

# O ABISMO

1º Nível

Maury "Shi Dark" Abreu  
BURP

# Introdução

## INTRODUÇÃO

Brevemente apresentado no primeiro volume do suplemento **O Reinado**, o Abismo é um fosso de criaturas monstruosas. O texto, no entanto, era muito pequeno e resumido.

Pouco tempo depois, a Estalagem do Beholder Cego deu início ao Projeto O Abismo, um projeto que poderia ter a participação de todos os seus freqüentadores. Assim, o Abismo recebeu um mapa, várias câmaras, monstros, armadilhas, aventuras e muito mais. O Projeto teve pouca participação, sendo quase totalmente criado por Maury “Shi Dark” Abreu, com auxílio do grande BURP. Agora, com a conclusão do primeiro nível do calabouço, o segundo nível em desenvolvimento, e o terceiro já em planejamento, lançamos este net-book, apresentando em detalhes o primeiro nível desta que deve ser a maior masmorra de Arton.

O Abismo, portanto, é um suplemento para o jogo **Tormenta 3ª Edição** e **Defensórios de Tóquio 3ª Edição**.

Este artigo é um suplemento extra-oficial. Os autores de *Tormenta* reservam-se no direito de modificar qualquer coisa que seja mencionada aqui.

Este é um livro de distribuição gratuita. Sua venda é expressamente proibida.

### Autor:

Maury “Shi Dark” Abreu  
maury.abreu@bol.com.br  
<http://www.beholdercego.hpg.com.br>

### Colaborador:

BURP  
bbllloc@hotmail.com  
<http://www.buzungames.hpg.com.br/rpg.htm>

### Apoio:

Daemon Editora  
<http://www.daemon.com.br>

## SUPLEMENTOS ÚTEIS

### GUIA DE MONSTROS DE ARTON

Este suplemento contém a descrição detalhada de praticamente todas as criaturas encontradas no Abismo. Contém regras para **Sistema Daemon** e **3D&T**.

### GRIMÓRIO DE ARTON

Lançado como net-book gratuito, este suplemento para **3D&T** e **Daemon** contém a descrição de várias magias artonianas. Não é obrigatório, mas muito útil.

### MANUAL DO AVENTUREIRO

Este é um suplemento para o jogo **3D&T - Defensores de Tóquio 3ª Edição**, contendo 160 kits de personagens. Para **Sistema Daemon**, o equivalente seria o futuro **Guia do Aventureiro de Arton**, que ainda não foi lançado. Para **Daemon**, os kits utilizados são aqueles que se encontram no livro básico de **Tormenta 3E**.

### GUIA DE RAÇAS DE ARTON

Este net-book, escrito por Maury “Shi Dark” Abreu, é um suplemento extra-oficial para **Daemon**. Os NPCs do Abismo (aqueles que tem kits de personagem) utilizam, em sua maioria, algumas regras deste net-book. Uma versão para **3D&T** do mesmo guia pode ser encontrada na Estalagem do Beholder Cego.

# O Abismo

No reino de Bielefeld, próximo à rota que liga o reino à Deheon, existe a entrada para uma grande caverna natural, habitada por todo tipo de monstro. Em todo continente de Arton, não se tem conhecimento de nenhum outro lugar com uma variedade tão grande de monstros e criaturas bestiais. O lugar é chamado pelos nativos de “O Abismo”.

O lugar recebeu este nome provavelmente devido à sua única entrada conhecida: uma imensa abertura no solo, que dece por centenas de metros até atingir as cavernas subterrâneas. Trata-se de um grande perigo especialmente para viajantes à noite, que podem não perceber a entrada e caírem abismo abaixo. Várias placas de alerta foram colocadas pelo regente do reino, mas à noite torna-se difícil ver as placas.

O Abismo é um grande desafio para os maiores pesquisadores artonianos sobre a natureza de uma masmorra. O lugar é habitado por todo tipo de criatura monstruosa ou bestial, incluindo goblinóides e similares. Como estas criaturas conseguem conviver sem se destruírem? Até hoje ninguém jamais conseguiu descobrir. A grande maioria suspeita da existência de um grande líder nos corredores mais profundos, alguma criatura de grande poder que consegue manipular todas as demais criaturas.

O Abismo é um excelente cenário para campanhas do tipo “dungeons crawler”, exploradores de masmorras. Invadir masmorras, matar monstros e coletar tesouros. Um lugar abarrotado de monstros de todos os tipos, com uma grande quantidade de aventuras possíveis.

## Covil de Monstros

Esta é uma definição própria para o Abismo. Um covil de monstros recheado de criaturas a serem enfrentadas por aventureiros em busca de muita ação e adrenalina. Mas não pense que é um desafio simples: apesar de aventureiros inciantes serem capazes de sobreviver às primeiras câmaras, as mais internas guardam horrores tão grandes que nem os maiores heróis de Bielefeld puderam vencer...

O Abismo pode servir tanto como cenário de uma campanha como uma simples aventura. Um lugar recheado de desafios, monstros e armadilhas.

As primeiras câmaras do Abismo apresentam um desafio médio, que pode ser vencido, na maioria das vezes, por aventureiros inexperientes. Conforme eles vão avançando mais profundamente, no entanto, as coisas vão ficando piores e os desafios vão aumentando. Até onde se sabe, nenhum aventureiro conseguiu alcançar os níveis mais profundos e retornar com vida.

Um outro desafio encontrado no Abismo é uma explicação para a coexistência de tantas criaturas monstruosas em uma mesma área. Aqui encontramos, inclusive, seres que na maioria dos seus habitats são tidos como inimigos naturais. Alguns teorizam que estes seres estariam sob a liderança ou controle de alguma criatura superior, mas este fato ainda não foi comprovado.

Muitas áreas e câmaras do Abismo são especiais, com climas distintos. Segundo os relatos de um grupo de aventureiros que conseguiu retornar com vida, existem câmaras que são extremamente aquecidas, habitadas por monstros que vivem nessas temperaturas. Provavelmente, o contrário também deve ocor-

rer. Criaturas marinhas ou que necessitem de umidade também são encontrados com certa frequência, devido a um rio subterrâneo que atravessa a masmorra em diferentes pontos. Em resumo: qualquer monstro pode viver aqui...

## Origem do Abismo

O Abismo ainda é um mistério para milhares de estudiosos do assunto. Há rumores que um ex-aventureiro aposentado esta enviando aventureiros ao lugar com a finalidade de mapear toda masmorra, coletando o máximo de informação possível. De qualquer forma, poucas informações explicam a origem deste lugar.

Segundo as pesquisas realizadas, em algum ponto do Abismo existe uma mina, onde muitos goblinóides trabalham em conjunto para bem próprio. Não se sabe exatamente o que provocou a paz entre estas tribos de orcs, goblins, hobgoblins, bugbears e tantos outros. Existem inclusive teorias de que outras criaturas não-goblinóides (como kobolds e trogloditas) trabalham em auxílio a estes.

Devido a este fato, alguns estudiosos teorizam que o Abismo é, na verdade, uma mina onde várias criaturas escavam metais preciosos. Sua fonte de sustento parece ser principalmente de fungos e outra vegetação que cresce no subterrâneo. Mas muitos vivem também da caça: há rumores de que a necessidade de vencer monstros maiores para o próprio sustento foi o que unificou tantas tribos goblinóides que habitam o Abismo.

Isso tudo, no entanto, não explica como tudo começou. Este é um detalhe que nunca foi explicado devido à falta de fatos. Onde os pesquisadores não encontram solução, as crenças populares inventam possibilidades.

O povo de Bielefeld tem muitas teorias sobre o surgimento do Abismo. Uma lenda contada entre os clérigos de Keenn (relativamente comuns no reino, levando em consideração a grande influência exercida pela Ordem da Luz), diz que o Abismo foi criado pelo próprio Deus da Guerra com a finalidade de testar seus clérigos. Muitos devotos desta divindade apreciam desafiar os perigos da masmorra para provar sua competência perante seu Deus.

Uma outra lenda diz que a caverna teria sido construída por um imenso e antigo dragão (alguns dizem que seria um dragão de cobre, enquanto outros mencionam o próprio Benthos, rei dos dragões marinho). Isso explicaria a existência de grandes tesouros no lugar, que teria sido o covil deste dragão. Alguns dizem que o dragão já morreu, enquanto outros o mencionam como uma criatura ainda viva.

Anos atrás um anão mago, que lecionou na Escola de Anões Magos de Wynlla, veio ao reino realizar uma pesquisa, e ofereceu uma nova explicação para o surgimento do Abismo. Segundo ele, há muitos anos atrás (antes mesmo do nascimento de seu pai), uma tribo de goblins gigantes encontrou a área que hoje é o Abismo como uma caverna natural. Ali eles construíram seu esconderijo. Meses mais tarde descobriram que o lugar guardava uma grande carga de metais preciosos, o que acabou atraindo a atenção de uma outra tribo de orcs. O conflito pelo território foi inevitável, e acabou a com a vitória dos bugbears. Os orcs sobreviventes foram escravizados e utilizados para extração dos metais.

Com o passar dos anos os bugbears escravizaram mais e mais criaturas, e extraíam o minério ao mesmo tempo que ampliavam as cavernas. Isso continuou até o dia em que eles encontraram uma caverna natural, ligada a vários corredores e habitados por muitas criaturas monstruosas. Para se proteger destas criaturas, soldados e escravos se uniram, e começaram a aliança que existe hoje em dia.

Apesar de ser um dos mais aceitos pelos pesquisadores (especialmente aqueles que refutam a interferência divina), esta teoria não explica muitos fatores do Abismo, como a existência de criaturas e monstros não subterrâneos e as câmaras com drásticas mudanças climáticas.

Meses atrás, um grupo de aventureiros retornou do Abismo relatando algo ainda mais curioso. Segundo eles, existem câmaras e corredores da masmorra dotadas de Áreas de Magia Caótica, as mesmas que assolam certas regiões do reino de Wynlla. O mago do grupo descobriu este fato ao custo da própria vida. Nestas áreas, todas as magias são alteradas e imprevisíveis, ou simplesmente não funcionam. Mais um desafio caótico e perigoso para os exploradores do Abismo. Exatamente por isso, muitos suspeitam da influência de Nimb e/ou Wynna nas cavernas.

## Portas e Corredores

A maior parte dos corredores do Abismo são de pedra escavada, túneis naturais. Iluminação é precária: apenas aqueles mais próximos de cavernas escavadas, ou habitadas por criaturas que não tem capacidade de enxergar no escuro, terão algumas tochas para iluminar o caminho.

Os corredores rochosos são, em sua maioria, úmidos e cheios de fungos. Têm em média 4 metros de altura e 3 de largura, apesar de alguns apresentarem variações de até 50%. Grande quantidade de limo verde cresce em todos os corredores, e pequenos animais como aranhas e roedores escondem-se em qualquer lugar possível. O piso destes mesmos corredores é irregular, apresentando elevações frequentes e muitas estalagmites espalhadas próximas às paredes. Alguns lugares apresentam uma elevação ainda maior, a qual pode reduzir o deslocamento dos exploradores.

Em alguns lugares, no entanto, os corredores são mais bem escavados, revestidos com blocos de pedra de alvenaria. Estas rochas geralmente apresentam rachaduras e são cobertas por fungos e limo. Nestes corredores o solo também é revestido com rochas ou toras de madeira (mais raramente), algumas com pequenas poças d'água. Devido ao limo e a erosão do solo, alguns lugares raros são extremamente lisos, e exploradores descuidados podem cair. O Mestre pode exigir testes adequados (Agilidade ou Habilidade) para que sejam capazes de correr nesta superfície. Deslocamento normal não exige testes, apenas cuidado.

A menos que uma descrição específica seja mencionada, todas as portas do Abismo são de madeira simples, relativamente rígidas, e de altura e largura pouco menor que o corredor. Tem topo em arco e algumas apresentam ilustrações escavadas na pedra no topo e nas laterais. Algumas são mais fracas, podendo ser abertas com um simples empurrão, enquanto outras necessitam de alguma força. Poucas estarão realmente trancadas. Estas, geralmente terão exigirão testes de Manuseio de Fechaduras (ou Crime, em 3D&T). Em caso de arrombar, as portas têm em média A 1 e 5 PVs em 3D&T; em Daemon, caso tentem derrubá-la a golpes, a porta deve receber 20 pontos de dano antes de cair, e caso seja forçada, deve-se realizar um Teste Resistido contra FR 18.

Algumas portas podem apresentar também armadilhas, especialmente aquelas que não levam a áreas habitadas. Geralmente são armadilhas simples, como dardos e frascos de óleo inflamável. Outras, no entanto, apresentam armadilhas mais específicas, capazes inclusive de ativar magias.

Sempre que os jogadores encontrarem uma porta não específica o Mestre deve lançar 1d6: caso o resultado seja 1 ou 2, o Mestre deverá lançar 1d6 contra as tabelas abaixo para saber que tipo de armadilha a porta terá (entre parênteses esta a penalidade para se desativar a armadilha). Para encontrar as armadilhas serão necessários testes específicos (PER ou Armadilhas, de Sobrevivência). A dificuldade será maior de acordo com o tipo de armadilha. Quanto maior o resultado no dado (na tabela abaixo), maior será a dificuldade: haverá uma penalidade de -1 (ou -10% em Daemon) para cada 2 pontos no dado (-3 para o mesmo resultado 6).

A maioria das armadilhas permite um Teste de Resistência. Neste caso, as armadilhas na linha 3 não oferecem penalidade. Cada linha acima ou abaixo oferece uma penalidade de -1/-10% no Teste de Resistência. Em Daemon, venenos exigem Teste de CON e magias exigem Teste de WILL ou AGI. Sucesso no teste geralmente reduz os danos à metade arredondado para cima.

Nota: danos às habilidades são todos temporários. Voltam ao normal em média dentro de 3d6 horas de descanso completo. Para as armadilhas mágicas, formas de proteção à magia (como Resistência à Magia) funcionam normalmente.

### Tabela 1 (resultado 1 em 1d6):

- 1 Maçaneta Envenenada: sofre Força -1 e 1d6 de dano em **3D&T**; ou 1d6 de dano de FR em **Daemon**. (-2/-20%).
- 2 Maçaneta com veneno de contato: dano de 1d6-3 em PVs e F-1 em **3D&T**; dano de 1d6 e 1d6-3 de dano em FR (-1/-10%).
- 3 Dardo: ataca com H1 ou Dardo 30/0, dano de dardo ou PdF1 (nenhuma penalidade).
- 4 Dardo: ataca com H2 ou Dardo 45/0, dano de dardo ou PdF1 (-1/-10%).
- 5 Maçaneta eletrificada: dano 1d6 mais 1d10 se usar armadura metálica (-2/-20%).
- 6 Dardo Envenenado: ataca com H3 ou Dardo 70/0; o veneno causa dano de R-1 ou CON -1. (-4/-40%).

### Tabela 2 (resultado 2 em 1d6):

- 1 Rajada Ácida: dano contínuo 3d6 por ácido, reduz em -1d6 por rodada até dano 0. Teste de AGI ou Esquiva reduz à metade. (-3/-30%).
- 2 Ataque Mágico: dispara Ataque Mágico de Luz (Focus 2). Ataca com H4 ou Ataque 80/0. (-2/-20%). Não permite Resistência.
- 3 Causar Ferimentos: causa 1d6+3 de dano ao toque. Sucesso em Teste de Resistência reduz à metade. (nenhuma penalidade).
- 4 Causar Ferimentos: causa 2d6 de dano ao toque. Sucesso em Teste de Resistência reduz à metade. (nenhuma penalidade).
- 5 Jato de Chamas: 30cm largura e 15m de comprimento. 3d6 de dano. Teste de AGI ou Esquiva reduz à metade. (-3/-30%).
- 6 Relâmpago: explosão 1,5m, dano 3d6; Teste de AGI ou Esquiva evita. (-4/-40%).

No mapa, as setas nas escadas indicam a inclinação, a direção em que ela dece. As vermelhas são mais longas e ligam um nível ao outro. As pretas são simples inclinações de alguns poucos graus. Às vezes as escadas podem conter armadilhas.

## Monstros Errantes

Cada câmara pode ser habitada por diferentes tipos de criaturas pré-definidas ou estar completamente vazias. Os corredores, no entanto, costumam ser explorados por outras criaturas além dos aventureiros. Todas as masmorras e jogos de RPG apresentam tabelas de monstros errantes, criaturas que ocasionalmente podem aparecer no caminho dos aventureiros enquanto eles exploram a masmorra ou andam por áreas selvagens. Sempre que os exploradores andam pelos corredores do Abismo, o Mestre deve lançar secretamente 1d6: em caso de resultado 1 ou 2, haverá um encontro aleatório. Nas câmaras mais profundas, a chance de se encontrar monstros aleatórios aumenta para 50% (1 a 3 em 1d6).

Não existe diferenciação pelos níveis/pontos dos exploradores. Existe somente uma tabela de monstros errantes. As criaturas localizadas mais para a base da tabela são as mais comuns e mais fracas, ou seja, quanto menor o resultado mais difícil será o encontro. Portanto, faça o seguinte: lance 3d6 e some 4 ao resultado. Assim os exploradores terão chances de enfrentar criaturas menos poderosas. Para cada meio quilômetro que eles se distanciam da entrada do Abismo, reduza a somatória em 1 ponto, até alcançar penalidades (se estiverem a até 2 quilômetros distantes, então não haverá mais somatória, apenas lance 3d6; se estiverem a 4 quilômetros, você deve lançar 3d6 e subtrair 4 do resultado). Os resultados nunca podem ser maiores que 18 e menores que 3. A quantidade de criaturas encontradas fica a cargo do Mestre.

### Tabela de Monstros Errantes

- 3 Troll Ghillanin.
- 4 Homem-Escorpião.
- 5 Basilisco.
- 6 Banshee.
- 7 Afixor.
- 8 Gárgula.
- 9 Monstro da Ferrugem.
- 10 Centopéia Gigante.
- 11 Aranha Errante.
- 12 Ratazana Gigante.
- 13 Esqueletos.
- 14 Ghouls e/ou Zumbis.
- 15 Bugberars.
- 16 Orcs.
- 17 Goblins.
- 18 Kobolds.

Todas estas criaturas podem ser encontradas no **Guia de Monstros de Arton**, da **Daemon Editora**, com estatísticas para **3D&T** e **Daemon**.

Grupos de criaturas inteligentes (como goblinóides e similares) podem ser liderados por um chefe mais forte ou um conjurador de magias (geralmente clérigo ou xamã). Na maioria dos casos, as criaturas serão parte de um grupo de patrulha ou estarão caçando para sua tribo e/ou para si mesmo. Monstros errantes sempre saltarão para atacar imediatamente. É raro que escolham dialogar. Estas criaturas não lutam até a morte. Se chegarem Perto da Morte, eles tentarão escapar.

## Magias

A não ser pelas raras áreas de magia caótica, o Abismo não apresenta grande influência sobre magias arcanas ou divinas.

Mas existem exceções. Muitos corredores são magicamente encantados para ter alguma influência sobre os exploradores. Alguns relatos falam de passagens que surgem e desaparecem magicamente. Muitos dizem que isso ocorre por influência de criaturas capazes de modelar rochas, enquanto outros dizem tratar-se de um efeito mágico aleatório rogado por uma criatura muito poderosa.

Magias poderosas (e raras) capazes de moldar rochas podem ser usadas normalmente (a menos que estejam em áreas de magia caótica), mas algumas vezes podem não levar a lugar algum. No mapa apresentado, cada quadrado tem 2,35m<sup>2</sup> (1,5x1,5m). Portanto, tenha em mente a distância entre uma passagem e outra.

## Aventuras no Abismo

O Abismo é um lugar onde podem ocorrer muitas aventuras. Pode servir como uma masmorra onde se escondem os monstros e/ou os clérigos malignos que os aventureiros foram contratados de encontrar e destruir.

Além disso, a masmorra também pode servir como uma grande aventura única. Uma imensa campanha poderia ser conduzida nestes corredores com a finalidade de descobrir todos os segredos da masmorra.

Em uma pequena vila localizada a apenas três quilômetros da entrada do Abismo, um velho ex-aventureiro deu início àquilo que ele chama de "Projeto O Abismo". O projeto tem por finalidade mapear todas as áreas desta terrível masmorra para que aventureiros tenham mais segurança e informação ao tentar explorá-la. Sabe-se que o homem tem vários recursos e muitas informações sobre o local, mas em se tratando de uma vila pequena, não há muito que ele possa oferecer.

Aventureiros do mundo inteiro tem sido chamados para ajudar nesta tarefa. As informações coletadas até agora, e que você tem em mãos, são parte deste trabalho. Mas ainda há muito a fazer.

Os rumores e boatos abaixo lhe ajudarão a conduzir aventuras e campanhas dentro do Abismo. Eles oferecem pequenos ganhos de aventuras que devem ser desenvolvidos pelo Mestre.

# Câmaras do 1º Nível

O mapa do Abismo é extremamente extenso. Apesar de muitas áreas já serem conhecidas, trata-se de um trabalho longo explicá-los em detalhes.

A partir de agora você terá a descrição das câmaras e corredores conhecidos no primeiro nível Abismo. Toda a informação é devida a corajosos heróis e aventureiros que conseguiram retornar com vida do lugar. Mas ainda é pouco se comparado a imensidão que é esta masmorra. Mesmo estes dados apresentados podem não estar completos, devido a mudanças nos últimos meses, realizadas pelos próprios habitantes e exploradores. O mesmo pode ser dito sobre as câmaras inferiores, que permanecem com pouca informação até o presente momento.

Se você for aventureiro e tiver coragem suficiente, venha nos ajudar a pesquisar o Abismo. Ainda há muito a se descobrir neste lugar...

## Aposento 1

O Fosso de Entrada

A entrada para o Abismo situa-se no reino de Bielefeld, em seu lado oeste, próximo à rota que liga o reino à Deheon. Moradores das redondezas criaram formas de sinalização para adver-

tir viajantes despreparados sobre o perigo. Feita de forma precária, esta sinalização hoje de encontra quase totalmente oculta, e torna-se difícil vê-la mesmo durante o dia.

A cerca de 5 quilômetros da rota que liga os dois reinos fica um grande fosso com quase três metros de raio. Para aqueles que desviam da estrada isso pode significar um grande risco, pois a entrada é parcialmente encoberta por uma grande vegetação que cresce ao seu redor. Alguns moradores locais alegam que os próprios monstros que habitam o Abismo plantaram ali árvores e vegetação alta para encobrir a entrada, e para servir de armadilha aos desatentos.

O grande fosso penetra no solo por cerca de 30 metros. Uma grande queda, da qual poucos conseguem sobreviver. Apesar da decida íngreme, as paredes são cheias de rochas, cipós e, ao menos no início, raízes da vegetação que cresce ao redor. Isso permite que aventureiros mais atentos escalem até o fundo. Tentar a escalada sem um equipamento específico é uma tarefa difícil (exige sucesso em Testes Difíceis de AGI ou teste de Habilidade -2 se não tiver perícias necessárias, ou Habilidade se tiver as perícias – será necessário um novo teste para cada 8 metros de decida). Uma corda com gancho e alguns espigões podem facilitar a decida (neste caso o Mestre nem precisa exigir testes).

## Rumores e Boatos

• Em Doherimm existe uma área evitada pelos anões. Segundo eles, esta área leva para uma caverna habitada por monstros. Alguns aventureiros dizem que estes locais levam a um dos níveis mais inferiores do Abismo.

• Um dos Crânios dos Planos, que dá acesso aos Planos dos Deuses, esta perdido em uma das câmaras do Abismo.

• O Abismo é um terrível labirinto, criado por um falecido dragão de cobre completamente insano. Como todas da sua espécie, ele tinha um talento nato na criação de labirintos. Dizem que agora o dragão esta morto, e seus tesouros ainda se encontram espalhados pelo lugar.

• Uma grande seita de elfos negros utiliza o Abismo como esconderijo. Alguns dizem, ainda, que eles seriam aliados de muitos monstros, e estejam tentando afastar os goblinóides para ganhar terreno. Dizem que eles estariam em busca de um item mágico de grande poder.

• Os goblinóides que vivem no Abismo são espiões da Aliança Negra que estão preparando um plano para quando o exército de Thwor Ironfist atacar o Reinado.

• Korah, um soldado orc, descobriu a existência um poderoso item mágico em uma das cavernas do Abismo. Este item poderia fazê-lo obter a liderança de sua tribo e o domínio dos orcs perante os demais goblinóides. O problema é que o item é guardado pelo fantasma do antigo usuário deste item.

• Perambulando pelo Abismo existem vários duplos (também chamados de dopplergangers), capazes de adquirir qualquer forma. Eles tem por diversão matar aventureiros para tomar seu lugar por algum tempo. Não se sabe exatamente porque eles fazem isso, mas levando em conta que foram criados por Hyninn, Deus da Trapaça, não é algo de se admirar...

• Todas as criaturas inteligentes que morrem no Abismo são transportadas a um mundo paralelo, dominado pelo mesmo mau que criou a masmorra, onde sofrem por longos anos.

• Os elfos negro que habitam o Abismo estão em busca de um dos Crânios dos Planos, perdido em alguma caverna. Eles querem alcançar Sombria, o Reino de Tenebra, Deusa das Trevas.

• Devido à sua aparência, muitos suspeitam que a Aranha-Rainha, que habita as câmaras, pertença à mesma raça que Taas, a criatura-aranha que habita uma floresta em Coolen.

• A Aranha-Rainha esta tentando realizar um novo ritual para se tornar uma divindade menor. Para isso, no entanto, ela precisa sacrificar a vida de vários inocentes. Há quem diga que existe uma pessoa em particular que pode acelerar o processo, e a aranha tentará raptar esta pessoa em breve.

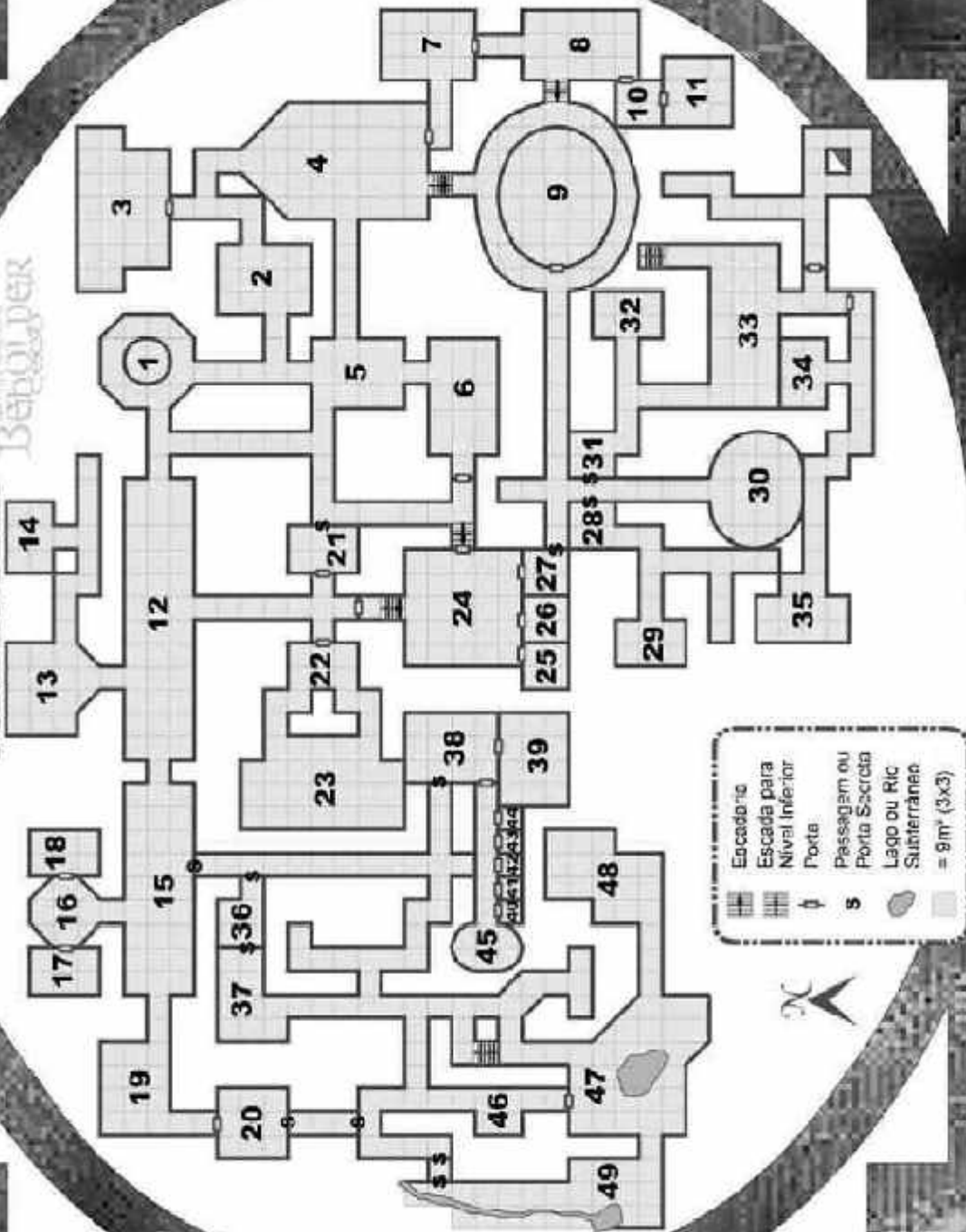
• A biblioteca localizada próxima à câmara da Aranha-Rainha, contém várias informações importantes, inclusive sobre o ritual que pode transformar um mortal em um avatar ou mesmo um Deus.

• Maritzza, a bruxa que vive no primeiro nível do Abismo, serve a um certo Mestre das Sombras, possivelmente o responsável por todo o Abismo. A própria bruxa poderia confirmar ou negar este boato, se a criatura suportar suas magias e forçá-la a falar...

# O ABISMO

1º Nível de Masmorra

ARTISTAS: BOBOLPEIR



O fosso leva a uma caverna muito mais ampla. Esta caverna, de aproximadamente 42m<sup>2</sup>, é toda escavada na rocha e sem nenhuma iluminação, a não ser luz natural oferecida pela lua ou pelo sol. Aqui é comum encontrarmos uma grande quantidade de moercegos comuns, que não representam grande perigo. Caso os exploradores criem algum tipo de fonte de luz, os morcegos irão ficar assustados e voarão para todos os lados, mas não serão capazes de causar dano algum. Outras criaturas relativamente comuns são alguns roedores, também incapazes de oferecer perigo algum.

## Aposento 2

### Câmara de Vigília

Esta câmara mede cerca de 12m por 9m, e tem uma iluminação precária em seu lado nordeste (ao lado esquerdo da passagem de quem vai para a câmara 3).

Este lugar serve como câmara de vigília, para impedir que as áreas dominadas pelos goblinóides seja invadida. Ao contrário dos corredores, este aposento apresenta suas paredes niveladas e bem escavadas na rocha, apesar da umidade presente em quase todos os lados, e o lodo e limo crescendo entre as fendas de uma rocha a outra.

Na parte de cima desta câmara existe uma pequena abertura na rocha que permite a uma criatura de tamanho médio ou menor (tamanho humano ou menor) mantêr-se escondida nas sombras. Este lugar costuma ser usado para surpreender possíveis invasores e situa-se a quatro metros a cima do solo. Não há muita mobília no aposento. No lado leste existem duas coberturas de madeira de 1,5 metros de altura. Elas servem para oferecer alguma proteção aos soldados goblinóides que geralmente estão nesta câmara. Aqueles que estiverem atrás da cobertura terão cobertura de nove décimos (oferece IP +5 àqueles que estiverem atrás da paliçada, em Daemon; em 3D&T a cobertura oferece +4d para o teste de Armadura). Esta proteção também apresenta estacas de 50cm de comprimento voltadas na direção oposta, para impedir um ataque em massa. Note, no entanto, que as criaturas protegidas por esta paliçada somente podem realizar ataques à distância.

Este aposento geralmente é vigiado por quatro goblins e três hobgoblins. Os hobgoblins sempre estarão armados com armas de ataque à distância, geralmente arcos e flechas. Os goblins quase sempre estão com espadas curtas ou longas. Dois destes goblins mantêm-se escondidos na abertura que existe no topo da câmara, com 1d3+1 pequenos frascos de óleo inflamável. Geralmente, quando conseguem surpreender suas vítimas, os dois goblins lançam os frascos nos invasores (o que exige um teste de ataque; em Daemon ignore a IP do alvo), o que não causa dano mas os envolve com o óleo infamável. Os dois arqueiros hobgoblins podem utilizar a tocha no lado nordeste do aposento para lançar flechas em chamas nas vítimas, fazendo com que o óleo queime e causando estragos muito maiores. A menos que as chamas sejam apagadas, elas causam 1d6+2 pontos de dano por rodada (sem direito a teste de Armadura, em 3D&T; se a vítima tiver Vulnerabilidade a fogo sofre dano máximo). Os outros dois goblins geralmente atacam com suas espadas e armas disponíveis.

### SOLDADOS GOBLINS

Daemon: CON 5-8, FR 5-8, DEX 5-8, AGI 8-12, INT 5-8, WILL 5-8, CAR 3-6, PER 12-16. Ataques [1], IP 0, PV 5-8. Espada Curta 25/25 dano 1d6 ou Espada Longa 25/25 dano 1d10+1. Esconder-se 35%.

