela de seu cinto está uma agulha de aço coberta com um líquido pegajoso que, em contato com a pele, força um teste de resistência a veneno para evitar um sono profundo (age em 1-2 rodadas, dura 3d4 turnos). Se a agulha espetar a pele, tirando sangue, o teste é feito com uma penalidade de -3 e o sono arrebata a vítima em 1 rodada. O pequeno estoque desse veneno que Gathgaer possui está escondido atrás de uma pedra solta da chaminé da lareira na outra sala; ele não é imune ao veneno. Gathgaer usou essa substância em todos os ocupantes da carruagem — nenhum sinal deles é encontrado, a não ser que os personagens tenham interrompido Gathgaer enquanto ele os carregava para dentro.

Gathgaer perguntará friamente aos personagens se pode ajudá-los. Se tentarem passar pela única porta visível da sala de estar, ou se parecerem hostis, ele acionará um pedal embaixo da mesa, abrindo a porta secreta que oculta o canil — soltando dois cães de guerra. Esses animais famintos e odiosos são fanaticamente leais a Gathgaer e não podem ser forçados a atacá-lo.

**Cães de guerra (2):** Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 12; DV 2 +2; pv 18, 16; TAC0 19; AT 1; D 2-8 (mordida); TM M; MO 10; XP 65 cada.

**Gathgaer Milomynt hm S6 (Shar):** CA 6; pv 37; AT 1; TAC0 18; D 1d6 +2; AE Magias: 5/5/3, veneno; For. 17; Des. 16; Sab. 18; Tend. *Egoísta*.

Gathgaer é um traficante de escravos, que seqüestra cidadãos sem influência ou de pouca importância em Waterdeep e transporta-os a uma cela de contenção em Undermountain. Bandos bem-armados de doze orcs, meio-orcs ou homens, mandados por Hlethvagi (veja PdMs Importantes de Waterdeep, no *Guia de*

*Campanha*) e outros, vêm do Porto do Crânios para buscá-los.

A porta da sala de estar abre-se para um aposento nos fundos; a lareira de tijolo construída nesta sala usa a mesma chaminé de pedra que a lareira da sala de estar. Uma escada de madeira plana leva ao segundo andar e a uma porta que dá para um banheiro.

A sala dos fundos abriga uma grande mesa e um armário cheio de garrafas e frascos estranhos (soníferos e poções mágicas podem estar entre eles) e algumas caixas (com fatias de queijo, pães e garrafas de xerez — vinho). Gathgaer é um homem de gostos simples.

Junto a uma parede existe uma grande prateleira, onde estão penduradas salsichas e roupas. Escondida atrás dela há uma dama de ferro aberta: um caixão de metal em pé, com uma porta cheia de enormes estacas afiadas!

Esse é um item mágico: os pregos são ilusórios. Se qualquer coisa for empurrada para dentro da dama de ferro e a porta for fechada, o que estiver dentro dela será *Teleportado* para o sarcófago em Undermountain. Este é o transporte de escravos de Gathgaer.

A escada leva às salas não descritas do segundo andar, onde Gathgaer vive. O quarto apresenta uma insegura cama com quatro colunas a ponto de desabar. Uma de suas colunas é oca, e abriga dinheiro para despesas: 12 pc, 14 pp e 9 po.

Seu tesouro principal está num saco, pendurado por uma corda na velha e abandonada chaminé da lareira da sala dos fundos. A lareira do quarto está acesa, com um fogo desordenado. Gathgaer levanta as pedras quentes para pegar a corda. O saco contém 425 po e 16 barras de prata para negócios (cada uma valendo 25 po).

O aposento, em Undermountain, é decorado com oito argolas fixadas às paredes e muitas cordas (Gathgaer amarra bem os futuros escravos, depois de privá-los de seus tesouros, e prende seus pescoços nas argolas).

Quando os corpos chegam, doze garras rastejantes tiram-nos do sarcófago em 2 rodadas. Elas não atacarão Gathgaer, que as controla. Para se teleportar do sarcófago de volta para a dama de ferro, Gathgaer profere uma palavra de comando secreta (Ondreth) que somente ele sabe.

**Garras rastejantes (12):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 9 (salto: 4,5m); DV 1/2; pv 4 (cada uma); TAC0 20; AT 1; D 1-4 (contra inimigos de armadura) ou 1-6 (contra inimigos sem armadura); AE Especial; DE Especial; TM D; MO 20; XP 35 cada.

## O Deus das Profundezas Secas

Terreno: (Início) Undermountain

Níveis do Grupo: 72 (média de oito personagens do 9º nível)

### Prelúdio

Em Waterdeep, ou Porto dos Crânios, os personagens são abordados por um homem charmoso, usando bigode, vestindo um robe púrpura-escuro decorado com um desenho de grandes anéis prateados, sobrepostos sob uma faixa negra.

“Eu estou precisando de espadachins e magos competentes para proteger meus trabalhadores. É um serviço perigoso. Nós estamos trabalhando numa área subterrânea, infestada de feras estranhas. Vocês estão prontos para o serviço?”

O homem brinca com alguma coisa em suas mãos. Vocês vêem um brilho dourado e, então, ele segura uma peça de ouro. “É claro”, ele completa suavemente, “que pagarei trinta destas por dia para cada um de vocês enquanto estiverem lá embaixo, sem truques ou engodos. O que me dizem?”

Ele joga a moeda para o alto e, quando a apanha de volta, vocês vêem alguma coisa reluzindo no seu punho e antebraço — escamas sobrepostas...

### Um Trabalho Sixo

Este homem é Thalandar (chamado por alguns de “O Louco”), o carismático, e aparentemente sincero, sacerdote de Ibrandul. Ele não está presente — e, na verdade, os personagens nunca o encontrarão pessoalmente, a não ser que vasculhem a cidade inteira (levando-os a quaisquer outras aventuras que o Mestre desejar). Os personagens estão lidando com uma imagem projetada.

Thalandar é um antigo mago (que mantém sua habilidade de recitar magias) e sacerdote de nível alto. Suas estatísticas exatas são deixadas a critério do Mestre, para que Thalandar possa melhor desafiar os personagens, mas é sugerido que ele esteja pelo menos no 13º nível em cada classe. Suas escamas são parte de um ritual de iniciação aos níveis altos do sacerdócio de Ibrandul; elas fornecem a

Thalandar uma base 5 (em vez de 10) na CA. Thalandar é um homem *inconstante*, e não se sente obrigado a manter nenhum tipo de barganha com “criaturas estúpidas” como aventureiros.

Se os personagens concordarem em executar a tarefa (definida como expulsar qualquer monstro que venha importunar os trabalhadores de Ibrandul enquanto eles escavam para expandir o templo — um processo que se espera concluir em no mínimo onze dias e no máximo em dezesseis), eles receberão pelos primeiros dez dias de trabalho (300 po cada), mais três poções de cura: “O Presente de Ibrandul”. Cada uma dessas poções cura os 2d4 + 2 pontos de vida usuais, mas ao beber uma delas terão como efeito colateral o surgimento de escamas na pele, que passará a ter uma coloração acinzentada, resultando na perda de 1d3 pontos de Carisma. Essas escamas (e a perda de Carisma) desaparecem em vinte dias menos um dia por ponto de Constituição do personagem.

Este é o único pagamento que os personagens receberão de Thalandar. Eles simplesmente não ouvirão mais sobre o sacerdote e terão de encontrá-lo (e derrotá-lo em batalha) se quiserem receber qualquer pagamento pendente dos serviços prestados. Ele nunca visitará o Templo das Profundezas.

Ibrandul, sobre o qual os personagens nunca ouviram falar, é o Deus das Profundezas Secas (às vezes chamado de “Deus Covarde” pelos infieis), um deus das cavernas e de Underdark, adorado em Calimshan e outras áreas do Sul Brilhante. Ibrandul zela pelos humanos que precisam se aventurar em áreas subterrâneas hostis, ajudando e guiando aqueles que o servem, quando estão necessitados.

Esse pequeno culto de predominância *inconstante* está se expandindo. Thalandar, famoso em Tashluta por seus fervorosos sermões — “Quem irá guiá-los na escuridão?” —, está tentando estabelecer a crença em Ibrandul como uma seita poderosa e respeitada em Waterdeep. Os personagens começarão a ouvir sua mensagem para converter novos fieis, de boca em boca, nas tavernas da cidade: “Ibrandul guia vocês, nos caminhos escuros, afasta alguns habitantes da escuridão que lhes poderia causar mal e, de tempos em tempos, revela grandes tesouros àqueles que se aventuram nas profundezas.” Numa rotina prática e diária, Thalandar oferece a proteção de seu deus a quem precisa se esconder (da

justiça, de inimigos — ou de alguma praga, de clima tempestuoso, ou de ataques na cidade), providenciando para ele um templo subterrâneo seguro e bem guardado — em troca de um pagamento regular pelo favor do deus e de um espaço no templo: abrigo, cama e comida.

Essa mensagem é tão popular que os subsacerdotes de Thalandar, operando na frente de armazéns no Distrito do Comércio e Distrito do Sul, coletam muito ouro, fazendo com que Thalandar seja obrigado a ampliar sua fortaleza subterrânea (motivo da contratação dos personagens).

Thalandar tem uma área em Undermountain muito bem guardada (em qualquer lugar que o Mestre desejar, possivelmente no Nível Três) e montou um portal, em forma de arco de dois sentidos, ligando o Templo das Profundezas a seu prédio principal, no Distrito do Comércio.

Infelizmente, drows, orcs e bugbears estão em atividade naquela área e vêem o Templo das Profundezas como um lugar para ser saqueado constantemente. Hlethvagi suspeita que Thalandar controla algum tipo de portal e está mandando seus orcs para tomar esse controle.

Os guardiões (tanto do Templo da Superfície quanto do Templo das Profundezas) e os trabalhadores de Thalandar (que os personagens foram contratados para proteger) no Templo das Profundezas são espreitadores da escuridão, ou Ibrandlin.

Esses monstros (ver Fichas de Monstros neste conjunto) lembram lagartos de fogo com caudas longas e espessas. Seus corpos repletos de escamas e manchados de vermelho chegam a 12 metros de comprimento. Se qualquer personagem tocar um espreitador (mesmo um tapinha leve de gozação), todos os Ibrandlin considerarão aquele personagem um inimigo, e o atacam.

Para tornar a tarefa de guarda dos personagens mais divertida, peltasts e serpentes voadoras infestam a área do Santuário. A escavação irá atrair muitos outros monstros, incluindo quase vinte amaldiçoados (os monstros citados são encontrados no capítulo Guia dos Monstros neste livro). Os amaldiçoados são inimigos e antigos empregados de Thalandar, que os criou a partir de humanos. Eles atacam os personagens, pois os vêem como “servos de Thalandar”. Nenhum deles saberá dizer onde Thalandar está, nem qualquer coisa útil a respeito dele.



Este capítulo contém algumas idéias para mais aventuras envolvendo Undermountain, sendo os pontos específicos de cada uma determinados pelo Mestre, enquanto as idéias são usadas no jogo.

## Abaixo Selvetarm

Após algum tipo de confusão em que os personagens estejam envolvidos (uma briga em taverna, na rua, ou até mesmo falsas acusações de roubo), eles são presos em Waterdeep.

Quando os personagens forem levados à presença do Robe Negro (juiz), um oficial de alto posto de Piergeiron estará com eles, e calmamente lhes oferecerá um acordo: 500 po para cada um (quando retornarem) e todas as despesas pagas (agora) se concordarem em entrar em Undermountain e destruir um certo templo dedicado a algum tipo de deus-aranha, talvez chamado Selvetarm. Dizem que ele está no primeiro nível das masmorras, local que anda servindo como ponto de encontro para “todo tipo de seres indesejáveis”.

O oficial salienta que o ataque dos personagens deve parecer uma simples pilhagem de aventureiros e não um avanço organizado e executado por enviados do governo de Waterdeep. Caso contrário, certos seres malignos ligados ao templo fugirão, ao invés de ficarem perturbados a ponto de levar os agentes dos Lordes (personagens) até seus contatos, aliados e empregados.

Acredita-se que o santuário esteja localizado próximo à entrada do poço do Portal Bocejante e que abriga “uma imensa estátua de uma aranha”.

Se os personagens aceitarem o acordo, eles ganharão uma poção de cura cada um (mais a prometida recompensa, depois). Se recusarem, serão considerados culpados. Sua sentença: serem jogados nas masmorras de Undermountain para defenderem suas vidas, tendo sido ordenado aos guardas do Portal que não os puxem para a superfície (Durnan fará vista grossa a essas ordens caso os personagens cheguem à base do poço feridos, mas irá ignorá-los se acamparem no fundo do poço e não explorarem suas profundezas).

## O Nobre Resgate de Flaern

Os personagens são contratados por um certo Dhaeramus, da nobre família Cragmere de

Waterdeep, para localizar e resgatar seu filho, ileso.