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF0; Visão no Escuro, +1 contra doenças não mágicas.

### ARQUEIROS HOBGOBLINS

Daemon: CON 7-12, FR 7-12, DEX 7-14, AGI 8-12, INT 5-11, WILL 5-11, CAR 6-9, PER 12-17. Ataques [1], IP 1, PV 9-16. Arco Curto 40/0 dano 1d6+1 ou Espada Longa 30/30 dano 1d10+1.

3D&T: F1, H2, R1, A1, PdF1, Tiro Múltiplo.

Algumas vezes um sargento bugbear vem até esta câmara inspecionar os goblins e hobgoblins. Se ele estiver presente durante um ataque também participará do combate (ele geralmente vem uma vez a cada três dias e sempre no meio da tarde – há uma chance de 30% dele estar presente quando os jogadores passarem por aqui).

### SARGENTO BUGBEAR

Daemon: Guerreiro Bugbear de 2º nível. CON 13, FR 15, DEX 10, AGI 12, INT 8, WILL 9, CAR 6, PER 12. Ataques [1], IP 2 (armadura e escudo), PV 14+8. Maça de Guerra 50/50 dano 1d10+1. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Status 1, Reputação 1, Senso de Direção. (todo bugbear tem Sentido Aguçado (olfato), Infravisão). Perícias Principais: Machado de Combate 40/30, Espada Longa 30/30, Manobra de Combate (Luta às Cegas), Manipulação (Intimidação 29%), Montaria 32%, Sobrevida (cavernas) 42%, Escudo 0/50.

3D&T: F3, H2, R3, A2, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão e Faro Aguçado).

Não existem grandes tesouros a serem encontrados nesta câmara, a não ser as armas e armaduras dos soldados. O sargento bugbear carrega em seus bolsos 3d6x10 Tibares em cobre. Os goblins e os hobgoblins não tem absolutamente nada de valor que possa vir a interessar os jogadores.

Não é fácil pegar estes soldados de surpresa. Os goblins escondidos no teto estão sempre em alerta. Para vê-los os jogadores devem realizar um teste de PER e superar o teste de Esconder-se dos goblins (que recebem um bônus de +30% por estarem nas sombras – a menos que os observadores tenham algum tipo de infravisão ou visão no escuro). Em 3D&T substitua por testes de Habilidade (disputa entre os goblins e os observadores). Os goblins recebem bônus de +2 no teste devido à escuridão, a menos que os jogadores tenham Infravisão ou visão no escuro. Caso percebam que foram vistos os goblins lançam os jarros e logo em seguida descem para combater os invasores.

Caso exista esta possibilidade, um fugitivo irá levar a notícia sobre o ataque até os soldados que se encontram nas câmaras 3 e 4. Portanto, aqueles soldados poderão preparar alguma armadilha para seus invasores.

## Aposento 3

### Dormitório e Arsenal

A porta que leva até esta câmara é diferente das demais. Ela é de metal, com uma grande mão esquelética de punho fechado em frente a um crânio negro: este é o símbolo da tribo bugbear. Muitas runas, do dialeto goblinóide, adornam as laterais. Geralmente a porta não estará trancada, mas caso haja esta necessidade, ela pode ser arrombada com Teste de FR resistido contra FR 25 e tem IP 10 e 40 pvs (Força-3 para derrubar, A3, 17 pvs). Para destrancar o Teste é considerado Difícil, ou com H-1.

Esta câmara tem aproximadamente 160 metros quadrados de área. Tem uma forma irregular, e serve como dormitório e arsenal para os bugbears e alguns poucos soldados de maior importância.

Este aposento tem, em seu lado noroeste uma área isolada por mesas de madeira e armários. É um local sempre vigiado por



pelo menos três soldados bugbears. Aqui, nos armários, estão guardadas muitas armas que são utilizadas pelos soldados quando há necessidade. Desde pequenos punhais até grandes lanças. Todas, no entanto, são armas comuns, nenhuma mágica.

Também é nesta área isolada que os grandes capitães e os chefes das tribos se encontram para discutir.

Grosh Stonetooth é o chefe das tribos bugbears, e o mais forte e importante entre todas as tribos goblinóides. Com seus 2,15 metros de altura ele intimida qualquer soldado goblinóide, liderando todos através da força. Isso, no entanto, não gera antipatia contra o líder. Pelo contrário, os bugbears, e alguns orcs e goblins, consideram correto e apropriado dar a liderança ao mais forte do grupo. São poucos aqueles que não aceitam esta liderança.

Ocasionalmente, Grosh organiza pequenos grupos de bate-dores para explorar novas áreas do Abismo. Portanto, existe a possibilidade de encontrá-lo em algumas áreas, sempre acompanhado de valorosos e poderosos soldados bugbears e arqueiros hobgoblins.

Poucos sabem desta verdade, mas Grosh tem uma aliança obscura com um sacerdote maligno que faz do Abismo seu covil. Não se sabe exatamente quem é este sacerdote, ou seus objetivos, mas ele parece estar, inclusive, iniciando Grosh e outros goblinóides em seu culto maligno a uma divindade até o momento desconhecida.

### **GROSH STONETOOTH**

Daemon: Bárbaro Bugbear de 4º nível. CON 17, FR 20, DEX 10, AGI 14, INT 11, WILL 12, CAR 9, PER 12. Ataques [1], IP 2 (armadura), PV 22+20. Machado de Guerra 60/60 dano 1d6+3. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 5, Berserker. (todo bugbear tem Sentido Aguçado (olfato), Infravisão). Perícias Principais: Machado 60/60, Espada Longa 50/50, Clava 50/50, Armadilhas 41%, Camuflagem 32%, Herbalismo 10%, Montaria 54%, Natação 44%, Rastreo 62%, Sobrevivência (cavernas) 62%.

3D&T: F4, H2, R4, A1, PdF0, 28 PVs, Berserker (Fúria, Má Fama; em fúria é imune a medo e recebe H+1 e +1d de dano), Sentidos Especiais (Infravisão e Faro Aguçado).

Outro personagem influente nesta câmara é Goorak Strikblood, comandante das tropas de orcs. Goorak é o principal responsável pela escravização dos kobolds e pela criação de lobos-das-cavernas. Dizem que recentemente ele conseguiu escravizar um troll ghillanin, que ele mantém escondido até que seja necessário usá-lo. Goorak é um escravajista irônico e dono de uma grande sagacidade. Adora ver criaturas menores, como os kobolds, sofrerem e morrerem.

Goorak é também um clérigo, dedicado e devotado a Keenn, Deus da Guerra.

### **GOORAK STRIKEBLOOD**

Daemon: Orc Clérigo de Keenn de 3º nível. CON 14, FR 18, DEX 9, AGI 9, INT 15, WILL 16, CAR 10, PER 16. Ataques [1], IP 1 (armadura), PV 19+12. Machado de Guerra 49/49 dano 1d6+3. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 2 (Infravisão). Perícias Principais: Machado 49/49, Lança Pesada 49/49, Maça 49/49, Montaria 49%, Heráldica 10%, Interrogatório 46%, Tortura 45%, Lábria 40%, Manha 30%, Religião 40%, Rastreo 36%, Sobrevivência 36%, Pesquisa 36%. Pontos de Fé: 5; Fogo 1, Terra 1, Trevas 2, Humanos 1.

3D&T: F2, H2, R2, A2, PdF1, 10 PVs, Clérigo de Keenn (Cavalar, Adaptador, Fúria Guerreira), Clericato, Sentidos Especiais (Infravisão), Código de Honra (Derrota), Fogo 1, Terra 2, Trevas 3.

O machado grande de Goorak é mágico. Em Daemon ele tem um Índice Crítico superior (com esta arma, o índice Crítico será o valor da Perícia Ataque dividido por 3). Em 3D&T, caso o orc consiga um resultado 1 em seu teste de Habilidade para atacar, o dano que a vítima sofre será multiplicado por dois.

No caso de uma invasão, haverão aqui pelo menos 1d6 sargentos bugbears (como aqueles encontrados no aposento 2), cerca de 2d6+3 soldados bugbears, 1d6+2 arqueiros hobgoblins (exatamente como os do aposento 2) e 1d6 soldados orcs.

Estes goblinóides defenderão esta área com suas vidas se necessário. Lutarão até a morte. Caso os líderes sejam mortos primeiro, há uma certa chance de que eles se sintam intimidados e tentem recuar.

### **SOLDADO BUGBEAR**

Daemon: CON 7-15, FR 14-18, DEX 7-12, AGI 8-12, INT 5-9, WILL 5-9, CAR 6-9, PER 12-15. Ataques [1], IP 1 (armadura), PV 12-20. Maça de Guerra 45/30 dano 1d10+bônus.

3D&T: F2, H2, R3, A1-2, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão e Faro Aguçado).

### **SOLDADO ORC**

Daemon: CON 8-15, FR 8-15, DEX 8-12, AGI 8-15, INT 5-8, WILL 5-8, CAR 5-8, PER 8-12. Ataques [1], IP 1 (armadura), PV 8-10. Machado de Combate 40/30 dano 1d6+bônus.

3D&T: F1-2, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão).

Além dos pertences dos soldados, aqueles que procurarem por recompensas poderão encontrar em um dos cantos da câmara uma arca trancada (a chave esta sempre em posse do líder bugbear Grosh): caso algué tente arrombá-la, ela tem IP 10 e 60 pvs (em 3D&T tem A3 e 20 PVs). O cadeado em si tem IP 10 e 70 pvs (A3 e 25 PVs). Ladinos podem tentar destrancar a arca com testes de Manuseio de Fechaduras com -20% no Teste (H-2 em 3D&T; personagens sem Perícia ou Especialização própria não podem realizar o teste). Ao contrário do que se poderia esperar, a arca não tem armadilhas.

No interior da arca será possível encontrar várias moedas e pedras preciosas, escavadas da mina (aposento 4). O total é de aproximadamente T\$ 200.000 em cobre (2.000 peças de ouro). Entre os itens de valor, encontramos também um belo colar prateado com uma única jóia no centro. Trata-se de um colar de proteção, que oferece IP+1 ou bônus de +2 pontos na jogada final de Armadura (em 3D&T). Note que o item não acrescenta dados extras à Armadura (em 3D&T), apenas oferece +2 “pontos” ao total após o lance de dados.

Neste aposento também costumam ficar presos os escravos mais problemáticos. Então, não será difícil encontrar um kobold ou outro goblinóide preso em correntes e jogado dentro de uma pequena cela (a cela é a área de 3x6 no lado leste da câmara).

## **Aposento 4**

### **Zona de Mineração**

Esta câmara têm, em média 105 metros quadrados de área. Apesar de no mapa ele aparecer de uma forma quase regular, a câmara tem um formato bastante diferente, por sua natureza.

Este lugar é uma zona de mineração, onde vários kobolds são escravizados por outros vários orcs mineradores. A mina tem, além da área apresentada no mapa, algumas poucas cavernas no lado leste, onde os kobolds são mantidos em cativeiro. É ali que eles descansam e se alimentam.

Várias pás, picaretas e outros instrumentos estão depositados por vários lugares dentro desta câmara. Vários túneis subterrâneos (nenhum com mais de 5 metros de profundidade) levam a pequenas cavernas onde os kobolds e os orcs escavam pedras preciosas e metais.

Ao lado de cada uma das entradas para esta câmara há dois soldados orcs e um soldado bugbear sempre vigiando a passagem. A única exceção é na passagem para a escadaria ao sul. Nesta passagem sempre haverão três soldados bugbears. Isso se deve ao fato de que os goblinóides não tem domínio das áreas ao sul, e uma invasão por esta câmara pode resultar em desastre para eles. Há uma paliçada de madeira erguida em frente a esta passagem para proteger dois a três arqueiros hobgoblins que também fazem a vigília.

Escavado nas rochas ao redor desta câmara há pequenas torres de vigília, localizadas a 5 metros de altura do solo, próximo ao teto (que fica a 8 metros do solo). Em cada uma destas pequenas torres há sempre dois arqueiros hobgoblins prontos para atacar qualquer invasor e/ou kobold escravo fugitivo ou rebelde. Na torre, os arqueiros dispõem de meia cobertura, o que aumenta sua defesa (IP +4 em Daemon; Armadura +1 em 3D&T).

### **KOBOLDS ESCRAVOS**

Daemon: CON 7-12, FR 7-12, DEX 5-10, AGI 5-15, INT 5-10, WILL 5-10, CAR 5, PER 5-15. Ataques [1], IP 0, PV 7-12. Picareta 30/30 dano 1d3.

3D&T: F0, H0-1, R1-2, A0, PdF0; Inculto.

Personagens ou exploradores que tenham sido pegos e capturados podem ser feitos escravos, ao invés de morrerem. Neste caso todos os seus itens serão confiscados e os responsáveis serão mantidos junto com os kobolds. Portanto, existe a chance de que existam humanos ou semi-humanos sendo mantidos como escravos em meio aos kobolds.

Os kobolds são extremamente covardes, e aprenderam a aceitar sua atual condição escrava. Portanto, eles dificilmente serão persuadidos a se rebelar. A última vez em que isso aconteceu, muitos foram mortos, e eles não querem que aconteça novamente. Além do mais, mesmo que consigam fugir dos goblinóides, eles não teriam como abandonar o Abismo e ficariam presos na masmorra, podendo ter um fim ainda pior nas mãos dos monstros que habitam o lugar.

No entanto, existem alguns poucos kobolds com coragem suficiente para tentar uma rebelião. Estes, talvez sejam persuadidos, apesar de ser necessária uma forte influência. Em Daemon seria necessário um personagem com a Perícia Liderança. Neste caso cada Nível do Personagem oferece três aliados. Se o Personagem faz um Teste da Perícia, cada 10 pontos de margem de acerto lhe oferece mais um aliado. Por exemplo, se Personagem tem Liderança 50% e obtêm 34 no dado, ele passou no Teste com margem de 16%, e por isso recebe apenas mais um aliado.

Em 3D&T o personagem precisa ser construído com no mínimo 5 pontos e ter a Perícia Manipulação (ou alguma Especialização do tipo Liderança) para obter até três aliados. Cada ponto extra de personagem oferece até três novos aliados. Um teste difícil (H-2) da Perícia pode fazer com que o líder acrescente novos aliados: para cada ponto de sucesso (por exemplo, um personagem de 8 pontos tem H5 e obteve 1, a margem será 2), será possível acrescentar mais três aliados (no mesmo exemplo, o personagem tem 15 aliados kobolds). Cada grupo de três kobolds já incluídos como aliados (devido à pontuação e à perícia) reduz o modificador do teste em 1 ponto (então, o personagem já mencionado tem 18 aliados, já que seu teste foi modi-

ficado para H-2 e não mais H-3).

Há um total de 30 kobolds em todas as minas, que podem ser persuadidos a ajudar os exploradores.

Os kobolds estão armados com picaretas leves. Apesar disso, são um pouco mais fortes que a média de sua espécie, devido ao trabalho braçal que passam nas minas.

## **Aposento 5**

### **Câmara de Vigília**

Esta câmara de 9mx12m é muito semelhante àquela descrita no aposento 2, com uma diferença: aqui além dos soldados ficam também de três a cinco lobos das cavernas, treinados pelos goblins como animais de caça e montaria (no caso das fêmeas).

Cada uma das passagens que levam a esta câmara contém uma armadilha feita com fio de cobre e algumas sinetas pequenas, localizadas acima das passagens. Quando algum intruso descuidado toca o fio aciona as sinetas, que alertam os cinco a sete soldados goblins e os lobos das cavernas que podem ser encontrados aqui.

Não existem outras armadilhas. Aqui os soldados atacam de forma mais direta, confiantes com seus aliados lupinos.

### **LOBO-DAS-CAVERNAS**

Daemon: CON 26-36, FR 24-36, DEX 3, AGI 18, INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 28. Ataques [3], IP 1 (Pele), PV 26-30. Garras (x2) 75/70 dano 2d6+3 e Mordida 70/20 dano 3d6.

3D&T: F1, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados).

Alguns soldados goblins (fichas na câmara 2) podem estar montados em lobos das cavernas. Neste caso, estes soldados terão a Perícia Montaria 50%, para Daemon. Em 3D&T estes goblins cavaleiros terão a Especialização Cavalgar (de Sobrevida). Uma vez que este jogo não tem regras para combate montado, considere que o goblin (ou personagem, contanto que tenha as Perícias e Especializações adequadas) que esta montado recebe um bônus de +1 em seus ataques e +2 no dano total. A montaria não pode atacar sem prejudicar seu cavaleiro (impedindo que ele ataque naquele turno), mas os inimigos podem atacá-la normalmente (a menos que sejam Parceiros). Um teste da Perícia Cavalgar (H-1) permite que o cavaleiro evite que sua montaria seja golpeada, sem perder seu turno.

Veza por outra (5% de chance) pode haver um ou mais kobolds nesta câmara alimentando os lobos (e, algumas vezes mais raras, servindo de alimento para os mesmos). Eles são extremamente medrosos e não atacam de forma alguma, mas com certo apoio podem ajudar os invasores (maiores detalhes na descrição do aposento 4).

Não há armas ou itens para serem encontrados nesta câmara.

## **Aposento 6**

### **Matilha de Lobos**

Esta caverna tem cerca de 15mx9m, totalmente escavada na rocha. Nas paredes deste lugar há várias pequenas cavernas. Elas servem como abrigo para os 2d6+6 lobos-das-cavernas que são treinados por 1d6+6 soldados e cavaleiros goblins.

Este lugar serve como local treinamento para os lobos-das-cavernas e também como posto de vigília para as áreas ao oeste. Geralmente há apenas soldados e cavaleiros goblins nesta câmara, acompanhados de vários lobos. Há 2d6+6 lobos adultos (três fêmeas para cada macho) e mais 1d6+2 filhotes, que

apenas lutam em auto-defesa (filhotes tem apenas F0, H1, R1, A0, PdF0; ou metade do valor de seus Atributos).

Em cada lado das passagens que levam a esta câmara há uma tocha acessa. A porta localizada no lado oeste é de metal pesado, e contém uma armadilha com quatro dardos envenenados. Cada dardo ataca com H3 ou Dardo 60/0. Aqueles que forem atingidos sofrem 1d6 de dano normal e o veneno reduz a Resistência ou CON do alvo em 1 ponto. A armadilha pode ser detectada por ladinos com um Teste de PER -20% ou H-2 para personagens com Perícias próprias. Para desativar a armadilha é necessário um Teste Difícil de Armadilhas, ou H-3 com perícias próprias. A porta também esta trancada (Manuseio de Fechaduras; Habilidade normal para Abrir Fechaduras). Caso tentem arrombá-la, ela tem IP 5 (A3), 15 PVs.

Note que as câmaras 5 e 6 são bastante próximas, e portanto se houver uma invasão em alguma das duas, aqueles que estão na câmara ao lado poderão se preparar para uma batalha e/ou prestar ajuda aos companheiros que estão próximos.

Os cavaleiros goblins são liderados por um cavaleiro maior, capaz de conversar com os lobos livremente. Seu nome é Thronstonefist, um cavaleiro de lobos capaz de se comunicar com suas montarias.

### **THRONSTONEFIST**

Daemon: Goblin Cavaleiro Selvagem de 2º nível. CON 17, FR 16, DEX 13, AGI 13, INT 12, WILL 15, CAR 15, PER 18. Ataques [1], IP 1 (armadura), PV 18+6. Lança de Justa 43/43 dano 1d6+1. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Senso de Direção, Status 1, Imunidade a Venenos. Perícias Principais: Arco Curto 43/0, Lança 43/43, Escudos 0/33, Treinamento de Animais 30%, Tratamento de Animais 30%, Montaria 53%, Rastreo 38%, Sobrevivência 38%.

3D&T: F1, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, Parceira (Karah), Goblin, Cavaleiro Selvagem (Aliada Karaha, Cavalgar; veja mais adiante).

Thronstonefist cavalga uma grande loba-das-cavernas chamada Karah. É um espécime especial, pois possui características máximas para sua espécie! Sua inteligência também é superior à dos demais lobos-das-cavernas. Dizem que ela e Thron lutam como se fossem uma única criatura (Parceiros).

## ***Novo Kit: Cavaleiro Selvagem***

O Cavaleiro Selvagem é um novo tipo de aventureiro para ser usado por Mestres e Jogadores.

Enquanto os povos mais civilizados, como humanos e meio-elfos, geram nobres cavaleiros em armaduras brilhantes, muitos povos bárbaros formam cavaleiros selvagens. Um cavaleiro selvagem é um aventureiro muito semelhante ao cavaleiro, com a diferença que sua montaria sempre será alguma criatura exótica: lobos, grandes felinos, lagartos gigantes, entre muitos outros. Este tipo de aventureiro é especialmente comum entre goblins, que crim lobos-das-cavernas como montaria.

Diferente dos cavaleiros comuns, no entanto, os cavaleiros selvagens tem uma maior intimidade com sua montaria, comparada apenas aos cavaleiros de Namalkah. Todo cavaleiro selvagem é capaz de se comunicar com a raça de sua montaria livremente (um cavaleiro de lobos-das-cavernas será capaz de se comunicar com qualquer lobo-das-cavernas). A compreensão nem sempre será total, tudo depende da inteligência da própria criatura.

## **3D&T**

Custo: 2 pontos.

Restrições: proibido para construtos e mortos-vivos.

Vantagens: recebe Aliado (seu animal, que deve ser construído com o mesmo número de pontos que o personagem) e Cavalgar gratuitamente. Pode falar com a espécie de sua montaria.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx5.

## **DAEMON**

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Arco Curto 40/0, Lança 30/30, Escudos 0/20, Treinamento de Animais 30%, Tratamento de Animais 30%, Montaria 40%, Rastreo 20%, Sobrevivência 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

## **Aposento 7**

Cuidado com o Solo...

Esta câmara tem 9x12 metros de área. Suas paredes são exatamente como as da maioria dos aposentos do Abismo, revestido com blocos de alvenaria. O solo, no entanto, é completamente diferente.

O chão deste aposento é todo suspenso por uma grade metálica muito forte. Logo abaixo desta grade, a trinta centímetros de profundidade, um estranho líquido toma conta do local. Ou seja, os exploradores andam por cima da grade, suspensos em relação ao líquido.

O aposento não parece ter absolutamente nada de grande interesse. Não há nenhuma mobília. Nas quatro paredes há tochas penduradas para iluminar a câmara. Nada mais chama a atenção no lugar.

A verdade é que esta câmara é uma armadilha. Vários dispositivos localizados em pontos distintos da câmara ativam a armadilha. Os ladrões podem detectar as armadilhas através de testes da Perícia Crime (ou H-2 se não tiverem esta Perícia), ou Testes de PER. Em caso de sucesso, ele encontrará "um" dispositivo. Mas há os outros. Há, no total, cinco dispositivos em diferentes locais. É impossível desarmar as armadilhas, mas caso estejam cientes de sua existência, qualquer um pode evitá-la.

Caso a armadilha seja ativada, todas as tochas que estão presas às paredes soltam e caem na grade. Pequenas fagulhas caem da tocha em direção ao líquido. Só então os exploradores descobrem que o tal líquido é inflamável, e com a queda das tochas, toda a câmara se enche em chamas! Cada rodada dentro do aposento em chamas causa 1d6 pontos de dano (ignorando IP e Armadura; se tiver Vulnerabilidade a calor/fogo, recebe o dobro do dano).

Para completar, as portas desta câmara estão trancadas com fechaduras relativamente simples (veja a introdução; elas não contêm armadilhas – basta o aposento). No lado oeste há um pequeno corredor. Este corredor não faz parte da câmara, e portanto não será envolto em chamas.

As chamas perduram até que o líquido tenha sido completamente inflamado (em média, 2d6+6 rodadas). Um detalhe curioso é que esta armadilha pode ser restituída novamente, mesmo depois de ativada. O que faz isso ainda não é conhecido...

## Aposento 8

### Câmara dos Slarks

Esta câmara tem 9x15 metros. Sua superfície é toda escavada na rocha, irregular. Trata-se, na verdade, de uma caverna e não um aposento.

O lugar esta completamente escuro, e não será possível enxergar por meios convencionais (a menos que se tenha infravisão ou uma visão na penumbra). Investigando cuidadosamente a superfície, é possível encontrar pequenos fungos e plantas subterrâneas muito apreciadas por anões e outros povos que vivem nas cavernas, como os trogloditas.

Esta caverna serve de abrigo para um pequeno grupo de 1d6+3 slarks, criaturas humanóides com rosto de lagarto. Eles temem a luz do sol, e jamais atacam sozinhos, apenas em grupo. Slarks, como a maioria dos povos subterrâneos, são capazes de enxergar no escuro. Além do mais, eles podem ainda andar pela superfície cavernosa livremente. É comum encontrá-los dependurados no teto.

### SLARK

Daemon: CON 8-10, FR 6-8, DEX 6-8, AGI 6-12, INT 4-6, WILL 4-6, CAR 2-3, PER 12-16. Ataques [1], IP 0, PV 8-10. Garras 35/0 dano 1d3. Podem escalar paredes com velocidade de 5 m/s. Enxergam no Escuro.

3D&T: F0, H0, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Infravisão).

Os slarks não apreciam a batalha, mas lutarão para proteger seu território. Caso julguem que os exploradores não pretendem atacá-los nem roubar seu alimento, eles deixarão que saiam sem problema algum. Caso contrário, saltarão sobre seus inimigos de forma furtiva (neste primeiro ataque eles causam 1d6 de dano). Em 3D&T, este ataque é feito com um bônus de H+1 mas depois eles apenas podem realizar ataques simples. Em Daemon, a vítima realiza seu Teste de defesa como se este fosse Difícil (ou seja, terá sua Esquiva, Escudo ou outra forma de defesa reduzida à metade).

Caso percebam que não tem chances de vencer, os slarks irão fugir. Eles apenas atacarão se houver ao menos três slarks para cada explorador. Outra forma de ataque que eles podem utilizar é lançar sua saliva grossa contra as tochas das vítimas a fim de mantê-los "cegos". Evitar isso exige um Teste de Habilidade ou de DEX. Não há absolutamente nada de importante que possa ser encontrado nesta câmara, a não ser, talvez, os fungos e plantas subterrâneos.

## Aposento 9

### O Troll que Vigia a Caverna

O aposento 9 é, na verdade, uma caverna dentro de outra caverna. Na parte externa é possível ver a estrutura da caverna menor, com teto irregular. Pela lado de fora, um som forte ecoa pelos corredores. Como um tipo de monstro ou criatura rugindo ou roncando. A caverna menor (câmara 9) serve de abrigo para três trolls ghillanin, os trolls do subterrâneo. São monstros feitos de alguma matéria vegetal, de cor cinzenta. Apresentam presas e garras longas, mas sua capacidade mais amedrontadora é a regeneração. Os trolls são capazes de regenerar 2 Pontos de Vida por turno. Mesmo depois de destruído (reduzidos a 0 PVs), a parte maior de seu cérebro será capaz de se regenerar para reconstituir toda a criatura.

Existem somente dois tipos de ataques que são capazes de causar dano real nestas criaturas: ácido e fogo. Nenhum troll é

capaz de regenerar este tipo de ataque. Se após ter sido reduzido a 0 PVs seus restos forem queimados ou derretidos por ácido, o troll não será capaz de se regenerar.

### TROLL GHILLANIN

Daemon: CON 18-20, FR 18-26, DEX 6-8, AGI 6-10, INT 2-6, WILL 2-6, CAR 0, PER 12-16. Ataques [3], IP 2 (Pele), PV 12-24. 2 Garras 60/50 dano 2d6+4 e Mordida 50/0 dano 1d10. Regenera 2 PV por rodada.

3D&T: F2, H2, R3, A1, PdF0. Faz três ataques por rodada, com garras (Força) e mordida (Força+1d).

Estes trolls são, na verdade, os guardiões da câmara. Certa vez um mago insano e maligno tentou usar estas cavernas para se esconder, e para mantêr seus tesouros. Ele era paranóico, pensava que todos que o encontravam estavam dispostos a roubar seus pertences. Para proteger-se, então, ele utilizou a magia Monstros do Pântano para invocar um grupo de trolls para proteger seu tesouro. No entanto, o mago acabou surpreendido: de alguma forma, a magia tornou-se permanente, e não podia mais ser cancelada. O mago foi morto pelas criaturas que tentou utilizar para proteger sua câmara.

A verdade é que a caverna em esta sob efeito de uma magia poderosa: Permanência! Isso significa que qualquer magia lançada aqui dentro, não poderá mais ser cancelada ou interrompida. Ela torna-se permanente. No entanto, se a fonte mágica se distanciar por mais de dez metros da câmara 9, voltará ao normal e será cancelada. Portanto, os trolls não podem se distanciar por mais de 10 metros ou desaparecem.

Os trolls geralmente alimentam-se de exploradores e outras criaturas errantes que venham a entrar em sua câmara. Algumas poucas vezes eles abandonam a câmara para caçar, mas isso é muito raro; geralmente a comida vem até eles.

Toda a caverna é circular, e esta dividida em quatro câmaras diferentes: a porta de entrada leva a uma das câmaras, que ligue-se a um corredor. Este corredor tem três portas, uma a norte, uma a sul e uma a leste. Cada porta leva a uma câmara distinta. A câmara norte é o antigo quarto do mago insano, e não há nada de importante para ser encontrado. A câmara sul era uma antiga despensa, onde um pouco de comida apodrecida pode ser encontrada. A câmara no fundo é onde o mago escondia seus tesouros.

Esta porta esta trancada. Ladinos podem tentar um Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras ou teste de H-2 (apenas se tiver a perícia Crime ou Abrir Fechaduras, caso contrário não poderá realizar o teste). Caso a porta seja arrombada, ela tem IP 7 e 20 PVs ou A3 e 20 PVs.

A câmara dos tesouros contém dois baús médios e uma pequena caixa de madeira em entalhes delicados. Os baús, claro, contém armadilhas, que podem ser detectadas por um Teste de PER ou H-1 (H+1 se tiver a Perícia Crime). Caso a armadilha não seja detectada, assim que a fechadura for forçada irá disparar dardos envenenados que exigem da vítima um Teste de Resistência (CON): falha resulta em 3d6 pontos de dano, sem direito a IP e Armadura; sucesso causa apenas 1d6 de dano.

Além disso, claro, as fechaduras estão trancadas. Deve-se fazer um Teste Fácil de Manuseio de Fechaduras ou H (H+2 se tiver Crime), devido ao fato de o cadeado estar completamente enferrujado.

O primeiro dos baús esta quase completamente vazio, com várias pedras para fazer volume e peso. O outro contém em seu interior várias moedas de ouro e prata, num total de T\$ 4.000,00 em ouro, uma verdadeira fortuna artoniana.

O baú pequeno contém a melhor das fechaduras. Para desfrancar é necessário fazer um Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras ou H-3 (com a Perícia Crime; caso contrário não será possível). Em seu interior há um anel de prata totalmente liso. Trata-se de um item mágico de grande valor: seu usuário estará sob efeito da Magia Poder Telepático. Este é um item de imenso valor, especialmente para magos telepatas. Mas existe um pequeno preço: aquele que uso o anel torna-se muito apegado a ele, e não poderá se desfazer dele sem antes ter sucesso em um Teste de Resistência (WILL). Usar o item com mais frequência impõem penalidade neste Teste: para cada semana que a criatura utiliza o anel, sem retirá-lo, recebe uma penalidade de -1/-10% no Teste.

## Aposento 10

### A Fonte do Caos

Esta é uma câmara pequena, com cerca de 6 metros de lado a lado. Ao contrário dos corredores e da maioria das demais câmaras, ela tem suas paredes muito bem niveladas, forradas por grandes pedras. O chão deste aposento é todo revestido com rochas, apresentando algumas poucas rachaduras em pontos distintos. Há três tochas neste aposento, todas apagadas: uma situa-se sobre a porta da parede sul, e as outras duas nas paredes norte e oeste.

Quando entra-se na câmara é possível ouvir um estranho som de água fluindo. No centro do aposento fica uma fonte de base circular, com pouco mais de um metro de raio. No centro da fonte há duas criaturas de aspecto bizarro: têm formas humanóides, dotadas de garras e um par de asas de couro nas costas. Também apresentam chifres e encontram-se em uma posição de ataque. À primeira vista, parecem duas grandes gárgulas. No entanto, NÃO são gárgulas, apenas estátuas de aspecto demoníaco (mas o Mestre pode fazer com que os aventureiros pensem o contrário...). Um pequeno filete de água verde da boca de uma das estátuas, despejando-se sobre a fonte de águas claras.

Segundo algumas crenças, esta é a Fonte da Boa Sorte e do Azar, ou simplesmente a Fonte do Caos. Dizem que ela teria sido posta aqui pelo próprio Nimb, como um novo desafio para aventureiros. Quando uma pessoa lança uma moeda (seja de ouro, prata ou cobre) para dentro da fonte, um brilho sutil (que na maioria das vezes não é notado por aqueles que estão próximos) surge nos olhos de uma das estátuas. Isso significa que aquele que lançou a moeda terá um pouco mais de sorte. Quando alguém retira uma das moedas que estão já dentro da fonte, o contrário ocorre: aquele indivíduo terá azar!

Em termos de jogo, cada moeda lançada dentro da fonte oferece um ponto positivo, enquanto cada moeda retirada oferece um ponto negativo. Cada ponto significa 5% de chance daquele indivíduo ter sorte em todas as suas ações. Portanto, se você lança 5 moedas para a fonte, há 25% de chance de você ter boa sorte em seu caminho. A sorte ou azar de um indivíduo geralmente aparece na forma de bônus ou penalidades em suas jogadas de dados. Quando o personagem tem sorte, o Mestre pode acrescentar 1d3 de bônus em seus lances de dados mas apenas para aquela ação individual (cada ação tem 5% de chance por moeda). Caso o personagem tenha azar, ocorre o contrário: ele terá uma penalidade de 1d3 em seus lances de dados.

Por exemplo, o mesmo personagem que tem 25% de sorte encontra um inimigo em seu caminho: a cada rodada, há 25% de chance de ele receber um bônus de +1 a +3 em seus lances de dados (ataque, dano, esquiva, e todos os demais). Se ao invés de lançar as cinco moedas ele tivesse retirado as 10 moedas que estão na fonte, teria 50% de chance de receber uma penalidade de -1 a até -3 em seus lances de dados.

O Mestre não é obrigado a revelar a sorte ou azar de um personagem. A sorte e azar jamais podem ultrapassar 100%. Além do mais o efeito dura no máximo 1d6+1 horas. Passado este tempo, a sorte ou azar desaparecem. Note que a sorte e o azar de um personagem também podem ser utilizados em outras situações, que não envolvem lances de dados (neste caso, fica a cargo do Mestre).

A água da fonte é limpa, podendo ser consumida se alguém desejar. Ela não apresenta, no entanto, nenhuma propriedade mágica (a magia esta imbutida na fonte, não na água).

## Aposento 11

### Um Lugar Seguro

Esta é uma câmara mais ampla que a anterior, com exatos 9m de lado a lado. Ao contrário da maior parte das câmaras, ela é bem iluminada por várias tochas localizadas em diferentes pontos do aposento.

Assim que entram no aposento, os exploradores podem ver vários tipos de armas e armaduras, todas penduradas nas paredes e em cabides. No fundo da câmara há também uma grande prateleira, onde estão depositadas várias poções e frascos de óleo. Em outra prateleira, muitas caixas guardam o que parecem ser varinhas mágicas. E no canto noroeste, duas camas de tamanho médio estão colocadas lado a lado.

Este aposento é habitado por Teronford, um grande minotauro armado com um machado de dois gumes e vestindo uma simples armadura de couro. Mas ao contrário do que acontece na maioria das câmaras, aqui os exploradores não serão recebidos com conflitos, e sim com palavras amigáveis!

Teronford trabalhou como aventureiro por muitos anos. Uma vez, após uma longa jornada, ele chegou até o Abismo, onde perdeu grande parte de seus companheiros. Certa vez, então, ele teve uma idéia um tanto estúpida, mas que aparentemente acabou dando certo: montou sua própria loja de armamento no interior das cavernas!

O minotauro receberá qualquer explorador com grande amizade, a menos que seja atacado primeiro. Neste caso ele se defenderá como puder, utilizando seus itens mágicos se achar necessário. Caso os exploradores não o ataque, o minotauro oferecerá seus serviços: a chance de descansarem e recuperarem seus ferimentos e de reabastecer seu armamento.

Muitos tipos de armas podem ser encontradas aqui, para serem compradas. A maioria dos exemplares, no entanto, são armas rústicas e comuns, mas é verdade que o minotauro também tem algumas poucas armas mágicas a oferecer. As armaduras são todas comuns, nenhuma magicamente encantada. Mas muitos outros itens podem ser obtidos aqui: poções mágicas, varinhas e bastões, e outros que o Mestre desejar. O único grande problema são os preços: devido ao fato de este ser o único lugar seguro dentro do Abismo, Teronford geralmente cobra preços que podem alcançar de 50% a até 100% o valor normal de mercado. Mas, em momentos de desespero, vale a pena...

### TERONFORD

Daemon: Minotauro Guerreiro do 5º nível. CON 19, FR 24, DEX 12, AGI 8, INT 9, WILL 11, CAR 12, PER 14. Ataques [1], IP 3 (armadura e anel), PV 21+20. Machado 97/87 dano 1d6+5. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Minotauro, Ambidestria. Perícias Principais: Machado de Combate 97/87, Espada Longa 52/38, Martelo de Guerra 32/32, Manobra de Combate (Combater com Duas Armas), Manipulação (Intimidação 35%), Montaria 28%, Sobrevivência (cavernas) 64%, Escutar 54%, Avaliação de Objetos 59%.

3D&T: F3, H2, R3, A3, PdF0, 12 PV; Minotauro (Faro e Audição Aguçados, Código de Combate, Má Fama), Dungeosn Crawler (Sobrevivência nas Cavernas, Audição Aguçada e Radar), Adaptador.

Todos, ou ao menos a maioria dos itens vendidos por Teronford são usados, coletados de aventureiros e outras criaturas mortas dentro do Abismo. Todas, no entanto, estão em bom ou até excelente estado de uso. Nenhum item é amaldiçoado ou ruim. Entre os itens mágicos pessoais do minotauro estão um anel de proteção (IP +1 em Daemon; +2 pontos na jogada de Armadura) e um segundo anel, capaz de detectar e identificar magias (que se recarrega sozinho, com o tempo).

Teronford não é uma criatura maligna, apenas um mercador disposto a sobreviver da forma que pode, ajudando os exploradores que passam por dificuldades.

## Aposento 12

### O Grande Salão de Pedra

Esta é a câmara mais extensa do primeiro nível. Ela mede cerca de 39x9 metros de área. Há passagens para ela nos quatro lados, que levam a diferentes corredores.

O teto desta câmara também é o mais alto já encontrado: cerca de vinte metros a cima do solo. Dispostos de forma regular estão aproximadamente oito imensos pilares rochosos muito bem trabalhados. Eles medem cerca de três metros de diâmetro na base, e tomam formas distintas nas partes mais altas. O solo e as paredes são todos rochosos, mas muito bem nivelados e trabalhados. Não existe revestimento algum.

A visão do local é muito bela para os povos subterrâneos. Anões perceberão imediatamente tratar-se da exímia habilidade anã. Aparentemente, esta câmara já foi utilizada por um povo anão, mas agora encontra-se abandonada. Os pilares são magníficos, alcançando até o teto, e a arquitetura é inigualável, realmente trabalha deste talentoso povo subterrâneo.

Ninguém, no entanto, consegue explicar o que teria feito os anões abandonarem a câmara, ou o porque de terem-na construído. Não há nenhum detalhe de superior importância nesta câmara.

A ocorrência de criaturas errantes neste aposento é ainda maior do que nos corredores. Aqui, certamente serão encontrados este tipo de inimigo, geralmente em grupos de caça. Goblinóides e aparentados são os mais comuns (talvez vindos das cavernas a leste, na mina).

## Aposento 13

### A Caverna Abandonada

Esta caverna não apresenta absolutamente nada de especial, a não ser pelo fato de estar recheada de grandes estalagmites em toda sua superfície.

A caverna encontra-se em ruínas, com mobília quebrada e soterrada por grandes rochas. Entre os escombros podem ser encontradas algumas poucas armas antigas e enferrujadas, o que leva a crer que talvez esta caverna tenha servido como posto de guarda para o mesmo povo que construiu o grande salão de pedra. Existem somente duas passagens para esta câmara, uma ao sul que leva ao salão de pedra, e outra a leste, onde um corredor conduz em direção a uma tumba. Este corredor encontra-se levemente desabado. Passar por ele pode significar um pequeno desafio, pois antes será necessário retirar as rochas que selaram a passagem.

## Aposento 14

### O Túmulo do Rei Anão

Esta última caverna tem sua entrada em arco, muito bem trabalhada. No topo, seguindo o arco, há algumas runas anãs lapidadas. Pelas runas, identifica-se esta caverna como sendo o túmulo de um antigo rei, mas uma vez que o idioma anão não é difundido, apenas um anão poderá ler os dizeres.

A câmara mortuária tem 6x9 metros. Exatamente no centro esta um caixão de pedra pouco menos que um humano e pouco maior que um anão. No topo há os seguintes dizeres, em idioma anão: "Aqui descansa nosso rei Durack-Dûn, em eterna vigília". Além do caixão há também quatro estátuas de guerreiros anões, duas de cada lado. Elas representam a vigília do falecido rei. A tampa do túmulo é rochosa e bastante pesada, cerca de 250 quilos. Portanto, para se abrir o caixão deve-se realizar um Teste de Resistido contra Força 20. Em 3D&T vários personagens podem se unir para abrir a caixa, somando suas Forças até alcançar F6.

No interior do túmulo esta o corpo esquelético do rei anão, com seu escudo a cima da cabeça e sua espada longa porta nas mãos, frente ao peito e lâmina voltada para os pés. O escudo e a espada são mágicos, apesar de não emitirem nenhum brulho característico. O escudo médio, redondo, oferece IP 5 (-1 em DEX e AGI) ou A+1, enquanto a espada oferece +20/+20 ou F+1, além de causar dano por corte mágico.

Utilizar estes itens, no entanto, tem um lado negativo. Como foi mencionado no túmulo, o falecido rei esta em eterna vigília: 1d6 horas depois que a tumba for profanada, uma câmara secreta se abrirá no solo, libertando o Guardiã da Tumba, uma criatura humanóide, do mesmo tamanho que um anão, mas com couro ao invés de pele. Trata-se, na verdade, de um golem, construído pelos anões para proteger a tumba de seu rei. O golem é capaz de sentir a presença e a direção em que se encontram os itens do rei, e irá recuperá-los a todo custo. Principalmente pelo fato de que ele é imortal! Não pode ser morto por nenhuma mortal. A única forma de detê-lo é devolvendo os itens roubados.

### GUARDIÃO

Daemon: CON 18, FR 18, DEX 16, AGI 12, INT 14, WILL 13, CAR 10, PER 11. Ataques [1], IP 2 (natural), PV 27. Espada Longa 80/65 dano 1d10+3. Perícias Principais: Outras Armas 60/60, Escudos 0/70, Escutar 60%, Esquiva 35%, Rastrear 80%. Sente a localização dos itens de seu rei. É totalmente imortal.

3D&T: F3, H1, R3, A2, PdF0, 18 PV; Construto, Adaptador, Imortal.

O golem guardião pode ser utilizado de várias formas pelo Mestre. Em 3D&T, note que combina duas Vantagens Únicas. Trata-se de uma excessão à regra.

## Aposento 15

### O Cemitério Amaldiçoado

Esta grande câmara esta envolta a uma espessa bruma cinzenta que dificulta a visibilidade. É impossível ver mais do que dois metros à frente.

O solo também não é como a maioria. Não é rochoso nem possui blocos de alvenaria. Ao invés disso, é um solo arenoso, sem nenhuma vegetação e bastante fofo em certos lugares, mostrando que foi remexido recentemente. Distribuídas em pontos aleatórios da câmara estão várias lápides e pequenos mausoléus. O lugar é um cemitério!

Não se sabe ao certo a origem deste cemitério. A hipótese mais aceita é que humanoides inteligentes que vivem no Abismo e constituem sociedade, utilizam o lugar para enterrar seus mortos. A hipótese se confirma quando encontramos, entre os corpos, esqueletos de humanoides diversos, especialmente trogloditas e goblinóides. Suspeita-se que alguns aventureiros que passaram por aqui também enterraram seus companheiros falecidos neste lugar.

Além disso, como já era de se esperar, o cemitério é amaldiçoado. Habitado por uma quantidade relativamente pequena de esqueletos e zumbis de várias formas e tamanhos.

### **ESQUELETO MÉDIO**

Daemon: CON 5-8, FR 12-16, DEX 5, AGI 5, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12. Ataques [1], IP 0, PV 10. Garras 35/30 dano 1d6 ou Por Arma 40/40 dano por arma. Recebe metade do dano por armas de perfuração e corte.

3D&T: F0-1, H0-2, R0, A0-1, PdF0-1; Morto-Vivo, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte e Perfuração).

### **ZUMBI MÉDIO**

Daemon: CON 12-15, FR 12-15, DEX 3-6, AGI 8-12, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10-12. Ataques [2], IP 0, PV 12-15. Garras (x2) 35/25 dano 1d6+1.

3D&T: F1, H0-1, R1, A0-1, PdF0-1; Morto-Vivo. Nunca ganha a Iniciativa e não pode usar Esquiva.

As estatísticas a cima referem-se à criaturas de tamanho médio. Para criaturas maiores ou menores, consulte o Guia de Monstros de Arton (ou simplesmente aumente algumas Características). O Mestre também pode incluir outros mortos-vivos (carniçais, ghouls), mas em número muito pequeno.

Mas os mortos-vivos são minoria no cemitério. Em pontos distintos, várias luzes piscam de forma aleatória, chamando a atenção de qualquer criatura viva. São, na verdade, fogos-fátuos, uma criatura mágica semelhante a uma esfera luminosa flutuante. Eles alimentam-se das almas das criaturas, inclusive de mortos-vivos, pois estes ainda tem um pouco de alma em seu corpo. Exatamente por isso os mortos-vivos são tão pouco numerosos.

### **FOGO-FÁTUO**

Daemon: CON 1-2, FR 1-2, DEX 0, AGI 16, INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 16. Ataques [1], IP especial, PV 1. Drena PVs 40/0 dano 1. Não pode ser prevenido por IP. Invulnerável a Magia e armas mágicas.

3D&T: F0, H4, R0, A0, PdF0; Levitação, Invulnerabilidade (magia e armas mágicas, incluindo Arma Especial).

Se forem destruídos, os fogo-fátuo podem retornar 3d6+3 dias depois, próximos ao local onde foram destruídos.

Na maioria das vezes, os fogo-fátuo não estão interessados em combate. Como seres de certa inteligência, eles costumam atrair suas vítimas para armadilhas (como um bando de mortos-vivos) para enfraquecê-los e/ou matá-los e alimentar-se de suas almas.

Com exceção dos fogo-fátuo, a maldição do cemitério é devido à Maritzza, a bruxa que vive nas câmaras próximas. Por alguma razão ainda desconhecida, ela parece ser a única criatura que os fogo-fátuo não atacam.

Na parede ao sul do cemitério existe uma passagem secreta. No entanto, ela é mágica, e não pode ser aberta por meios normais. Na verdade, a passagem abre e fecha magicamente a cada hora. Quando abre, ela não produz ruído algum. Na verdade ela

não “abre”, mas desaparece, oferecendo um novo caminho a seguir. Quando a passagem estiver fechada, será possível abri-la utilizando um Cancelamento de Magia contra Focus 4 em 3D&T. Em Daemon deve-se ter Focus em Controlar e Terra, e realizar um Teste de Poder contra nível 10 (50%). Neste caso, a magia será cancelada até a próxima hora, quando a passagem volta a se fechar.

## **Aposento 16**

### **A Sala de Entrada**

Esta câmara é a entrada para os aposentos de Maritzza, uma bruxa que faz destas cavernas seu covil. Estranhamente, as brumas que dominam o cemitério não penetram nesta câmara.

Trata-se de uma câmara semi-circular com 3 metros de raio (9x9 metros). Parece-se com uma sala de estar, com dois quadros pendurados na parede norte, duas portas em lados opostos e um tapete vermelho com as pontas desfiando acima do chão revestido por blocos de alvenaria. Na parede norte há duas grandes tochas presas a grandes peças metálicas com aproximadamente 1,5 metros de altura.

Os quadros pendurados nas paredes são comuns, sem nenhum efeito mágico. No entanto, eles tem um efeito desagradável. O primeiro deles mostra uma sombra humanoíde com um punhal cravejado com brilhantes na mão. O outro parece ser algum tipo de demônio em posição ereta, com punhos em chamas. Qualquer criatura que olhe para estes quadros por mais de duas rodadas começa a sentir um mal-estar e grande incômodo. Nada que gere penalidades, a menos que o espectador “insista” em ficar olhando os quadros. Caso contrário, o efeito passa em instantes. Não é algo mágico conhecido, portanto não pode ser cancelado. De qualquer forma, não apresenta nenhum grande perigo.

O aposento não apresenta nenhuma característica especial, a princípio. Caso os exploradores tenham feito muito escândalo enquanto andavam pelo cemitério, talvez Maritzza tenha lhes preparado algumas surpresas. Sua reação vai depender da reação dos próprios exploradores. A bruxa não ficará satisfeita com a invasão, mas a menos que tenha certeza de que pode vencer, não entrará em combate direto. Ela pode tentar conversar antes disso, persuadindo os exploradores a irem embora.

Caso ocorra um combate, ela tentará utilizar Terreno Escorregadio de Neo nesta câmara para atrasar os invasores e para ter uma vantagem em combate. Ela também lançará sobre si magias de proteção como Proteção Mágica e Aumento de Dano, além de algumas de confusão, como Escuridão. Antes de entrar em combate direto, a bruxa utilizará todas as suas magias para atrapalhar ou imobilizar o máximo de alvos possível (com Sono, Cegueira, e magias que causam dano).

## **Aposento 17**

### **O Laboratório**

Esta câmara também tem paredes, solo e teto revestidos com blocos de alvenaria. Mede aproximadamente 9x6 metros quadrados, quase totalmente preenchido por estantes e mesas cheias de tubos de ensaio, beakers, frascos e potes com substâncias (líquidas e consistente).

Este lugar é o laboratório de Maritzza, a bruxa que domina esta área do Abismo. Aqui ela fabrica poções, escreve pergaminhos, realiza experiências, entre outros afazeres.

Os potes e vidros encontrados aqui são componentes materiais para magias. Portanto, um mago pode encontrar aqui vários componentes necessários para suas magias. A quantidade

e tipo exatos dependem do Mestre. Em 3D&T há aqui o equivalente a 10 Pontos de Experiência em componentes materiais (ou seja, estes pontos “apenas” podem ser gastos para fabricação de poções e itens mágicos, “não” para aumentar a pontuação do personagem). Além dos componentes materiais, existem também algumas poções, mas também algumas armadilhas.

Não há nenhum rótulo nos frascos, portanto é impossível saber quais são nocivos e quais não são. Um conjurador tem 5% de chance, por Nível de Personagem, de descobrir se é um efeito nocivo ou não. Apenas uma análise mais precisa, que consome tempo, permitirá ao conjurador descobrir exatamente seu efeito. Em 3D&T deve-se fazer um teste de “Focus”, ou seja, lance um dado e para ser bem sucedido é necessário obter um resultado igual ou inferior ao seu Focus total (soma de todos os Focus). O Mestre pode aplicar algumas penalidades, se achar conveniente.

Entre os frascos estão três poções venenosas; duas poções de cura leve; uma poção de invisibilidade; duas poções de fúria; um frasco com ácido; uma poção do apodrecimento; duas poções da verdade; e duas poções de cura média. Cada poção tem, geralmente, 1d6-2 doses. Além destas, o Mestre pode introduzir também outras poções e óleos neste aposento. A descrição de todas estas poções pode ser conferida no capítulo Itens Mágicos do Abismo.

Note que se Maritza tiver tempo, em uma batalha, ela fugirá para seu laboratório, utilizará cerrar portas (ou simplesmente trancará a porta), para utilizar suas poções da forma que achar mais favorável (note que ela, diferente dos invasores, sabe a diferença entre as poções e saberá como usá-las).

Não há mais nada de importante no laboratório.

## Aposento 18

O Quarto de Maritza

Esta câmara, também de 6x9 metros de área, é revestido por grandes blocos de alvenaria. Diferente dos anteriores, no entanto, aqui não há qualquer rachadura. Uma estranha luz parece emanar da própria rocha, o que oferece luminosidade no aposento.

Este lugar é o quarto pessoal de Maritza, a bruxa que domina esta área do Abismo. Em Arton, as bruxas e bruxos são um tipo de arcano que recebe seus poderes de alguma criatura superior, como ocorre entre clérigos e divindades. A diferença é que o poder oferecido a um bruxo é arcano, não divino. Outra diferença é que os bruxos nem sempre servem a deuses, como os clérigos, mas sim a poderes superiores. A qual destes casos Maritza se enquadra, não se sabe, uma vez que a origem de seu mestre é um mistério.

Bruxos geralmente recebem missões de seus mestres. Maritza tem como missão e devoção, liderar os fogo-fátuo e mortos-vivos do cemitério para emboscar cada vez mais exploradores e invasores. Uma tarefa que ela tem desempenhado muito bem. Ao contrário do que muitos pensam, os mortos-vivos que existem no cemitério não são obra de maldições ou do acaso. São todos invocados pela própria bruxa, a partir dos corpos dos exploradores que morreram ali. Claro, a grande maioria acaba totalmente eliminada pelos fogo-fátuo (que atacam até mesmo os mortos-vivos). Não fossem por eles, a incidência de mortos-vivos seria muito maior.

Maritza é uma mulher velha, humana, com mais de 100 anos de idade. Mas devido a um antigo pacto forjado entre ela e seu mestre, a bruxa deixou de envelhecer, e permanecerá com esta aparência para sempre: uma mulher entre 30 anos de cabelos rubros e olhos claros, vestida em um belo manto azul escuro. Quando se vê obrigada a tratar com invasores e exploradores, ela costuma

agir de forma civilizada e tranqüila, sem mencionar seus verdadeiros objetivos (que é emboscá-los). Ela apenas ataca quando tem certeza de que pode vencer os inimigos. Caso seus domínios sejam invadidos, ela primeiro irá preparar armadilhas mágicas para retardar os exploradores para só então tentar o combate direto.

### MARITZZA, A BRUXA

Daemon: Humana Maga do 5º Nível. CON 10, FR 10, DEX 13, AGI 14, INT 17, WILL 15, CAR 13, PER 11. Ataques [1], IP 0, PV 15+15. Cajado 50/50 dano 1d6. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 3, Familiar (gato preto), Sono Leve. Perícias Principais: Cajado 50/50, Alquimia 40%, Astrologia 30%, Ler e Escrever (nativo) 30%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Teoria da Magia 65%, Esquiva 35%. Pontos de Magia: 13. Criar 1, Controlar 2, Entender 1, Trevas 2, Fogo 1, Água 1, Espíritos 1.

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF0; Bruxa (Arcano, Patrono, Devocão), Ciências Proibidas, Ponto Fraco (seu ego); Fogo 1, Água 1, Ar 2, Terra 2, Luz 1, Trevas 3.

### FAMILIAR, GATO PRETO

Daemon: CON 5, FR 3, DEX 3, AGI 15, INT 2, WILL 2, CAR 9, PER 20. Ataques [1], IP 0, PV 10. Mordida 20/0 dano 1d3.

3D&T: F0, H2, R0, A0, PdF0; Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas). Age em Parceria com Maritza, mas os seus Pontos de Vida são somados.

Maritza tem um gato preto como seu familiar. As regras completas para familiares são mencionadas no Guia de Monstros de Arton. O quarto da bruxa tem poucos móveis: uma grande cama na parede norte, cercada por pesadas cortinas, um pequeno altar na parede sul, onde a bruxa faz sua reverência à seu mestre a cada dia, um armário na parede leste e várias tapeçarias nas paredes. A bruxa não guarda tesouros como moedas e itens mágicos. No entanto, tudo em seu quarto é muito fino e bem feito. Um bom negociante poderia encontrar preços altos por tais peças. Em regras, há em média 50.000 Tibares (de cobre) em peças de arte e mobília, como as tapeçarias, algumas roupas muito belas e finas no armário, candelabros com pedras preciosas, um símbolo sagrado no altar, entre outros itens à escolha do Mestre.

Caso os invasores estejam prestes a matar Maritza, a bruxa utilizará seu último recurso para penalizar seus inimigos: através de um pergaminho mágico, ela lançará uma magia de maldição (uma Maldição de -1 ponto) contra aquele que foi o principal responsável por sua desgraça. Ela também ameaça que voltará a se encontrar com seu mestre, e irá vingar-se.

A verdade ou mentira em suas palavras é de conhecimento apenas do Mestre...

## Aposento 19

O Cemitério Continua

Esta câmara é uma continuação do cemitério. As grandes brumas continuam a dificultar a visibilidade.

A câmara tem, exatamente em seu centro, um mausoléu de tamanho mediano. É uma construção antiga, com ilustrações de anjos e demônios lutando. Há também muitas estátuas de criaturas aparentadas.

Neste mausoléu estavam os restos mortais de um antigo grupo de aventureiros. Hoje, este grupo de aventureiros esta amaldiçoado e foram transformados em mortos-vivos. São todos esqueletos médios, como os mencionados na câmara 15, mas levemente mais fortes (em Damon ele +15 pontos para Ataque e Defesa, divididos como o Mestre achar melhor; também



pode estar vestindo restos de armaduras que aumentam sua IP; em 3D&T simplesmente acrescenta 3 pontos de personagem na forma de Características ou Vantagens, mas nenhuma Característica pode ser aumentada em +2 ou mais).

A única exceção diz respeito ao líder do grupo. Este não foi transformado em morto-vivo. Ele estará entre seus companheiros, como um esqueleto atacando, mas trata-se na verdade de um horror dos túmulos. Esta criatura se parece com um esqueleto, mas olhando com mais detalhes é possível ver que seu corpo é coberto por uma substância viscosa e perigosa.

### **HORROR DOS TÚMULOS**

Daemon: CON-, FR-, DEX-, AGI 10, INT 3, WILL 2, CAR 0, PER 13. Ataques [2], IP-, PV 22. Garras (x2) 35/30 dano 1d3+Contágio. 3D&T: F2, H2, R1, A1, PdF0.

O horror dos túmulos é capaz de fazer dois ataques por turno com suas garras. Além do dano normal, ele deixa sua substância na vítima e provoca a perda de 1 ponto de Armadura a cada 3 turnos. Se a vítima chegar a A0, começa a perder 1 PV por turno até a morte, quando se transforma em outro horror dos túmulos.

Em Damon a substância corroe armaduras e escudos, reduzindo a IP em 1 ponto a cada 3 turnos. Se a armadura for destruída, a vítima passa a perder 1 PV por rodada.

Ataques com mãos vazias provocam contágio. Ele também é imune a qualquer forma de gás, veneno ou ataque químico. Trata-se de uma criatura imortal, que apenas pode ser realmente destruída por fogo ou magias e armas mágicas.

Dentro do mausoléu será possível encontrar alguns dos antigos itens enterrados junto com os aventureiros. O mais importante dos itens é um Escudo Sagrado. Trata-se de um escudo médio mágico +1 (oferece +2 pontos ao lance de Armadura do usuário, não A+2). Mas sua principal característica é que, quando empunhado por um clérigo bondoso, aumenta suas chances de expulsar criaturas mortas-vivas. Em regras, ele oferece +2 no Focus total do clérigo quando ele utilizar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos (mas apenas quando ele utilizar esta magia).

Outros itens encontrados no mausoléu ficam a cargo do Mestre (apenas itens pequenos).

## **Aposento 20**

### **Gaiola**

Esta câmara possui duas entradas, sendo uma delas secreta na parede sul. Na parede norte, a porta é na verdade uma grade metálica. Ela está trancada, e não pode ser erguida (a não ser por Força 10 em 3D&T ou FR 27 em Daemon). No entanto, ela está levemente aberta, possibilitando a uma criatura de tamanho humano ou menor passar por baixo, arrastando-se.

A câmara mede cerca 9x9 metros de área, e está totalmente em ruínas. Aparentemente haviam dois ou três pilares que sustentavam o teto, mas desabaram. Parte do teto também caiu, por isso vários blocos de alvenaria encontram-se no chão, amontoados e quebrados. Escondido entre os escombros está um escorpião gigante, com seu corpo de 1,5 metros de comprimento quase oculto. Ele alimenta-se de carniça, mas um explorador desatento será um ótimo almoço.

### **ESCORPIÃO GIGANTE**

Daemon: CON 20, FR 20, DEX 3, AGI 12, INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 17. Ataques [2 ou 1], IP 3 (pele), PV 30. Pinças (x2) 65/60 dano 1d6+4 ou Ferrão 50/10 dano 1d3+veneno. 3D&T: F2, H2, R3, A2, PdF0.

O escorpião faz dois ataques por rodada contra o mesmo alvo; se acertar os dois ele prende a vítima, que precisa de um Teste de Força (Resistido, contra a FR do escorpião) para se livrar. Vítimas presas podem ser atacadas pelo ferrão venenoso (1d6 de dano, exige Teste de Resistência para evitar mais 3d6 de dano). Em 3D&T ele não precisa de teste para atacar com o ferrão (mas em Daemon sim; uma vez que a vítima estará presa nas garras, não poderá utilizar Esquiva).

O escorpião gigante não guarda nenhum item. Geralmente ele alimenta-se de ratos e ratazanas que atravessam sua gaiola, mas também atacará qualquer explorador que passar por aqui.

A passagem secreta localizada na parede sul está de difícil acesso devido aos escombros que encontram-se em seu caminho. Para encontrá-la, um personagem deve fazer um Teste Difícil de PER ou teste de Habilidade -2 (H-1 se tiver Visão Aguçada). Para abri-la basta empurrar a parede. Do lado contrário fica mais difícil, pois seria necessário puxar a passagem secreta. Portanto, a menos que os exploradores utilizem-se de alguma artifice para mantê-la aberta, não será possível reabrir esta passagem pelo outro lado.

## **Aposento 21**

### **Cuidado Aonde Pisa...**

A porta que leva até esta câmara está trancada, mas não oferece perigo de armadilhas. Pode ser aberta com testes normais de Manuseio de Fechaduras (Habilidade ou H+2 se tiver Crimes ou uma Especialização adequada) ou arrombando (a porta tem IP 5, A1 e 10 PVs).

Além da porta há também uma outra entrada; uma porta secreta localizada na parede oposta. A porta está bem oculta, e serão necessários Testes Difíceis de PER ou H-3 (H-1 se tiver Sentidos Especiais de Visão Aguçada). A passagem abre-se como uma porta normal, para o interior da câmara. Devido a um sistema de compressão, ela é forçada a se fechar. Portanto, a menos que alguém a segure, ela irá se fechar imediatamente.

A câmara interior tem cerca de 9x6 metros, com vários esqueletos fossilizados e presos nas rochas das paredes. No solo também encontram-se vários ossos de muitas formas e tamanhos, alguns humanos outros não.

Esta câmara é, na verdade, uma armadilha mágica preparada para confundir exploradores. Quando todos estiverem no centro da câmara, distantes por mais de um metro de cada uma das saídas, estas irão se fechar. Um poderoso efeito místico faz com que as portas desapareçam, sendo completamente seladas e ocultas em meio às rochas.

Instantes depois disso, um tremor de terra abala o aposento. De repente, o solo começa a ruir, abrindo aos poucos um imenso fosso no centro da câmara. O fosso se alarga meio metro a cada rodada, até alcançar as paredes. A intenção é fazer com que toda e qualquer criatura que esteja dentro da câmara caia no fosso, em direção a um vazio escuro.

Na verdade um vazio não tão escuro. Conforme a criatura cai, é possível ver uma luz azulada se formando no fundo. Dali surge um imenso rosto etéreo, esquelético e semi-oculto por um manto. A cabeça voa em direção às criaturas, como se estivessem perseguindo-as. Quando estas chegam próximas, acabam sendo engolidas pelo rosto.

E então ficam inconsciente...

Esta armadilha é, na verdade, um tipo de portal, que leva as vítimas a um outro ponto qualquer no segundo nível do Abismo. Lance 1d6 contra a tabela abaixo para saber exatamente onde eles acabam parando:

Dado	Local
1	Na encruzilhada das câmaras 14 e 16.
2-3	No interior da câmara 9.
4	Em frente à porta da câmara 17.
5	No beco sem saída da câmara 43.
6	No interior da câmara 41.

O mapa para o segundo nível do Abismo será apresentado em um suplemento futuro. Ao invés de utilizá-lo, o Mestre poderia transportar os exploradores para outras câmaras no primeiro nível. Veja o capítulo Projeto O Abismo para mais informações.

As vítimas acordam 1d6 horas depois, na nova localização indicada. Não apresentam qualquer ferimento, nem mesmo arranhões (como se tivessem caído). Também não tem seus pertences roubados (ao menos não no portal; se foram roubados enquanto estavam desacordados, então é outra história).

## Aposento 22

A Antesala dos Trogloditas

A porta que leva a esta câmara esta bem trancada. Trata-se de uma porta de metal forte e resistente, diferente da maioria das demais encontradas no Abismo.

Abrir a porta pode significar um problema. Para destrancá-la será necessário um bom ladino. Testes Difíceis de Manuseio de Fechaduras ou H-3 (apenas para personagens com a perícia Crime ou a Especialização Abrir Fechaduras) serão necessários. Derrubá-la é uma tarefa ainda mais difícil, já que a porta tem IP 10, 50 pvs (em 3D&T ela tem A 3 e 30 PVs).

A câmara tem em média 54 metros quadrados (6x9 metros), com apenas duas passagens além da porta de ferro. A câmara é habitada por 1d6+3 trogloditas soldados, responsáveis em vigiar o aposento para manter intrusos afastados.