Dhaeramus é o filho adulto de Japhyl “O Falcão”. Seu filho, Flaern — que é muito rebelde — será o chefe da família algum dia, se sobreviver, e precisa ser retirado de Undermountain, onde está vivendo com sua amada, Ashaere (uma plebéia dançarina de taverna, de sangue thayano). Dhaeramus proíbe tal relacionamento. Flaern acha que seu novo lar os manterá juntos, longe da influência dos Cragmere.

Infelizmente, para seus planos, criaturas ou arcanos transmorfos substituíram Ashaere e dois dos três guarda-costas contratados por Flaern (se o Mestre optar, eles ainda podem estar vivos, trancafiados em alguma sala nas masmorras). Quando os personagens encontrarem Flaern, esses inimigos misteriosos tentarão matar ou substituir vários personagens durante a luta.

Aos aventureiros será entregue um cristal da imagem de Flaern para que possam identificá-lo. O objeto é uma bola de cristal especialmente encantada (muito comum entre os ricos em Waterdeep) que pode evocar, quando segura e comandada, a imagem exata da pessoa que estava presente quando o objeto foi encantado.

Flaern é um guerreiro charmoso do 3º nível, de tendência *inconstante*, equipado com um anel de regeneração, um amuleto da pedra verde e uma espada mágica personalizada, à escolha do Mestre. Ele não está ciente da presença dos transmorfos e não quer retornar para seu pai. Os personagens terão que capturá-lo ou subjugá-lo em combate sem ferilo — mas Flaern, enfurecido e precipitado, não tomará cuidado para poupar os personagens.

Dhaeramus terá uma péssima impressão dos personagens que ferirem Flaern, ou roubarem dele seus itens mágicos — ele sabe quais itens seu filho pegou e exigirá o retorno de qualquer um que esteja faltando. Em todo caso, ele manterá os personagens sob vigia.

Se a espada personalizada de Flaern for vista na mão de um personagem, Dhaeramus irá prendê-lo por roubo e levá-lo à presença de um Robe Negro. O crime é roubo, sob a Quarta Acusação, punido com um mês de trabalhos forçados e uma fiança de até 500 po mais o valor do item.

## Posteridade para o Póstumo

Um sábio ou arcano (talvez um antigo tutor dos personagens — é o que os aventureiros esperam) contrata os personagens para copiar certas inscrições que devem estar em Undermountain, e determina, para acompanhá-los, seu lastimoso aprendiz (ou servo) “cão de guarda”.

Esse idiota covarde e chorão se preocupa constantemente com perigos e parece estar com tanto medo dos personagens guarda-costas quanto dos monstros. Ele vacila e cambaleia a todo instante, observando tudo atentamente e franzindo o rosto a cada visão ou cheiro estranho.

Um doppleganger logo substituirá esse escriba, mas não atacará os personagens. Pelo contrário, tentará deixar as masmorras sob a proteção do grupo. Se ele obtiver sucesso, os personagens ouvirão mais tarde que o escriba se mostrou um doppleganger, e “cuidou” do arcano, apesar de sua maneira desordenada. Os aventureiros que escoltaram o escriba devem ser estúpidos, malignos, ou serem, eles mesmos, dopplegangers!

## Os Pesquisadores das Profundezas de Waterdeep

Os jovens e entediados filhos das nobres famílias de Waterdeep encontraram uma nova diversão, uma vez que a Guarda da Cidade vinha reclamando cada vez mais de suas “caçadas noturnas”: roubos, vandalismos, brincadeiras noite adentro. Eles agora começaram a “pesquisar” Undermountain. Os garotos devem entrar pelo Portal Bocejante, retornando das profundezas com algum relato de algo perigoso e arriscado que fizeram, e com pelo menos um símbolo ou troféu de sua aventura. Sempre levam uma “taxa de saída” para serem puxados por uma corda de volta ao Portal, quando descem pela primeira vez rumo às masmorras. Os membros desse bando começaram a beber regularmente no Portal, de maneira que uma mesa repleta de jovens sempre espera pelos Pesquisadores, que voltam com muitas histórias para contar.



Os Pesquisadores atualmente em atividade incluem Bleys Crommor, Dundald Gost, Myrnd Gundwynd, Horth Hunabar, Jandar Ilzimmer, Morgunn Lathkule e Shauban-Zulpair. Se encontrados nas profundezas, eles poderão resgatar personagens aprisionados, atacá-los (vendo-os como outro perigo nas hostis masmorras), ou tentar pregar peças neles por diversão e para ganhar fama entre seus colegas. Após introduzir esses jovens arrogantes como incômodos, gozadores e atentos ouvintes que são encontrados constantemente no bar do Portal, o Mestre pode começar a aventura.

Um dos Pesquisadores desapareceu em Undermountain — e os outros estão procurando por ele, esperando trazê-lo de volta são e salvo antes que seus pais descubram o ocorrido. Pesquisadores desesperados podem pedir aos personagens que os ajudem a encontrá-lo (a identidade do Pesquisador desaparecido e seu verdadeiro destino são deixados à escolha do Mestre).

Itens e forças sugeridos para os Pesquisadores são os seguintes:

**Bleys (Honrado G3):** broche de proteção, es-

pada longa +1, +2 contra criaturas encantadas e recitadores de magia.

**Dundald (Honrado G3):** For. 17; montante +2, 2 azagaias do Relâmpago, poção de cura.

**Myrnd (Inconstante G2 — kit de Bárbaro):** botas de caminhar e pular, amuleto de Quaal; Chicote.

**Horth (Cruel G2):** braceletes de defesa CA 6, espada curta de rapidez (+ 2).

**Jandar (Honrado G2):** espada larga +1, poção de cura extra.

**Morgunn (Inconstante G3):** espada longa +2, anel de eletricidade.

**Shauban (Cruel L2):** luvas de apanhar projéteis, carrilhão de abertura, poção de cura, poção de velocidade.

## Não Há Tumba como o Próprio Lar

Personagens explorando Undermountain acham um tesouro — talvez um item ou arma mágica — que antigamente pertencera a outro grupo de aventureiros que encontraram a morte nas masmorras. Os antigos donos do tesouro

agora vagueiam pelas masmorras como mortos-vivos: esqueletos, zumbis, aparições e vultos, liderados por um espectro ou outro morto-vivo superior. Ajuste a Força do grupo “morto” para melhor desafiar os personagens; o líder deveria estar acima do *poder da fé* de qualquer sacerdote. Esses horríveis inimigos empunham os itens mágicos que ainda possuem.

Atraídos pela perturbação de seus pertences, esses mortos-vivos irão caçar os personagens, atormentando-os com ataques e retiradas rápidas, tentando levá-los a armadilhas e lares de monstros. Suas atividades freqüentemente forçam a realização de testes de monstros atraídos e continuarão a atacar, cada vez que os personagens entrarem em Undermountain, até que todos os mortos-vivos estejam destruídos.

Muitas guildas e sociedades secretas de Waterdeep têm grande familiaridade com setores do sistema de esgotos — e suas poucas conexões, não reveladas neste capítulo, com Undermountain. Em vida, esses aventureiros conheciam duas delas — e as utilizarão para atacar os personagens, roubar seus tesouros e perturbar seu repouso fora das masmorras.



Este capítulo sintetiza monstros que já foram ou serão completamente detalhados em outros produtos AD&D™ da Editora Abril Jovem. Não apresenta fichas completas, mas traz informações suficientes para que os Mestres possam executar seus encontros (ou aprender o bastante sobre determinado monstro para pensar numa substituição adequada).

Neste capítulo também se encontram observações sobre monstros de Undermountain que são meras variações de monstros-padrão — como a aranha voadora, que não passa de uma “aranha grande” com asas.

A lista não está em ordem alfabética.

## Guardiões de Bane

Esses esqueletos animados se tornaram populares entre sacerdotes de todas as seitas malignas. Quase todos se parecem com simples esqueletos, mas possuem pequeninos pontos de luz vermelha em suas órbitas oculares.

Eles não são afetados pelo *poder da fé* de qualquer religião, e podem *Piscar* (como a magia arcana) uma vez por turno. Esse efeito dura até 4 rodadas e precisa ser contínuo (não pode ser interrompido e depois recomeçado; uma vez terminado, deve-se passar um turno inteiro até que o guardião possa *Piscar* novamente).

Um guardião de Bane também pode disparar *Dardos Místicos* a cada 3 rodadas como um ataque extra. Dois *Dardos* (2-5 pontos de dano cada) são liberados das pontas de seus dedos esqueléticos (ou do que restou de uma extremidade), e podem ser direcionados a alvos diferentes a até 70 metros de distância.

**Guardião de Bane:** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7; MV 12; DV 4 +4; TAC0 15; AT 1 + especial; D 1-6 ou por arma; AE *Dardos Místicos*; DE *Piscar*; TM M; MO 12; XP 975.

## Beholder Tirano

Esses raros beholders mortos-vivos estão incrivelmente intactos, mas geralmente apresentam certos efeitos de putrefação. Eles podem estar apodrecendo visivelmente ou embolorados, enrugados e até mesmo com cavidades que mostrem seus esqueletos esféricos. Existe a possibilidade de que tenham perdido alguns de seus olhos menores. Todas as feridas expostas, e os olhos que sobraram, são cobertos por uma fina membrana leitosa. Os

tiranos movem-se mais devagar que beholders vivos.

Essas criaturas têm condição de usar todos os poderes de seus olhos restantes com o mesmo efeito. Se não estiverem sendo controladas mentalmente por um beholder vivo, permanecem inertes até que as instruções de seus mestres sejam cumpridas. Se nenhuma instrução específica tiver sido dada a um tirano recém-criado, ele atacará qualquer coisa viva que avistar.

Os olhos menores, cérebro e poderes de levitação de um beholder morto-vivo ainda funcionam, embora apodrecidos, desintegrando-se quando a criatura é destruída.

Os poderes de *Enfeitiçar*, dos olhos do beholder, são perdidos na morte-vida. Tornaram-se inúteis (60% de chance) ou produzem efeitos de *Imobilizar Monstros* menos potentes (40%). Um ser que falhar num teste de *resistência* permanece imobilizado enquanto o olho estiver fixamente voltado para ele. Se o olho for extirpado ou voltado para outro ser, a imobilização dura mais 1-3 rodadas.

**Beholder Tirano:** Tend. *Vil*; CA 0 (corpo), 2 (olhos menores), 7 (olho); MV Vn 3 (C); DV 45; pv 75; TAC0 11, 9, 7 ou 5; AT 1; D 2-8; AE Especial; DE Especial; TM M; MO 18; XP 13 000.

## Serpente Negra

Essa serpente de aspecto perigoso é inofensiva para a maioria dos humanos. Ela pode morder, causando 1 ponto de dano, se lhe for oferecida carne nua e inerte, mas, por outro lado, prefere evitar qualquer coisa maior do que um rato.

Serpentes negras, que geralmente crescem até 2 metros, gostam de espaçosas tocas de pedra, sendo constantemente encontradas em tumbas, ruínas e porões. Elas não se importam em compartilhar esse espaço com outras criaturas — embora sua aparência e sua presença lhes tenham conferido uma temível reputação entre o povo dos Reinos.

**Serpente Negra:** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 9; DV 1/2; TAC0 20; AT 1; D 1; TM P-M; MO 4; XP 7.

## Morcego de Ossos

Morcegos de ossos são mortos-vivos que servem como guardiões para poderosos mortos-vivos, sacerdotes e arcanos malignos.

Eles parecem esqueletos de morcegos, com órbitas oculares vazias e negras e atacam com um silêncio sinistro. Alguns, conhecidos como morcegos de batalha, possuem estranhas saliências ósseas.

A mordida macabra de um morcego de ossos paralisa todos os seres, exceto elfos, por 3-8 (1d6 + 2) rodadas. Sucesso num teste de *resistência* dá ao indivíduo imunidade à paralisia de um determinado morcego de ossos.

Tais criaturas são afetadas pelo *poder da fé* como se fossem carniçais mas, por outro lado, atacam sem medo, retirando-se somente quando estão com 3 pontos de vida, ou lutam até sua destruição, se assim for ordenado por seu criador ou mestre morto-vivo. Possuem infravisão de 36 metros de alcance, podem ver criaturas e objetos invisíveis dentro de 18 metros, nunca dormem, e nunca são surpreendidas.

Como os esqueletos, os morcegos de ossos sofrem apenas metade do dano causado por armas de corte ou perfuração. Água benta não causa efeito algum nessas criaturas.

Morcegos de ossos são imunes a magias como *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e *Proteção ao Mal*, e podem ser mentalmente controlados ou influenciados somente por seus criadores, ou por mortos-vivos poderosos que disponham das magias corretas e de muito tempo.

Sem precisar de comida ou água, morcegos de ossos são geralmente trancados em gabinetes, caixões, ou baús, servindo como guardiões, erguendo-se para atacar ladrões e outros seres não autorizados que abram e adentrem seu posto. Eles são bastante numerosos em Porto dos Crânios.