Utilizando-se de sua capacidade camaleônica, os trogloditas permanecem no fundo do aposento, ocultos entre as rochas (para vê-los será necessário realizar um Teste Resistido entre a PER do invasor e a Camuflagem do troglodita; em 3D&T apenas personagens capazes de Ver o Invisível poderão localizá-los). Quando acharem oportuno, dois permanecerão com as lanças preparadas para frente enquanto os demais disparam suas azagaias (preferencialmente em arqueiros e outros que tenham formas de ataque à distância). A princípio, eles irão esperar que os invasores avancem, para só depois atacar (em Daemon, eles estão com as lanças preparadas para causar dano “dobrado” contra oponentes em investida).

É impossível evitar a batalha. Os trogloditas atacarão de qualquer forma, mesmo que hajam trogloditas entre os exploradores (a menos, claro, que seja um membro de sua tribo). Note que imediatamente que a batalha se iniciar, os trogloditas irão secretar seu óleo de enfraquecimento. Todas as criaturas humanoides a até 9 metros de distância, devem realizar um teste específico “para cada troglodita presente”, para evitar sofrer as penalizações devidas.

### TROGLODITAS

Daemon: CON 12-18, FR 12-22, DEX 10-16, AGI 12-16, INT 6-13, WILL 12-16, CAR 6-8, PER 12-16. Ataques [1], IP 2 (pele), PV 12-22. Garras 50/50 dano 1d6+2 ou Lança 50/50 dano 1d6+1 ou Azagaia 50/0 dano 1d6. Todos tem Camuflagem em 60% a 80%. Seu óleo obriga da vítima um Teste de CON contra FR 30 ou recebe -1d6 em FR e AGI durante 2d6 rodadas. Infravisão.

3D&T: F1-3, H1-3, R3-4, A2-3, PdF1-2, Invisibilidade (apenas

fora de combate), Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo). Seu óleo exige um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força durante 10 rodadas.

Os trogloditas desta câmara carregam pouca coisa de interesse. Em seus bolsos podem ser encontrados pequenos pingentes e símbolos de metal e aço. Um deles utiliza uma parte de manoplas metálicas. Um outro tem, em seus punhos, duas braceleiras de aço. Na verdade estes itens não são de grande importância para aventureiros. Mas trogloditas valorizam muito o aço e metal, e qualquer objeto metálico é muito valioso para eles. De útil, eles carregam um total de 40 Tibares (em cobre) entre moedas e pequenos objetos valiosos.

Se perceberem que não serão capazes de vencer a luta, os trogloditas vão tentar fugir para a próxima câmara, onde certamente terão maiores chances.

## Aposento 23

A Câmara dos Trogloditas

Esta câmara liga-se com a câmara 22 por dois corredores em locais opostos. Se houve uma batalha na câmara anterior, os trogloditas que habitam este aposento terão a chance de se preparar para o combate.

A câmara é grande, com pouco mais de 21x9 metros total de área. Trata-se de uma grande caverna, com vários pequenos buracos na superfície (na verdade tocas, onde os trogloditas dormem, e onde as fêmeas cuidam dos ovos). Este é o principal aposento da tribo, composta por vinte trogloditas adultos e mais o líder. Nas tocas há por volta de quatro filhotes (que não combatem) e 1d6+6 ovos. As fêmeas preferem proteger os ovos e filhotes, mas também podem participar de qualquer combate.

A tribo é liderada por um clérigo de Tenebra. Dos vinte trogloditas, metade são soldados menores, exatamente como aqueles apresentados na câmara anterior, sete são soldados mais fortes e ou outros três são clérigos de Tenebra.

Se tiveram tempo de se preparar, os clérigos trogloditas já terão utilizado algumas magias de proteção sobre os guerreiros e soldados (como resistência à elementos ou Proteção Mágica) e sobre a área (como bênção). Eles também podem ter lançado magias para fortalecer seus ataques (como arma mágica ou Aumento de Dano).

### TROGLODITAS GUERREIROS

Daemon: CON 15-20, FR 15-24, DEX 12-16, AGI 12-16, INT 6-13, WILL 12-16, CAR 6-8, PER 12-16. Ataques [1], IP 3 (pele e armadura), PV 15-24. Garras 60/50 dano 1d6+2 ou Lança 60/60 dano 1d6+1. Todos tem Camuflagem em 60% a 80%. Seu óleo obriga da vítima um Teste de CON contra FR 30 ou recebe -1d6 em FR e AGI durante 2d6 rodadas. Infravisão.

3D&T: F2-4, H2-3, R4-5, A2-3, PdF1-2, Invisibilidade (apenas fora de combate), Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo). Seu óleo exige um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força durante 10 rodadas.

### TROGLODITA CLÉRIGO

Daemon: CON 12-18, FR 12-18, DEX 10-16, AGI 12-16, INT 10-13, WILL 14-16, CAR 8, PER 12-16. Ataques [1], IP 2 (pele), PV 12-20. Garras 50/50 dano 1d6+2 ou Lança 50/50 dano 1d6+1. Todos tem Camuflagem em 60% a 80%. Seu óleo obriga da vítima um Teste de CON contra FR 30 ou recebe -1d6 em FR e AGI durante 2d6 rodadas. Infravisão. Pontos de Fé: 5. Criar 1, Controlar 1, Trevas 2, Terra 1, Água 1, Ar 1, Demônios 1.

3D&T: F2, H2-3, R3-4, A2, PdF1-2, Invisibilidade (apenas fora

de combate), Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo), Clericato (Tenebra); Trevas 3, Terra 2, Água 1, Ar 1. Seu óleo exige um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força durante 10 rodadas.

Como servos de Tenebra, os clérigos recebem controle de mortos-vivos: recebe um ponto de Focus extra em Trevas (e Demônios, em Daemon), e a Magia Controle de Mortos-Vivos.

Como Obrigações e Restrições eles jamais podem ser tocados pela luz do sol ou utilizar magias similares (não podem ter Focus em Luz e Fogo).

### LÍDER TROGLODITA

Daemon: Clérigo de Tenebra do 5º Nível. CON 15, FR 18, DEX 12, AGI 15, INT 10, WILL 16, CAR 11, PER 16. Ataques [1], IP 3 (pele e armadura), PV 21+10. Garras 50/50 dano 1d6 ou Martelo de Guerra 60/60 dano 1d6+2. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3. Perícias Principais: Martelo de Guerra 60/60, Lança 42/42, Religião 40%, Pesquisa 46%, Lábria 41%, Escutar 21%, Manipulação (Empatia 41%, Interrogatório 30%), Luta às Cegas, Camuflagem 54%. Seu óleo obriga da vítima um Teste de CON contra FR 30 ou recebe -1d6 em FR e AGI durante 2d6 rodadas. Infravisão. Pontos de Fé: 7. Criar 2, Controlar 1, Entender 1, Trevas 3, Terra 2, Demônios 1.

3D&T: F4, H3, R4, A3, PdF1, Invisibilidade (apenas fora de combate), Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo), Clericato (Tenebra), Ataque Múltiplo; Trevas 3, Terra 3, Água 2, Ar 1. Seu óleo exige um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força durante 10 rodadas.

O líder dos trogloditas veste-se com um colar de regeneração: regenera 1 ponto de vida do usuário a cada rodada. É um item poderoso, e será um bom prêmio caso os aventureiros consigam derrotá-lo (mas não esqueça que o próprio líder o está usando).

Caso a batalha esteja indo mal para o lado dos trogloditas, eles podem tentar dialogar. Todos eles conhecem apenas o idioma dracônico, mas o líder conhece também o Valkar. Ele irá oferecer algo aos invasores em troca de piedade. Entre os tesouros que eles podem oferecer (ou que os exploradores podem encontrar, caso vençam) estão 5000 Tibares em ouro e alguns itens metálicos (desde talheres até punhais), que para eles são de grande importância. Se não houver outra alternativa, o próprio líder pode oferecer seu colar em troca de piedade (mas tentará recuperá-lo o quanto antes!).

De qualquer forma, nenhum troglodita ficará contente com esta situação. Eles podem perseguir os exploradores na tentativa de pegá-los desprevenidos e recuperarem seus itens de valor.

Caso os invasores não ofereçam chance de rendição, os trogloditas farão o possível para salvar as fêmeas, ovos e filhotes, e lutarão até a morte. Nesta situação, os soldados menores ficarão lutando, mantendo os invasores ocupados, enquanto os demais guiam os fugitivos pelos corredores.

Caso hajam sobreviventes a este massacre, é certo que alguns trogloditas (machos e fêmeas) tentarão se vingar. Neste momento o Mestre deve utilizar sua criatividade para dar vida à estes novos inimigos. Também é importante prestar atenção à personagens bons e justos, como os paladinos e clérigos da justiça: será que eles fizeram o que era certo? Tudo bem que os trogloditas são uma peste, mas desta vez eles estavam apenas protegendo seu tesouro e sua cria. O que a divindade vai pensar a respeito?

Além das moedas de ouro, os trogloditas tem por hábito guardar todo e qualquer item metálico como um bem de grande importância. O que acontece é que apesar de sua familiaridade com os

anões (sem falar de que foram criados pela mesma divindade), os trogloditas não tem talento como ferreiros. Por isso eles costumam roubar peças de metal e aço para servirem como utensílio ou armamento. Dão importância à qualquer item destes materiais.

Os trogloditas desta tribo sobrevivem à base da caça. Costumam alimentar-se de outras criaturas monstruosas ou mesmo humanóides que conseguem capturar nos corredores próximos. Uma pequena fonte natural que existe no canto noroeste da câmara os oferece água suficiente para seu sustento. No lado norte, em pequenos buracos subterrâneos, é possível encontrar um tipo de depósito onde eles armazenam uma pequena porção de comida, em sua maioria carne. Talvez este alimento ainda possa servir para os exploradores que aqui chegarem.

## Aposento 24

### O Templo dos Kobolds

Neste aposento encontra-se um pequeno grupo de kobolds que conseguiram fugir do serviço de escravidão da mina goblinóide. Provavelmente teriam sido recapturados e escravizados novamente não fosse um pequeno detalhe, que afastou os orcs de irem atrás deles... Após fugir dos orcs, os kobolds acidentalmente encontraram com algum ser altamente poderoso, poderoso o suficiente para ser considerado uma divindade menor, tendo tomado os kobolds como seguidores e protegendo-os dos seus inimigos goblinóides, até mesmo lhes concedendo alguns poderes.

Este grande aposento agora serve como lar para uma grande comunidade kobold (cerca de 2d6+10 kobolds que fugiram dos goblinóides), e também serve também como templo para adoração do seu "grande deus salvador", como eles próprios o chamam. No centro do aposento existe uma grande estátua de ossos, formando uma figura monstruosa – um enorme esqueleto com 4 braços, portando uma espada em cada uma. A comunidade kobold inteira reside e vive em volta da estátua, sem parecer se preocupar muito em fazer armadilhas para quem possa entrar. Pode parecer estranho que eles não se preocupem em proteger-se, mas isso tem um motivo – apesar do seu grande deus não se encontrar mais no local (provavelmente esteja em alguma das câmaras mais profundas do Abismo), ele deixou um guardião para proteger seus adoradores – a estátua no centro do aposento! A um simples comando mágico do líder da comunidade, o clérigo Tâu, a estátua ganha vida, e atacará qualquer um que esteja ameaçando os kobolds!!

### ESTÁTUA

Daemon: CON 24, FR 20, DEX 12, AGI 20, INT 0, WILL 28, CAR 0, PER 16. Ataques [4], IP 3 (pele), PV 22. Espadas (x2) 60/60 dano 1d10+3 e Espadas Mágicas (x2) 70/70 dano 1d10+5. Recebe metade do dano por ataques de corte e perfuração. Imune a frio.

3D&T: F3 (Corte), H3, R4, A3, PdF0, 20 PV, Esqueleto, Ataque Múltiplo, Membros Extras +2.

Duas das espadas que carrega são mágicas, sendo consideradas Armas Especiais (quando usadas pela estátua, elas são consideradas também velozes, mas se os aventureiros resolverem roubá-las após derrotar a estátua elas não terão essa propriedade), as outras duas são espadas comuns. Em combate, a estátua pode atacar com seus 4 braços em cada turno. Lembre-se também que, sendo um esqueleto, ela possui Armadura Extra contra Corte e Perfuração, e é imune a Frio/Gelo e magias que afetem a mente.

Os kobolds desta área são iguais aos escravos apresentados na mina do Aposento 4. 1d6+1 deles são também clérigos

do seu deus protetor, possuindo Clericato, 1-2 pontos de Focus nos caminhos de Terra, Água ou Trevas e podem lançar a Magia Ferrões Venenosos uma vez por dia sem custo em PVs como um Poder Garantido por seu deus. O único que apresenta diferença é Tâu, o líder dos kobolds que habitam o templo:

### **TÂU**

Daemon: Kobold Clérigo Nível 2. CON 11, FR 12, DEX 11, AGI 13, INT 12, WILL 12, CAR 17, PER 14. Ataques [1], IP 4 (colar), PV 5+2. Cajado 60/60 dano 1d6. Aprimoramentos: Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 1. Perícias Principais: Armadilhas 40%, Religião 45%, Escutar 40%, Esquiva 34%, Manipulação (Liderança 67%), Mineração 30%. Pontos de Fé: 3. Criar 1, Controlar 1, Entender 1, Água 1.

3D&T: F1, H3, R2, A1, PdF0, 10 PV; Clericato, Liderança (Manipulação); Água 2, Terra 1, Trevas 1.

Tâu foi o líder dos rebeldes quando eles fugiram das minas goblinóides, e o responsável pelo pacto de proteção com deus que os protege. Assim, foi escolhido como o líder da tribo após eles se estabelecerem ali. É muito mais inteligente do que a média kobold e, sabendo falar muito bem o Valkar, tentará negociar com qualquer um que entre na sala para que deixe-os vivos e, se possível, que ajudem a novos kobolds se libertarem e trazê-los até aqui. Caso veja que estão lidando com pessoas gananciosas e que provavelmente não deixarão o local sem algum tesouro, tentará enganá-los dizendo que existem tesouros na sala 25, onde vive, na verdade, uma aranha gigante. Em último caso, pode até mesmo oferecer o pequeno tesouro da tribo – apenas um pequeno punhado de jóias no valor de T\$300. Caso os aventureiros sejam violentos e demonstrem-se fortes o suficiente para derrotar a estátua-guardiã, tentará fugir conduzindo o máximo possível de kobolds pela passagem secreta da área 27. Tâu também possui um colar mágico que lhe confere A+1, mas só irá se desfazer dele em ultimíssimo caso, pois foi um presente do seu próprio deus guardião, e é ele com que faz com que seja reconhecido como o líder da tribo.

## **Aposento 25**

### **Uma Perigosa Armadilha**

Caso os heróis se mostrem gananciosos, Tâu tentará empurrá-los para este aposento, dizendo existir nele enormes tesouros... enquanto que na verdade está empurrando ele para um ninho de aranhas gigantes!! O aposento é todo tomado por teias por todos os lados, e basta poucos passos para serem pegos em alguma. Pra piorar, Tâu ainda fechará a porta o mais rápido possível assim que os heróis entrarem no aposento, deixando-os sem possibilidade de fuga, tendo que derrotar as 2 aranhas que vivem nele.

### **ARANHAS GIGANTES**

Daemon: CON 15-17, FR 15-18, DEX 0, AGI 15, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10. Ataques [1], IP 2-3 (pele), PV 20-22. Mordida 35/0 dano 1d6.

3D&T: F3, H2, R2, A2, PdF0, 10 PV; Paralisia, Arena (H+2 em suas teias, que estão por TODO o aposento).

Essas é a ficha das duas aranhas gigantes que vivem no aposento, sendo uma macho e uma fêmea. Elas não são venenosas, mas são carnívoras, e atacam qualquer um que adentrar a sala.

## **Aposento 26**

Um Lugar Seguro... Mas não para Heróis...

Entrar neste aposento é praticamente impossível. A princípio, ele nem ao menos está trancado. No entanto, qualquer tentativa de abrir ou mesmo de derrubar a porta resultará em falha. Isso porque ela está fechada magicamente, e apenas um poderoso mago que lance Cancelamento Magia (contra Focus 7 ou poder 30) poderá cancelar o efeito da magia e, então, poder abrir a porta.

O local, no entanto, é bastante seguro e aconchegante, uma com boa cama, e uma mesa e cadeira com alguns papéis jogados sobre ela, contendo alguns rascunhos de mapas, provavelmente mapas do próprio abismo. Ele serve como uma espécie de esconderijo para o poderoso mago que adotou os kobolds como seguidores, e agora caga pelos níveis mais profundos da masmorra. Caso esteja muito ferido e fraco por lá, rapidamente lança uma magia de teleporte para este aposento, onde descansa e se recupera de seus ferimentos.

Em uma pequena prateleira pode se encontrar diversas poções mágicas (especialmente poções de cura), e em uma estante encontram-se diversos livros, inclusive grimórios (escolha as magias que quiser). Em um pequeno baú ao lado da cama é possível encontrar alguns pergaminhos (escolha as magias que quiser para eles), e até 1d6+2 anéis e amuletos mágicos com poderes variados.

## **Aposento 27**

### **O Caminho de Fuga**

O líder da tribo kobold, Tâu, está instruído para, caso alguém consiga derrotar a estátua-guardiã, conduzir os kobolds por esta sala para fugir. Na parede leste da sala, há uma passagem secreta, que é aberta por um pequeno botão na parede, em uma localização conhecida apenas por Tâu.. Para outro personagem encontrar o botão que abre a passagem, é necessário um teste de H-3 (H-1 caso o personagem tenha Visão Aguçada) ou Teste Difícil de PER .

A passagem leva para um grande corredor, que eventualmente acaba na sala 9. No entanto ainda existe um outro problema – CHEGAR até a parede. Todos os kobolds estão instruídos para fugir andando abaixados, para evitar encostar em fios que ativam dardos que saem de 2d6 pontos entre a entrada e a saída da sala. O dardo causa 1 ponto de dano (sem direito a absorver por Armadura ou IP), e o personagem deve fazer um teste de Resistência-1 (CON -1) ou irá cair inconsciente por 3d6 horas. É possível um teste de H-2 (H para quem possui Radar ou Audição Aguçada, pois com eles assim é possível perceber o lançamento dos dardos) para se Esquivar, ou Teste Difícil de Esquiva.

Como se não bastasse isso, a própria entrada no aposento é problemática – Tâu deixa a porta sempre aberta antes de entrar e, caso precise utilizar esta rota de fuga, irá fechar bruscamente a porta assim que os kobolds tiverem passado por ela. Ela não está trancada nem nada assim, mas sua fechadura possui uma veneno de contato, que não é fatal, mas possui o mesmo efeito dos dardos.

## **Aposento 28**

Nem tudo é o que Parece...

A porta secreta que leva a este aposento não é ativada por mecanismos, mas simplesmente pela força. Basta aplicar uma certa força sobre a superfície que a passagem será aberta.

Para abrir a passagem deve-se obter sucesso em um Teste Resistido contra FR 30. Em 3D&T, todos os Personagens de-

vem se unir para somar as suas Forças e obter F10. Esta é a única forma de abrir a passagem. Note que se eles fizerem muito barulho podem atrair a atenção de monstros errantes ou mesmo do caçador que vive na câmara ao sul (aposento 30). Estejam apenas procurando por passagens, um Teste de PER ou de H (H+2 se tiver Visão Aguçada) é suficiente para percebê-la.

A câmara tem 6x6 metros, relativamente pequena. Além da passagem secreta, há somente uma outra passagem. O chão e as paredes são revestidos por blocos de alvenaria, com alguns fungos e lodo entre os blocos e as rachaduras. O aposento parece não ter absolutamente nada de especial.

No entanto ele tem uma pequena armadilha mágica exatamente no centro do aposento: um fosso de mais ou menos 2,5 metros de raio situa-se no centro da câmara, oculto por uma ilusão. Apenas criaturas capazes de ver através de ilusões (ou por Detecção de Magia) perceberão a armadilha. Caso contrário, aquele que entrar muito na câmara tem grande chance de cair no fosso, atravessando o solo (esta será a visão de seus companheiros que também não caírem).

Para não cair no fosso deve-se fazer um Teste Difícil de DEX ou teste de H-3. Neste caso a criatura consegue se segurar antes de cair no fosso. Caso contrário, despenca de cinco metros de altura em um fosso com estacas. A queda em si causa apenas 1 ponto de dano, mas as estacas exitem da vítima um Teste Difícil de AGI ou de H-3 para evitar receber 2d6 de dano (sem direito a Armadura e IP). Se obtiver sucesso no Teste, a vítima sofre apenas 1d6-2 de dano, mas há um problema: as estacas estão envenenadas, e podem levar à morte. A vítima atingida deve realizar um Teste de CON -10% ou teste de Resistência -1. Se falhar estará envenenada e perde, a cada hora, 1 ponto de CON, ou um 1 PV, permanentemente. A única forma de recuperar os pontos perdidos é por Magia ou experiência. Um Teste de Primeiros Socorros -10% ou de Medicina (H-1) podem parar o envenenamento mas não recuperam os pontos perdidos.

O fosso toma conta de quase todo o aposento. A única forma de evitá-lo é sabendo de sua existência. Com isso, os exploradores podem passar bem próximos às paredes, mas ainda devem realizar um Teste Fácil de DEX ou H+2, devido ao limo que deixa o solo escorregadio. Falha resulta em queda no fosso (mas ainda tem direito a todos os Testes antes mencionados). Assim será possível atravessar esta câmara, que contém apenas a armadilha.

## Aposento 29

### A Armadura do Dragão

Esta câmara também tem sua superfície, paredes e tetos forrados com grandes blocos de alvenaria. Um certo calor emana do lugar. Uma substância avermelhada brilha na paredes, e o calor parece emanar dela.

No fundo da câmara há um belíssima armadura montada. Parece com uma armadura completa, mas é feita com placas avermelhadas. A ombreira da armadura lembra uma cabeça de dragão, e seu couro também lembra as placas destes seres reptílicos. Além do mais, a armadura tem grandes asas de couro, e uma espada longa ao seu lado.

Trata-se, na verdade, de uma armadura mágica confeccionada com o couro de um dragão vermelho. Alguns pesquisadores mencionam uma história sobre um valoroso guerreiro caçador de dragões, que utilizava uma armadura mágica feita com couro de dragão vermelho. Era a armadura do dragão. Ninguém sabe o que aconteceu com o caçador.

Na verdade, o grande guerreiro veio até o Abismo combater suas feras malignas. Em um dos níveis inferiores ele teve a chan-

ce de enfrentar um poderoso dragão vermelho muito antigo. O dragão sofreu grandes ferimentos, mas conseguiu vencer o inimigo. Então, dizem, o dragão escondeu a armadura do dragão em uma das câmaras do Abismo, pois dizem que ele a temia. Mas para proteger o item, o dragão conjurou uma criatura mágica, que agora possui a armadura.

Qualquer um que se aproximar da grande armadura do dragão, será imediatamente atacada por ela.

### ARMADURA

Daemon: CON 25, FR 26, DEX 18, AGI 15, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 19. Ataques [1], IP 6 (armadura), PV 30. Espada 75/60 dano 1d6+6. Apenas pode ser ferido por Magia e armas mágicas.

3D&T: F3, H3, R3, A4, PdF0, 15 PV; Invulnerabilidade (tudo, exceto Magia e armas mágicas ou Arma Especial).

A armadura ataca de modo irracional. Não é capaz de falar ou produzir ruídos similares. Além do mais, ela apenas pode ser ferida por Magias e armas mágicas. Caso seus Pontos de Vida sejam reduzidos à zero (por Magia e armas mágicas, claro), a armadura será envolta em um brilho, a criatura que a habita será destruída e a espada se transformará em pó, deixando apenas a armadura montada em frente a seus inimigos.

Esta belíssima armadura é confeccionada com o couro de um dragão vermelho muito antigo. Caso seja utilizada, ela oferece IP 6 ou +1d para o teste de Armadura. Em Daemon, ela oferece apenas -2 em DEX e AGI, ou ainvés de -6. Além do mais, trata-se de uma armadura encantada com Armadura Extra a Fogo. Ou seja, quando o usuário sofre dano por calor/fogo, sua Armadura obtém resultado máximo (em 3D&T) ou ela tem IP 30 contra este ataque em (Daemon). Além da armadura não há nada mais que interesse no aposento (convenhamos, com uma armadura dessas eles vão querer mais o quê?!).

## Aposento 30

### O Ogre Caçador

Este grande lugar é uma simples caverna circular, com aproximadamente seis metros de raio. Ela apresenta alguma mobília, uma cama no fundo e um baú logo abaixo dela.

Esta caverna serve de abrigo para um imenso ogre caçador, que vive no Abismo caçando sua comida e seus tesouros. Ele também coleta alguns itens que são trocados por comida com Teronford, o minotauro da câmara 11, a leste (em transações o minotauro sempre sai ganhando, devido à sua perícia em barganha e a facilidade de enganar um ogre).

Como todo ogre, trata-se de uma criatura ignorante, que não costuma conversar muito. Geralmente ele não ataca exploradores, a menos que estes o ataque primeiro. Ele mede 3,3 metros de altura, pouco mais do que a média para sua espécie. Tem uma aparência grotesca: utiliza uma armadura de couro com fitas de metal, um grande machado de gume duplo, um capacete de metal e um par de manoplas de ferro com cravos (por isso seu soco causa dano de perfuração, ou corte se ele utilizar o machado). Seus cabelos são grandes e desgrenhados, muitas vezes caindo pela face. Tem uma aparência de sujo e maligno.

### OGRE

Daemon: Ogre Bárbaro do 4º Nível. CON 19, FR 20, DEX 11, AGI 10, INT 9, WILL 11, CAR 7, PER 12. Ataques [1], IP 2 (armadura), PV 23+20. Machado 71/65 dano 1d6+3. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 5, Sentidos Aguçados (audição e olfato). Perícias Principais: Machado 71/65, Espada Longa 41/41, Clava 41/31, Ar-

madilhas 50%, Camuflagem 32%, Herbalismo 10%, Montaria 50%, Natação 40%, Rastreamento 57%, Sobrevivência (Cavernas) 52%.

3D&T: F5 (Corte), H1, R4, A2, PdF0, 16 PV; Ogre (F+3, R+3, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto), Dungeons Crawler (Sobrevivência nas Cavernas, Audição e Faro Aguçados, Radar), Código de Honra (Caçador). Quando usa o machado ele causa dano por Força (Corte), e quando usa as manoplas causa dano por Força-1d (Perfuração).

Para proteger seu covil o ogre geralmente cria armadilhas exatamente na entrada. Quando ele está presente estas armadilhas apenas fazem barulho, para alertá-lo. Caso tenha saído para caçar, serão armadilhas mais fortes, como dardos arremessados e, algumas vezes, envenenados (mas isso é raro).

Caso seu covil seja invadido, o ogre apenas atacará se for atacado. Ele fará movimentos agressivos, tentando expulsar os invasores. Se isso não adiantar, ele atacará.

Caso o ogre seja destruído e sua caverna inspecionada, há grande chance de encontrar algumas moedas em seu baú, e talvez alguns itens de valor. Itens mágicos aparecem apenas com 10% de chance. O objetivo do ogre com itens mágicos é simplesmente trocar por comida com Teronford.

Caso tentem conversar com o ogre, ele se mostrará uma criatura agressiva, mas não maligna. Ele geralmente ataca apenas monstros e goblinóides, para roubar seus pertences. Ele aceitará trocar itens com os exploradores, mas geralmente vai querer apenas comida ou outros itens para serem trocados com Teronford.

## Aposento 31

O Verme-Fantasma

Esta câmara situa-se ao outro lado de uma porta secreta. Portanto, é possível que os exploradores passem por ela sem nem ao menos perceberem sua existência.

Personagens que estejam procurando por armadilhas ou passagens secretas podem realizar um Teste de PER com -10% ou um teste de Habilidade -1 (H+1 se tiver Sentidos Especiais de Visão Aguçada), para serem capazes de encontrar a porta. Quando uma certa força é aplicada sobre esta porta, ela se move para trás, em direção ao interior da câmara 31. E assim será possível ver o seu interior.

Existe ainda a possibilidade de que alguns exploradores venham a alcançar esta câmara pelo outro lado. Neste caso, a dificuldade em encontrar a porta secreta é a mesma, mas abri-la é um pouco mais difícil: para abrir a porta pelo lado de dentro da câmara 31, é necessário encontrar um dispositivo escondido nas rochas ao lado da passagem. Encontrar este dispositivo exige um Teste de PER ou um teste de Habilidade (+1 se tiver Visão Aguçada). Este dispositivo abre a porta levemente, para que a criatura possa puxá-la para dentro da câmara.

A câmara é bastante pequena, com nove metros de lado a lado. Na direção sul fica um corredor, única saída além da porta secreta. Uma porta de grades está caída no chão, como se servisse para separar esta câmara do corredor, mas agora foi arrombada. Espalhados pelo chão estão os crânios de vários cadáveres. Alguns esqueletos estão também presos por correntes nas paredes, parecendo esta ser uma antiga sala de tortura ou uma prisão.

No canto leste, próximo à passagem que leva ao corredor, está um esqueleto baixo, aparentemente de um anão. A julgar pela armadura de placas, o machado em suas mãos e seu elmo (com chifres, como o dos vikings), deve ter sido um antigo explorador aventureiro. A armadura está quase completamente arrastada. O elmo e o machado (grande), no entanto, ainda estão em

estado de uso. O machado tem uma aparência bastante gloriosa: tem dois gumes de lâminas negras, e é muito bem trabalhado com runas (provavelmente anãs) no cabo. Trata-se de uma arma obra-prima (em 3D&T, causa +2 de dano total quando utilizado em combate – Dano Personalizado como Corte; em Daemon ela oferece +5/+5 e causa +1 de dano). O elmo é normal, sem nenhum efeito especial.

Qualquer criatura que se aproxime do cadáver para verificar tais itens, no entanto, irá fazer com que o verme-fantasma que está dentro de seu corpo ataque. O verme encontra-se totalmente imóvel dentro do corpo, oculto pela armadura. Quando estiver pronto para atacar, ele arrebentará o tórax do esqueleto e também a armadura (que já está um lixo!). O verme parece-se com uma grande serpente, mas não tem cabeça. Em uma de suas extremidades apresenta várias presas, as quais usa para atacar.

O primeiro ataque do verme é um ataque surpresa. Ele recebe +3 de Iniciativa neste ataque.

### VERME-FANTASMA

Daemon: CON 10, FR 12, DEX 0, AGI 5, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 5. Ataques [1], IP especial, PV 10. Mordida 45/0 dano especial. Invulnerável a tudo, exceto Magias e armas mágicas.

3D&T: F0, H2, R0, A0, PdF0; Invulnerabilidade (tudo, exceto Magia e armas mágicas ou Arma Especial).

A mordida do verme não causa dano, mas exige que a vítima faça um teste de Resistência -2 ou um Teste de WILL -20%. Em caso de falha, o corpo da vítima torna-se transparente, e ele perde seu corpo físico, transformando-se em um tipo de fantasma. Todos os seus itens e equipamento caem de seu corpo. O efeito dura 1d6-2 horas, mas há casos em que o resultado é permanente (escolha do Mestre).

No estado de fantasma, a vítima não pode atacar nem se defender, mas também apenas pode ser atingida por Magia, armas mágicas ou outras criaturas etéreas (como fantasmas).

Não há nada mais que possa vir a interessar qualquer explorador nesta câmara.

## Corredores

Este é apenas um tópico especial sobre os corredores que interligam as câmaras 31, 32 e 33.

Nestes corredores há um cheiro pútrefo no ar. Estranhos sons de tortura podem ser ouvidos ecoando nos corredores, e algumas vezes eles parecem vir das próprias paredes. No chão, alguns ossos, roedores e pequenos vermes são encontrados a todo momento.

Aqui, certamente os exploradores serão confrontados com um grupo de mortos-vivos, entre zumbis e esqueletos. São simples monstros errantes, que podem ser encontrados em qualquer corredor, mas aqui eles são encontrados com certa frequência. Alguns esqueletos estarão presos nas paredes, e podem saltar sobre os exploradores realizando ataques surpresas. Outros surgem nos corredores dispostos a exterminar qualquer criatura viva que apareça em sua frente.

Todos os zumbis e esqueletos vestem restos de armaduras de couro. Em Daemon, alguns podem ter IP+1, refletindo estes restos de armadura que permanecem em estado de uso. Em 3D&T a própria Armadura já significa o uso destes restos de proteção.

Estes zumbis geralmente serão encontrados vagando os corredores atrás de novas presas. Já os esqueletos geralmente estarão dispostos em lugares específicos para impedir a passagem de exploradores a estes locais. Lembre-se que os esqueletos são invocados com objetivo de servirem como sentinelas.

## ZUMBIS

Daemon: CON 12-15, FR 12-15, DEX 3-6, AGI 8-12, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10-12. Ataques [2], IP 0, PV 12-15. Garras (x2) 35/25 dano 1d6+1.

3D&T: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0; Dependência (órgãos mortais). Nunca ganham a Iniciativa e nunca se Esquivam.

## ESQUELETOS

Daemon: CON 5-8, FR 12-14, DEX 5, AGI 5, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12. Ataques [1], IP 0, PV 10. Garras 35/30 dano 1d6 ou Arma 40/40 dano por arma. Recebem metade do dano por corte e perfuração e nenhum dano por frio.

3D&T: F0-1, H0-2, R0-1, A0-2, PdF0-1; Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte, Perfuração).

## ESQUELETOS GRANDES

Daemon: CON 10, FR 14, DEX 5, AGI 5, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12. Ataques [1], IP 0, PV 14. Garras 40/35 dano 1d6 ou Arma 45/45 dano por arma. Recebem metade do dano por corte e perfuração e nenhum dano por frio.

3D&T: F2, H1-2, R1, A1-2, PdF0; Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte, Perfuração).

## Aposento 32

### A Força do Guerreiro

A entrada desta câmara era bloqueada por uma grade semelhante àquela encontrada na câmara 31. Agora, no entanto, ela esta caída no chão.

Esta câmara é muito semelhante à anterior. Espalhados pelo chão estão vários cadáveres e esqueletos. Muitos também aparecem presos nas paredes, dando a entender que isto seria uma prisão ou sala de tortura, também. Não há qualquer tipo de iluminação, portanto os exploradores devem improvisar alguma fonte de luz. No centro da câmara está um homem alto, vestindo uma armadura negra e chamuscada. Seu rosto é oculto por um grande elmo também negro, mas seus olhos avermelhados podem ser vistos através do visor. Ele carrega, em suas mãos, um imenso espadão, e no outro braço tem um grande escudo. Este imenso e valoroso guerreiro é, na verdade, um soldado-morto, um soldado de Keenn – o Deus da Guerra – que mesmo depois de morto continua a procurar por desafios cada vez maiores. Como um morto-vivo sem mente, ele atacará os exploradores imediatamente, sem dar qualquer importância às conseqüências. Caso eles tentem fugir, o soldado os perseguirá.

## SOLDADO-MORTO

Daemon: CON 16, FR 18, DEX 14, AGI 12, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 14. Ataques [2], IP 3 (armadura), PV 21. Espada de Duas Mãos 60/40 dano 2d6+2. Invulnerável a frio/gelo. Recebe metade do dano por corte e perfuração. Pode usar o Aprimoramento Berserker.

3D&T: F2, H3, R3, A2, PdF0; Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Fúria, Adaptador.

Os soldados-mortos são muito mais resistentes a Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos. Contra esconjuro eles recebem +1 de bônus em seu Teste de Resistência, enquanto contra controle eles recebem +4 de bônus.

A câmara em si tem poucas recompensas a oferecer. Um dos esqueletos encontrados aqui tem uma bolsa de couro contendo 1d6x20 Tibares em ouro, e um punhal de prata com pequenas jóias, no valor de T\$ 2.000 (20 peças de ouro), mas sem nenhuma propriedade especial (trata-se, unicamente, de um punhal cerimonial).

O soldado-morto também carrega alguns itens importantes. Sua arma, armadura e escudo ainda estão em bom estado e podem ser utilizados. O escudo tem o símbolo de Keenn ilustrado na face (um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa cruzados em frente a um escudo). Além disso, ele carrega uma pequena bolsa contendo duas pérolas negras (T\$ 10.000 cada uma – 100 peças de ouro) e um pendante com o símbolo de Keenn (no valor de 6.000 Tibares em cobre). Há também uma grande chave ornamentada, que servirá para abrir alguma câmara à escolha do Mestre (de preferência uma câmara de tesouros muito bem trancada e protegida por alguma criatura).

## Aposento 33

### Os Elfos Negro Atacam!

Esta câmara, de aproximadamente 21x9 metros, encontra-se em um nível levemente inferior em relação aos corredores. Os corredores que levam a esta câmara terminam no topo de duas escadarias laterais, que decem em direção ao mesmo nível da câmara.

Diferente da maior parte das câmaras e dos corredores, este lugar é iluminado: espalhados em quatro pontos distintos da câmara estão grandes pilares de rocha com aproximadamente 4 metros e meio de altura. No topo de cada um dos pilares há um tipo de bojo onde uma grande chama queima, oferecendo certa iluminação à câmara. Em alguns pontos a iluminação é mínima, mas levando em consideração as criaturas que habitam o lugar, é mais do que suficiente.

No canto sudoeste desta câmara fica uma construção de mais ou menos 9x9 metros, semelhante a uma casa de pedra. Este lugar é, na verdade, um dormitório e também um depósito, onde são guardadas armas e equipamentos de importância.

No centro da câmara há uma estátua de pedra representando Tenebra, a Deusa das Trevas. Várias velas estão acesas ao redor da estátua, sempre acesas. No lado leste fica um grande altar, e na parede ao fundo há uma grande estrela de cinco pontos, dentro de um círculo, e cheio de runas ao redor. Este símbolo brilha com uma luz acinzentada na parede, dando um toque macabro ao local.

Esta câmara é utilizada por um pequeno grupo de elfos negros, os elfos que traíram sua Deusa Glórienn e agora adoram Tenebra, a Deusa das Trevas. Enquanto os elfos normais geralmente tem cabelos e olhos de cores claras, os elfos negros os tem todos de cor negra. Sua pele ainda permanece clara.

Em regras, os elfos negros de Arton são iguais aos elfos normais, sendo a única diferença seus cabelos e olhos negros. Os elfos negros também seguem as mesmas regras para a Vantagem Única Elfo ou do Kit de Raça Elfo.

Existe um total de sete elfos negros nesta câmara, quatro soldados, dois magos e um líder. Suas fichas e características são mencionadas no capítulo Sociedades do Abismo.

Para se proteger de possíveis invasores os elfos negros também contam com cerca de 2d6+6 esqueletos (sendo 1/3 deles de tamanho grande). Estes esqueletos são criados pelo próprio líder dos elfos negros (pelo uso da Magia Criação de Mortos-Vivos, mas todos eles se unem para o Ritual, criando mortos-vivos mais poderosos).

## Combate!

Se houver uma batalha, o líder irá comandar todos os esqueletos para que eles ataquem os invasores. Enquanto isso os magos irão preparar suas Magias de defesa a favor dos soldados, que logo em seguida participarão do combate corporal. Os primeiros alvos serão arqueiros e conjuradores (magos ou cléri-

gos). O líder e os magos apenas irão entrar em combate se for realmente necessário. Primeiramente eles ficarão no canto leste utilizando suas magias de ataque contra os invasores e guardando algumas magias de defesa para serem utilizadas em si mesmos. O líder fará o mesmo, utilizando suas magias e apenas mais tarde participando do combate direto.

A construção de pedra localizada no canto oeste da câmara é onde fica guardado o equipamento e itens de maior valor dos elfos negros. Aqui há um baú metálico reforçado. Esta fortemente trancado, e a chave encontra-se em posse do líder. Em seu interior há um total de 3d6x1000 Tibares em ouro, 1d6-2 pedras preciosas (cada uma no valor de 300 Tibares em ouro) e alguns itens de valor, como candelabros, pendantes e similares (totalizando 1000 Tibares em ouro).

O baú esta fortemente trancado, e será necessário um Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras (ou H-3) para ser capaz de abri-lo. Caso seja forçado, o baú tem IP 8 e 40 PVs (A3, 20 PV). Existe, no entanto, uma armadilha no baú: a menos que ela seja desarmada, irá soltar um gás venenoso muito fino. As vítimas devem ter sucesso em um Teste de CON com -10% ou Resistência -1. Aqueles que falharem sofrem a perda de 1d6+2 pontos de Constituição temporariamente, e mais 2d6 PVs (em 3D&T a vítima tem sua Resistência reduzida em 2 pontos, o que também vai reduzir seus PVs; também sofre 1d6 pontos de dano – o dano em Resistência pode ser recuperado com um dia de descanso completo). Caso a vítima obtenha sucesso no Teste de Resistência, não sofre danos nos atributos, mas ainda sofre o dano em seus PVs. Detectar a armadilha exige um Teste de PER (H-1), e desarmar exige um Teste de Armadilhas -10% (H-1). Em 3D&T, estes testes devem ser feitos por personagens com a Perícia Crime, caso contrário a penalidade aumenta em 2 pontos (por exemplo, H-1 se torna H-3).

Dentro do baú há também um cajado de cura com 30 cargas, e uma varinha de fogo com 20 cargas. Note que se houver a necessidade, os elfos negros virão até aqui para pegar estes itens e utilizá-los. Veja detalhes sobre estes itens no capítulo Itens Mágicos do Abismo.

Além deste baú, há algumas camas revestidas com palha e alguns poucos cômodos. Penduradas nas paredes podem ser encontradas algumas espadas (longas) e alguns arcos (longo compostos). Há também duas espadas de duas mãos e alguns punhais.

Uma vez que dominam toda esta câmara, os elfos negros parecem ter certo controle sobre a passagem que liga este nível ao nível inferior do Abismo. É comum que eles enviem grupos de mortos-vivos para inspecionarem a câmara inferior, decendo as escadas algumas vezes. Uma armadilha localizada no corredor que leva às escadas provoca uma explosão de chamas que envolve todo o corredor (mas não as escadas nem a câmara utilizada por eles). As chamas causam dano de 4d6 a todas as criaturas que estiverem no interior do corredor, ou metade de estas obtiverem sucesso em um Teste de AGI ou Habilidade. Não é possível desativar a armadilha, mas se ela for detectada por um ladino (Teste de PER -20% ou H-2), pode ser evitada facilmente. Além de causar dano, a armadilha ainda chama a atenção dos elfos negros para invasores.

Ao que parece o objetivo destes elfos negros é criar um pequeno exército de mortos-vivos, entre esqueletos e zumbis. Mas há um outro objetivo ainda maior, para o qual eles contam com outros de sua raça. Em outros níveis do Abismo existem outros grupos de elfos negros, todos utilizando seus poderes para um mesmo objetivo misterioso.

A verdade? Quem pode saber...

## Aposentos 34, 35, 36 e 37

Estas câmaras foram deixadas vazias, para possibilitar ao Mestre desenvolver suas próprias idéias. Aqui você pode inserir novas armadilhas, novos desafios, ou novos NPCs e monstros para serem encontrados pelos Personagens.

Tenha bom senso ao desenvolver estas câmaras. Lembre-se que cada quadrado do mapa tem aproximadamente 3x3 metros. Nenhuma câmara pode ter partes subterrâneas a mais de 5 metros de profundidade, pois deve haver uma direferença considerável entre os diferentes níveis do Abismo.

## Aposento 38

### Salão de Entrada

Esta câmara mede cerca de 12x9 metros. Suas paredes são bem trabalhadas, com ornamentos e ilustrações diversas na superfície. Dez pilares localizam-se dispostos ao redor do aposento (quatro a oeste, quatro a leste, um ao sul e um ao norte – as portas e passagens para esta câmara encontram-se atrás de pilares).

Existem duas portas nesta câmara, que levam às câmaras interiores, e uma passagem secreta que liga estas câmaras ao restante do Abismo. A passagem secreta foi construída com uma tranca mágica. Em ambos os lados da passagem há uma grande aranha vermelha pintada. Esta aranha é, na verdade, um portal magicamente trancado. Existem somente uma forma de abri-lo: pronunciando as palavras mágicas, conhecidas apenas pelos usuários da câmara. Caso a magia Cancelamento de Magia – contra Focus 6 ou Poder 15 – for utilizada, o portal será dissipado, mas a passagem não abrirá. Caso as palavras sejam pronunciadas corretamente, a aranha brilha intensamente com uma luz vermelha, abrindo o portal. Este se manterá aberto por 1d6+1 minutos após as palavras serem pronunciadas.

Em uma época passada, os usuários desta câmara escondiam-se em outro lugar secreto: a caverna marcada com o número 48 no mapa. Nesta câmara há alguns pergaminhos antigos que contêm as palavras necessárias para se abrir esta passagem.

Esta câmara é, na verdade, o salão de entrada para as câmaras habitadas pelos servos da Aranha-Rainha, uma criatura muito poderosa que habita as cavernas e é mencionada em maiores detalhes no capítulo Sociedades do Abismo. No centro da câmara há uma imensa estátua de uma aranha gigante, medindo cerca de seis metros de altura. Ela esta exatamente no centro da câmara, e é feita totalmente de pedra. Não se trata de um golem ou outro criatura similar, mas esta sim carregada com magia. Na verdade não magia, mas anti-magia: qualquer efeito mágico realizado a até vinte metros de distância o centro da estátua tem grande chance de ser cancelado: em regras, o mago deve lançar 1d6, somar ao Focus total da Magia e obter um resultado igual ou superior a 8, caso contrário a magia não funciona (mas consome Pontos de Vida). Utilizar um Cancelamento de Magia contra Focus 5 ou Poder 10 neutraliza o efeito por 1d6 horas (mas mesmo esta Magia tem chance de falhar...).

Muitas vezes esta câmara pode estar sendo vigiada por 1d6+2 aranhas errantes gigantes. Estas aranhas não tecem teia, por outro lado são mestras na camuflagem e tentam atacar suas vítimas de surpresa.

### ARANHAS ERRANTES

Daemon: CON 15-20, FR 15-20, DEX 0, AGI 10-13, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10. Ataques [1], IP 2-5 (pele), PV 20-25. Mordida 35/0 dano 1d3. Camuflagem (rocha, areia ou folhagem): 90%.

3D&T: F3-4, H2, R3-4, A1, Pdf0.



As aranhas atacarão qualquer criatura que permaneça muito tempo no aposento. Além do mais, caso a batalha contra as aranhas faça muito barulho, os outros habitantes destas câmaras podem perceber e tentar preparar algo de especial para os invasores.

## **Aposento 39**

Salão Cerimonial

Esta câmara com 12x9 metros é muito semelhante ao salão de entrada. A diferença é que sua única entrada é por uma porta ao norte, e não há pilares espalhados pelas paredes. O teto deste aposento tem forma côncava: no centro há a ilustração de uma criatura monstruosa, semelhante a uma aranha de olhos brilhantes, e várias outras aranhas e aracnídeos similares ao seu redor.

No canto leste desta câmara há uma pequena escadaria (com cinco degraus) e um altar. O altar parece-se com uma aranha de pedra, semelhante àquela encontrada no aposento 38 mas bem menor (cerca de dois metros de altura). Nas patas dianteiras da aranha de pedra há grandes correntes e algemas, para prender vítimas para serem sacrificadas.

Este lugar é onde os sacerdotes da Aranha-Rainha realizam seus rituais de sacrifício e oração. Na maior parte do tempo eles serão encontrados aqui, realizando adorações e rituais. Sua “deusa”, no entanto, vem a esta câmara apenas ocasionalmente (e geralmente por teletransporte).

## **Corredor**

O corredor é igual à grande maioria do Abismo. Mede três metros de largura e tem as paredes e chão revestidos com grandes blocos de alvenaria. Existe uma grande quantidade de pequenas teias de aranha e aracnídeos pequenos nas paredes e fissuras, mas nada que represente algum perigo.

Quase no fim do corredor, exatamente entre as portas das câmaras 40 e 41, uma armadilha foi instalada para manter o covil da Aranha-Rainha livre de invasores. A armadilha é de difícil detecção: Teste Difícil de PER ou H-3 (a Perícia Crime, ou uma Especialização tipo Procurar Armadilhas, ou Visão Aguçada, oferece +1 no teste cada uma). Anões recebem +1/+10% no Teste (mas não cumulativo com a Perícia Crime e/ou Procurar Armadilhas). Desarmar a armadilha exige Testes de Armadilhas -10% ou H-1 (H+1 se tiver Crime ou a Especialização Armadilhas).

Caso a armadilha não seja percebida, dois efeitos surgirão ao mesmo tempo: no final do corredor, uma grande porta gradeada cai e bloqueia a entrada para o covil. A grade é muito pesada, e exige um Teste de Força Resistida contra FR 23. Em 3D&T serão necessários vários personagens juntos, com um total de F6, para erguer a grade (ou um único personagem com F6, o que não é comum). Infelizmente no momento em que a grade esta caindo, os exploradores estarão longe demais para impedir que isso ocorra.

Ao mesmo tempo que a grade cai, um outro efeito é ativado: de pequenas fissuras das paredes surgem vários dardos. São seis dardos, três de cada lado: dois na mesma direção de onde a armadilha é ativada, dois nos 1,5 metros atrás e outros dois aos 1,5 metros à frente. Ou seja: as vítimas provavelmente serão aquele que ativou a armadilha, quem estiver logo atrás e quem estiver logo à frente. Os dardos atacam com Ataque 60/0 ou H3 (com direito a Teste de Esquiva ou AGI). O dano causado é de apenas 1d6 pontos (que pode ser reduzido com Armadura e IP), mas eles exigem da vítima um Teste de Resistência (CON) +1/+10%, caso contrário a vítima é envenenada: perde mais 1d6+2 pontos de vida (sem direito a Teste de Armadura e IP) e um dano

secundário (que apenas aparece dentro de 3 minutos): a perda temporária (1d6+1 horas) de 1d6 pontos de CON (ou 1 ponto de Resistência), o que também deve reduzir seus Pontos de Vida.

Os sacerdotes da Aranha-Rainha sabem desta armadilha e evitam entrar nesta área.

## **Aposento 40**

Cela

Este pequeno aposento tem apenas 3x3 metros de área total. A porta é de madeira forte, com uma pequena abertura de 20x20 centímetros e barras de ferro.

Por dentro, a câmara é revestida por blocos de alvenaria e apresenta certa umidade. Há somente um móvel no local: uma cama de madeira presa por duas correntes antigas e um travesseiro de palha. A não ser pela grade na porta, não exige nenhuma outra ventilação no aposento.

Esta câmara é, na verdade, uma cela de prisão. Ocasionalmente podem haver prisioneiros que podem vir a ser sacrificados ou mantidos em tal posição para algo especial. Nenhum item é mentido com os prisioneiros; estes são apreendidos pelo sumo-sacerdote em seu quarto pessoal.

A porta da cela é de madeira boa. Caso tentem arrombá-la, ela tem IP 5 e 15 pontos de vida, ou tem A2 e 10 PVs. Sua fechadura é forte, e exige um Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras para ser destrancada (H-3 ou H se tiver Crime).

## **Aposento 41**

Quarto do Sumo-Sacerdote

Mais uma câmara com apenas 3x3 metros. Esta, no entanto, é iluminada por uma tocha presa a um suporte que fica no teto (um tipo de “lustre”). As paredes são revestidas por belas tapeçarias élficas, e seus móveis são bem trabalhados.

Há uma escrivaninha ao lado direito da porta de entrada, uma cama no fundo do aposento e um armário na parede à esquerda da porta.

Este aposento é o quarto pessoal do sumo-sacerdote Hallow Lyroniann. É também nesta câmara que estarão guardados os possíveis itens recolhidos de eventuais prisioneiros. Portanto, os melhores itens estarão guardados nesta câmara (a menos que estejam sendo usados por eles).

Dentro do armário existe um compartimento secreto (Teste de PER ou Teste de Habilidade para encontrar; Visão Aguçada oferece +1 no teste). Neste compartimento secreto estão os tesouros de Hallow: duas jóias no valor de 10.000 Tibares em cobre (Âmbar) cada uma, e ainda um saco contendo 2d6x 1.000 Tibares (em cobre). As tapeçarias que estão nas paredes também são valiosas: podem alcançar até T\$ 50.000,00 em cobre, se os personagens procurarem por bons mercadores.

## **Aposento 42**

Quartos

Esta câmara é muito semelhante à anterior, com a diferença que é um quarto para todos os demais devotos.

Existem três beliches de três camas neste aposento (ou seja, nove camas, e apenas 7 usuários). Além disso há também dois armários pequenos, onde os devotos mantêm suas roupas e outros objetos pessoais.

Não existem tesouros ou itens de valor para serem encontrados nesta câmara.

## Aposento 43

### Biblioteca

Mais uma vez uma câmara pequena, com apenas 3x3 metros total de área. Este aposento é muito simples, com uma porta de madeira simples e raramente trancada.

O aposento é um tipo de biblioteca, com estantes em todas as suas paredes, exceto a parede da porta. No encontro das estantes, onde sobra um pequeno espaço, há um grande pilar rochoso com entalhes delicados.

Nas estantes encontram-se vários livros e pergaminhos de vários tipos. Nenhuma informação de grande importância pode ser encontrada aqui, a critério do Mestre. A maioria são livros de magia e rituais (o Mestre decide se há alguma magia que possa ser aprendida por arcanos e/ou clérigos).

## Aposento 44

### Sacristia

Este pequeno aposento tem duas finalidades, na verdade. Ao lado de cada uma das portas há um armário muito bem trabalhado, onde são guardados os itens de sacrifício: símbolos sagrados, adagas e punhais, água benta e outros itens de menor importância. O fundo da câmara tem uma outra finalidade: nas rochas deste local há uma pequena fissura por onde verte água a todo momento. Isolando esta área, os devotos da Aranha-Rainha construíram um tipo de “lavabo”, onde podem limpar-se. A água que verte também cai entre as fissuras do solo até alguma câmara inferior ou até encontrar algum lago.

## Aposento 45

### Covil do Monstro-Aranha

Esta câmara é circular, de pouco menos que 6x9 metros quadrados de área total. Diferente do corredor e dos demais aposentos mencionados, é um lugar cavernoso, não revestido por blocos de pedra. No chão da câmara podem ser encontrados vários ossos e restos mortais de humanos e semi-humanos devorados pela criatura que habita a câmara: a própria Aranha-Rainha. Esta criatura combina as características físicas de uma aranha com um humanóide.

A Aranha-Rainha tem tronco, braços e cabeça de um humanóide bestial, com presas e garras. Seus olhos são brilhantes, e sua pele é negra. A cabeça e os antebraços tem uma protuberância óssea, semelhante a espinhos: um em cada antebraço e dois na área da cabeça, voltados para trás.

A Aranha-Rainha é mencionada em maiores detalhes no capítulo Sociedades do Abismo.

## Aposento 46

### O Portão dos Mares

Esta pequena câmara de 6x6 metros não apresenta nada de muito especial. Sua superfície é toda revestida por blocos de alvenaria, com pequenas rachaduras. Não há qualquer luminosidade.

Não há qualquer criatura habitando este aposento. Nem armadilhas ativadas. A passagem que há no lado sul tem duas estátuas de pedra, uma de cada lado da passagem. São dois golfinhos sobre ondas marinhas, tudo esculpido em rocha.

Na base das estátuas há os seguintes dizeres, em Valkar: “Águas Dançantes, por aqui”. Afora isso não há absolutamente mais nada de importante no aposento. As estátuas são normais, sem qualquer efeito especial.

## Aposento 47

### Águas Dançantes

Esta câmara é metade rochosa e metade de paredes de alvenaria. O lado oeste tem o solo e as paredes revestidos com grandes blocos rochosos, enquanto o lado leste é rochoso e cavernoso, em um pequeno declive.

A impressão que se tem é que o aposento original media apenas 12x15 metros, de forma quadrada e com três passagens: uma porta ao norte, uma passagem também ao norte e uma outra passagem ao oeste. Teoricamente, ocorreu demolição ou queda da parede leste, que levou a uma caverna natural, visto que o restante da área é toda esculpida na rocha. Anões ou personagens habituados ao subterrâneo serão capazes de notar que a caverna é natural, não escavada. A hipótese de a parede ter desabado é bastante plausível para eles.

No centro da câmara há um grande lago subterrâneo, de formato irregular. A maior parte concentra-se no aposento original, em um fosso construído em meio aos blocos de alvenaria, mas uma pequena extensão também faz parte da caverna natural (neste ponto o lago é mais raso). A água é extremamente clara, e pequenos invertebrados marinhos (como peixes e carangueijos) totalmente albinos são vistos no fundo, a aproximadamente meio metro abaixo do solo.

O lago, no entanto, também serve de palco para quatro elementais da água, criaturas de outros planos com corpos feitos totalmente de água. Estes apresentam belos corpos femininos (mas na verdade não se sabe se eles se dividem entre machos e fêmeas).

### ELEMENTAIS DA ÁGUA

Daemon: CON 17, FR 16, DEX 15, AGI 17, INT 4, WILL 11, CAR 15, PER 13. Ataques [1], IP 5 (pele), PV 28. Pancada 80/0 dano 1d10+1. Tem Esquiva 40% e Artes (Dança 90%). Imune a venenos e doenças.

3D&T: F2 (água), H4, R2, A2, PdF0; Elemental (tem a Magia Corpo Elemental com Água 5, naturalmente sem gastar PVs), Artes. Imune a venenos e doenças.

Qualquer criatura viva que permanecer no interior da câmara por mais de dois minutos será surpreendido pelos quatro elementais. No entanto, eles não saem do lago para atacar. Mas para dançar!

Geralmente os elementais surgem em Arton por invocação. Como estes quatro vieram chegar até o Abismo não se sabe. O fato é que eles não parecem furiosos com sua condição, e aproveitam sua existência neste mundo da melhor forma possível.

Quando surgirem frente aos exploradores, os elementais começam a realizar movimentos suaves sob a superfície do lago. Utilizando seus poderes sobre os líquidos, eles ainda fazem fatos d'água saltarem para o alto. Nas paredes úmidas, um tipo de fungo esverdeado brilha e dá um tom lúmenoso aos movimentos, criando uma visão ainda mais bela e luminosa. Trata-se de uma bela dança, muito bem executada e que pode ser admirada por qualquer espectador.

Os elementais não tem a mínima vontade de lutar. Tudo que querem é dançar e serem admirados por seu grande talento. Caso sejam atacados, se recolherão para o fundo do lago. Caso os exploradores continuem a perseguí-los, eles não terão outras alternativas senão contra-atacar.

Caso os espectadores apenas admirem sua dança, os elementais se mostrarão muito satisfeitos. Caso os espectadores elogiem seu talento (e eles são realmente talentosos), po-

dem iniciar um diálogo e oferecer algumas informações. O Mestre deve utilizar seu próprio julgamento sobre as informações que podem ser obtidas com os elementais. Nenhuma outra criatura ou tesouro podem ser encontrados nesta câmara.

## Aposento 48

Covil das Aranhas Errantes

Depois de um corredor de nove metros, a parte cavernosa do aposento 47 dá lugar à esta nova caverna. Aqui ocorre uma estranha mudança de temperatura: enquanto nos aposentos anteriores a temperatura era agradável mas úmida, aqui ela é quente e abafada, mas nada de muito desagradável.

A caverna tem aproximadamente 9x15 metros de área irregular. No canto mais ao norte existe um pequeno altar de pedra com um crânio – aparentemente um anão – e um punhal sobre ele. No fundo da câmara, na parede, há uma grande aranha ilustrada. A pintura parece antiga, e os objetos parecem ter sido abandonados há muitos anos.

Atualmente, a câmara é habitada por 1d4+1 (ou 1d6) aranhas errantes com mais ou menos 2 metros de diâmetro. Diferente da maioria, estas aranhas não tecem teias, mas tem grande habilidade de camuflagem: quando imóveis, elas podem mesclar seus corpos às rochas para não serem detectadas. Em 3D&T somente os personagens com Visão Aguçada serão capazes de percebê-las (se passarem em um teste de Habilidade).

### ARANHAS ERRANTES

Daemon: CON 15-20, FR 15-20, DEX 0, AGI 10-13, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10. Ataques [1], IP 2-5 (pele), PV 20-25. Mordida 35/0 dano 1d3. Camuflagem (rocha, areia ou folhagem): 90%.

3D&T: F3-4, H2, R3-4, A1, PdF0.

Caso alguém verifique o altar com mais cuidado, pode encontrar debaixo dele algumas folhas de papiro semelhante a um pergaminho. Ele está muito velho e deve-se tomar cuidado para não rasgar. As palavras estão escritas em Lalkar (idioma antigo de Arton), e apenas os personagens com perícias específicas serão capazes de compreender.

O papel menciona um certo culto à Aranha-Rainha, vista e mencionada como uma divindade menor. Uma grande aranha avermelhada é ilustrada em praticamente todas as folhas de papel. Na última página, há algumas palavras escritas. São, na verdade, palavras mágicas, necessárias para se abrir o portal próximo à câmara 38.

Não há mais nada de valor a ser encontrado neste lugar.

## Aposento 49

A Floresta Subterrânea

Este longo aposento tem uma temperatura temperada e agradável. Um cheiro forte de ar puro pode ser sentido nos corredores próximos. No lado oeste desta câmara corre um longo rio subterrâneo, na direção sul para norte. Ao atingir a parede da câmara, a água entra em uma passagem subterrânea, e o rio prossegue. Alguns boatos dizem que seguindo o curso do rio seria possível alcançar uma caverna secreta com grandes tesouros. Esta caverna, teoricamente, localiza-se cerca de cinco metros abaixo do primeiro nível. No entanto, ninguém nunca conseguiu sobreviver pois a correnteza é forte e seria necessário passar por debaixo d'água.

A câmara em si guarda outros atrativos. Um tipo de planta subterrânea parece crescer nesta câmara, alimentada provavelmente pela água do rio. Na verdade, a planta é muito resistente,

e costuma crescer em meio às rochas. É vulnerável à luz, especialmente a luz do sol, e necessita de pouca água. Alguns pesquisadores suspeitam que ela retire seus nutrientes do próprio ar, carregado com umidade e oxigênio.

Nesta câmara esta estranha planta cresce em grande abundância. Ramos imensos, como verdadeiras árvores, fazem desta câmara uma floresta subterrânea. Há uma certa luminosidade, que parece emanar das próprias plantas. Além disso, a floresta também serve de moradia para Leah, uma dragonete que adora pregar peças em exploradores que cruzam sua morada.

### LEAH, DRAGONETE

Daemon: Dragonete Maga de 1º Nível. CON 12, FR 12, DEX 12, AGI 13, INT 11, WILL 13, CAR 16, PER 11. Ataques [1], IP 0, PV 13+1. Mordida 12/0 dano 1d2. Aprimoramentos: Poderes Mágicos 3, Pontos Heróicos 1, Bom Senso. Perícias: Mordida 40/0, Sopro 18/0 (dano 1d6), Alquimia 20%, Astrologia 20%, Ler e Escrever (nativo) 30%, Ocultismo 20%, Rituais 20%, Teoria da Magia 30%. Pontos de Magia 3. Criar 1, Controlar 1, Ar 1, Luz 1, Água 1. Voam com 10m/2. Comunicação Telepática (pode se comunicar com outros de sua espécie a até 3m). Vulnerável à Magia (seus Testes de Resistência contra Magias é sempre um nível mais Difícil). Não pode usar Magias de ataque.

3D&T: F1, H4, R1, A1, PdF1 (ar); Fada (H+1, Modelo Especial, Vulnerabilidade a Magia e armas mágicas, Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação); Ar 3, Luz 2, Água 2, outros 1.

Leah pode ser um Personagem divertido se bem utilizado. Ela gosta de pregar peças em qualquer criatura que entra na floresta. Sua diversão preferida é utilizar suas Magias de ilusão para confundir aventureiros e exploradores e divertir-se vendo eles escaparem destas situações.

Leah não é maligna. Ela não vai ferir ninguém, e jamais irá colocar a vida de um inocente em risco. Suas brincadeiras são sempre inofensivas, mas muito irritantes e constrangedoras.

O que mais diverte Leah é perceber que suas brincadeiras agradam não apenas a ela mas também aos exploradores. Caso eles aceitem as brincadeiras e se divertam com isso, ela ficará muito agradecida, e pode oferecer algumas informações e ajuda aos exploradores. De qualquer forma, não abandonará sua morada, mas pode oferecer alguns itens preciosos como agradecimento.

Caso seja atacada, Leah tentará fugir, usando Magias de invisibilidade e ilusão. Como todos os dragonetes, ela não gosta de batalha e não lutará a menos que não tenham nenhuma outra alternativa.

# Itens Mágicos do Abismo

Além das criaturas monstruosas que habitam seus corredores, um outro fator costuma atrair grupos de aventureiros até este covil maligno: itens mágicos.

Os itens mágicos estão entre os maiores prêmios encontrados por grupos de aventureiros durante suas jornadas. Podem ser desde itens menores como um anel que fornece luz semelhante a uma lanterna, até as cobiçadas armas mágicas.

O Abismo esta cheio de itens mágicos, de várias formas e tamanhos. Eles geralmente são oferecidos como prêmios para os aventureiros, mas há ocasiões em que tornam-se armadilhas, ou mesmo são o principal responsável pela ação. Grandes lendas e estórias podem desenvolver-se com um simples item mágico.

Arton é um mundo com grande variedade de itens mágicos, mas eles não são tão comuns como ocorre em alguns cenários de fantasia medieval. Personagens ou aventureiros ainda em início de carreira (até 3º nível em Daemon, 6 pontos ou menos em 3D&T) costumam ter apenas um item mágico, geralmente de poder mediano. Aventureiros mais avançados (4º a 9º nível; 7 a 8 pontos) têm em média dois itens mágicos de poder mediano, ou um único item mágico de poder consideravelmente alto. Personagens e aventureiros mais avançados do que isso (10º nível ou mais; 9 pontos ou mais) geralmente terão de três a quatro itens de poder mediano ou dois itens de poder considerável. Heróis lendários (maiores de 15º nível, ou 12 pontos) raramente terão mais de seis itens mágicos de poder mediano ou três de poder superior. Raras são as personalidades artonianas que fogem à esta regra (como Vectorius, Talude e, lógico, Mestre Arsenal).

Utilize esta média como base para oferecer os prêmios aos jogadores. O Guia de Itens Mágicos da Daemon Editora fornece uma grande quantidade de itens variados. A seguir você terá uma descrição geral sobre alguns dos itens mais comuns encontrados no Abismo. Não são itens oficiais, portanto caso eles entrem em conflito com os livros oficiais da linha Tormenta, desconfidere a informação deste livro.