A não ser que percam suas garras, morcegos de ossos podem carregar qualquer objeto que pese até 1,5 quilo com firmeza; eles constantemente trazem chaves, varinhas e coisas do tipo para seus mestres. Essas criaturas não podem acionar poderes de itens mágicos, embora algumas vezes tenham amuletos e outros itens de proteção amarrados a eles para fortalecê-los como guardiões.

Mesmo não comendo nada, morcegos de ossos se deliciam em matar e, se descontrolados, realizarão de tempos em tempos “vôos assassinos”, lutando com todas as criaturas do seu tamanho ou menores, até que tenham matado pelo menos duas delas. Morcegos de ossos jamais lutarão contra outros morcegos de ossos.

A partir do momento em que um ser controla uma dessas criaturas, ninguém mais



poderá fazê-lo — mesmo se seu mestre estiver morto ou ausente.

Morcegos de ossos são geralmente criados por sacerdotes e arcanos malignos trabalhando juntos, em um processo já conhecido nos Reinos há muito tempo.

**Morcego de batalha:** São variações dos morcegos de ossos: outros ossos — geralmente garras, ferrões ou esporas — são enxertados nesses monstros para aumentar o dano. Eles são idênticos a morcegos de ossos, exceto pelo fato de que são afetados pelo *poder da fé* como se fossem vultos e têm 5 dados de vida, CA 8 e dois ou três ataques adicionais (geralmente com as garras (1-4 pontos de dano) ou com golpes de ferrão (2-5 pontos de dano), possivelmente cobertos de veneno pelo mestre da criatura). Eles voam com taxa de movimento de 15/rodada (Categoria D).

**Morcego de ossos:** Int. Baixa; Tend. *Egoísta*; CA 7; MV 3, Vn 18 (C); DV 4; TAC0 17; AT 1; D 2-8 (mordida: inflige apenas 1-3 em mortos-vivos) + paralisia; AE Paralisação; DE Especial; TM P; MO especial (considere 20); XP 975.

**Morcego de batalha:** Int. Baixa; Tend. *Egoísta*; CA 8; MV 3, Vn 15 (D); DV 5; TAC0 15; AT 3-4; D 2-8 (mordida: inflige apenas 1-3 em mortos-vivos) + paralisia, 1-4/1-4 (garras), 2-5 (cauda) + veneno; AE Paralisação, especial; DE Especial; TM P; MO especial (considere 20); XP 975.

## Garra Rastejante

Essas criaturas são garras ou mãos sem corpos, animadas por arcanos para servirem como servas e guardiãs. Acredita-se que os rituais de criação de garras rastejantes foram inventados pelo necromântico Nulathoe e se tornaram amplamente conhecidos.

Quando criados, esses monstros podem receber instruções simples (quinze palavras ou menos) ou são deixados sob a livre manipulação de seu criador. No último caso, o criador deve repousar no mínimo 1 rodada para cada 3 rodadas de concentração e deve permanecer dentro de 3 metros mais 1,5 por nível de experiência para manipular as garras. Garras não controladas continuam a executar o último comando que receberam.

Esse tipo de criatura pode pular até 5 metros. Em combate, é capaz de atacar oponentes com armadura, causando 1-4 pontos de dano ou estabelecer um aperto esmagador

contra adversários sem armadura, causando 1-6 pontos de dano.

Armas de corte causam apenas metade do dano normal contra uma garra, e armas mágicas não recebem nenhum bônus mágico de dano contra elas. Ataques baseados em frio deixam as garras tão frágeis que elas recebem 1 ponto de dano a mais por dado.

Garras rastejantes são imunes a magias do tipo *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar*, *Controlar Mortos-Vivos*, *Reviver Mortos* ou a morte por magia. Também não sofrem efeito algum se molhadas com água benta, e não são afetadas por nenhum tipo de *poder da fé*. A magia *Resurreição* deixa-as imóveis durante 1 turno por nível do recitador.

**Dedos Voadores:** Dedos voadores são um tipo especial de garra rastejante, criados por Halaster. Todos os encontrados em Undermountain servem a ele (e nunca estão muito longe de seu mestre). Dedos voadores são mãos decepadas de seres do Plano Primordial da Matéria, animadas por magia para servirem como monstros guardiões. Eles possuem olhos costurados em suas palmas, dando-lhes infravisão de 30 metros. Também podem sentir vibrações e diferenças térmicas mesmo se sua visão estiver comprometida, e localizam seus alvos baseados nesses sentidos quando seus criadores não os estão controlando.

Esses seres têm Inteligência baixa, suficiente para que possam procurar criaturas escondidas e contornar barreiras simples.

São criaturas que voam e se movem com velocidade e capazes de pular até 5 metros para atingir seus alvos.

O olho encantado presente nos dedos voadores possibilita a esses seres um ataque mais preciso (TAC0 16). O olho pode ser acertado separadamente em combate (CA 1, 4 pv) e seus pontos de vida não são subtraídos do total da criatura.

Em combate, os dedos atingem oponentes que usam armadura, causando 1-4 pontos de dano ou estabelecem um aperto esmagador contra inimigos sem armadura, causando 1-6 pontos de dano.

Armas de corte causam metade do dano normal contra dedos voadores, armas mágicas não recebem bônus mágico de dano contra elas. Ataques frios deixam essas criaturas tão fracas que elas recebem 1 ponto de dano a mais por dado.

Dedos voadores são imunes a magias do tipo *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar*, *Controlar*

*Mortos-Vivos*, *Reviver Mortos* ou morte por magia. Também não sofrem efeito se molhados com água benta, e não são afetados por qualquer tipo de *poder da fé*. A magia *Resurreição* deixa essas criaturas imóveis por 1 turno por nível do recitador.

Sabe-se que outros arcanos desenvolveram, através dos tempos, suas próprias versões de garras voadoras. Aventureiros são avisados de que criaturas semelhantes a essas podem servir: liches, poderosos arcanos e outros seres que se envolvem com magia necromântica, em Faerun ou em qualquer outro lugar.

**Garra Rastejante:** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 9; DV 2; pv 4; TAC0 20; AT 1; D 1-4 (contra oponentes com armadura) ou 1-6 (contra oponentes sem armadura); AE Especial; DE Especial; TM D; MO 20; XP 35.

**Dedos Voadores:** Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 5; MV 9, Vn 15 (A); DV 1; TAC0 16 (19 se cegados); AT 1; D 1-4 (contra oponentes com armadura) ou 1-6 (contra oponentes sem armadura); AE Especial; DE Especial; TM D; MO 20; XP 120.

## Horror Mecânico de Prata

Essas criaturas são mecânicas, em forma de aranha, extremamente raras, e vêm de outro mundo. A única que se espera encontrar em Undermountain é uma cópia feita por Trobriand (um dos ex-aprendizes de Halaster).

O monstro é pequeno (1,2 metro de diâmetro, incluindo as patas), construído com prata fundida, tendo quatro patas, duas mandíbulas aracnídeas e mais duas pequenas patas dianteiras, uma terminando em um tubo e a outra em uma roda de lâminas. Essas sórdidas e incansáveis criaturas de metal parecem existir somente para destruir, explorar e escravizar outros seres vivos e não vivos. Elas não possuem tesouro.

A pata em forma de tubo do horror mecânico é um lançador de dardos, que dispara um projétil serrilhado por rodada, que causa 1-3 pontos de dano (alcance 1/2/4).

Os aracnídeos mecânicos são imunes à eletricidade e magias que afetem as funções biológicas de um organismo vivo (como *Metamorfose* e *Causar Ferimentos Leves*). A magia *Despedaçar*, quando lançada no solitário "olho" de cristal de um horror, deixa-o cego





por 1 rodada por nível do recitador. Uma tentativa de *Dissipar Magia* paralisa a criatura pelo mesmo período.

**Horror Mecânico — Horror de Prata:** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 2; MV 9; DV 3; TACO 17; AT 1; D 1-6; AE Lançador de dardos; DE Imunidade a certas magias; PM 20%; TM P; MO 20; XP 120.

## Os Amaldiçoados

Os amaldiçoados são infelizes humanos (98%) ou humanóides (2%), aprisionados sob uma maldição que não os deixará morrer, e criados por arcanos malignos.

Preferem usar armaduras, mantos e botas de couro. Suas roupas são sempre negras e a pele, muito pálida. Os olhos, que brilham sombriamente, têm infravisão de 30 metros e preferem a escuridão. Geralmente freqüentam regiões subterrâneas. Quase não falam e nunca envelhecem. Raramente possuem tesouro, embora valorizem e cobicem tudo aquilo que desejavam em vida.

Essas criaturas não são controladas pelo seu criador e raramente o servem, a não ser para obter clemência e assim conseguirem morrer através da magia *Remover Maldições*. Geralmente os amaldiçoados atacam seu criador, na esperança de serem destruídos com ele. Em raras ocasiões, até cooperam com indivíduos voltados para essa finalidade.

No processo de transformação de um amaldiçoado, humanos perdem quaisquer habilidades mágicas ou psiônicas, seu olfato, e geralmente suas mentes (mesmo que não percam sua astúcia). Os amaldiçoados retêm sua inteligência original em apenas 11% dos casos. Há uma chance de 5% por turno (não cumulativa) de um amaldiçoado agir de maneira irracional — por exemplo, sair do meio de uma luta para dar cambalhotas, cantar, desenhá-lo com o dedo numa parede próxima, ou ficar parado olhando fixamente para alguma coisa.

Os amaldiçoados mantêm os bônus de habilidades e perícias não mágicas que possuíam em vida (por exemplo, habilidades de ladrão e perícias comuns). Eles se tornam instáveis e ficam imunes a magias relacionadas à mente, como *Enfeitiçar*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Imobilizar* e *Sono*. Também não são afetados por ataques baseados em frio e fogo, nem por ataques de dreno de energia.

Esses seres são vulneráveis a qualquer arma. Água benta não lhes causa mal algum. Têm

condição de manejar várias armas e irão capturar armas ainda melhores do que as suas, quando possível. Há uma chance de 15% de que cada amaldiçoado esteja infestado de vermes da podridão. Quando um deles estiver afligido dessa maneira, terá 1-6 pontos de vida a menos, embora suas habilidades de combate permaneçam inalteradas. Os vermes estarão procurando um hospede melhor.

Quando reduzidos a 0 pontos de vida, os amaldiçoados não são destruídos. Eles caem inconscientes, paralisados e permanecem assim até que fiquem totalmente recuperados, recobrando 1 ponto de vida/dia e regenerando membros e órgãos perdidos. Os amaldiçoados podem ser curados por magias de *Curar*.

Uma vez destruídos, tais monstros não podem ser ressuscitados ou animados como mortos-vivos. Seus corpos se desfazem rapidamente em cinzas, que podem ter algum valor para magos e alquimistas.

Muitos dos amaldiçoados são encontrados em Undermountain, especialmente em bandos errantes, que ficam à espreita nas cavernas do Nível Três, próximas ao Porto dos Crânios. Suspeita-se de que um dos ex-aprendizes de Halaster, ou outro arcano maligno em atividade na cidade de Waterdeep, tenha imposto esse tipo de punição para inimigos e rivais.

**Os Amaldiçoados:** CA 7 (10); MV 12; DV Como em vida; AT 1; D 1-4 ou por arma; TACO Como em vida; PM 85%; MO 10; Tend. *Inconstante*; XP 120 + (como em vida, mais 2 DV).

## Besta Sombria

A besta sombria, também conhecida como horror da morte ou horror da escuridão, é um animal normal (2 dados de vida ou menos) que foi transformado em fera sangüinária. O resultado lembra o cruzamento de um pterodáctilo e um wyvern em miniatura, tendo uma envergadura de 1,8 metro.

Uma besta sombria normalmente ataca com suas garras e dentes, mas ganha dois ataques adicionais com suas patas traseiras quando em vôo (1-4 de dano cada). Em terra, seu movimento é reduzido para 3 e seus ataques são feitos com penalidade de -4.

O horror da morte sofre uma penalidade de -1 quando em combate sob luz forte. Se exposta à luz do sol, a besta, viva ou morta, volta à sua forma original. Ela obedece comandos mentais de seu criador e nunca faz testes de moral, embora este controle possa

ser quebrado se o seu criador ordenar que ataca seu verdadeiro mestre, fazendo então com que o monstro realize um teste de resistência a magia.

**Besta Sombria:** Int. Semi; Tend. *Egoísta*; CA 4; MV 3, Vn 18 (C); DV 5 +5; TACO 15 (19 em terra); AT 1 ou 3; D 1-4/1-4/3-12; AE Garras rasteiras 1-4/1-4; DE Imunidade a controle mental; PM 25%; TM M; MO Especial; XP 975.

## Tubarão da Morte

Esses monstros, muito numerosos, conhecidos de ponta a ponta na Costa da Espada de Nelanther (Ilhas dos Piratas) até Uttersea. Criam-se espontaneamente, assim como certos mortos-vivos inferiores, quando há condições favoráveis. Outros se manifestam como criações deliberadas de liches marinhos ou seres malignos capazes de recitar magias e de manipular itens mágicos capturados, como os olhos das profundezas.

Tubarões da morte caracterizam um tipo especial de "zumbi monstro". Afetados pelo *poder da fé*, como se fossem aparições, imunes a magias como *Sono*, *Enfeitiçar* e *Imobilizar*. Também imunes a morte por magia, veneno e ataques baseados em frio, sofrem dano de água benta.

Tubarões da morte não se alimentam e nunca entram em fúria alimentícia, como tubarões vivos. Se estiverem enalhados ou em um convés, podem mover-se sinuosamente, tendo sua taxa de movimentação reduzida para 5. Eles não podem se sufocar fora da água — são conhecidos por saltarem até 6 metros ou mais, em docas ou navios, à noite, para apanhar marinheiros ou pescadores desprevenidos.

**Tubarão da Morte:** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV Nd 21; DV 6; TACO 15; AT 1; Dano 3-12; TM G; MO Especial (considere 20); XP 650.

## Verme de Esterco

Vermes de esterco são uma espécie de centopéia gigante adaptada a condições úmidas. Elas possuem imensas patas retráteis nas pontas das pernas.

Essas criaturas de cor parda a amarelada, e aspecto repugnante, passam suas vidas correndo entre montes de esterco e pântanos. Habitam fissuras nas paredes e buracos, lugares onde se abrigam de predadores maiores. Eles



correrão para atacar possíveis presas, de todos os tamanhos, especialmente se a vítima estiver impedida de se mover pelo local traiçoeiro (há areia movediça, onde os vermes andam sem dificuldades) ou por causa de outros inimigos.

Vermes de esterco têm imunidade a todos os venenos e doenças conhecidos, e são famosos por sobreviverem congelados sob o gelo durante os invernos, retornando à atividade quando a primavera chega. Encontram-se em grande número nas Colinas dos Ratos e às margens do rio subterrâneo Sargauth.

**Centopéia — Verme de Esterco:** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 15 (paredes), Nd 12 (em água, lama e sujeira); DV 1/4; TACO 20; AT 1; D 1 + veneno; AE Veneno (*teste de resistência* com bônus de +4, falha resulta em 2d6 horas de paralisia); TM D; MO 7; XP 35.

## Serpente de Esterco

Serpentes de esterco são simples serpentes d'água de cor marrom e aspecto repugnante. Elas são como as serpentes constritoras normais, diferindo destas apenas por viverem entre a água, o esterco e a podridão. Encontram-se em Undermountain, nas Colinas dos Ratos e em fossas e terras pantanosas por toda Faerun (especialmente no vasto Pântano de Chelimber).

Adepta de afogar presas muito maiores do que ela própria (como aventureiros), seu ataque constritor inflige dano automático após o primeiro golpe bem-sucedido, (um teste de abrir portas com penalidade de -1 permite à vítima escapar). Qualquer outra criatura atacando a serpente tem uma chance de 20% de atingir a vítima constringida em vez da serpente.

Alguns (10%) desses répteis podem regenerar 1 ponto de vida por turno, com partes decepadas do corpo se reunindo (XP 270; os outros dados são os mesmos).

Em clima frio, serpentes de esterco podem hibernar, exalando uma gosma protetora ao redor do corpo. Elas geralmente se enterram em fossas, montes de esterco e outras fontes similares de calor, emergindo quando perturbadas ou quando o tempo se torna mais ameno. Este hábito dá às serpentes de esterco uma temida reputação entre o povo.

**Serpente — Serpente de Esterco:** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 9; DV 3+2;

TACO 17; AT 2; D 1/1-3; AE Constrição; TM M; MO 8; XP 175.

## Os Caídos

Em casos extremamente raros, humanos afogados em lama mágica se tornam uma forma de mortos-vivos conhecida como caveiras da lama, esqueletos do pântano, ou — como em Undermountain e nos pântanos próximos à Batalha dos Ossos — os Caídos.

Com a aparência de esqueletos com ossos escuros, cobertos de lama, os Caídos são afetados pelo *poder da fé* como se fossem sombras. Eles atacam individualmente quando perturbados, mesmo se estiverem em grupo. Seres assim não reagem a eventos envolvendo outros da mesma espécie; são ativados individualmente e, dessa maneira, afetados pelo *poder da fé*.

Seu toque queima a carne e corrói metal. Se a criatura errar o ataque ao personagem por 4 ou menos toques, atinge alguma parte de sua armadura, ou uma arma de metal (se o personagem possuir alguma). O primeiro ataque dessa natureza marca e enfraquece o metal, o segundo e o terceiro cobrem-no de manchas de ferrugem e o quarto ataque desintegra o objeto.

Itens mágicos têm de passar por um *teste de resistência* a ácido contra cada ataque; se bem-sucedido, nenhum dano é sofrido. Se um item mágico possuir bônus, ele perde +1 ou propriedade benéfica no segundo ataque executado com sucesso e outro (se possuir) no terceiro ataque. A magia *Consertar* irá reparar os efeitos de um ataque e várias magias *Consertar* podem restaurar itens mágicos completamente.

Quando derrotados, os Caídos se desfazem em cinzas para sempre, não podendo ser reanimados ou usados para outros fins.

**Esqueleto — Os Caídos:** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 3+3; TACO 17; AT 1; D 2-12; AE Toque enferrujador; TM M; MO especial (considerar como 20); XP 420.

## Grell

Essa criatura lembra um gigantesco cérebro (com dois lóbulos) flutuante, com o bico semelhante ao de um papagaio. Ela apresenta dez tentáculos como os de um polvo, medindo 1,80 metro cada um.

Carnívoro, o grell ataca suas vítimas por cima, silenciosamente (penalidade de -3 em testes de surpresa das vítimas), combatendo com todos os dez tentáculos. Cada tentáculo que atingir o seu alvo, além do dano, permanece agarrado a ele; se dois ou mais segurarem uma vítima, o grell pode erguê-la (MV 6).

Para cada golpe bem-sucedido de um tentáculo, a vítima deve fazer um *teste de resistência* à paralisiação com bônus +4. Presas paralisadas nos tentáculos do grell são atingidas automaticamente (sem a necessidade de jogadas de ataque).

Uma vez que a presa esteja paralisada, o grell leva-a para o alto, fora de alcance, a fim de devorá-la; o bico só pode atacar criaturas que estejam paralisadas por seus tentáculos.

Grells lutam de maneira inteligente, usando os tentáculos contra vários oponentes, com atenção especial voltada para onde se originam ataques em potencial (especialmente fogo, projéteis e magias). Eles são imunes a ataques elétricos.

**Grell:** Int. Média; Tend. *Egoísta*; CA 4; MV Vn 12 (D); DV 5; TACO 15; AT 11; D 1-4 x 10 (tentáculos), 1-6 (bico); AE Paralisia (teste a +4); DE Imune à eletricidade; TM M; MO 14; XP 2 000.

## Horror Mascarado

Esses monstros sinistros parecem guerreiros equipados com armaduras (geralmente simples, embora qualquer uma possa ser usada). Eles são, na verdade, armaduras vazias, animadas, mantidas unidas e móveis graças a forças mágicas.

O processo de criação de um horror mascarado (conhecido apenas por sacerdotes de Bane, certos lichés e arcanos malignos) resulta em guardiões silenciosos, mas inteligentes e completamente malignos, dotados de um comportamento malévolo independente e dotado de raciocínio.

Horrores não comem nem dormem e estão sempre alertas, com uma inteligência alta, que se espalha por toda sua armadura. Eles não são criaturas mortas-vivas ou convocadas, não sendo afetadas pelo *poder da fé*.

Um horror mascarado pode continuar lutando sem sua cabeça, mas as partes decepadas não conseguem se mover. Horrores mantêm-se de pé por *Levitação*, e podem “andar” no ar mesmo sem o auxílio de pernas. Esse monstro não sofre dano por queda — mas qualquer carga viva que estiver carregando não

partilha de tal sorte. Horrores podem carregar até 100 quilos caminhando, mas apenas 50 quilos de matéria inanimada, se estiverem voando. Eles têm infravisão e podem ver criaturas e objetos invisíveis, ambos os poderes funcionando com alcance de 40 metros.

**Dardos Místicos** lançados contra tal criatura restauram pontos de vida perdidos. Se um horror estiver completamente curado, pontos de vida em excesso/**Dardos Místicos** são refletidos no recitador em forma de dano. Partes decepadas de um horror mascarado não podem se mover sozinhas e nem um horror mascarado parece ser capaz de localizá-las — mas elas irão se reunir, se colocadas no local correto por outra criatura. Um horror recupera pontos perdidos da mesma maneira que um humano vivo em repouso: restaurando suas energias de ligação e sua armadura amassada ou quebrada.

Um horror pode ser imune a três magias específicas, dependendo de seu criador (geralmente *Bola de Fogo*, *Esquentar Metal* e *Relâmpago*), e essas não serão alteradas após sua criação. Ao horror também podem ser dadas ordens imutáveis, que não aumentam a imunidade mágica nem os poderes do horror. Qualquer ambigüidade nas ordens coloca em risco a lealdade da criatura; a ordem deve ser formulada com tanto cuidado quanto um *Desejo*.

Tais seres não sentem dor. São os guardiões ideais, pois sua lealdade é totalmente isenta de ambição ou emoção. Se comandados através de *Telepatia*, podem se comunicar. Um grupo deles consegue ser organizado como uma ótima equipe de luta. Eles terão chance de interromper o combate se as ordens permitirem.

Horrores mascarados têm condições de usar quaisquer armas de um guerreiro e todos os itens mágicos que não necessitem de comando verbal ou contato com carne viva ou órgãos para funcionar (por exemplo, unguentos e poções não farão efeito em um horror). Eles não recitam magias, nem conseguem aprendê-las.

Criaturas assim são destemidas e, além de suas ordens, não podem ser controladas ou influenciadas mentalmente (são, também, imunes a ilusões). Qualquer contato mental com um horror permite a ele ler o que se passa na mente do oponente.

Horrores mascarados geralmente continuam como guardiões muito depois da morte de seus mestres. Alguns são conhecidos por terem se vingado de seus criadores, seguindo ordens que lhes foram dadas.

Em certos casos, as ordens que um horror recebe lhe dão autonomia na ausência de comandos, ou são simplesmente omissas no que diz respeito à sua liberdade. Se não forem especificamente ordenados para cessarem de existir após a morte de seus criadores, os horrores continuam ativos até serem destruídos. Alguns já foram encontrados como bandidos, ou até mesmo como aventureiros de vontade própria. Horrores nunca lutam contra outros horrores por vontade própria.

**Horrores de Batalha:** Têm aparência idêntica aos horrores mascarados, tipicamente possuindo os seguintes poderes adicionais: *Porta Dimensional* a até 60 metros, uma vez/dia; *Piscar* por até 1 turno, uma vez/dia (não podendo parar de *Piscar* e começar de novo, mesmo se o tempo não tiver sido usado completamente); lançar dois *Dardos Místicos* (2-5 pontos de dano) a cada 3 rodadas (alcance de 70 metros).

**Horror mascarado:** Int. Alta; Tend. Vil; CA da armadura (geralmente 2); MV 12, Vn 12 (A); DV 4 +1 pv/nível do criador; TAC0 12; AT 1 especial; D 1-4 (golpe) ou por arma; AE Especial (apenas horror de batalha); DE Imunidade a magias; PM 20%; TM M; MO 20; XP 2 000.

## Gancho

Esses bípedes onívoros, de mãos de gancho, dotados de bico e que têm exosqueletos manchados de cinza, são habitantes alertas do subterrâneo, e conhecem bem sua vizinhança. Seus ganchos impedem que eles carreguem e manuseiem diversas armas, ferramentas e outros itens, mas permitem que escalem com incrível habilidade. Em qualquer rodada que seus dois braços em forma de gancho atinjam o alvo, o seu bico automaticamente também o faz (e continuará a fazê-lo, a cada rodada, sem jogadas de ataque, até que um dos braços seja deslocado).

**Gancho:** Int. Baixa; Tend. Neutra; CA 3; MV 9 (o mesmo durante qualquer escalada); DV 5; TAC0 15; AT 3; D 1-8/1-8 (ganchos), 2-12 (bico); MO 12; XP 175.

## Víbora do Gelo

São espécies venenosas de serpentes que têm esse nome devido à sua habilidade de se manter em atividade sob temperaturas negativas,

ao contrário da maioria dos répteis. Víboras do gelo também podem tolerar o sol forte.

As víboras do gelo parecem estar cobertas de poeira. Têm uma cor roxa-acizentada e aparência bastante comum. De tempos em tempos, suas peles adquirem tonalidades variadas; não há um padrão único que sirva para identificar uma víbora do gelo. Entretanto, se uma serpente atacar em lugares cobertos de neve, ou em meio a uma nevasca, ela provavelmente será uma víbora do gelo.