Este capítulo tem por objetivo apresentar as regras para uso de itens mágicos, principalmente aqueles que são encontrados no texto descritivo das câmaras.

## Armas Elementais

Armas mágicas costumam ser cobiçadas por todo tipo de aventureiro, principalmente guerreiros. Elas existem em todos os estilos: espadas, lanças, machados, martelos, arcos, e muitos outros imagináveis. Devido a isso, ao invés de fornecermos uma lista delas, você terá as regras para se criar este tipo de item.

As armas elementais são as mais conhecidas de todas. Elas surgem quando uma Magia Aumento de Dano é combinada à Permanência em uma determinada arma. Desta forma, a arma passa a receber os benefícios desta Magia.

As armas elementais existem em diferentes níveis, algumas mais fortes outras nem tanto. Apenas os Caminhos Elementais da Magia (Fogo, Água, Luz, Trevas, Ar e Terra) podem ser utilizados para fabricá-la. Portanto, você poderia ter uma espada elemental encantada com Terra 2: quando utilizada por qualquer personagem, esta espada causa o dano da espada e mais 2 pontos extras.

O dano causado por uma arma elemental é considerado mágico, sendo capaz de ferir criaturas vulneráveis à Magia e armas

mágicas. Além do mais, a arma causará dano três tipos de dano ao mesmo tempo: seu tipo de dano original (corte para espadas, contusão para martelos, perfuração para arcos, etc), causará dano mágico e também causará um tipo de dano elemental igual ao Caminho Elemental utilizado em sua fabricação. Portanto, um punhal encantado com Trevas 3 causará o dano normal do punhal +1d6, e seu tipo de dano será perfuração (por ser um punhal), magia e Trevas (por ser encatado com Trevas). Criaturas vulneráveis à Trevas receberão as devidas penalidades contra este punhal.

Em 3D&T as armas elementais geralmente não oferecem bônus em ataques e defesas quando são utilizadas, apenas em casos raros. Em Daemon, cada ponto de Focus utilizado na fabricação da arma oferece +1 de bônus em Ataque e/ou Defesa, mas quem escolhe é o Mestre e não o Jogador. Portanto uma arma encantada com Focus 4 poderia conceder +2/+2, ou +3/+1, ou +0/+4 ou qualquer outra combinação. Uma vez determinado este bônus, a arma não pode mudar seus bônus oferecidos.

As armas elementais abrangem o tipo mais comum de arma, mas existem outros, mencionados a seguir.

## Armas Especiais

Existem outros tipos de armas mágicas além das armas elementais. O modo de fabricação destas armas não é muito conhecido, e por enquanto esta fora do alcance da maioria dos Jogadores. Estas armas mágicas geralmente são consideradas, em 3D&T, como uma Arma Especial, e seguem todas as regras para elas. Claro, um Personagem não precisa pagar por uma Arma Especial que tenha sido adquirida durante uma aventura. Trata-se de uma recompensa. Por isso tenha muito cuidado ao introduzir Armas Especiais em sua campanha.

Em Daemon as Armas Especiais são similares às armas elementais, com a diferença que não esta, necessariamente, ligada a um dos Caminhos Elementais da Magia. Outra diferença marcante é que uma Arma Especial geralmente oferece bônus superiores: geralmente elas terão entre +10 e +30 de bônus em Ataque e/ou Defesa. Na maioria das vezes esta distribuição é homogênea (igual tanto para Ataque quanto para Defesa), mas isso não é obrigatório. As Armas Especiais são as únicas que podem oferecer outras Vantagens úteis em combate (como Vorpal, Retornável, Veloz e outros).

## Descrição dos Itens Mágicos

Segue agora a descrição de todos os itens mágicos que são mencionados no texto descritivo das câmaras do Abismo.

O uso destes itens deve ser controlado pelo Mestre, lembrando da média de itens mágicos entre aventureiros artonianos (descrito anteriormente).

## Aneis e Colares de Proteção

Estes anéis e colares mágicos envolvem seu usuário com uma proteção mágica. Esta proteção é melhor do que qualquer armadura, pois não interfere em nada o movimento (ou seja, os bônus oferecidos por eles não são descontados em DEX e AGI).

Estes itens existem em diferentes níveis, e cada nível pode oferecer um bônus diferente. No texto de cada câmara onde es-

tes itens são encontrados, os bônus oferecidos já são mencionados. Caso não haja descrição, lance 1d6 e compare com o seguinte resultado:

- 1-2: oferece +2 à jogada de Armadura ou IP 1.
- 3-4: oferece +3 à jogada de Armadura ou IP 2.
- 5: oferece +1d à jogada de Armadura ou IP 4.
- 6: oferece +1d+2 à jogada de Armadura ou IP 5.

## ***Cajado de Cura***

Estes cajados geralmente parecem-se com um bastão de madeira medindo entre meio metro e um metro de comprimento. Costumam apresentar ornamentos de várias formas. Alguns apresentam também o símbolo de Lena, Deusa da Vida. Esta aparência, no entanto, não é obrigatória.

Cajados podem ser acionados por palavras mágicas ou por simples movimento. Quando usado corretamente, o cajado de cura lança a Magia Cura Mágica com Focus em Água igual a 1 a 6 pontos. Este Focus, claro, é definido uma única vez e imutável. Não é o usuário quem escolhe o Focus.

## ***Varinha de Fogo***

Construída com metal ou aço leve, as varinhas de fogo geralmente são amareladas, avermelhadas ou alaranjadas. Parece-se com um bastão com o topo semelhante a uma cabeça de dragão vermelho, ou desenhos e ilustrações de fogo. Algumas apresentam um cristal avermelhado na ponta, e outras parecem feitas com couro de dragão vermelho.

Da mesma forma que os bastões, as varinhas podem ser ativadas por movimento ou palavras mágicas, escolhido por aquele que originalmente construiu a varinha. Quando usada corretamente, uma varinha de fogo ativa a Magia Explosão com Focus 3 a 6 em Fogo. Este Focus também é imutável, escolhido pelo Mestre.

## ***Poções Mágicas***

A seguir está a descrição de várias poções mágicas encontradas no Abismo. Poções mágicas geralmente surtem o mesmo efeito de uma Magia, mas há também aquelas que tem efeitos bem distintos (como a maioria das mencionadas aqui). Cada poção costuma ter 1d6-2 doses em cada frasco, mas o Mestre deve sentir-se livre para reduzir isso.

## ***Poção Venenosa***

Trata-se de um frasco contendo veneno, geralmente usado para enganar aventureiros desatentos. Estes frascos, quando ingeridos, exigem da vítima um Teste de Resistência (CON). Os efeitos do veneno é muito variável, mas geralmente ele causa 1 ponto de dano por rodada até a morte da vítima.

Uma Magia de Cura conjurada sobre a vítima cancela o envenenamento, mas não recupera os Pontos de Vida perdidos. Uma outra forma de impedir o envenenamento seria através de um Teste da Perícia Medicina ou de Primeiros Socorros. Algumas vezes o Mestre pode aplicar modificadores, para venenos mais simples e mais poderosos.

## ***Poções de Cura***

Estes frascos geralmente contêm um líquido semi-transparente, com uma cor levemente azulada. Quando ingerido, o lí-

quido restaura uma certa quantidade de Pontos de Vida da criatura. A quantidade exata depende da poção, que pode ser classificada como:

**Cura Leve:** Estas poções recuperam 1d6+2 Pontos de Vida daquele que a beber.

**Cura Média:** Estas poções recuperam 2d6+4 Pontos de Vida daquele que a beber.

**Cura Máxima:** Recupera todos os Pontos de Vida daquele que a beber. As poções de cura máxima são as mais raras de todas.

## ***Poção de Invisibilidade***

Estas poções, geralmente de coloração roxo claro, são diferenciadas em dois tipos. A primeira delas, a mais fraca, torna o usuário semi-transparente, quase invisível. Assim, ela oferece bônus de +2/+20% em todos os Testes de esconder-se, camuflar-se, e outros similares. O efeito dura 10 minutos, e PODE ser utilizado em combate. No entanto, ela não oferece qualquer bônus quando usada em combate.

O outro tipo de poção, mais forte, torna o usuário realmente invisível (como a Vantagem Invisibilidade). Assim como a anterior, oferece +3/+30% de bônus em esconder-se e similares, e pode ser usada em combate. Combater criaturas invisíveis impõem -20% em todos os Testes de Ataque e Defesa (H-2).

## ***Poção da Fúria***

Esta poção geralmente tem cor rubra o avermelhada. Quando é ingerida, ela causa uma fúria insana e obriga a vítima a atacar toda e qualquer criatura que surge à sua frente, inclusive amigos e parentes. O efeito dura cinco minutos, mas pode ser detido por um Teste Difícil de WILL ou teste de Resistência-3.

## ***Frascos de Ácido***

Estes frascos geralmente são arremessados contra inimigos. Quando acerta o alvo, o frasco se quebra liberando o ácido. Para acertar é necessário sucesso em um Teste de ataque (Arremesso em Daemon). A vítima atingida sofre 1d6+2 pontos de dano, e continua a sofrer dano nas rodadas seguintes, reduzido em 1 ponto por rodada (se obtêm 4, por exemplo, sofre 6 na primeira rodada, 5 na segunda, 4 na terceira, e assim por diante), até que o dano seja reduzido à zero.

Caso o líquido seja bebido, causará o mesmo dano e pode danificar as cordas vocais, causando até mudez. A chance de isso acontecer é igual a 5% para cada ponto de dano inicial. Ou seja, se você recebeu 5 de dano na primeira rodada, tem 25% de chance de ficar mudo. Este teste é feito apenas uma vez.

No caso de dano superficial, o ácido pode ser removido por água, mas o contato deve ser imediato.

## ***Poção do Apodrecimento***

Esta poção, ainda em fase de teste por Maritza, tem por objetivo causar a deterioração de tudo que toca. Uma criatura que simplesmente tenha contato por inalação com esta poção, sofre a perda permanente de 1 Ponto de Vida ou ponto de Constituição. A perda prossegue a cada rodada, até a morte da vítima.

Testes de Medicina e Primeiros Socorros são inúteis contra esta poção. A única coisa capaz de deter a morte da vítima é utilizar um Cancelamento de Magia contra Focus 3 ou Poder 10%. Estas poções, até onde se sabe, são produzidas apenas por Maritza, e guardadas em seu laboratório. Espera-se que não existam outras.

## Poção da Verdade

Esta poção geralmente não tem cor, é completamente transparente. Aquele que a beber será incapaz de mentir durante as próximas 24 horas. Não existe nenhuma forma de resistência.

## Pergaminhos

Pergaminhos são papiros, ou pedaços de papel, que contêm a fórmula de alguma Magia incrita. Qualquer criatura, seja arcano ou não, pode simplesmente ler as palavras incritas ali para ser capaz de lançar uma magia. No entanto, não é fácil identificar exatamente de que Magia trata-se. Neste ponto, o auxílio de um arcano, ou mesmo clérigo, seria muito bem vinda.

Pergaminhos mágicos podem conter qualquer Magia existente no Grimório de Arton (com raras exceções, como aquelas proibidas aos personagens jogadores). Note que quanto mais perigosa e poderosa for a Magia, mais raro e valioso será o pergaminho.

O Mestre deve definir exatamente o tipo de Magia e o poder (Focus) que ela utiliza. O Focus já está inscrito no pergaminho, portanto mesmo que um mago com Focus 7 lance uma Magia em um pergaminho feito com Focus 3, o efeito será de Focus 3 e não 7. A grande vantagem em se utilizar pergaminhos mágicos é que eles não gastam Pontos de Vida ou de Magia ao serem utilizados.

## Amuleto de Controle Aracnídeo

Este amuleto tem a forma de uma aranha viúva negra. Apresenta um brilho semelhante a uma jóia negra, preso a uma corrente de prata. Para usá-lo basta conhecer suas propriedades e utilizá-la no pescoço.

O usuário deste amuleto é capaz de controlar qualquer tipo de aracnídeo – aranhas, escorpiões, entre outros – como se tivessem sob efeito da Magia Fascinação. Os insetos tem direito a realizar um Teste de Resistência (WILL) -1/-10%. Aqueles que falharem são controlados. O item funciona apenas com criaturas não inteligentes: criaturas que tenham INT igual ou superior a 5 são imunes ao efeito. Em 3D&T, fica a cargo do Mestre que tipo de criatura é imune. Em geral, criaturas não-inteligentes não tem nenhuma Perícia. Elas não têm Inculco, pois esta Desvantagem representa uma inteligência mínima, não uma inteligência nula.

## Manoplas de Tauron

Este item mágico, que leva o nome do Deus da Força, é um par de manoplas de couro vermelho com algumas fitas metálicas. O usuário deste item recebe uma força mágica superior, podendo somar um bônus de +1 à sua Força (em 3D&T) ou FR+3 (em Daemon). Diferente do que acontece com armas mágicas, no entanto, estes bônus não fazem com que seu dano seja considerado mágico. Por outro lado, esta Força superior pode ser usada não apenas em combate mas em outras situações.

# Sociedades Secretas

Além de criaturas monstruosas, armadilhas e itens mágicos, o Abismo também serve como esconderijo para vários grupos e sociedades com os mais diversos objetivos.

No primeiro nível do Abismo existem somente duas sociedades de grande importância: os Elfos Negros e o Culto da Aranha. A existência de outros grupos ainda não foi confirmada, mas também não está descartada.

Estes grupos e sociedades são um ótimo artifício para os Mestres para o desenvolvimento de aventuras. Os aventureiros poderiam, por exemplo, ter sido contratados para detectar e destruir a Rainha-Aranha que habita o Abismo, ou coletar o máximo de informações possível. Ou talvez eles tenham sido chamados para descobrir os objetivos dos elfos negros que fazem seus rituais e cultos à Tenebra nas câmaras desta masmorra.

Os membros destas sociedades devem ser usados sabiamente. São NPCs e não simples inimigos. Quando os encontrarem, eles não irão simplesmente saltar sobre os aventureiros a fim de lutar. Desenvolva-os melhor. Nenhum deles tem um background extremamente profundo, mas o Mestre deve sentir-se livre para mudar isso.

Se bem utilizadas, as sociedades podem ser extremamente poderosas, e um grande desafio para os aventureiros. Eles podem fazer de suas vidas um verdadeiro inferno. Um inimigo inteligente saberá explorar as fraquezas de sua vítima para atacar (e quem melhor para descobrir as fraquezas dos Jogadores do que o Mestre de Jogos?...).

## Os Elfos Negros

Segundo alguns boatos, o grupo de elfos negros que habitam o primeiro nível do Abismo é apenas uma pequena demonstração de algo muito maior. Há quem diga que eles estão em número muito maior, mas os grandes senhores escondem-se nos níveis mais inferiores.

Um boato diz que os elfos negros estariam tentando encontrar um dos Crânios dos Planos, um artefato mágico que teria sido perdido dentro da masmorra, e que permite ao usuário ser transportado para qualquer Plano de existência. O que eles querem com isso não se sabe, mas provavelmente tentaria entrar em Sombria, o Reino de Tenebra.

Outros boatos dizem que há alguns meses o líder Berforan resolveu transferir seu esconderijo de uma caverna secreta nos limites do Reinado, para o interior do Abismo. Depois de vencer grandes desafios eles alcançaram um dos níveis inferiores e agora mantêm este grupo de elfos negros no primeiro nível como sentinelas, ou algo assim.

Um outro boato semelhante ao anterior diz que os elfos negros são liderados por um guerreiro inimigo de Berforan, e que estaria tentando montar um exército para formar uma nova ordem de elfos negros, totalmente desligada do líder conhecido. E há também aqueles que dizem que foi o próprio Berforan quem enviou os elfos até aqui para formar mesmo uma nova ordem.

Ou seja, as possibilidades são infinitas.

## Servos Mortos-Vivos

Para proteger seus domínios, os elfos negros utilizam poderosos e antigos Rituais e Magias proibidas para a criação de criaturas mortas-vivas, especialmente esqueletos e zumbis, de diferentes tamanhos. Alguns, mais fracos, são feitos pela Magia Criação de Mortos-Vivos, mas os mais avançados são construídos através de outros Rituais profanos. Muitas vezes, quando aventureiros e exploradores em geral morrem em suas mãos, os elfos utilizam seus corpos na fabricação de novos mortos-vivos. Estes geralmente são transformados em zumbis. Agora eles estão tentando se aperfeiçoar, para criar mortos-vivos cada vez mais poderosos.

Os mortos-vivos patrulham todos os corredores próximos aos domínios dos elfos negros. Seguem as ordens de seus criadores sem questionar. A vantagem de se ter criados sem inteligência...

## Membros do Grupo

Os elfos negros que encontram-se no primeiro nível do Abismo são pouco numerosos. São apenas sete elfos, quatro soldados armados (dois arqueiros e dois guerreiros), dois magos e um líder mais forte. A maioria deles não tem itens mágicos (o líder é o único com uma espada elemental). No entanto, em suas cabanas eles mantêm alguns itens especiais que podem ser utilizados em caso de invasão.

### ELFO SOLDADO

Daemon: Elfo Guerreiro do 4º Nível. CON 12, FR 15, DEX 13, AGI 14, INT 12, WILL 12, CAR 11, PER 11. Ataques [1], IP 3 (armadura e escudo), PV 18+16. Espada Longa 66/65 dano 1d10. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Ambidestria, Senso de Direção. Perícias Principais: Espada longa 66/65, Machado de Combate 43/33, Arco Longo 43/0, Manobra de Combate (Desarme), Manipulação (Intimidação 42%), Montaria 34%, Sobrevivência (cavernas) 61%.

3D&T: F2-3 (Corte), H2, R2, A1, PdF1-2; Elfo (visão no escuro, H+1 e +2 de dano quando tem Força corte; testes de Resistência -1), Guerreiro Comum (Sobrevivência por 1 ponto), Sobrevivência, Adaptador.

### ELFO ARQUEIRO

Daemon: Elfo Arqueiro do 4º Nível. CON 12, FR 15, DEX 13, AGI 14, INT 12, WILL 12, CAR 11, PER 11. Ataques [1], IP 2 (armadura), PV 18+16. Arco Composto 70/0 dano 1d6+2. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Ambidestria, Senso de Direção. Perícias Principais: Arco Composto 70/0, Espada Curta 63/63,

Camuflagem 58%, Ciências (Herbalismo 30%), Escutar 35%, Furtividade 54%, Montaria 44%, Rastreo 51%, Sobrevivência (florestas) 51%.

3D&T: F2-3, H2, R2, A1, PdF2-3 (Perfuração); Elfo (visão no escuro, H+1 e +2 de dano quando tem PdF perfuração; testes de Resistência -1), Arqueiro (PdF+1, Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada), Tiro Múltiplo, Tiro Carregável.

### ELFO MAGO

Daemon: Elfo Mago do 4º Nível. CON 12, FR 13, DEX 12, AGI 18, INT 17, WILL 10, CAR 12, PER 10. Ataques [1], IP 0 (4)\*, PV 16+4. Cajado 52/52 dano 1d6. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 2, Bom Senso, Ambiente Favorável (2 - em determinado mês; lance 1d6 e um resultado 1 indica vantagem). Perícias Principais: Cajado 52/52, Alquimia 45%, Astrologia 50%, Ler e Escrever (nativo) 30%, Ocultismo 45%, Rituais 65%, Teoria da Magia 65%. Pontos de Magia: 8. Criar 1, Contro-

lar 1, Entender 1, Trevas 1, Espíritos 1, Demônios 1. \* Um dos magos tem um colar de proteção que oferece IP 4.

3D&T: F1, H3, R2, A0, PdF1; Elfo (visão no escuro, H+1 e +2 de dano quando tem Força corte ou PdF perfuração; testes de Resistência -1), Mago Comum; Fogo 1, Água 1, Trevas 2. Um dos magos tem um colar de proteção de A+1.

### LÍDER ELFO

Daemon: Elfo Clérigo de Tenebra do 8º Nível. CON 14, FR 16, DEX 10, AGI 20, INT 13, WILL 18, CAR 11, PER 10. Ataques [1], IP 0 (4)\*, PV 23+16. Espada Longa 70/70 dano 1d10+1. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3, Ambidestria. Perícias Principais: Espada 70/70, Machado 60/60, Arco 50/0, Religião 75%, Pesquisa 60%, Lábia 51%, Escutar 40%, Manipulação (Empatia 46%, Interrogatório 48%), Manobra de Combate (Luta às Cegas). Pontos de Fé: 10. Criar 2, Controlar 1, Entender 1, Trevas 2, Ar 1, Espíritos 2, Demônios 2, Humanos 1. Possui Comunhão com as Sombras (pode usar a magia invisibilidade sobre si mesmo apenas fora de combate).

3D&T: F3, H3, R3, A2, PdF0; Elfo (visão no escuro, H+1 e +2 de dano quando tem Força corte ou PdF perfuração; testes de Resistência -1), Clérigo de Tenebra (enxerga no escuro, comunhão com as sombras), Clericato; Água 1, Trevas 3, Terra 1, Ar 2.

## O Culto da Aranha

O Culto da Aranha é, na verdade, um grupo de clérigos malignos devotados à Aranha-Rainha. Os próprios clérigos mencionam a criatura como uma divindade.

O grupo é formado por oito devotos: quatro guerreiros, três clérigos e um sumo-sacerdote. Juntos, eles realizam sacrifícios em honra à sua Aranha-Rainha, sempre vigiados de perto por sua deusa: afinal, ela também encontra-se dentro do Abismo.

Ao contrário do que se pensa, no entanto, a Aranha-Rainha não é uma divindade. Trata-se apenas de uma criatura antiga, inteligente e poderosa. Aparentemente, a criatura encontrou uma forma de aumentar seus poderes e, talvez, alcançar o título de divindade menor. Para isso, ela necessita do sacrifício de vários inocentes, através de um ritual ancestral. Seus devotos são os responsáveis pelos sacrifícios.

### GUERREIRO

Daemon: Humano Guerreiro do 4º Nível. CON 14, FR 16, DEX 12, AGI 15, INT 12, WILL 14, CAR 11, PER 10. Ataques [1], IP 2 (armadura), PV 19+20. Espada de Duas Mãos 60/60 dano 2d6. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Senso de Direção, Bom Senso, Berserker. Perícias Principais: Espada de Duas Mãos 60/60, Machado de Combate 40/30, Espada Longa 30/20, Manobra de Combate (Combater com Duas Armas), Manipulação (Intimidação 35%), Montaria 20%, Sobrevivência (cavernas) 50%.

3D&T: F2 (corte), H2, R2, A1, PdF1; Guerreiro Comum (Sobrevivência por 1 ponto), Adaptador, Sobrevivência.

### ARQUEIRO

Daemon: Humano Arqueiro do 4º Nível. CON 14, FR 16, DEX 12, AGI 15, INT 12, WILL 14, CAR 11, PER 10. Ataques [1], IP 2 (armadura), PV 19+20. Cajado 52/52 dano 1d6. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 5, Senso de Direção, Bom Senso, Berserker. Perícias Principais: Arco Composto 72/0, Espada Curta 42/42, Camuflagem 50%, Ciências (Herbalismo 30%), Escutar 55%, Furtividade 45%, Montaria 45%, Rastreo 40%, Sobrevivência (cavernas) 30%.

3D&T: F1, H3, R2, A1, PdF2 (perfuração); Arqueiro (PdF+1, Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada), Tiro Múltiplo.

Estes quatro guerreiros dividem-se entre dois espadachins (que lutarão com grandes espadas de duas mãos), e dois arqueiros (que utilizam arcos compostos). As fichas são apresentadas separadamente. São todos humanos.

### CLÉRIGOS

Daemon: Humano Clérigo do Panteão do 4º Nível (não utiliza kit). CON 14, FR 16, DEX 12, AGI 15, INT 12, WILL 14, CAR 11, PER 10. Ataques [1], IP 1 (armadura), PV 19+8. Cajado 52/52 dano 1d6. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3. Perícias Principais: Cajado 50/40, Religião 50%, Ciências Proibidas (Oculto 20%, Rituais 49%, Teoria da Magia 45%), Esquiva 50%, Furtividade 35%, Primeiros Socorros 22%. Pontos de Fé: 12. Criar 1, Entender 1, Controlar 1, Trevas 2, Terra 2, Água 2.

3D&T: F1 (contusão), H2, R1, A2, PdF0; Clérigo do Panteão (apenas pode ter dano baseado em contusão), Clericato; Trevas 2, Terra 2, Água 1, Ar 1.

Os clérigos são, na verdade, clérigos do Panteão, devotos da Aranha-Rainha. Suas magias são voltadas, principalmente, para proteção, visto que as magias de ataque podem ser inúteis dependendo da câmara em que se encontram (veja as descrições na câmara 38).

### SUMO-SACERDOTE

Daemon: Meio-Elfo Clérigo do 6º Nível (sem kit). CON 15, FR 18, DEX 9, AGI 13, INT 15, WILL 14, CAR 11, PER 15. Ataques [1], IP 3 (camisa de cota de malha), PV 22+12. Cajado 60/60 dano 1d6+4. Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 4. Perícias Principais: Cajado 60/60, Religião 70%, Ciências Proibidas (Oculto 30%, Rituais 35%, Teoria da Magia 40%), Esquiva 56%, Furtividade 33%, Primeiros Socorros 40%. Pontos de Fé: 9. Criar 2, Entender 2, Controlar 2, Trevas 1, Terra 1, Água 1, Humanos 1, Metamagia 1, Espíritos 1.

3D&T: F3 (Contusão), H4, R3, A3, PdF1; Clerigo do Panteão (apenas pode ter dano baseado em contusão), Clericato, Meio-Elfo, Ataque Múltiplo; Trevas 3, Terra 2, Água 2, Ar 1.

Embora seja chamado desta forma, ele não é realmente um sumo-sacerdote, apenas o mais forte entre os devotos da Aranha-Rainha. Ele é também o único não-humano no grupo (meio-elfo). Seu nome é Hullo Lyroniann, e é o único que carrega uma arma mágica: um bastão elemental que brilha com uma luz negra. Trata-se de uma arma mágica encantada com Aumento de Dano 2 e Permanência (portanto, acrescenta 2 pontos ao dano total provocado e causa dano como arma mágica) e causa dano por Contusão/Trevas.

Além deste item, ele carrega também um amuleto de controle aracnídeo. Veja a descrição deste item no capítulo Itens Mágicos do Abismo.

O Culto da Aranha utiliza um grupo de câmaras isoladas dentro do Abismo como seu esconderijo. É ali que eles realizam seus rituais à sua “deusa”.

## A Aranha-Rainha

A Aranha-Rainha é uma criatura muito estranha. Tem tronco, braços e cabeça de um humanóide bestial, com presas e garras. Seus olhos são brilhantes, e sua pele é negra. A cabeça e os antebraços tem uma protuberância óssea, semelhante a espinhos: um em cada antebraço e dois na área da cabeça, voltados para trás.

Como uma criatura inteligente, a Aranha-Rainha é capaz de falar normalmente, em Valkar e em idioma aracnídeo. Ela é capaz

de se comunicar com qualquer tipo de aracnídeo livremente, e pode também controlar estas criaturas (como se tivesse o mesmo item mágico de seu sumo-sacerdote).

A criatura também tem a capacidade de se teletransportar para outros lugares, que estejam à sua vista ou mesmo distante. Ela utiliza esta habilidade para alcançar as outras câmaras, sem ter que passar pelo corredor.

Embora considere-se como uma divindade, a Aranha-Rainha é uma criatura mortal. De qualquer forma, ela se comportará como uma deusa, caso venha a encontrar exploradores. Entre seus devotos, somente o sumo-sacerdote sabe da verdade, mas continua a idolatrá-la e ajudá-la em sua devoção e rituais.

A Aranha-Rainha acredita ter encontrado um Ritual que poderá transformá-la em uma divindade menor. Para isso, ela conta com o auxílio de seus devotos, e não se importa de passar por cima de qualquer um para completar seus objetivos. Ao mesmo tempo, ela pretende encontrar novos devotos para ampliar seus poderes (pois sabe que esta é uma forma alternativa, e mais demorada, de se tornar uma divindade).

### ARANHA-RAINHA

Daemon: CON 16, FR 17, DEX 17, AGI 18, INT 16, WILL 15, CAR 10, PER 15. Ataques [3], IP 4 (pele), PV 56. Garras (x2) 65/40 dano 2d6+1 e Mordida 50/0 dano 1d10+veneno. Pode se teletransportar livremente para lugares que estejam à vista; para lugares mais distantes (até 4 metros) exige um Teste de WILL. Seu veneno exige Teste de CON ou a vítima recebe +1d6 de dano (sem direito a IP).

3D&T: F4, H2, R4, A2, PdF0; Teleporte. Pode atacar com as duas garras (dano por Força) e uma mordida (Força-1d). A mordida transmite veneno, que exige da vítima um teste de Resistência para evitar dano adicional de 1d6 sem direito a teste de Armadura.



O ABISMO

As

Câmaras do

Segundo Nível

Maury "Shi Dark" Abreu

BURP

Luiz "Werewolf" Knob

# Câmaras do Segundo Nível

No segundo nível do Abismo, alguns detalhes merecem destaque. Apesar disso, todas as informações contidas no primeiro livro continuam a valer.

Existem duas entradas para o nível dois do Abismo: aquela localizada próxima à câmara 33 do primeiro nível alcança as proximidades da câmara 1, do segundo nível; e as escadas próximas à câmara 46 (nível 1), alcançam as escadas próximas à câmara 41 (nível 2). No mapa, há uma legenda mencionando se a escadaria leva para níveis inferiores ou superiores.

Em geral, você pode utilizar as mesmas descrições e tabelas do primeiro nível para o segundo. Os aposentos e câmaras mais importantes serão apresentados aqui. Você também contará com uma nova tabela de monstros, que pode ser utilizada em qualquer sistema.

## Monstros

**A seguir você terá uma nova tabela de monstros errantes que também pode ser utilizada para o primeiro nível.**

A descrição completa de todas estas criaturas pode ser conferida no **Guia de Monstros de Arton**. Para utilizar a tabela lance 1d6: se obtiver 1, 2 ou 3, utilize a primeira tabela; se obtiver 4 ou 5, utilize a segunda tabela; e se obtiver 6 utilize a última tabela. Para as tabelas específicas lance 2d6. Note que os encontros apenas dão um exemplo de criatura, mas não especifica um número ou quantidade.

Tabela 1 (2d6):			
Dado	Encontro	Dado	Encontro
2	Lobo-da-Caverna	3	Ratazana Gigante
4	Goblinóides	5	Zumbi
6	Slark	7	Esqueletos
8	Gnolls	9	Aranha-Gigante
10	Orc	11	Verme das Cavernas
12	Ogre		

Tabela 2 (2d6):			
Dado	Encontro	Dado	Encontro
2	Observador	3	Elfos Negros
4	Cocatriz	5	Asfixor
6	Morcego Gigante	7	Troglodita
8	Banshee	9	Damaru
10	Verme das Cavernas	11	Golem de Pedra
12	Escorpião Gigante		

Tabela 3 (2d6):			
Dado	Encontro	Dado	Encontro
2	Troll Ghillanin	3	Homem-Escorpião
4	Pudim Negro	5	Monstro da Ferrugen
6	Homem-Lagarto	7	Fungi
8	Licantropo	9	Gárgula
10	Devorador de Ouro	11	Dimmak
12	Jovem Dragão Negro		

## A Escadaria em Chamas

Entre as câmaras de número 14 e 16 há um corredor que leva diretamente a uma câmara circular, não marcada com números no mapa. Esta câmara é, na verdade, uma decida para o terceiro nível.

Qualquer explorador pode sentir um ar quente vindo desta câmara, acompanhado de uma luz trêmula. Conforme os exploradores seguem em frente, o calor aumenta, mas sem alcançar uma temperatura desagradável. Na câmara, ela alcança cerca de 25° C.

O calor faz sentido: a entrada desta câmara circular leva a uma escada, que segue para a direita fazendo uma volta na câmara. No fundo, no entanto, um grande rio de chamas pode ser visto passando a cerca de ou setenta ou oitenta metros para baixo deste nível. Uma queda seria fatal, mas não apenas pela altura: o rio de lavas seria capaz de desintegrar qualquer criatura ou objeto que ali caísse (como a lava de um vulcão: objetos mágicos pode resistir por algum tempo, mas apenas artefatos únicos poderia resistir para sempre).

No segundo nível, as escadas tem cerca de dois metros de largura, mas sem nenhum "corrimão" ou algo para se segurar. Portanto, é bom tomar cuidado. A escada faz uma volta completa, e termina exatamente abaixo da entrada desta câmara, levando ao terceiro nível de masmorra (que fica a cerca de trinta metros abaixo do segundo nível). O único problema é que no meio do caminho a ponte ruiu (provavelmente devido a algum tremor de terra), e será necessário saltar por sobre ela. Em geral, o salto é simples. O Mestre apenas deve exigir testes em casos extremos (se os exploradores estão sendo perseguidos, por exemplo, ou se algum deles tem medo de altura).

Além destas escadas, há outro lance que leva a outra parte do terceiro nível, próximo à câmara 33 no mapa 2.