**Serpente — Víbora do Gelo:** Int. Animal; Tend. Neutra; CA 6; MV 15; DV 2 +1; TAC0 19; AT 1; D 1 + veneno; AE Veneno (age em 2-12 rodadas, teste de resistência com bônus de +1 ou sofre 2-8 pontos de dano); TM P; MO 8; XP 175.

## Lagarto de Carga

São pesadas, porém dóceis criaturas que lembram iguanas gigantes de uma tênue coloração cinza-oliva. Podem puxar cargas impressionantes sob condições de grande umidade e frio, contanto que tenham tempo antes de absorver o calor solar, ou da fervente lava subterrânea.

Lagartos de carga têm Inteligência baixa e são imensos (costumando medir de 6 a 7 metros de comprimento e 3 de largura). Eles são imunes à maioria dos venenos conhecidos e regeneram dano físico à velocidade de 1 ponto de vida a cada 3 turnos. Ataques baseados em frio e calor infligem 1 ponto de dano extra por dado.

**Lagartos de Carga:** Int. Baixa; Tend. Neutra; CA 3; MV 9, Nd 15; DV 8; TAC0 13; AT 1; D 2-12 (mordida); TM I; MO 13; XP 1 400.

## Necrofídio

Esses seres esqueléticos artificiais parecem esqueletos de serpentes com caveiras humanas dotadas de presas. Eles se movem em completo silêncio (-2 nos testes de surpresa dos adversários), estão em constante movimento e executam uma hipnótica "Dança da Morte": observadores inteligentes devem passar em um teste de resistência à magia ou sofrerão os efeitos do *Hipnotismo*, permitindo ao necrofídio um ataque livre. O necrofídio é imune a ataques e magias que afetam a mente, como *Sono* e *Medo*. Esses



esqueléticos seres não são mortos-vivos, portanto o *poder da fé* não os atinge.

Os vermes da morte são criados para executar uma missão específica (como um assassinato, ou a guarda de um lugar particular ou pessoa). Seu encantamento desaparece quando uma missão é cumprida. Um necrofídio não come, não respira nem dorme.

**Necrofídio:** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 2; MV 9; DV 2; TACO 19; AT 1; D 1-8; AE Paralisação (1-4 rodadas) e especial; DE Imune a veneno e especial; TM G; MO 20; XP 270.

## Otyugh Superior

Encontrados no Nível Três (e em outros níveis inferiores) de Undermountain, esses monstros são apenas versões gigantescas de seus parentes gulguthra menores, otyugh e neotyugh.

**Otyugh Superior:** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 0; MV 6; DV 14; TACO 7; AT 3; D 2-20/2-20/1-6; AE Aperto, doença; DE Nunca é surpreendido; TM G; MO 17; XP 7 000.

## Peltast

É uma criatura amorfa, com um volume equivalente ao de três punhos. Sua pele possui uma coloração marrom manchada, que lembra a cor de couro gasto, mas ainda forte. Um peltast pode mudar sua forma para igualar-se a qualquer item de couro em 2 rodadas.

Peltasts vivem em simbiose com humanos e todas as raças goblinóides. Elfos e anões não são adequados para suas necessidades e são usados apenas como portadores de hospedeiro mais propício.

Imunes a veneno e ataques de esmagamento, peltasts ganham um bônus +1 em *testes de resistência* ao fogo. A pele de um peltast pode sentir odores e vibrações com grande precisão. Seus muitos e diminutos olhos têm capacidade de se esconder completamente, e também possuem infravisão de 20 metros.

Se essa criatura avistar um item de couro caído, se moverá rapidamente para assumir a forma do objeto e ser confundida com ele. Um peltast tem a mesma textura e peso do couro, não respira, não emite calor ou ruído. E não cheira a couro curtido.

Em contato com carne apropriada, tal ser exala um amaciante anestésico de tecido. Há

apenas uma chance de 1% que a criatura hospedeira perceba esse ataque. O peltast dissolve a pele de seu hospedeiro numa parte pequena, oculta. Através dessa área, ele absorve 1 ponto de vida/dia de nutrientes presentes no sangue. Um hospedeiro saudável talvez nunca note a pequena fraqueza que a criatura causa. Se o peltast for removido não ficarão cicatrizes, cascas ou sangue.

Monstros desse tipo irão abandonar um hospedeiro doente, embora tenham interesse em mantê-lo vivo. Enquanto ambos estiverem em contato, neutralizarão quaisquer venenos introduzidos no mesmo. Sua pequena proteção à magia também é partilhada com sua vítima. Se o hospedeiro for reduzido a 2 pontos de vida ou menos, o peltast lhe injetará 3-6 pontos de energia de volta — poderá fazer isso uma vez por dia. Um peltast expele impurezas toda vez que for imerso em água, contaminado-a e envenenando-a; qualquer um que bebê-la terá de passar em um *teste de resistência* a veneno com bônus de +2, ou ficará nauseado por 2-8 rodadas, incapaz de atacar ou se defender.

Criaturas como essas nunca lutarão contra outros de sua espécie, nem se alojarão deliberadamente num hospedeiro já ocupado. Eles podem sentir a presença de outros peltasts dentro de um raio de 12 metros.

**Peltast Superior:** São raros parentes do peltast comum e lembram rochas translúcidas, em vez de couro. Duros ao toque, aproximadamente do tamanho de um punho humano, eles podem alterar sua coloração interior e a forma de seus corpos.

Nenhum órgão ou estrutura orgânica pode ser visto no corpo de um peltast superior e, durante os séculos, eles aprenderam a tomar a forma de gemas lapidadas, almejadas por inúmeras criaturas. Geralmente se escondem entre gemas verdadeiras.

Peltasts superiores podem ser vistos enquanto se alimentam: o sangue que ingerem é visível dentro de seus corpos. Também se tornam visíveis quando drenam mais de 3 pontos de vida de nutrientes (normalmente, um peltast superior pode drenar até 12 pontos de vida, dos quais a metade é adicionada ao seu total de pontos de vida por um dia).

Peltasts superiores preferem alimentar-se de criaturas adormecidas, mortas, ou incapacitadas, usando seus poderes mágicos para atrair mais refeições. Uma vez por rodada, um peltast superior pode utilizar silenciosamente uma de suas habilidades: *Chamar Monstros* (funciona como a magia *Convocar Criaturas VI*, mas atrai

apenas seres hostis na área em volta do portador, até que uma boa oportunidade de se alimentar apareça); uma poderosa *Sugestão* (-1 no *teste de resistência* do alvo) para influenciar criaturas convocadas e outros seres em volta deles com o intuito de criar a maior carnificina possível, sem destituir o peltast superior de qualquer criatura que sirva como portador; e *Lentidão* em qualquer ser tocado ou que esteja carregando o peltast superior.

Essas gemas falsas possuem Inteligência excepcional e são muito mais poderosas do que seus parentes mais comuns. Drenam seus hospedeiros e lhes dão benefícios exatamente como seus parentes inferiores.

Ambos os tipos de peltast infestam Undermountain. Os comuns são geralmente encontrados nos níveis superiores, especialmente em volta de conexões diretas com a superfície e pelas obscuras passagens de Portos dos Crânios, já os superiores são encontrados nos níveis mais abaixo. Elminster suspeita de que eles habitam os Reinos Subterrâneos em considerável quantidade.

**Peltast — Comum:** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 3; DV 1+6; TACO 19; AT 1; D Especial; PM 7%; MO 12; XP 65.

**Peltast — Superior:** Int. Excepcional; Tend. *Neutra*; CA 3; MV 3; DV 2 +6; TACO 17; AT 1; D Especial; PM 33%; MO 14; XP 975.

## Esqueleto Guardião

Essa rara criatura se parece com um esqueleto comum. É afetada pelo *poder da fé* como um morto-vivo especial.

Esqueletos guardiões têm 1 dado de vida por nível de seu criador (TACO e *testes de resistência* são calculados de acordo com esse valor), e manuseiam armas causando dano normal (ou 1-6 pontos de dano quando desarmados). Também podem usar qualquer arma sem penalidades por imperícia. Têm no mínimo 9 dados de vida e valem pelo menos 1 400 XP.

Eles são imunes a magias como *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e *Medo*, e sofrem apenas metade do dano causado por armas de corte. Além disso, as magias *Invisibilidade Contra Mortos-Vivos* e *Raio de Sol* não têm efeito contra esses terríveis guardiões.

Quando destruído (levado a 0 ou menos pontos de vida), um esqueleto guardião desmorona no chão. Independente do que foi feito com seus restos mortais, ele irá se reintegrar em 2d12 rodadas (ressurgindo do nada, mesmo

que seus ossos tenham sido desintegrados, pulverizados, despedaçados, trancados em lugares separados, etc.) para lutar novamente. A maioria dos esqueletos guardiões pode levantar-se seis vezes (sete vidas ao todo), embora alguns com nove e até doze vidas já tenham sido encontrados. As magias *Reviver Mortos*, *Ressurreição* e *Reencarnação* destroem esqueletos guardiões instantaneamente e para sempre.

**Esqueleto — Esqueleto Guardião:** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 9 + (variável); TACO 11 (variável); AT 1; D 1-6 ou por arma; DE Especial; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 1 400 + (variável).

## Aranha Voadora

Essa é uma espécie rara de aranha grande, que possui asas finas e translúcidas. Sua picada causa 1 ponto de dano e sempre injeta veneno (tipo A — teste de resistência a veneno com penalidade de -2). Se o teste resultar em falha, a vítima sofre 15 pontos de dano, sendo 1 por rodada, começando 10-30 minutos após a picada. Se o teste for bem-sucedido, nenhum dano é sofrido.

Essa espécie de aranha possui Inteligência baixa e pode ser treinada como guardiã. Se alimentada regularmente, não precisará usar seu veneno para caçar suas vítimas — ficará em local determinado servindo como guarda leal, paciente, alerta e atenta, que consegue reconhecer um mestre (e outras pessoas autorizadas) pelo cheiro, voz e gestos.

Em Porto dos Crânios, muitas dessas aranhas são usadas como guardiãs. Secretamente, também servem muitas casas de campo de nobres, salas-cofre de mercadores e residências de arcanos em Waterdeep e outras cidades de Faerun, particularmente aquelas de Calimshan.

**Aranha — Aranha Voadora:** Int. Baixa; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 6, Vn 12 (C), Teia 15; DV 1 +1; TACO 19; AT 1; D 1 + veneno; AE Veneno (teste de resistência com penalidade de -2); TM P; MO 7; XP 270.

## Stirge Esqueleto

Stirges mortas-vivas parecem criadas naturalmente. Elas geralmente estão sob a influência de mortos-vivos superiores, servindo como mensageiras, espãs e sentinelas. Embora raras, são encontradas em Undermountain exercendo essas atividades.

Quando afiliadas a mortos-vivos superiores, stirges esqueletos seguirão suas ordens até sua destruição. Geralmente, são atingidas pelo *poder da fé* como se fossem sombras. Elas não podem ser afetadas por tal poder se estiverem no lar de seu mestre (veja Aposento 49, A Tumba de Lorde Hund). Stirges esqueletos caçam e atacam presas encontradas até serem destruídas.

Stirges esqueletos não sugam sangue, mas suas trombas infligem dano como uma espada de sangramento: 1-3 pontos de dano por golpe mais um ponto de dano adicional por ferida feita por aquela stirge (a perda adicional de pontos de vida cessa após 10 rodadas, ou após a ferida ter sido enfaixada). Essas feridas não podem ser curadas por *Regeneração*, ou por quaisquer outros meios mágicos que não seja um *Desejo*. No entanto, elas curam normalmente com descanso, à mesma velocidade que outras feridas normais.

**Stirge —Esqueleto:** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3, Vn 18 (C); DV 1 +1; TACO 17; AT 1; D 1-3 + especial; AE Ferida (1 pv/rodada durante 10 rodadas); TM P; MO Especial; XP 270.

## Tentamort

São predadores cinza-esverdeados, dotados de tentáculos, muito raros em Undermountain. Costumam habitar fendas, cavidades ou se esconder atrás de portas secretas, tapeçarias e esculturas. Têm a aparência de um corpo esférico cheio de placas quitinosas, dotado de oito tentáculos cobertos de ventosas (usados como pés) e mais dois tentáculos de luta: um constritor em forma de verme, e então armado com ferrão ou uma saliente agulha óssea.

Qualquer jogada de ataque do tentáculo-constritor que resultar em 20, ou em um número 2 pontos ou mais do que o mínimo necessário para atingir o oponente, é considerado um aperto constritor. Outros ataques bem-sucedidos são apenas “chicotadas” que causam 1d6 pontos de dano.

Vítimas constringidas não podem recitar magias, empunhar armas, ou mover seus braços. O dano de constrição (1d6) é automático em cada rodada, até que a vítima morra ou se liberte (uma tentativa por rodada: um teste de Força com penalidade de -2).

Qualquer jogada de ataque do tentáculo-agulha que resultar em 20, ou em 2 pontos ou mais do que o mínimo necessário para atingir o oponente, significa que a vítima foi

apanhada. Diferente desses resultados, o ataque é simplesmente uma “chicotada” que causa 1d6 pontos de dano.

Uma vítima apanhada não pode recitar magias, empunhar armas, ou mover seus braços. A vítima poderá tentar se libertar (uma tentativa por rodada: um teste de Força com penalidade de -2 na primeira rodada, -3 na segunda e -4 na terceira). A vítima é perfurada pela agulha a cada rodada após ter sido apanhada (não é necessária uma jogada de ataque). Durante as próximas 2 rodadas, um fluido que dissolve músculos e órgãos é injetado na vítima, permitindo que eles sejam sugados através da agulha.

Mesmo se liberadas do tentamort, criaturas que receberem as duas injeções morrerão em 3 rodadas, a não ser que sejam tratadas com uma *Cura Completa* ou *Regeneração* seguida de qualquer magia *Curar Ferimentos*.

Se o tentáculo for decepado, ou se a vítima escapar durante a injeção, ela morrerá após uma hora, a menos que a magia *Curar Doenças* seja usada.

Tentamorts recuarão diante do calor ou frio e interromperão todos os ataques caso um de seus tentáculos seja decepado (exceto se estiverem famintos).

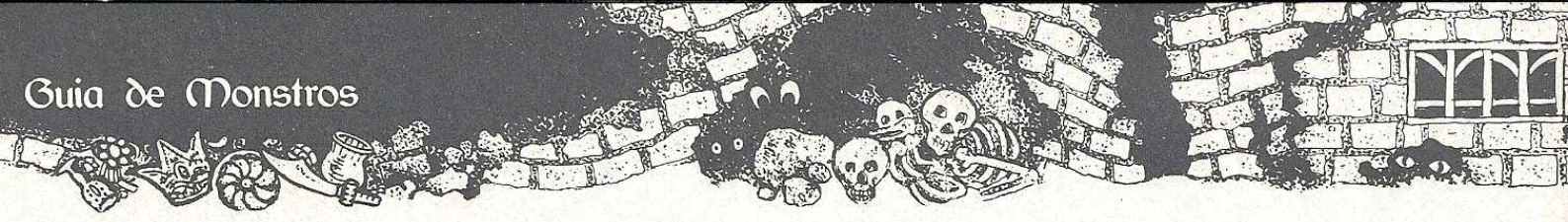
**Tentamort:** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3 (tentáculos)/1 (corpo); MV 1; DV 2 (por tentáculo), 4 (corpo); TACO 17; AT 2; D 1-6/1-6; AE Constrição, dissolução, doença; TM P; MO 10; XP 650.

## Vampyro

Essa rara subespécie de vampiro é algumas vezes chamada erroneamente de Fantasma das Chamas. Ele é idêntico aos vampiros ocidentais, exceto pelo fato de que fogo de nenhuma natureza pode feri-lo e de que seu toque — quando em forma sólida — atua como a magia *Criar Chamas* (magia divina de 2º Círculo).

Como um vampiro ocidental comum, esse pode se mover com patas de aranha, ou se transformar em um grande morcego; ele deve estar nessa forma para poder voar, e somente nessa forma pode carregar ou tocar itens sem causar-lhes dano. Também possui a capacidade de assumir *Forma Gasosa* à vontade. O vampyro não tem o seu poder flamejante como morcego. Água benta ou símbolos sagrados de religiões justas causam ao vampyro 2-7 pontos de dano por contato.

Essas criaturas costumam viver em lugares de pedra desolados, geralmente consumidos



pelo fogo. Quando encontram seres inteligentes, tentam atear fogo em suas roupas e, então, atacam enquanto suas presas lutam para extinguir as chamas, utilizar cura, ou remover itens preciosos, como pergaminhos, do alcance do fogo (testes de Destreza e testes de resistência de itens podem ser permitidos).

Vampyros possuem uma habilidade única: ao invés de drenarem a energia daqueles que tocam, eles podem transferir energia vital para criaturas vivas ou mortas-vivas (2 níveis ou 2d8 pontos de vida). Essa liberação de energia acontece pela respiração e só é feita para um companheiro, ou outro ser pelo qual o vampyro tenha sentimentos de amor ou amizade — é geralmente executada com um beijo. A transferência drena um número de pontos de vida equivalente aos perdidos pelo vampyro durante o processo; o vampyro ficará enfraquecido até que a energia possa ser regenerada.

**Vampyro:** Int. Excepcional; Tend. Cruel; CA 1; MV 12, Vn 18 (C); DV 8 +3; TAC0 13; AT 1; D 5-10 + especial; AE Criar Chamas (1d4 +1 de dano pelo fogo), Drenar Energia (2 níveis), Enfeitiçar Pessoas com o olhar (teste de resistência à magia com penalidade de -2), Força 18/76: +2 na jogada de ataque e +4 no dano; DE Só é atingido por armas +1 ou melhores, imune a venenos, paralisia, ataques baseados em fogo de qualquer natureza, magias como Sono, Enfeitiçar e Imobilizar e sofre apenas metade do dano por ataques baseados em frio e eletricidade; MO 16; XP 5 000.

## Aranha-Vigia

Aranhas-vigia são relativamente comuns em sedes de guildas, porões de mercadores ricos e armazéns de todas as cidades da Costa da Espada, de Neverwinter a Lantan. Elas não podem sobreviver ao frio mais ao norte de Neverwinter. Essas criaturas pertencem a uma subespécie de aranhas imensas especialmente criadas e treinadas como guardiãs pela família mercante Mhairuun, de Waterdeep, e por outras pessoas de Tharsult.

Treinadas para obedecerem a um só mestre e para não atacarem aqueles designados pelo mestre, aranhas-vigia são ensinadas a incapacitar recitadores de magia e a evitarem armas erguidas contra seus ataques quando pula (lanças e grandes armas de perfuração). Elas adquiriram uma inteligência baixa no decorrer dos séculos.

Sua peçonha causa paralisia por 2-8 turnos, agindo em 1-2 rodadas, se o teste de resistência

da vítima (contra veneno, bônus +1) tiver falhado. Fora isso, são idênticas às aranhas imensas comuns (e nunca constroem suas próprias teias). Se famintas por muito tempo, costumam devorar presas paralisadas.

**Aranha — Aranha-vigia:** Int. Baixa; Tend. Ordeira; CA 6; MV 18; DV 2 +2; TAC0 19; AT 1; D 1-6 + veneno; AE Veneno (Age em 1-2 rodadas, teste de resistência com bônus de +1; falha significa paralisia por 2d4 turnos); DE Evitar armas de perfuração longas; TM M; MO 8; XP 420.

## Wizshade

São estranhos seres encontrados em Undermountain, principalmente como parte da “lei e da ordem” do Porto dos Crânios, mas às vezes são vistos vagando pelos níveis inferiores.

Essas ameaças intangíveis aparecem como um vórtice de cores rodopiantes, do qual um arcano barbado, trajando robe, pode surgir. A figura tem liberdade de deixar o redemoinho (que então suga quaisquer criaturas que entrarem no vórtice, um destino algumas vezes fatal para aventureiros despreparados), mas raramente o faz.

Wizshades podem lançar magias para ajudar ou ferir (50% de chance cada), mas não conseguem efetuar ataques físicos. Armas usadas contra ele parecem atravessar seu corpo sem causar dano. Wizshades são feridos apenas por armas mágicas, que lhes causam dano normal (bônus da arma e de Força sendo aplicados), embora quaisquer habilidades especiais dessas armas não funcionem contra eles.

Tais criaturas lançam magias aleatórias, apenas com componentes gestuais. Em cada rodada de combate, jogue 1d10 para determinar o círculo da magia arcana que o wizshade executa (10 = escolha do Mestre). Então, jogue 1d100 para descobrir qual está sendo lançada. Se o resultado for maior do que o número de magias acessíveis para aquele círculo, o Mestre escolhe uma.

Um ataque mágico, que supera a proteção à magia de um wizshade não lhe causa dano. Em vez disso, o wizshade perde a habilidade de lançar magias daquele mesmo círculo pelo resto do encontro (isto é, se o resultado for daquele círculo, em alguma rodada subsequente ele passará a rodada sem usar essa habilidade). A descarga de um item mágico tem o mesmo efeito, como um círculo de magia equivalente; por exemplo, Detectar Magia, como efeito de uma varinha, bastão, ou reci-

tação de um mago, impediria o wizshade de usar quaisquer magias do 1º Círculo.

Um wizshade deve fazer um teste de moral toda vez que perder acesso a um círculo: se falhar, ele desaparecerá dentro do vórtice, que recua e parte.

Se a proteção à magia de um wizshade funcionar contra um ataque, ele captura a energia mágica daquele ataque. Jogue 1d10; se o resultado for o número de um círculo de magia que lhe foi negado, aquele círculo poderá ser usado novamente.

Não se sabe de onde vêm os wizshades. Quando mortos, eles desaparecem em seus vórtices, que então se fecham e partem para sempre.

**Wizshade:** Int. Supragênio; Tend. Inconstante; CA 0; MV 12, Vn 24 (C); DV 10; TAC0 Nenhuma; AT 0; D 0; AE Magias aleatórias; DE Especial; PM 25%; TM M; MO 15; XP 13 000.

## Um Pequeno Aviso

Elminster contou-me que eu mal comecei a lista de monstros selvagens e sobrenaturais que habitam os muitos níveis de Undermountain — e que rastejam, flutuam, escondem-se e deslizam pelas passagens e cavernas escuras dos Reinos Subterrâneos. Qualquer coisa pode ser encontrada em Undermountain, devido à mania de Halaster de abrir portais e “sair por aí caçando presas interessantes”.

Aventureiros, segundo as próprias palavras de Elminster:

“Vocês foram avisados.”





Localizada no Nível Três de Undermountain, Porto dos Crânios é uma comunidade sem lei, de transações suspeitas, sob a dura justiça da espada. O povoado preenche uma grande caverna em forma de L, que se abre numa vasta extensão do Sargauth, o Rio das Profundezas, ocupando também uma grande ilha no meio do rio.

Barcaças vêm das profundezas para este lugar através dos incríveis teleportadores que Halaster criou. Essas maravilhas mágicas podem mover navios inteiros de um nível para outro de Undermountain, na calma correnteza do Sargauth.

As embarcações trazem escravos (da Toca do Olho, Sala 68 desse nível) para comercializá-los em Porto dos Crânios. Elas também desembarcam com vários bens comerciais: duergars, svirfneblins e anões carregando minérios, lingotes, ou bens manufaturados (como boas espadas, elmos e armaduras).

Enormes navios mercantes da Costa da Espada também vêm da superfície para Porto dos Crânios. Um braço do Sargauth, que se estende da larga bacia de Porto dos Crânios, liga-se com a Caverna Marinha do Sul, e dali com o vasto Mar das Espadas (como está descrito no capítulo História Conhecida de Undermountain no *Guia de Campanha*). Esses barcos transportam bens comerciais como comida (especialmente frutas), tecidos finos e escravos de certas raças — coisas que não existem nos Reinos Subterrâneos.

É o maior centro comercial do mundo, com todos os serviços de navios e reparos de carroções, suprimento constante de guarda-costas autônomos e distribuidores competitivos, que desejam navegar os quatro cantos de Faerun para encherem os bolsos de moedas. Algumas transações não podem ser realizadas abertamente. Esses negócios, no entanto — que envolvem escravos, cadáveres e partes de corpos, substâncias ilegais e bens provavelmente roubados, além do comércio com as Raças Banidas (illithids, drows, orcs, kuo-toas, duergars, sahuagins e outras) — são feitos ali.

Para o visitante recém-chegado, Porto dos Crânios é um lugar mal-iluminado, sinistro e confuso. Docas em perigo de desabamento, palafitas e escadas por todos os lados. As “ruas” são faixas irregulares de pedras simples ou de terra batida. Morcegos aglomeram-se embaixo de cada beiral, e tudo está sempre úmido.

A parca iluminação vem das luzes errantes (veja o capítulo Itens Mágicos, sobre globos reluzentes) em gaiolas de ferro no topo de postes, ou raramente flutuando livres. A luz provém ainda de inúmeros tipos de fungos luminescentes.

As intrigas, aventuras, e os únicos monstros de Porto dos Crânios mereciam um livro único, mas o Mestre pode criar bem sua atmosfera, descrevendo um lugar onde orcs e devoradores de mentes andam livremente pelas ruas escuras, fungos luminosos gotejam e se movem lentamente até serem chutados do caminho, e drows andam de um lado para o outro abertamente em enormes bandos.

A população permanente de Porto dos Crânios consiste em deliqüentes, fugitivos e párias do mundo da superfície, reforçados por meio-orcs, goblins, bruxas e outros seres vivos repugnados nas cidades de cima.