## Aposento 1:

### As Grandes Passagens

**Esta é uma câmara de tamanho médio, que liga o primeiro e o segundo nível da grande masmorra. Apresenta quatro passagens, sendo que a de direção sul leva às escadas que ligam os dois níveis.**

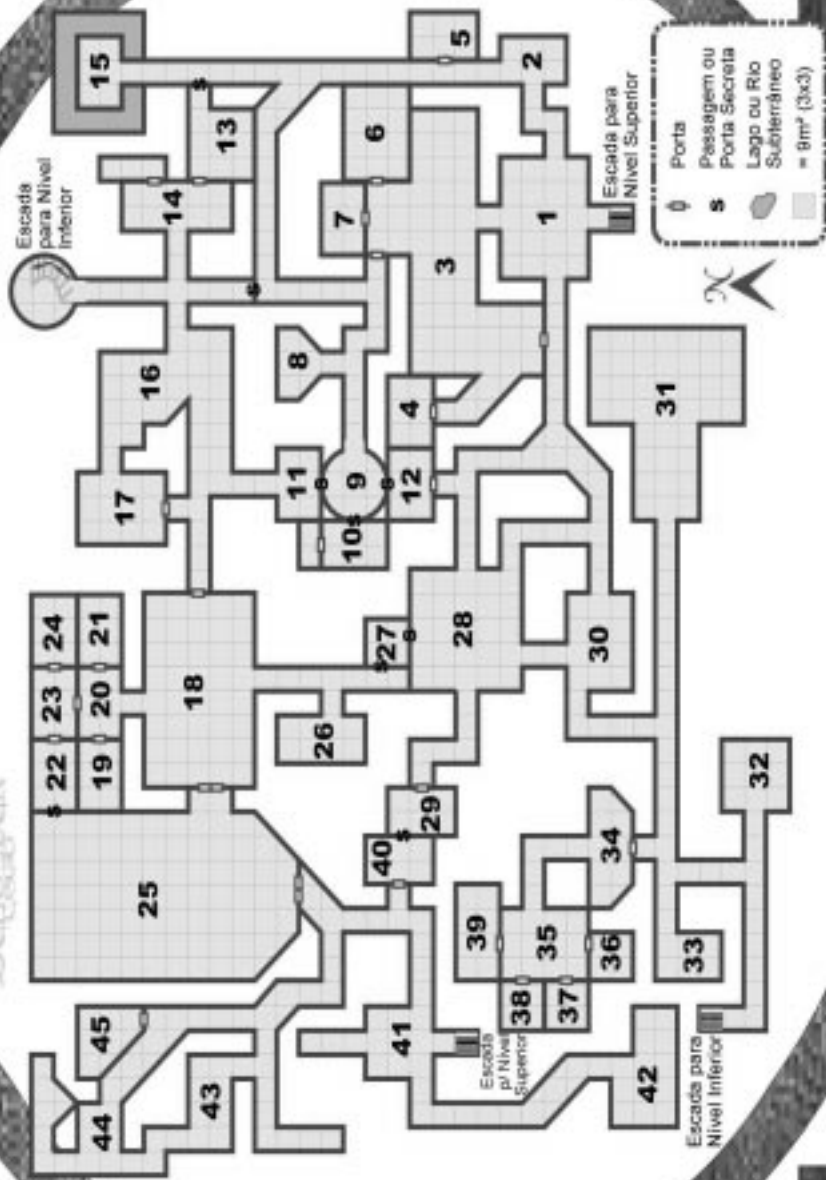
A câmara é levemente iluminada por tochas mágicas. A passagem no sul tem forma em arco, e apresenta duas gárgulas (estátuas) no topo, com suas garras em torno do arco. Seus rostos estão voltados para frente, com um sorriso diabólico. Não há qualquer perigo extra nesta câmara. Vez por outra podem haver esqueletos e zumbis nesta câmara, enviados aqui pelos elfos negros do primeiro nível para servir como guardiães.

As paredes, teto e solo da câmara são revestidos por blocos de lavenaria. Sente-se uma certa umidade

# O ABISMO

2º Nível de Masmorra

Bérolpear



no ar vindo da passagem norte, que liga-se ao pântano subterrâneo. As passagens também são em arco, mas não apresentam nenhuma particularidade.

Esta é simplesmente uma câmara de passagem, sem nada que possa oferecer perigo ou interesse aos exploradores.

## Aposento 2

**Existem algumas câmaras e aposentos do Abismo que não foram povoados de forma proposital, para que o próprio Mestre sinta-se livre para povoá-los.**

O aposento 2 é uma destas câmaras, despovoada e livre para que o Mestre desenvolva aqui, aquilo que achar mais apropriado: um encontro aleatório, uma armadilha, um encontro pré-programado importante para uma aventura, qualquer coisa. Aquilo que achar melhor.

## Aposento 3:

### O Pântano Subterrâneo

**Esta é uma câmara muito irregular, com áreas diferentes. Deve ter em média 460 metros quadrados. Diferentemente dos corredores, aqui o solo é todo feito de terra úmida mas firme, bastante irregular.**

Na parte central da câmara existe um grande lago, com poucos centímetros de profundidade. Uma neblina fina toma conta do solo, escondendo os pés de qualquer criatura de tamanho humano. Pequenos fungos e vegetação de habitat úmido cresce no solo e nas paredes, revestidas com grandes blocos de pedra de alvenaria.

Devido à umidade, uma grande quantidade de insetos voa por todo o aposento. Estes insetos também servem de alimento para uma criatura maior. Na ver-

dade o lago também é habitado por 1d6+2 basiliscos.

Próximo ao lago é possível ver algumas poucas estátuas de pedra, todas com feições surpresas e desesperadas no rosto. Estes são outros antigos exploradores do Abismo, que não tiveram sorte e acabaram por ficar petrificados graças ao poder mágico dos basiliscos. As estátuas servem também como forma de aviso para que outros exploradores tomem cuidado.

O basilisco mede cerca de 2 metros de comprimento, sendo um metro de cauda. Têm quatro patas, com escamas verde brilhante e olhos amarelados. É extremamente ágil, sendo capaz inclusive de caminhar sobre a água (na verdade ele corre sobre a água e assim percorre alguns metros sobre esta superfície). Em combate corporal, ele não parece e não é ameaçador.

Os olhos do basiliscos são capazes de transformar qualquer criatura em pedra, bastando um simples contato visual. É impossível não olhar para os olhos do monstro em combate corporal, apenas fechando-se os olhos. Neste caso, a vítima deve fazer seus ataques com penalidade de -20% (em 3D&T, H-1 para combate corporal e H-3 para à distância e Esquiva). Vítimas que não fechem seus olhos devem realizar um Teste Resistência (WILL), a cada rodada ou serão transformadas em pedra.

Devido à sua inaptidão em combate corporal, o basilisco geralmente ataca cuspidando uma saliva ácida e usa o poder de seus olhos à distância (até 10m). Apesar disso é uma criatura neutra, que apenas atacará se sentir-se ameaçada.

### BASILISCO

**Daemon:** CON 12-15, FR 12-15, DEX 3, AGI 12-13, INT 4, WILL 4, CAR 3, PER 10-15. Ataques [1], IP 3 (escamas), PV 25. Mordida 40/0 dano 1d6. Saliva Ácida: causa 2d6 de dano e alcança 5m (1x/5rodadas).

### Rumores e Boatos:

- Servúss, o licantropo e ex-membro dos Fistbone, estaria disposto a contratar um grupo de aventureiros para encontrar uma cura para sua maldição. Em troca ele oferece a localização dos seus antigos tesouros.

- Michael, atual líder dos Fistbone, tem medo que seu irmão tente retornar e tomar-lhe o poder. Devido a isso, esta disposto a pagar grupos de aventureiros que o destruam.

- Michael é apenas uma marionete dos elfos negros, os verdadeiros mandantes do bando. Dizem que agora todo o bando é pouco mais do que serventes dos elfos negros. Conta-se inclusive, que alguém estaria tentando retirar Michael da liderança.

- Os Fistbone servem aos elfos negros apenas para traí-los mais tarde. Eles podem aceitar a aliança de novos exploradores em troca da promessa de que serão levados para fora do Abismo.

- Qualquer criatura que tente levar o bando de Fistbone para fora do Abismo também é amaldiçoada e fica presa no calabouço para sempre!

- Acredita-se que parte do segundo nível do Abismo tenha sido uma grande caverna de anões, visto que vários pontos apresentam estruturas anãs, como a cidade de Gultherm e a mina de escavações.

- Dizem que existem alguns observadores vivendo nas proximidades da câmara 42. Há boatos de que eles teriam sido os responsáveis pela criação desta câmara.

- O Pilar das Trevas, na câmara 10, leva para o mesmo semi-plano para onde são enviados os mortos do Abismo.

- Em algum lugar na biblioteca dos mortos há um mapa completo do Abismo.

- Existe um grupo de ssszaazitas escondidos em alguma das câmaras do Abismo. Eles parecem ter tido alguma ligação com a câmara dos falsos tesouros.

- A espada sagrada Lifeshine, criada por um antigo paladino de Thyatis, esta perdida no Abismo. Dizem que ela estaria em posse de Zaorak, o lich.

**3D&T:** F0, H4-5, R2, A1, PdF1, Anfíbio.

Não há nada de interessante para ser encontrado nesta câmara. Os basiliscos parecem viver nas proximidades do lago, onde acasalam e procriam (metade deles são fêmeas e a outra metade macho). Uma procura cuidadosa pode revelar o ninho de um casal de basiliscos, que irá defendê-lo como puder. Ovos de basiliscos são itens importantes para magos, para a fabricação de poções e como componentes materiais para algumas magias (em **3D&T**, equivalem a 2 Pontos de Experiência cada ovo, mas estes pontos apenas podem ser gastos na fabricação de poções mágicas).

#### Aposento 4:

##### O Túmulo de Arkoon

**A porta que leva a esta câmara esta fortemente trancada. Para abri-la será necessário alguma chave que o Mestre tenha colocado no caminho dos jogadores (como aquela pertencente ao soldado-morte do primeiro nível) ou forçando.**

A fechadura pode ser arrombada por ladinos através de um Teste de Manuseio de Fechaduras -20% (ou H-2, mas apenas para Personagens com a Perícia Crime). Caso tentem arrombá-la ela tem FR 22 (em **3D&T**, A2 e 15 pvs).

A câmara é relativamente pequena. Poucos metros à frente da porta há duas estátuas de pedra, de guerreiros vestidos em armaduras de batalha, carregando um escudo e uma espada. Ao fundo é possível ver um pedestal, onde fica um grande caixão. Ao lado do caixão está um esqueleto humano, sentado e cheio de teias de aranha. Ele tem em suas mãos uma espada e vestia uma armadura de couro. Ao contrário do que se poderia imaginar, ele esta realmente morto e não irá se levantar para atacar.

Dentro do caixão está o corpo desfalecido de Arkoon, um antigo e poderoso guerreiro e clérigo de Keenn. Aparentemente, este túmulo foi construído antes mesmo do Abismo, como uma câmara mortuária para abrigar o corpo do guerreiro. Quando Arkoon morreu, no entanto, seu fiel escudeiro decidiu que permaneceria ao seu lado por toda a eternidade. Sua grande dedicação acabou levando-o à morte e à loucura. Hoje, o escudeiro é um fantasma, que habita a câmara para proteger o túmulo de seu mestre.

#### FANTASMA

**Daemon:** CON -, FR -, DEX -, AGI -, INT 13, WILL 16, CAR 14, PER 20. Ataques [1], IP 0, PV 20. Toque 40/10 dano 1d3. Pode voar, levitar e tornar-se translúcido (75% de esconder-se). *Aprimoramentos:* Pontos de Fé 3. *Caminhos:* Espíritos 1, Trevas 1, Fogo 1, Terra 1. *Especial:* Gera uma aura de medo de 50m; todos dentro desta área devem ter sucesso em um Teste de WILL ou fogem apavoradas.

**3D&T:** F1, H3, R3, A1, PdF0; Imortal, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas), Clericato,

Levitação, Devoção; Trevas 1, Fogo 1, Terra 1. Aura de Medo (como a magia Pânico).

Este é um fantasma um pouco mais fraco que os tradicionais. No entanto, como ex-clérigo, ele ainda é capaz de utilizar algumas Magias (mas é incapaz de aprender novas). Ele apenas pode ser ferido por armas mágicas, mas mesmo assim sempre retornará. O fantasma é totalmente devotado à servidão ao seu mestre morto. Portanto, qualquer criatura que tente profanar seu sono será imediatamente atacada.

Em **Daemon**, o fantasma não tem valores para seus Atributos Físicos, mas pode usar sua Força de Vontade (WILL) em substituição a estes. Então, seus Testes de Esquiva são feitos com WILL e não AGI.

O caixão é todo de pedra, e sua tampa é pesada. Removê-la será uma tarefa difícil, mas não impossível. Em seu interior esta o corpo esquelético de Arkoon, ainda vestindo sua armadura de batalha. A armadura, no entanto, esta muito velha e estragada, sendo inútil. Sua espada, colocada sobre seu peito e com as mãos no cabo, esta toda trincada e também não seria um item muito útil. O escudo, por outro lado, que encontra-se sobre a espada, é mágico e persiste aos efeitos do tempo.

Trata-se de um escudo de aço médio, encantado. Em **3D&T** ele confere +3 pontos ao resultado obtido no lance de Armadura do usuário; em **Daemon** ele oferece IP 10 (8 do escudo médio e +2 por ser mágico). Note, no entanto, que se o item for roubado o pobre escudeiro fantasma irá perseguir os responsáveis por toda sua eternidade. A única forma de afastá-lo seria devolver o escudo ou encontrar uma forma de destruir o fantasma de uma vez por todas.

#### Aposento 5:

##### Bem-Vindo ao Mundo dos Espelhos

**A porta que leva à esta câmara é feita de madeira forte, reforçada por duas placas de metal. Não esta trancada, e não apresenta qualquer tipo de armadilha. Ao menos não a porta.**

No topo da porta há uma placa de madeira pendurada. Sua superfície esta suja e cheia de fungos e musgos, que devem ser retirados caso alguém tente ler as palavras que estão escritas em sua superfície. Retirando os fungos é possível, escrito em tinta vermelha e letra de forma, a frase "Bem-Vindo ao Mundo dos Espelhos"...

Atravessando a passagem é possível ver a câmara, iluminada por várias tochas dispostas em diferentes locais. As paredes desta câmara, todas feitas de grandes blocos de pedra, são revestidas por espelhos. Distribuídos pelo aposento estão vários espelhos diferentes, todos capazes de alterar a imagem: alguns ampliam a imagem, enquanto outros a reduzem, tanto vertical quanto horizontal. São todos espelhos comuns, que podem ser quebrados facilmente. Há apenas uma exceção.

Um dos espelhos, incapaz de distorcer a imagem,

localiza-se com sua face voltada para o lado oposto à porta. Ao contrário dos demais, este espelho é mágico. Na verdade, ele é uma abertura para o Mundo dos Espelhos.

Os estudiosos artonianos teorizam que existe um outro mundo (ou plano) onde tudo ocorre de forma contrária: criaturas boas neste mundo são malignas no Mundo dos Espelhos, e vice-versa. Alguns dizem que qualquer espelho serve como porta para o Mundo dos Espelhos, enquanto outros dizem que são apenas espelhos especiais, magicamente encantados. O fato é que “este” espelho é uma passagem para o Mundo dos Espelhos.

O Mundo dos Espelhos é exatamente igual à Arton, a não ser pelo fato de ser todo ao contrário, com criaturas más tornando-se boas e vice-versa. Quando acontece de a mesma criatura aparecer em frente ao espelho mágico tanto em Arton quanto no Mundo dos Espelhos, a magia é ativada, e torna-se possível atravessar o portal, trocando de lugar com sua própria “cópia maligna/benigna”. Mas apenas o Mestre pode determinar a casualidade de ambas as criaturas estarem exatamente no mesmo local.

Em regras, todas as criaturas são, no Mundo dos Espelhos, o oposto que são em Arton. Criaturas neutras permanecerão neutras, enquanto criaturas malignas se tornarão benignas e vice-versa. Cada sistema tem seus próprios meios de definir se um personagem é benigno ou maligno, e portanto a mudança fica por conta do Mestre.

Se acontecer de os aventureiros trocarem de corpo com suas cópias, somente o Mestre poderá dizer o que vai acontecer com eles. Se o espelho for quebrado, talvez os aventureiros fiquem presos neste novo mundo por um longo tempo...

Quando ocorre uma troca entre criaturas do Mundo dos Espelhos e Arton, a criatura não-nativa daquele mundo é chamada de “demônio do espelho”. Portanto, os exploradores serão demônios no Mundo dos Espelhos!

## Aposento 6:

### Um Poderoso Artefato

**Esta pode ser considerada uma das salas mais belas do Abismo. A porta é bem selada, e não apresenta fechadura. Portanto deve-se arrombá-la (a porta tem A4 e 35 PVs; ou FR 26).**

Os personagens encontram aqui um jardim natural com as mais lindas flores do mundo. Lembra um pouco a ilha de Galrasia, com árvores gigantes que vão até o teto da sala, cerca de 12 metros a cima. Trata-se também de uma câmara estranha, visto que ninguém consegue compreender como tal vegetação, que necessita de sol e ar fresco, cresce em meio à escuridão de cavernas...

Em um dos cantos há um poço com 3x3 metros, com profundidade de 5 metros. No fundo há uma caixa pequena, sem armadilhas, que guarda um anel avermelhado.

Este Anel Vermelho é mais largo que o normal, ficando solto no dedo humano. Qualquer criatura que seja de tamanho humano ou menor que colocar o anel no dedo, invocará imediatamente um monstro aleatório. O usuário e o monstro são enviados a um semi-plano, onde devem travar um combate. Esta criatura geralmente será um dragão ou algum outro monstro mitológico, algumas vezes mais forte que o normal.

Não incluímos ficha para este monstro, deixando que fique por conta da imaginação do Mestre.

Depois da luta o usuário voltará para o cômodo e verá que o anel ficou do tamanho do seu dedo. Se o anel couber no dedo de outro do grupo este também poderá usar seus poderes.

Dizem que o Anel Vermelho teria sido utilizado, em épocas remotas, em uma luta contra uma criatura abissal. Mesmo assim, a tal criatura parece ter saído vitoriosa, e escondeu o anel no Abismo para que nunca mais fosse encontrado, além de rogar sobre ele uma maldição, capaz de invocar um guardião (o tal monstro). Ninguém sabe a verdade real por trás deste poderoso artefato.

Veja todos os detalhes sobre o funcionamento do Anel Vermelho no capítulo *Itens Mágicos* deste livro.

## Aposento 7:

**Temos aqui mais uma câmara vazia, para que o Mestre crie aquilo que achar mais apropriado para os Jogadores.**

A câmara 7 tem 9x6 metros total de área, com uma única porta de entrada. Ela é mais indicada para alguma armadilha ou um encontro pré-programado ao invés de aleatório. De qualquer forma, fica como opção do Mestre o que realmente será encontrado aqui.

## Aposento 8:

### Enigmas...

**Esta sala escura e sem qualquer meio de iluminação possui uma aparência bem estranha (se os personagens tiveram alguma forma de vê-la). Suas paredes são de cores claras.**

Ao que parece, ela teria sido feita por uma civilização muito antiga – mesmo personagens com habilidades próprias para indentificar linguagens não conseguem descobrir o que quer que esteja escrito. Anões poderão notar algo familiar, pois há runas similares (mas ainda assim incompreensíveis) do dialeto anão. Apenas através de algum meio mágico é possível entender as escrituras, e mesmo assim de forma pouco clara. A Magia Compreensão, apresentada no capítulo *Novas Magias* deste livro pode ser usada para compreender o idioma (o mago deve ter no mínimo Focus 2 em qualquer Caminho).

Em sua maioria, falam de histórias insólitas e muitas vezes macabras, envolvendo viagens planares ou algo assim. Em uma das partes, no entanto, é possível ler (pelo uso de magia):

*“Acenda o pilar de luz!!  
Acenda o pilar das trevas!!  
A passagem então se revela  
Para a grande aquarela  
De mundos que vos espera!!  
Acenda o pilar de luz!!  
Acenda o pilar das trevas!!”*

## Aposento 9:

### O “Pilar das Trevas”... Ou Não...

**Esta sala redonda parece ser sustentada por um grande pilar negro no seu centro, que vai do chão até o teto.**

Caso os personagens tenham encontrado alguma forma de ler os escritos no aposento 8, é muito provável que desconfiem de que o tal pilar é o “Pilar das Trevas” de que é falado lá, e podem tentar “acendê-lo” de alguma forma. No entanto, não importa o que tentem, nada acontece, pois esse não é o verdadeiro “Pilar das Trevas” mencionado.

No entanto, mesmo assim ele possui um pequeno truque: se algum personagem examiná-lo com cuidado, perceberá que ele possui pequenas imagens entalhadas, e que elas estão meio desconexas, como se estivessem desmontadas. Também perceberá que é possível “girar” certas partes do pilar. Caso os personagens “montem” as figuras da forma correta, é possível ver mais detalhadamente a imagem entalhada: um grande dragão oriental, com suas garras e cabeça apontando para três lugares diferentes – nestes lugares estão pedras soltas que, quando apertadas, abrem cada uma uma passagem secreta (vide mapa).

## Aposento 10:

### O Pilar das Trevas

**Esta sala também é bastante escura, como o Aposento 8. Com algum tipo de iluminação, é possível ver diversas pinturas nas paredes – alguém que tenha lido os escritos no aposento 8 pode identificar sem muita dificuldade que eles ilustram algumas das histórias descritas neles, com diversas pessoas encontrando monstros estranhos e bizarros.**

Na parede norte da sala existe uma porta que leva a outro aposento – no entanto, a porta está trancada magicamente. Apenas com um Cancelamento de Magia (contra Focus 6 ou Poder 30%) é possível abri-la. O seu interior está completamente escuro, nem mesmo personagens com visão no escuro podem enxergar o seu interior, e só é possível iluminar a sala através de Magia.

No entanto, isso não é lá muito recomendável: ao utilizar qualquer magia de iluminação, os personagens que estejam dentro da sala são imediatamente transportados para outro plano de existência, escolhido aleatoriamente pelo mestre!! Ah, sim, caso os personagens pudessem ver sala sem ser transportados (ou caso encontrem alguma forma de cancelar a escuri-

ção da sala sem utilizar magia), eles poderiam ver uma parede bastante clara, com um grande pilar negro pintado no seu centro...

## Aposento 11:

### O Ataque dos Slarks

**Este aposento possui apenas uma passagem para o corredor entre os aposentos 16, 17 e 18 – no entanto, nesta área vive um grande bando de 3d6+6 Slarks.**

Slarks são criaturas humanóides com rosto de homem-lagarto, muito fracos para poderem, sozinhos ou em condições normais, representar um grande perigo a qualquer aventureiro com um mínimo de treinamento. No entanto, costumam utilizar-se de sua habilidade de caminhar pelas paredes para emboscar possíveis vítimas, ficando parados no teto e deixando cair banhos de saliva grossa sobre as tochas dos personagens, apagando-as, adquirindo assim uma pequena vantagem, pois podem enxergar no escuro.

Após fazerem isso, caem sobre a vítima causando 1d6 de dano, e depois lutam normalmente. Neste caso, o bando ainda é maior do que o normal para a espécie, provavelmente devido ao poder dos demais habitantes deste nível da masmorra, e eles são ainda um pouco mais perigosos em combate que o Slark comum.

### SLARK

**Daemon:** CON 8-10, FR 6-8, DEX 6-8, AGI 6-12, INT 4-6, WILL 4-6, CAR 2-3, PER 12-16. Ataques [1], IP 0, PV 8 a 10. Garras 40/0 dano 1d3. Podem escalar paredes com velocidade de 5m/s. Enxergam no escuro.

**3D&T:** F0, H1, R0, A0, PdF0; Sentidos Especiais (Infravisão).

Entre os restos das antigas vítimas do bando pode ser encontrado T\$ 3d6x10 e uma pequena adaga mágica, que adiciona 1 ponto ao dano causado por Força (Perfuração) em **3D&T**; causa +2 pontos de dano em **Daemon**.

## Aposento 12:

### Eu Já Não Estiver Aqui Antes?

**Ao entrar neste aposento, por qualquer dos lados, os personagens são subitamente atacados por um grupo de 1d6+2 trolls!!**

### TROLL

**Daemon:** CON 18-25, FR 18-30, DEX 6-8, AGI 6-10, INT 2-6, WILL 2-6, CAR 0, PER 12-16. Ataques [3], IP 2 (Pele), PV 12 a 24. Garras (x2) 60/50 dano 2d6+4 e Mordida 50/0 dano 1d10. Regenera 1 PV por rodada. **3D&T:** F2, H2, R3, A1, PdF0; Regeneração (exceto contra dano de Calor/Fogo ou Químico/Ácido). Atacam 3 vezes por turno: 2 garras (Força) e mordida (Força+1d).

Os trolls não possuem qualquer tipo de tesouro. No entanto, ao tentar sair da sala pela porta na parede sul, os exploradores serão subitamente transportados para a entrada norte (que é uma passagem secreta)!! E mais: caso façam isso, os trolls estarão de volta à sala, e mais uma vez atacarão os personagens!!

O único jeito de sair da sala é pela porta secreta da parede norte. O dispositivo que abre a porta por este lado está muito bem escondido, necessitando um teste de H-2 para ser encontrado (ou só H caso o personagem tenha Visão Aguçada). Em **Daemon** substitua por um Teste de Investigação -20%.

### Aposento 13:

#### Quartos dos Fistbone

**A porta que leva para este aposento geralmente esta aberta, pois normalmente haverão soldados montando guarda na aposento 14.**

É neste quarto que o bando Fistbone descansa. Há várias camas e beliches espalhados pela câmara, uma para cada membro do grupo e mais algumas. Não há armários, pois seus pertences não são guardados aqui e sim no depósito (aposento 17).

Uma curiosidade sobre esta câmara: esta área (e também a área do aposento 14) é uma área de Anti-Magia. Qualquer magia (seja arcana, divina ou de item) conjurada neste aposento, não surte seu efeito, mas a vítima perde Pontos de Vida e de Magia normalmente. Sabendo disso, os clérigos que forem forçados a lutar neste aposento não utilizarão suas magias. Armas mágicas utilizadas aqui tornam-se armas normais (e isso se aplica também à Armas Especiais).

Existe uma passagem secreta no fundo desta câmara. O bando a utiliza como uma rota de fuga. Para abrir a passagem basta acionar, simultaneamente, dois dispositivos escondidos na rocha (um de cada lado). Para encontrar cada dispositivo é necessário um Teste de Investigação (-20%, a menos que a criatura seja capaz de enxergar no escuro) ou H-2 (H normal se tiver Infravisão ou a Especialização Sobrevivência em cavernas). Para cada dispositivo deve-se realizar um teste separado. Para abrir a passagem basta ativar os dois ao mesmo tempo.

Os Fistbone sabem como funciona a passagem secreta, e sabem como fechá-la (com um dispositivo no corredor oposto, também escondido), e podem abrir a passagem enquanto correm.

Todos os detalhes sobre o Bando Fistbone podem ser encontrados no capítulo *Sociedades do Abismo* deste livro.

### Aposento 14:

#### Sala de Entrada

**Este aposento tem 15x6 metros de área e é iluminado por quatro tochas colocadas nas quatro paredes. Serve como sala de entrada para os quartos do bando de Fistbone. Por isso, sempre estará sendo vigiado por pelo menos três soldados**

### do grupo.

Esta área também pode ser utilizada pelo bando como local de treino. Algumas vezes os soldados se encontram aqui e fazem pequenas disputas de esgrima. O próprio Michael, líder do bando, pode ser encontrado aqui com certa regularidade. Quando estão descansando, no entanto, sempre haverão ao menos três soldados de vigia. Estes soldados estarão armados com duas bombas de explosão cada um: estas bombas causam 4d6 de dano na área de impacto e se prolongam por 4m, reduzindo em 1d6 o dano a cada metro. Mais detalhes na câmara 17.

Um detalhe importante sobre este aposento é que ele faz parte de uma área de Anti-Magia. Portanto, qualquer magia conjurada aqui dentro é perdida (e gasta normalmente), não surtindo o efeito desejado. Sabendo disso, os clérigos do bando não utilizam magia nestas áreas.

As portas que se localizam no lado leste desta câmara estão parcialmente ocultas: são feitas de pedra de alvenaria, exatamente como a superfície da parede. Sendo assim, tornam-se quase imperceptíveis à primeira vista. Um olhar mais atento, no entanto, pode revelá-las sem a necessidade de testes.

A porta mais ao sul, no lado leste da câmara, leva ao quarto dos Fistbone (aposento 13). A outra porta leva a um pequeno corredor de 3x9 metros. Não é iluminado, sendo que a única fonte de luz vem da câmara 14, quando a porta esta aberta. No fundo do corredor há um símbolo circular com um rosto humano esculpido na pedra. Preso com o cabo na base do rosto está uma varinha.

A varinha é realmente mágica, uma Varinha de Luz. No entanto, ela foi posta ali como forma de armadilha. Na verdade, toda a área ao redor da varinha (no quadrado de 3x3 metros ao fundo do corredor) esta sob efeito de um gás venenoso. Aparentemente é um gás mágico (por isso não pode ferir criaturas imunes à magia), e não se espalha por todo o aposento. Não tem odor algum, sendo totalmente imperceptível. As vítimas que entrarem na área devem realizar um teste de Resistência -2 ou Teste de CON -20%. Aqueles que falharem são contaminados e passam a perder 1 ponto de Resistência/CON a cada hora (note que isso também reduz seus Pontos de Vida). Em **Daemon**, caso o atributo chegue a zero, a vítima morre imediatamente. Em **3D&T**, se a vítima chegar a R0 ainda fica com 1 PV, e na próxima hora perde este último PV e deve fazer um Teste de Morte.

Para consumir o veneno, deve-se ser bem sucedido em um teste de Medicina (H-2) ou Primeiros Socorros (-20%). O veneno não é respiratório: ele penetra pelos poros da pele. Por isso, pode afetar mesmo criaturas que não precisem respirar ou que tranquem a respiração. Note que mesmo que sejam bem sucedidos na resistência ao veneno, vítimas que permaneçam no local devem realizar novos testes a cada rodada para não serem infectadas.



**Estas cavernas apresentam uma passagem secreta, em meio aos túneis, que pode confundir os exploradores. Na verdade, ela é exatamente igual a uma outra, encontrada no primeiro nível...**

A passagem é mágica, e não pode ser aberta por meios normais. Na verdade, ela abre e fecha magicamente a cada hora. Quando abre, ela não produz ruído algum. Na verdade ela não “abre”, mas desaparece, oferecendo um novo caminho a seguir. Quando a passagem estiver fechada, será possível abri-la utilizando um Cancelamento de Magia contra Focus 5. Neste caso, a magia será cancelada até a próxima hora, quando a passagem volta a se fechar.

Aposento 15:

## O Monstro do Lago

**Seguindo por este corredor, em certo momento um lago subterrâneo surge em ambos os lados da passagem. Esta, por sua vez, leva até uma plataforma com 9x6 metros, construída em rochas fortes e com muito limo nascendo entre as fissuras e rachaduras.**

Ao redor da plataforma há um lago subterrâneo, que encontra a parede da caverna a três metros. O lago, no entanto, é muito maior do que aparenta. Seguindo por baixo d'água ele se expande para os lados, revelando várias pequenas cavernas submersas.

Este lago subterrâneo é habitado por várias espécies de peixes e criaturas de água subterrânea: em geral, são cegos e não tem pigmentação em sua pele, sendo totalmente brancos. Isso se deve pelo fato de que no subterrâneo, eles não são tocados pelo sol e não necessitam de pigmentação na pele. Da mesma forma, eles não necessitam de olhos pois encontram-se no escuro. Aqueles que apresentam olhos são simples adornos, que podem desaparecer com o passar do tempo.

O lago abriga um pequeno ecossistema: grandes extensões de algas, presas ao fundo do lago (a cerca de quinze metros abaixo), alimentam pequenos peixes. Estes, por sua vez, alimentam alguns peixes maiores e até selakos gigantes (tubarões gigantes). Aqui os selakos são muito diferente daqueles encontrados em mares e oceanos: eles são realmente cegos e totalmente brancos. Apesar disso, podem sentir a presença de outras criaturas pela movimentação da água.

### SELAKO BRANCO GIGANTE

**Daemon:** CON 10-13, FR 15-17, DEX 0, AGI 12-15, INT 1, WILL 10-12, CAR 0, PER 10-12. Ataques [1], IP 0, PV 15 a 18. Mordida 60/0 dano 2d6.

**3D&T:** F3-4, H2-3, R3, A0-1, PdF0; Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados, Radar).

O lago também abriga uma criatura especial: uma imensa hidra marinha de três cabeças, que permanece adormecida em sua caverna a maior parte do tem-

po, e sai para caçar algumas vezes. Ela geralmente alimenta-se de selakos, mas a carne de outras criaturas (como humanos e semi-humanos) seria considerada uma iguaria especial e bem-vinda.

Caso algum explorador tente vasculhar o fundo do lago, há 50% de chance de que ele acabe chamando a atenção da hidra. Esta chance aumenta para 70% se alguma outra criatura for morta (pois a hidra é atraída pelo cheiro e pela vibração contínua na água). Mesmo que não deçam ao lago, há ainda 30% de chance de que a hidra esteja caçando e ataque criaturas que encontrem-se na plataforma, próximas ao lago.