Eles administram lojas de poções, venenos, bens subterrâneos de todos os tipos, animais de carga (lagartos, mulas e até tartarugas de carga treinadas) e lojas onde bebidas fortes são vendidas. Há também armazéns especializados em armas, e até alguns (segundo os boatos) que possuem uma espada ou adaga mágica, se o consumidor souber abordar seu dono de maneira correta — mostrando moedas e gemas suficientes para pagar adiantado.

Todo mundo em Porto dos Crânios anda armado — a qualquer hora. Sempre há monstros à espreita, desde famintos fungos e centopéias carnívoras, a mortes escarlates e monstros piores. “Piores” geralmente incluem um vizinho suspeito apreciando sua jugular, ou aquela figura sinistra que passou por você em uma das ruelas sombrias e sinuosas.

A maior parte das prisões de escravos fica na ilha, não só para isolar os escravos, mas para manter o pior dos cheiros das prisões longe dos “melhores” (se é que essa palavra é realmente apropriada) cheiros das estalagens locais.

Porto dos Crânios não possui governo nem polícia. Um código não escrito mantém as hostilidades sob controle — é um “lugar seguro” para comerciantes e consumidores. Essa regra abrange todos os seres, protegendo até mesmo inimigos tradicionais (uns dos outros), a não ser que os envolvidos achem que possam se ferir mutuamente com suas espadas quando ninguém estiver olhando.

O nome Porto dos Crânios deriva dos crânios falantes que flutuam de um lado para o

outro, soltando frias palavras para indivíduos desistirem de fazer isso ou aquilo, ou ordenando a outros seres para matar aquela criatura imediatamente, e assim por diante. Sua origem é desconhecida — se atacados, simplesmente desaparecem. O agressor é então surpreendido por um wizshade (consulte o capítulo Guia dos Monstros), que aparece do nada dentro de 1-4 rodadas.

Muitos (inclusive os atuais Lordes de Waterdeep) acreditam que Halaster está por trás disso, e têm certeza que qualquer tentativa de destruir Porto dos Crânios com seu apoio será em vão. A verdade ainda não é conhecida (e os Mestres podem desenvolver suas intrigas sobre o assunto).

Muitos personagens pitorescos da cidade acima — incluindo Mirt, Elaith Craulnobur e Zabbas Thuul — visitam Porto dos Crânios regularmente, assim como muitos piratas odiados e temidos em toda a Costa da Espada. Fugitivos e pessoas desaparecidas também aparecem por lá, escondendo-se ou esperando por oportunidades.

Catalogar os personagens importantes de Porto dos Crânios seria uma tarefa sem fim; muitas pessoas vêm e vão, mudando de residência em segredo, deliberadamente — e outras não ficam lá muito tempo. Os negócios duram um pouco mais, embora muitos acabem chegando à conclusão de que seus lucros não valem o risco das próprias vidas, e se tornam habitantes comuns de Porto dos Crânios. A despeito do perigo, alguns estabelecimentos permanecem firmes, e são preferidos por muitas raças da superfície e dos Reinos Subterrâneos.

#### Estalagens

- Fogo Profundo (quieta, excelente/cara)
- O Canto da Cocatriz (boa/cara)
- Tripas e Jarreteiras (violência e desordem, com dança e show ao vivo, boa/cara)
- O Jarro e o Elmo (suja, fria e lotada, ruim/barata)

#### Tavernas

- A Manopla ao Chão (boa/moderada)
- O Troll em Chamas (famoso ponto de encontros e lutas, regular/cara, “um lugar para ser visitado”)
- O Caneco Negro (ruim/moderada)



O “depósito de lixo” de Waterdeep, lugar repugnante, é um dos destinos de portais que saem de Undermountain. Portanto, é o local onde aventureiros se encontram de vez em quando, geralmente feridos e com poucas magias, enterrados até o pescoço numa fossa particularmente fétida durante uma tempestade.

As Colinas dos Ratos são conhecidas por serem habitadas por poltergeists e muitos outros tipos de mortos-vivos odiosos.

Essa área foi, antigamente, uma praia desolada e pedregosa, varrida pelo vento. Hoje, ondas rebentam e projetam-se para as partes rasas. Por quase 1,6 quilômetro mar afora, as águas não passam de 1,5 metro de profundidade.

Há muito tempo, navios costumavam desembarcar ali para reparos, e barcas de madeira paravam nesse ponto para carregar seus porões. Quando Waterdeep começou a enriquecer o suficiente para sofrer pilhagens, o povo passou a ver esse local, de fácil acesso, como uma ameaça à sua segurança — e uma alternativa livre de ancoragem em Waterdeep. Uma cidade de barracões toscos apareceu no lugar e os Ladrões das Sombras entraram em cena para controlá-la. Os cidadãos de Waterdeep pressentiram o perigo e agiram rapidamente.

A Guarda foi chamada. Seus combatentes expulsaram os habitantes da praia, massacrando e queimando todos que tentaram resistir. Depois, quando apenas cinzas restaram, a guarda manteve a área limpa, com fortes patrulhas. Sob sua proteção, a cidade começou a levar seu lixo para lá em carroções, em vez de simplesmente queimá-lo fora do perímetro urbano.

Hoje, essa tarefa é executada pela Guilda dos Limpadores de Esterco. As Colinas dos Ratos têm crescido, chegando a cobrir uma área de 6,5 quilômetros de comprimento por 1,6 quilômetro de largura — uma desolada paisagem de montanhas de lixo apodrecido que envenenam as águas rasas e se estendem por toda a área da praia, barrando efetivamente quaisquer desembarques hostis. A Guarda patrulha a estrada das caravanas ali perto e protege diariamente o comboio de lixo dos carroções dos Limpadores de Esterco. Fora isso, deixa as Colinas dos Ratos abandonadas.

Como o próprio nome sugere, essas colinas infecciosas estão infestadas de ratos. Vegetações rasteiras e trepadeiras retorcidas espalham-se por todos os lados. O malcheiro vai além de qualquer descrição e frustra toda tentativa de rastreamento pelo olfato, assim

como é impossível cheirar qualquer coisa além do mais forte perfume.

Lixo fresco é levado todos os dias e as colinas estão crescendo quase meio acre por ano. Os monstros que habitam o local deixaram perigosa a rotina de levar lixo até seu interior, de maneira que o material fresco é empilhado diariamente ali mesmo, nas bordas externas.

A ocorrência cada vez mais constante de ataques forçou Waterdeep a reforçar a presença da Guarda sempre que o lixo é levado para lá, ou sempre que passem expedições pelas Colinas dos Ratos à noite. É normal encontrar na região um contingente da Guarda composto por vinte homens a cavalo, armados com lanças, bestas pesadas e armas pessoais; eles estão sempre acompanhados de dois sacerdotes (de Torm) e um arcano contratado (que geralmente leva um aprendiz de nível baixo “sem remuneração”).

Mestres podem organizar seus próprios encontros com monstros nas Colinas dos Ratos, usando todo tipo de criaturas estranhas que não poderiam ser realmente encontradas nas vizinhanças da Cidade dos Esplendores, ou usando a tabela a seguir.

## Tabela de Encontros Aleatórios das Colinas dos Ratos (d20)

Resultado do Dado	Encontro
1	2-12 Lampréias Terrestres
2	1 Mímico
3	1-6 Esqueletos
4	5-20 Vermes da Podridão (em cadáveres)
5	1 Otyugh
6	1-4 Chacais Metamorfos
7	4-16 Cães Selvagens
8	4-24 Homens-Rato
9	5-50 Ratos Gigantes
10	2-24 Centopéias Gigantes
11	2-20 Esqueletos Animais
12	1-12 Aranhas Imensas
13	2-16 Garras Rastejantes
14	1-4 Leucrottas
15	1 Homem Vegetal
16	2-12 Rãs Venenosas
17	1-12 Zumbis (ou 2-8 Zumbis Marinhos)
18	1 Neotyugh
19	1 Catoblepas
20	Encontro Especial: escolha do Mestre

## Notas sobre Monstros

As Colinas dos Ratos estão sendo constantemente visitadas por homens-lagarto da costa mais ao sul; desconfia-se que esses répteis estão estabelecendo, em segredo, um lar fortalecido no local. Kobolds também começam a freqüentar as colinas em grandes números, vindos do Pico da Tumba da Donzela. Se o Mestre quiser, poderão ser encontradas fortes patrulhas formadas por essas criaturas.

Também a desejo do Mestre, monstros-fungo e outras plantas podem ser adicionados à tabela de encontros, até mesmo vinhas estranguladoras. Boggles e párias também são possíveis habitantes de tal ambiente.

Um beholder poderia muito bem morar no centro dos montes de lixo. Um grupo de Ladrões das Sombras ou traficantes de escravos conseguiriam se esconder facilmente ali para assaltar carroções de mercadores na estrada ou escoltar dinheiro de pagamento, contratados por agentes de Waterdeep.

Todas as formas de horrores marinhos provavelmente espreitam das águas. Lacedons são conhecidos por subjugarem até mesmo agulhões gigantes, que algumas vezes mergulham a pouca profundidade, em busca de presas. Dizem que há poços profundos e túneis cheios de bestas nas águas envenenadas, e que perigos oceânicos contemplam suas presas. Até mesmo o simples contato com essas águas (veja Perigos Envenenados, ao lado) tem seus riscos.

## Hlaavin

As Colinas dos Ratos são também a casa de Hlaavin, um doppelganger gigante de 9 décadas de vida (67 pontos de vida, ataques e habilidades normais), que ocasionalmente se alia com leucrottas, que vivem na área, para caçar.

Hlaavin é particularmente perigoso para visitantes devido à sua varinha da ilusão (com 64 cargas) que obteve há muito tempo, de um feiticeiro imprudente. O doppelganger usa a varinha para atrair grupos de intrusos às armadilhas e poços que montou pela área. Após dividir o grupo, ele matará cada um dos participantes e se banqueteará com seus restos.

Hlaavin cria fascinantes aparições de tesouros quando grupos se aventuram em áreas





próximas, sob a luz do dia. Por exemplo, o cabo enferrujado de uma espada pode parecer banhado em ouro e cravejado de pedras preciosas, ou brilhar como se a lâmina fosse mágica, ou ambos. Um esqueleto pode parecer estar usando um anel de ouro. Baús parcialmente enterrados e lingotes corroídos são suas ilusões prediletas.

A maior parte de tais imagens é criada sobre uma fina camada de lixo que Hlaavin montou em cima de um poço. Ele colocou rochas e lanças próximas para serem atiradas em criaturas aprisionadas; personagens sofrem 1d6 pontos de dano pela queda e as rochas e lanças causam 1d6 pontos de dano em quem estiver no poço. Alguns poços antigos de Hlaavin têm fileiras de estacas: jogue 1d3 para ver o número de estacas atingidas pelo personagem durante a queda. Cada uma causa 1d4 pontos de dano, além dos 1d6 pontos de dano causados pela queda.

Ao anoitecer ou amanhecer, quando a luz é escassa, Hlaavin tenta ilusões mais difíceis, e faz uso de suas habilidades de imitar vozes. Geralmente ele cria a ilusão de uma garotinha correndo, agarrando um saco que parece estar cheio de moedas, seguida de perto por um guerreiro desajeitado, que rosna "venha cá, sua pequena trapaceira! Metade desse ouro é meu!" Ambos desaparecem rapidamente, embrenhando-se nas Colinas dos Ratos.

Hlaavin usará seus poderes de *Percepção Extra-Sensorial* para criar a imagem de algo que um personagem, em particular, vai achar muito atraente (se ferido com gravidade, poderá ser uma bolsa marcada com um símbolo sagrado, cheio de frascos tampados). Sua *Percepção Extra-Sensorial* permitirá ao doppleganger criar uma segunda, terceira e

ainda outras ilusões adicionais com exata precisão, se necessário, para fazer o personagem acreditar que o chamariz é real.

Hlaavin guarda seu tesouro acumulado em um baú, que enterrou no coração das colinas. Ele contém 6 pc, 36 pp e 166 po, além de um colar de diamantes no valor de 6 000 po.

## Perigos Envenenados

A imersão ou o contato excessivo com as águas negras das Colinas dos Ratos, que liberam um cheiro repugnante (nas poças de água da chuva e nas águas rasas que costeiam o local), carrega uma chance (base de risco: 20%) de contrair doença. Um teste de exposição deve ser feito uma vez para cada contato (ou uma vez por turno de contato prolongado, como nadar nas águas rasas ou se banhar em uma poça).

A ingestão de tal água apresenta uma chance de 35% de contrair doença. Um teste de exposição deve ser feito para cada ingestão. A diluição em água pura ou vinho reduz as chances em 15% ou mais (à escolha do Mestre); se a água for fervida, as chances em todos os casos são reduzidas a 5% por contato.

Contato terrestre, seco, com o lixo das Colinas dos Ratos (e com os inúmeros insetos que voam em seu fétido ar) carrega seu próprio perigo: uma chance de 5% de adoecer.

Um teste de exposição deve ser feito para cada dia que um ser ficar nas Colinas dos Ratos, ou assim que adentre o lixo; um personagem que penetrar e deixar as colinas doze vezes em um dia terá de realizar apenas um teste.

Se o lixo for excessivamente remexido (escavado, atingido por magias explosivas, ou se ocorrer uma violenta luta física), todas as criaturas ao redor devem fazer um teste de exposição extra imediatamente (um a cada vez que o lixo for remexido). As chances de doenças não são cumulativas.

Comer a carne de qualquer criatura que habite as Colinas dos Ratos carrega consigo uma chance de 60% de contrair doença (metade se a carne for cozida).

Os efeitos das doenças são deixadas a critério do Mestre. A enfermidade mais comum nas Colinas dos Ratos chama-se "podridão negra".

A Podridão Negra faz aparecer manchas escuras na pele do doente, em 1-2 dias. Essas manchas persistem por 2d12 dias. A respiração fica ruidosa (chiando) e cansada, e 2d4 pontos de vida são perdidos por dia, até que a vítima esteja com metade de seus pontos de vida. Ela perde 6 pontos de Carisma, enquanto os olhos incham, os cabelos começam a cair e as manchas negras passam a exalar um fétido odor. Os números de pontos de Força e Constituição são reduzidos à razão de 1 por dia até que o mínimo de 3 tenha sido alcançado em cada habilidade. Atividades normais logo se mostram impossíveis; repouso e quarentena são recomendáveis. A doença permanece contagiosa até que as manchas desapareçam.

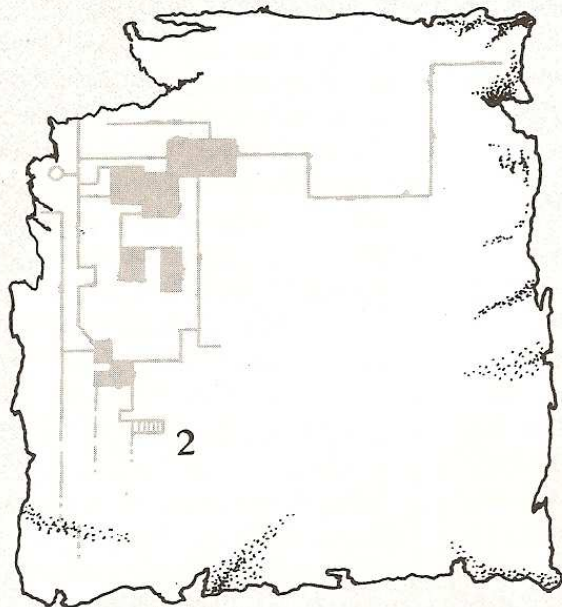
Se a podridão permanecer sem tratamento durante sete dias, um teste de colapso deverá ser feito (ao nível de Constituição "saudável" do personagem, e não ao atual nível reduzido). Se o teste for bem-sucedido, a doença regredirá e o doente se recuperará.

Caso o teste resulte em falha, a vítima perderá 4d4 pontos de vida naquele dia e 2d6 pontos no seguinte. Daí em diante, 2d4 pontos serão perdidos por dia. A morte ocorrerá a 0 pontos de vida, embora a magia *Curar Doenças* acabe com ela rapidamente (recuperação em 4d4 horas). Magias de *Cura* têm efeito normal contra a perda de pontos de vida.

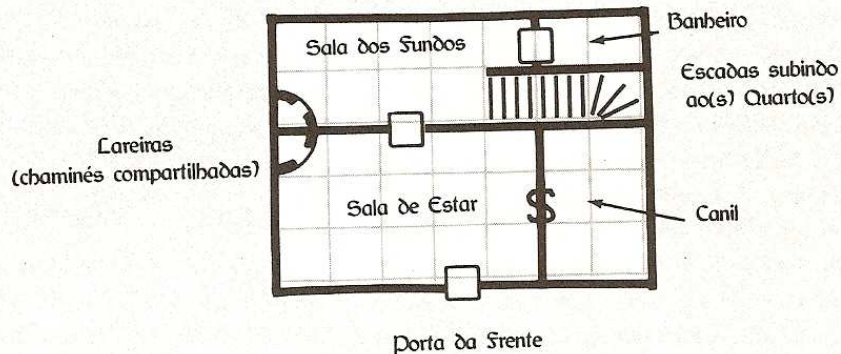
Se a vítima sobreviver à doença, as manchas apodrecidas diminuirão de tamanho até desaparecerem por completo (em 1d12 dias), enquanto a enfermidade regride. Pontos de habilidade perdidos e pontos de vida serão recuperados à razão de 1d4 pontos cada, por dia (sob repouso absoluto) assim a recuperação seria completa.



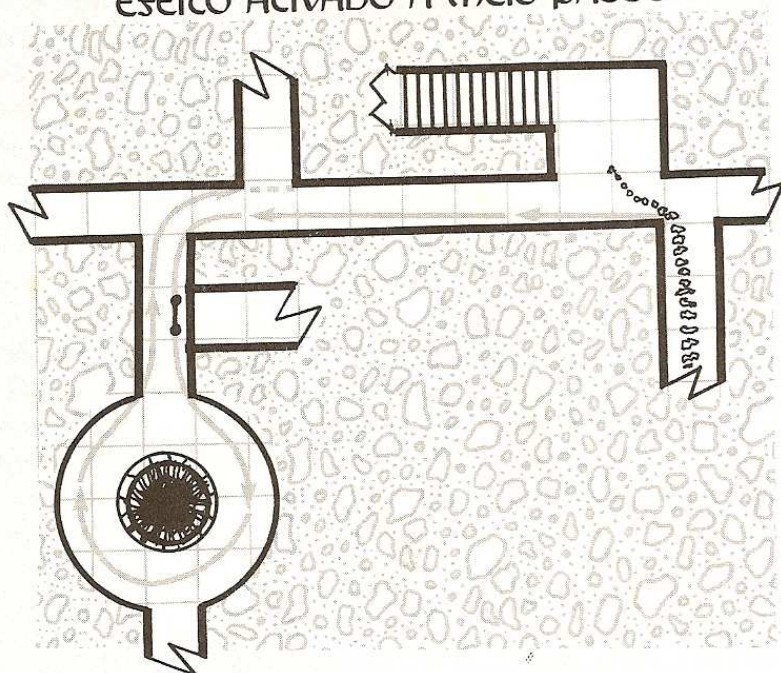
### Mapa de Nimraith



### Mapa dos Aposentos de Gathgaer



### Rota do Teleportador da Escada Quebrada EFEITO ATIVADO A MEIO-PASSO



Esse teleportador de mão única (para fora das masmorras) funciona apenas se a rota indicada for seguida. As setas apontam a única direção que o fará funcionar. Nota: Quaisquer desvios dessa rota negarão o funcionamento do teleportador.

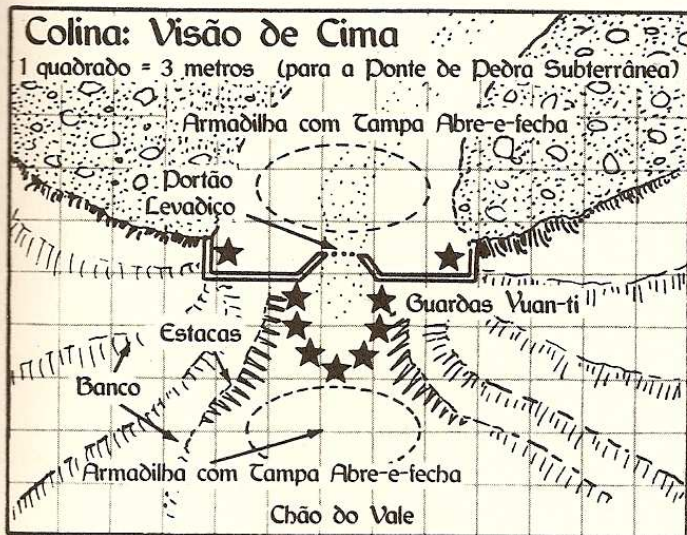
Consulte a descrição dos Aposentos Principais do Nível Um (salas 11 e 23) no *Guia de Campanha* para maiores detalhes sobre o teleportador. A mensagem enigmática do pergaminho encontrado no Aposento 11 é a seguinte:

“Quando da Escada Quebrada, a cauda observar,  
Siga em frente até o vazio do ar,  
Chegando na parede contorne o caminho estreito,  
Volte para a cauda, uma vez rodeando o nada,  
E obterá o efeito,  
Se de sua vida gostar,  
O caminho certamente irá encontrar,  
O sinistro errado, o certo direito,  
Siga em frente rumo ao brilho perfeito.”

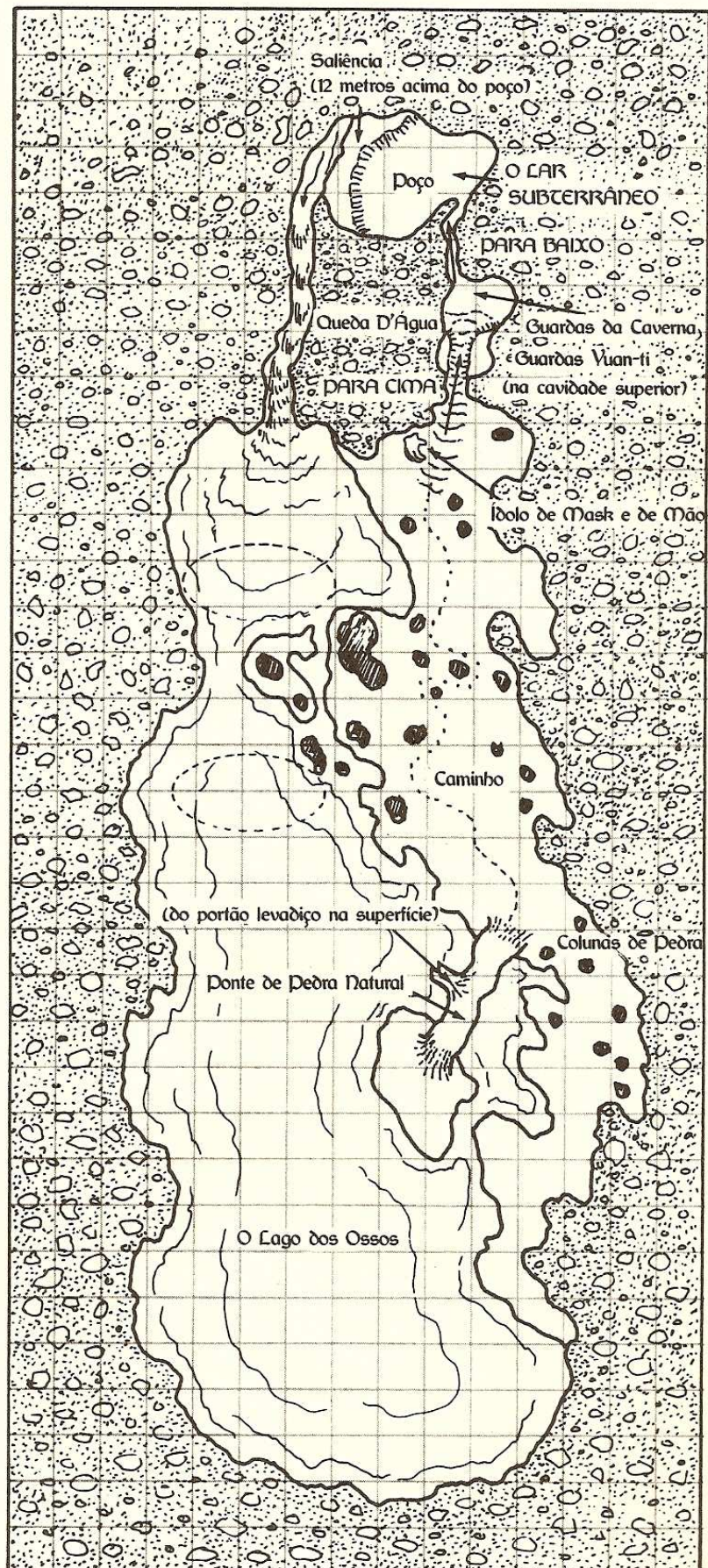
A saída das masmorras pelo teleportador de Halaster só funciona quando a aproximação correta é efetuada. Ele está localizado na sala 23B (veja o *Guia de Campanha*), mas se mantém sempre invisível — seus usuários desaparecerão súbita e silenciosamente quando ativarem seus efeitos.

# Serpentes na Escuridão

## Características da Superfície



## Características Subterrâneas

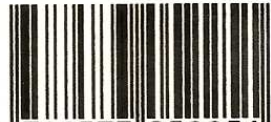




ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS e o logo TSR são marcas registradas da TSR, Inc. usadas sob licença.  
©1991, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



ISBN 85-7305-225-2



9 788573 052251