### HIDRA MARINHA

**Daemon:** CON 40, FR 22, DEX 4, AGI 12, INT 2, WILL 14, CAR 0, PER 16. Ataques [um por cabeça +1], IP 5 (Pele), PV 55 (cada cabeça tem 5 PV). Mordida (x3) 50/30 dano 2d6 ou Garra 40/40 dano 2d6+11 (raramente usa as garras). Para cada cabeça decepada (ataques de corte), nascem duas novas, até no máximo 10 cabeças. Pode usar, 3 vezes ao dia, uma arma-de-sopro que causa 4d6+6 pontos de dano a todos dentro da área de efeito.

**3D&T:** F4, H1/4, R3, A4, PdF3; Invulnerabilidade (ácido, veneno e Água, naturais ou mágico), Membros Elásticos, Tiro Múltiplo.

A hidra pode atacar até três criaturas diferentes. Cada uma de suas cabeças tem R1. Seu corpo é grande e lento (H1, AGI 8), mas os pescoços são ágeis (H4, AGI 12). Assim como os dragões, as hidras tem arma-de-sopro: cada cabeça pode atacar separadamente (um jato de água fervente) causando dano de 1d6 (PdF1), ou podem todas se unir contra um mesmo alvo para causar 3d6 (PdF3) de dano, ou outra combinação. Em **3D&T**, o primeiro ataque com a arma-de-sopro não precisa teste para acertar (um teste de Esquiva é permitido para reduzir o dano à metade). Utilizando seu Tiro Múltiplo, é possível atacar outros alvos, mas para isso ela deve realizar testes de Habilidade normalmente. O sopro é um cone de 10m de comprimento e 8m na base.

Na maioria das vezes a hidra mantém seu corpo escondido e ataca com as cabeças (que alcançam até 10m). Se ela perder metade de suas cabeças tentará fugir.

Sempre que uma cabeça da hidra é cortada (ou seja, reduz seus PVs a zero com dano de corte), duas novas cabeças aparecem para atacar. A única forma de impedir isso é queimando a área do pescoço imediatamente após esta ser cortada. A hidra nunca pode ter mais de 10 cabeças.

Debaixo d'água, na caverna onde a hidra dorme, há uma passagem que leva a várias pequenas câmaras submersas. São grandes cavernas de corais, com anômoras e algas brilhantes incrustadas na superfície. Não há qualquer tipo de perigo. Estas cavernas eram o antigo lar de uma raça de homens-peixe, extinta há milhares de anos. E na última câmara, estes homens-peixe guardavam seu tesouro.

A câmara final oferece aos exploradores um pequeno tesouro em peças de ouro: o equivalente a 3d6x1000 Tibares em ouro (mas não são moedas, e sim itens de valor). Algumas armas construídas de ossos também parecem interessantes, além de armaduras feitas de cascos de tartarugas.

Dois itens, no entanto, são especiais: um manto feito com escamas de peixes e fios de seda de aranha do mar, é na verdade um manto de invisibilidade. Apenas criaturas de tamanho humano ou menor podem utilizar o manto; ele não funciona contra criaturas maiores. Também não pode ser usado por criaturas menores que um halfling (como os sprites).

O outro item é um bastão feito com ossos de peixes. Também é mágico, capaz de controlar peixes e criaturas anfíbias. As vítimas tem direito a um Teste de Resistência (WILL) +1/+10% para negar o efeito. Se não passar, ficará sob efeito da Magia O Canto da Sereia (mas funciona “apenas” com peixes e anfíbios).

O resto são apenas itens comuns e sem grande importância.

## Aposento 16:

### Cavernas de Mineração

**Esta ampla caverna parece ter sido um campo de mineração há muitos anos atrás. Várias rochas de diferentes tamanhos estão espalhadas por todos os lados. Muitas pás e picaretas também encontram-se pelo chão.**

Alguns retos mortais de mineradores podem ser encontrados nesta câmara. Este lugar era escavado por anões, mas apenas certos meios mágicos podem revelar isso (estes anões falam o idioma Valkar e seu próprio idioma, que apenas pode ser compreendido por anões). Isso aconteceu há muitos anos atrás. É possível que os mesmos anões que trabalhavam aqui viviam na cidade de Gulthernn, as ruínas de uma cidade anã que fica na direção oeste.

Atualmente o lugar esta abandonado. Alguns dizem que é assombrado pelos fantasmas dos anões escavadores. Mas na verdade um outro perigo ronda estas cavernas: Servúss, em sua forma licantrópica de homem-rato, costumam vir até esta caverna algumas vezes. Ele faz isso porque quer mantê-lo perto de seus antigos companheiros. Quando não está aqui, ele geralmente estará em outras cavernas próximas, caçando.

No lado oeste desta caverna a parede parece ter caído, abrindo-se para a câmara 17. Uma vez que esta câmara serve de arsenal para o bando de Fistbone, sempre haverá aqui pelo menos dois soldados de vigia.

## Aposento 17:

### O Depósito dos Fistbone

**Esta câmara com 9x12 metros serve como depósito para o bando de Fistbone. A passagem que liga-se à câmara 16 sempre é vigiada por pelo**

**menos dois soldados, e a porta sul esta sempre trancada.**

Os soldados parecem estar sempre na passagem leste, mas na verdade trata-se de uma projeção de imagem. Os verdadeiros soldados estarão no fundo da câmara, ocultos nas sombras e com armas de longo alcance (usualmente bestas). Caso sejam atacados, os soldados-ilusão irão reagir, mas os golpes simplesmente não os afetarão. Eles próprios também não são capazes de causar qualquer dano aos invasores. Mas enquanto isso, os soldados reais, no fundo do aposento, atacam à longa distância. Um Teste de Fácil de PER ou Habilidade+1 (+3 se tiver Sentidos Especiais) revela a verdade aos invasores, mas apenas depois que o combate tiver iniciado.

Caso os invasores sejam relativamente fortes, os soldados reais atacarão com bombas de óleo, que explodem e causam dano de 4d6 no ponto de impacto e alcançam até 4 metros, atingindo todos que estiverem dentro desta área (o dano se reduz em 1d6 para cada metro distante do ponto de impacto). Um Teste de AGI ou Esquiva (Habilidade), reduz o dano à metade. Cada soldado tem em média duas bombas de explosão. Para acertar a bomba de explosão em um alvo, deve-se realizar um teste de ataque (de toque) normalmente.

Caso nada disso funcione, os soldados podem utilizar os itens mágicos que estão nesta câmara. Eles terão, à sua disposição, uma arma elemental cada (encantadas com Fogo 1 cada), e um único Cajado de Cura (capaz de lançar a Magia Cura Mágica com Focus 1), com 20 cargas (pode ser utilizado 20 vezes). Além disso, eles próprios estarão utilizando alguns itens de proteção, à escolha do Mestre.

A porta na parede sul é mantida trancada a maior parte do tempo. Caso seja arrombada, ela tem A3 e 20 PV (3D&T) ou FR 18 (Daemon). Para destrancá-la será necessário um Teste de Manuseio de Fechaduras -10%, ou ainda Habilidade-3 (se não tiver a Perícia Crime ou a Especialização Abrir Fechaduras). Caso a porta seja arrombada, os soldados em seu interior irão se preparar para o ataque. Eles podem utilizar suas bombas de explosão, e podem bloquear o caminho dos invasores com caixas e outros entulhos que estejam na câmara.

O interior do aposento serve como depósito para os Fistbone. Aqui eles guardam várias caixas e barris contendo um pouco de comida não perecível, além de armas comuns e mágicas, e algumas armaduras. Os únicos itens mágicos são aqueles já mencionados (a menos que o Mestre queira incluir alguns outros itens menores). Além disso um dos caixotes esta magicamente trancado – pode ser aberto com um Cancelamento de Magia com Focus 5; caso contrário exige um Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras, ou H-1 apenas para personagens com Crime ou Abrir Fechaduras; caso seja arrombada, a caixa tem A5 e 30 pvs, FR 28. Ali dentro estão guardados os tesouros do bando. Inclui cerca de T\$ 500.000,00 (em cobre;

totalizando 5000 peças de ouro) entre moedas e itens valiosos.

Também é aqui que o bando costuma se organizar e dialogar sobre seus próprios assuntos. Uma mesa no centro do aposento apresenta lugar para todos os membros do bando, com seus nomes entalhados no topo de cada cadeira.

## Aposento 18:

### As Almas

**Nesta grande sala de 24x15 m<sup>2</sup> vivem as almas dos principais guerreiros que morreram no Abismo. Suas almas não conseguem sair desta sala e apenas alguns deles são capazes de atacar. Com um teste de Persuasão ou Liderança com H-1 você poderá saber de alguns mortos-vivos algumas coisas úteis como salas distantes, onde morreram, se descobriram algum tesouro importante, porque eles continuam vivos, etc...**

Apenas 4 guerreiros atacam os visitantes, para proteger a sala, mas nenhum deles é poderoso. O único que pode realmente fazer mal é Zaorak, um antigo guerreiro que mesmo depois de morto conseguiu se transformar em lich! Se depois de derrotar os zumbis protetores, os exploradores não atacarem mais ninguém o lich não lhes atacará e até pode oferecer ajuda, dependendo de suas respostas por estar ali. Se atacar os outros mortos-vivos ele atacará até sua morte. No início de cada luta você poderá se explicar com H-1, se passar ele para de atacar se não você irá lutar novamente.

### ZAORAK, O LICH

**Daemon:** Lich Mago do 10º Nível. CON 18, FR 14, DEX 13, AGI 13, INT 19, WILL 18, CAR 5, PER 18. Ataques [2 ou 1], IP 3 (Pele), PV 26+23. Garras (x2) 75/70 dano 1d6+5 ou Rituais. *Pontos de Magia:* 23. Entender 2, Criar 3, Controlar 3, Água 2, Terra 3, Trevas 4, Fogo 4, Demônios 2. *Perícias Principais:* Adaga 50/40, Alquimia 40%, Astrologia 30%, Ler e Escrever 30%, Ocultismo 60%, Rituais 50%, Teoria da Magia 50%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 4, Imunidade a Venenos. Só pode ser ferido por armas mágicas +2 ou melhores. Possui 3D de proteção à Magias. Imune a Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformações. **3D&T:** F3, H4, R4, A3, PdF2; Lich (Imortal, Invulnerabilidade a tudo, exceto magia e armas mágicas, Resistência à Magia), Ataque Múltiplo; Trevas 5, Fogo 3, outros 2.

### GUARDIÃES-ZUMBIS

**Daemon:** CON 12-15, FR 12-15, DEX 3-6, AGI 8-12, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10-12. Ataques [2], IP 0, PV 12 a 15. Garras (x2) 35/25 dano 1d6+1. **3D&T:** F2, H2, R1, A1, PdF1; Zumbi, Tiro Múltiplo (para os arqueiros); Trevas 3.

Os itens na sala são os mais normais possíveis:

armas e dinheiro é tudo o que você pode conseguir dos zumbis. No Cômodo há apenas camas onde os mortos-vivos deitam de vez enquanto. Se eles permitirem, os exploradores poderão descansar em uma delas.

Depois de ver tudo na sala há 4 saídas, cada uma levando para ponto cardeal. À leste a porta está trancada, e se tentarem abrir, algumas facas cairão em cima da vítima. Se mesmo depois a pessoa quiser abrir a porta, terá que passar num teste de H-3 (se tiver Crime – caso contrário não poderá destrancar a porta). Para derrubá-la, ela tem A5 e 30 PVs.

## Aposento 19:

### Câmara de Tortura

**A porta que leva à esta câmara tem uma tabuleta na parte central onde pode-se ler “Sala dos Gritos”. Trata-se de uma porta de madeira velha, com dobradiças de ferro e maçaneta de ossos. A porta em si não está trancada, apenas emperrada, e deve ser levemente forçada.**

O lugar é uma câmara de tortura. No lado norte há uma cama de tortura (onde a vítima tem suas mãos e pés presos e é “esticado”), e ao seu lado estão pendurados na parede dois chicotes e uma pequena maça. Na parede sul há correntes para prender as vítimas pelos braços e pernas, e ali encontram-se também alguns esqueletos presos (mortos).

A apenas um metro da parede oeste há um palanque com uma forca, com um alçapão que abre-se debaixo da vítima. Mais ou menos no centro do aposento há um sarcófago cheio de espinhos.

Neste aposento eram guardadas também 1d6+1 serpentes venenosas (em sua maioria cascavel – daquelas que usa o guizo na cauda quando sente-se ameaçada), e uma cobra-rei, a maior serpente venenosa de Arton (capaz de atacar por esmagamento da mesma forma que as serpentes constritoras). Elas eram guardadas em um cesto seguro, mas agora estão libertas pelo aposento, e podem significar problema (principalmente a cobra-rei, que adora caçar humanos).

### CASCABEL

**Daemon:** CON 2-10, FR 2-5, DEX 0, AGI 6-18, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20. Ataques [1], IP 0, PV 2 a 15. Mordida 45/0 dano 1d2+veneno. O veneno causa 1d6 de dano por rodada, até o máximo de 4d6. Um Teste de CON por rodada reduz o dano à metade. Para se curar deve-se realizar um Teste de Primeiros Socorros ou uma Magia de Cura (que, usada deste modo, não recupera PV, apenas cura o veneno). **3D&T:** F0, H1-3, R1, A0, PdF0. O veneno causa -1 em todas as Características, e a vítima perde 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada (Medicina H+1 ou uma magia de Cura, que usada desta forma não recupera PV, apenas cura o veneno).

## COBRA-REI

**Daemon:** CON 10-12, FR 12-15, DEX 0, AGI 6-8, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16-20. Ataques [1+1], IP 1 (Pele), PV 12 a 15. Mordida 55/0 dano 1d2+veneno. O veneno causa 1d6 de dano por rodada, até o máximo de 4d6. Um Teste de CON por rodada reduz o dano à metade. Para se curar deve-se realizar um Teste de Primeiros Socorros ou uma Magia de Cura (que, usada deste modo, não recupera PV, apenas cura o veneno). Constrição: caso acerte o ataque com a mordida ela se enrola na vítima e causa 1d6+3 de dano por rodada, até que a vítima passe em um Teste de Força Resistido para livrar-se.

**3D&T:** F2, H2, R3, A0, PdF0. O veneno causa -1 em todas as Características, e a vítima perde 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada (Medicina H+1 ou uma magia de Cura, que usada desta forma não recupera PV, apenas cura o veneno). Caso ela acerte seu ataque, passa a causar dano por Força nas rodadas seguintes, sem a necessidade de testes. Para livrar-se a vítima deve passar em um teste de Força.

Além das cobras não existe qualquer outro perigo ou mesmo recompensa que possa ser encontrado neste local. Aparentemente esta era a sala de tortura de Mak, o mestre dos assassinos, falecido há alguns anos. Estas câmaras eram seu esconderijo.

Um curiosidade sobre esta câmara é que algumas pessoas (principalmente clérigos e paladinos) podem ouvir em meio ao silêncio algumas palavras de súplicas e desespero, muito baixa e como se viessem de um lugar muito distante. São os gritos de dor das pobres vítimas de Mak...

## Aposento 20:

### A Câmara de Mak

**Esta câmara tem uma passagem na direção sul e portas nas direções norte, leste e oeste. Mede cerca de 6x9 metros, e é pouco mobiliada. Sua paredes são revestidas por blocos de alvenaria.**

Na parede norte, do lado esquerdo da porta, há um quadro que mostra a imagem de um homem de meia idade, com longas barbas e cabelos grisalhos, vestido com um longo manto negro e portando um cajado. Na base do quadro lê-se "Mak, Mestre dos Assassinos". Mak se auto-denomina o mestre dos assassinos. Na verdade ele já foi um assassino exemplar, antes de seu falecimento. Aparentemente, ele tinha no Abismo um grupo de câmaras que lhe serviam de esconderijo.

As mobílias que tinham neste aposento estão quase todas velhas e quebradas: uma mesa com uma perna quebrada, e três cadeiras aos pedaços estão exatamente no centro do aposento. Na porta da parede oeste há uma tabuleta onde lê-se "Sala dos Gritos", e na porta oposta uma outra tabuleta escrito "Depósito – Não toque em Nada!". A porta norte não apresenta nenhuma tabuleta. No lado nordeste há também os restos do que parece ter sido uma cama de

palha. Atualmente o lugar serve como ninho de rato.

Não existe nada de interessante que possa ser encontrado neste aposento.

## Aposento 21:

### O Depósito

**A porta para esta câmara também não está trancada, apenas emperrada. Sua maçaneta é feita de metal e as dobradiças tem a forma de garra metálicas.**

O aposento mede apenas 6x9 metros, e esta uma bagunça completa, com caixas e caixotes espalhados por todos os lados, a maioria quebrados. Este lugar era um antigo depósito, com caixas de comida e alguns pertences de Mak, o mestre dos assassinos. Caso os jogadores procurem bem (Investigação ou H – H+1 se tiver Visão Aguçada), poderão encontrar aqui T\$ 500 em cobre, e uma varinha de fogo totalmente sem carga.

Logo que os exploradores entrarem no aposento e começarem a remexer nos entulhos, irão despertar um lobo-das-cavernas que esta preso debaixo de um caixote. O lobo foi preso no caixote, apesar de o cadeado esta aberto. A criatura irá se rebater toda dentro do caixote enquanto houverem criaturas próximas. Caso os exploradores resolvam libertá-lo, o lobo saltará sobre eles.

## LOBO-DAS-CAVERNAS

**Daemon:** CON 20, FR 22, DEX 3, AGI 16, INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 28. Ataques [3], IP 1 (Pele), PV 22. Garras (X2) 65/50 dano 2d6+3, Mordida 60/0 dano 3d6.

**3D&T:** F1, H1, R1, A0, PdF0; Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados).

O primeiro ataque do lobo é livre, a menos que os exploradores abriam o caixote de longe. Caso haja algum druida ou ranger por perto, estes podem tentar acalmá-lo através de magias ou perícias. Seja qual for a escolha, aumente um pouco a dificuldade devido ao desespero da criatura.

O lobo esta muito velho, fraco e magro, por ter passado tanto tempo preso dentro do caixote. De qualquer forma, não há nada dentro do caixote que possa interessar.

## Aposento 22:

### Quarto de Mak

**Mais um aposento com 9x6 metros de área total. Aqui era o quarto de dormir de Mak: ainda pode-se ver os restos de uma cama simples na parede noroeste, uma mesa com quase um metro e meio de largura na parede sul e um tapete rasgado no chão.**

Mas atualmente a mobília esta completamente destruída. Na parede oeste há uma estranha criatura. Parece uma combinação macabra de ente e humano. Parece uma árvore sem folhas, com uma formação

semelhante à face humana em sua parte frontal. A criatura chega a alcançar o teto, três metros a cima. Suas raízes penetram nos blocos de rocha que revestiam o aposento. Próximo à árvore há vários destes blocos soltos, retirados pelas fortes raízes.

A árvore também apresenta longos galhos que servem de braços. Quando há alguma criatura viva dentro do aposento, a criatura geme, produzindo um som de dar calafrios. E por fim, o mais pavoroso: na base do carvalho pode-se ver vários esqueletos, alguns humanos mas não todos. Eles parecem estar presos ao carvalho, como se tivessem sido absorvidos. Na verdade são antigas vítimas da criatura.

Esta criatura é um tipo de carvalho-humano, cuja origem não é conhecida. Alguns dizem que trata-se do próprio Mak, transformado por algum vírus ou maldição, enquanto outros dizem que Mak seria um dos esqueletos presos ao carvalho. Qualquer criatura que se aproximar demais do carvalho será atacado imediatamente.

#### CARVALHO-HUMANO

**Daemon:** CON 26, FR 22, DEX 15, AGI 0/18, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 25. Ataques [5], IP 5 (Pele), PV 28. Raízes e Galhos (x5) 50/0 dano especial. Tem IP 0 e recebe dano dobrado quando atacado com fogo. **3D&T:** F2, H0/3, R4, A3, PdF0; Membros Elásticos, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

O monstro ataca com suas raízes e galhos, podendo alcançar até 10 metros de distância (ou seja, qualquer lugar dentro do aposento). Pode atacar até cinco vezes por rodada, mas apenas contra criaturas diferentes. Quando acerta seu ataque, a criatura causa apenas 1 ponto de dano e envolve a vítima. A partir de então ele passa a causar dano por Força (**3D&T**), ou 1d10 mais os bônus de Força (**Daemon**), sem a necessidade de testes.

Para se soltar a vítima deve realizar um teste de Força contra a Força do carvalho (em **3D&T** basta um teste de Força-1). É impossível atacar enquanto se esta preso, e livrar-se leva uma rodada.

Para destruir o carvalho-humano deve-se reduzir seus Pontos de Vida a zero. Mas para isso deve-se atacar o corpo. As raízes farão de tudo para mantê-los longe do corpo. As raízes, caso sejam atacadas, tem H3, R1 em **3D&T**; 1d6 PV e AGI 18 em **Daemon**. Criaturas que se aproximarem do corpo serão atacados por raízes menores, que recebem -2/-20% em seus ataques. Estas raízes menores tem as mesmas estatísticas que as raízes maiores. Na verdade elas costumam ser usadas apenas depois que a criatura já esta morta, e são elas que absorvem a vítima. Se todas as raízes forem destruídas, o carvalho ficará indefeso, mas poderá regenerar as raízes dentro de 1d6 dias.

Na parede oeste, exatamente onde se localiza o corpo do carvalho, há uma passagem secreta, que apenas poderá ser alcançada depois de derrotar o carvalho. Para encontrar a passagem deve-se fazer

um Teste Difícil de Investigação, ou teste de H-3 (Visão Aguçada e Sobrevivência em cavernas reduz a penalidade em 1 ponto cada – se tiver os dois, o personagem pode fazer apenas um teste de H-1). Para abrir a passagem basta acionar um mecanismo secreto. Esta passagem secreta leva para o interior de uma das casas anãs em Gultherm.

#### Aposento 23:

##### Mensagens Antigas

**Este aposento não apresenta nenhuma mobília nem criatura alguma habitando seu interior (a não ser, talvez, alguns morcegos e pequenas aranhas). Mas ele contém algo muito interessante.**

Na parede norte há vários símbolos, runas e palavras escritas em algum idioma antigo. Tudo é feito de uma forma exemplar e realmente impressionante. Um personagem anão pode sugerir que tenha sido feito por anões, pois há uma certa familiaridade em algumas runas, e tudo é esculpida de forma muito parecida à usada pelos anões.

Ninguém até hoje conseguiu traduzir todas as palavras, símbolos e runas apresentados na superfície. Algumas palavras são, inclusive, mágica, e ninguém até o momento conseguiu traduzi-las. Há suspeitas de que teria sido feito por Zaorak, o lich que vive nas câmaras mais ao sul. A veracidade nunca foi comprovada, e o próprio lich nunca demonstrou interesse algum nesta câmara. Outros dizem que ele próprio teria escrito tais palavras, e elas guardam algum segredo à seu respeito (talvez até a localização do medalhão que contém sua alma). Para traduzi-lo, neste caso, seria necessário superar a magia do próprio lich...

Entre as informações contidas ali, há alguns que mencionam um povo antigo e esquecido. Alguns aspectos deste povo poderiam ser relacionados ao povo anão, mas não há nenhuma menção a este povo. Alguns teorizam que possa ser alguma raça antiga, com algum parentesco distante com os anões.

Se desejar, o Mestre pode introduzir aqui qualquer outra informação que acha importante para os jogadores.

#### Aposento 24:

##### Teleportador

**A porta deste aposento esta trancada, mas também é muito fraca, podendo ser facilmente destruída. Caso tentem arrombá-la, a porta tem A0 e 10 PVs ou FR 13. Não é possível abrir a fechadura, pois esta esta completamente enferrujada e inútil (a porta esta barrada).**

O aposento parece estar completamente vazio. Mede também 9x6 metros de área, revestido por blocos de rocha sólida. Não há qualquer mobília nem criatura em seu interior. Mas na verdade o lugar esta sob efeito de uma magia poderosa.

Quando uma criatura sai deste aposento ele cai sob efeito de uma poderosa magia de teletransporte, e é imediatamente transportada para um outro lugar

distante. Uma magia de detecção (Detecção de Magia ou detectar magia) fará com que a borda da passagem brilhe com um tom azulado. Para cancelar a magia de teleporte, no entanto, deve-se utilizar Cancelamento de Magia (contra Focus 7 ou Poder 70%). No entanto, a Magia permanece desativada por apenas 1d6 dias, e depois retorna ao normal.

A localização exata dos exploradores pode ser escolhida aleatoriamente pelo Mestre. Ela pode levar para qualquer lugar do primeiro ou segundo nível do Abismo. Se preferir, lance 1d contra a tabela abaixo:

Dado	Localização
1	Na encruzilhada entre os aposentos 14 e 16 no segundo nível.
2	Na encruzilhada entre os aposentos 21, 22 e 24, no primeiro nível.
3	Na encruzilhada entre os aposentos 25 e 40 do segundo nível.
4	Na encruzilhada entre os aposentos 27, 28 e 31 no primeiro nível.
5	No interior do aposento 42 no segundo nível.
6	No interior do aposento 9 no segundo nível.

## Aposento 25:

### Gulthernn, a Cidade Perdida

**Esta grande caverna subterrânea mede aproximadamente 750 metros quadrados (21x36 metros). Em dois pontos diferentes, portas duplas levam para o interior da câmara. Diferentemente da maioria das câmaras do Abismo, esta apresenta um teto muito alto, com várias stalactites. Não há nenhuma luminosidade.**

Na verdade esta caverna é onde ficam as ruínas de Gulthernn, uma antiga cidade anã. Sua origem se perde e se mistura com a desconhecida origem do próprio Abismo. Dizem que há muitos e muitos anos atrás, quando o Abismo estava começando a ser construído, a cidade já existia, e era o lar de um povo nobre e guerreiro de anões. Um povo que vivia em constantes batalhas contra os monstros que também habitavam seus corredores, em especial os troll ghillanin e os trogloditas. Isso durou muito tempo, até o surgimento de um inimigo maior, uma criatura desconhecida e que poderia ter dado origem a todo o Abismo. Esta criatura teria sido a responsável pelo extermínio de todo o povoado anão, deixando Gulthernn às ruínas.

Uma outra teoria diz que Gulthernn teria sido destruída por uma fera que surgiu nos corredores da noite para o dia: um casal de dragões negros, que resolveu fazer da cidade seu covil. Os anões resistiram como puderam. Conseguiram, inclusive, derrotar um dos dragões. Mas irado por perder sua amada, o macho atacou com força total e pôs fim ao conflito. O resultado foi o total extermínio de todos os anões, e também dos próprios dragões.

Anos mais tarde, quando o mal tomou conta das cavernas e o Abismo começou a nascer, todos na cidade voltaram à viver sob ordens de um poder maléfico ainda desconhecido. Todos retornaram ao mundo dos vivos, mas não como antes: eram todos mortos-vivos.

Atualmente a cidade esta em ruínas. Várias construções de pedra, escavadas nas rochas, encontram-se destruídas e abrigam os corpos dos anões-zumbi e de outras criaturas subterâneas, como aranhas e pequenos vermes. Existem construções maiores e outras menores, mas todas são feitas de pedra ou escavadas na própria rocha.

### ANÕES-ZUMBIS

**Daemon:** CON 12-15, FR 12-15, DEX 3-6, AGI 8-12, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 10-12. Ataques [2], IP 0, PV 12-15. Garras (X2) 35/25 dano 1d6+1.

**3D&T:** F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1; Dependência (órgãos vivos). Não pode se Esquivar e nunca ganha Iniciativa.

Entre estes anões-zumbis, existe um que não ce-deu aos poderes maléficos: Durinn era chefe do exército anão de Gulthernn. Diferentemente de todos os demais zumbis que andam pelas ruínas, ele ainda mantém sua inteligência e ainda é capaz de falar, ainda que com uma voz estridente e arranhada. Sua reação ao encontrar o grupo de exploradores é muito variável. Talvez ele resolva conversar, ou talvez esteja faminto e necessite de seus órgãos para continuar existindo.

Se conseguir conversar, Durinn contará sobre o destino fatal que tomou conta de Gulthernn, transformando todos em zumbis, e sobre a criatura mortaviva que vive nas cavernas mais profundas. Infelizmente não há nada que possa salvar os anões (a menos que o tal poder maléfico seja punido; mas uma vez que nem ao menos se sabe do que se trata esta não é uma missão fácil).

### DURIN

**Daemon:** CON 14, FR 13, DEX 3, AGI 10, INT 5, WILL 0, CAR 1, PER 12. Ataques [2], IP 0, PV 14. Machado (X2) 40/30 dano 1d6.

**3D&T:** F1, H2, R2, A1, PdF0; Dependência (órgãos vivos). Não pode se Esquivar e nunca ganha Iniciativa.

Embora se considere um anão, o aspecto físico de Durin (e também dos zumbis), é um pouco diferente, apesar de eles terem características similares.

Na parte mais ao norte das cavernas localizava-se o palácio anão, uma grande construção rochosa agora em ruínas. A entrada esta quase completamente destruída, com uma passagem com cerca de dez metros de altura. A maioria das câmaras do palácio estão destruídas e inabitadas. A primeira, no entanto, serve de covil para o que restou do grande dragão negro que atacou os anões: um dragão-zumbi.

## DRAGÃO-ZUMBI

**Daemon:** CON 31, FR 32, DEX 10, AGI 17, INT 3, WILL 0, CAR 0, PER 20. Ataques [3], IP 7 (Pele), PV 60. Mordida 80/0 dano 1d10+3, Garras (x2) 70/70 dano 1d10+3. Recebe apenas metade de dano de ataques causados por lanças, flechas e outros objetos perfurantes. Possui Resistência de 3D contra Magias de frio. Pode usar o bafo de gelo 4 vezes por dia, causando 4d6+6 pontos de dano (frio).

**3D&T:** F3, H4, R4, A4, PdF5 (frio/gelo); Sentidos Especiais (todos), Levitação, Tiro Múltiplo. Ataca duas com garras (Força) e uma mordida (Força+2d). Pode usar o bafo-de-gelo da mesma forma que os dragões.

Diferentemente dos dragões normais, os dragões-zumbis não tem aura de medo e não são capazes de utilizar magias. Ele não receberá bem qualquer criatura que se aproxime de seu covil. Ele não tem muita inteligência, e vive em eterna caça de novas presas. Qualquer criatura viva que se aproxime do covil certamente será atacada.

Em combate o dragão-zumbi pode atacar com sua mordida e suas duas garras. Ele também pode utilizar sua arma-de-sopro, que consiste em um bafo congelante. Em **3D&T** funciona como a arma-de-sopro de todos os dragões: não precisa de teste para acertar o primeiro alvo, mas para acertar os alvos seguintes é necessário um teste de Habilidade normal (devido à Tiro Múltiplo). Um teste de Esquiva reduz o dano à metade. O sopro pode atingir criaturas vulneráveis apenas à magia.

O dragão não tem qualquer outro objetivo além de se alimentar dos exploradores. Portanto, ele irá perseguí-los onde quer que vão (seu único bloqueio são os corredores, pequenos demais para que ele passe, devido aos seus sete metros de altura).

Caso o dragão seja derrotado será possível verificar seu covil. Como uma criatura sem inteligência, o dragão-zumbi não vê necessidade em coletar tesouros, como fazem os dragões normais. No entanto, há muitos itens antigos pertencentes aos anões que podem ser recolhidos e levados como prêmio. O Mestre deve decidir os prêmios ideais aos aventureiros, mas aconselhamos algumas jóias e um item mágico.

Entre os antigos tesouros dos anões está Thunderblade, um poderoso machado mágico de dois gumes, caçador de trolls. Levando em consideração a possibilidade de encontrar alguns trolls nos corredores do Abismo, este é um prêmio extremamente útil. Os detalhes sobre Thunderblade são mencionados no capítulo *Itens Mágicos* deste livro.

Nada mais interessa nestas cavernas.

## Aposento 26:

**Esta é mais uma câmara aleatória, cujos acontecimentos serão definidos pelo Mestre, que mais uma vez é livre para fazer o que desejar.**

O aposento 26 é uma caverna escavada na rocha, não revestida por blocos de alvenaria ou rocha lisa. É

mais provável que sirva de covil para alguma – ou algumas – criaturas subterrâneas. Trolls, bugbears, goblins, orcs, kobolds e outros similares são os encontros mais prováveis. Se preferir, o Mestre pode montar armadilhas de qualquer tipo.

## Aposento 27:

### O Verdadeiro Criador da Caverna?...

**Nesse pequeno cômodo, que só pode ser pesquisados por entradas secretas das salas 28 e um caminho da sala 26, está um manuscrito estranho, escrito em um idioma estranho desconhecido. Ali, dizem, está um dos maiores segredos do Abismo.**

Segundo algumas teorias, ali estaria escrito quem criou o labirinto, ou pelo menos quem o descobriu. O papel está em decomposição e as letras começam a sumir; em alguns dias de uso contínuo o papel pode tornar-se pó...

Ninguém poderá desvendar o que está escrito sem uma grande pesquisa. Antes disso é necessário descobrir o idioma, e depois realizar uma tradução detalhada desse idioma com um modo de escrita manual e antiga.

Na verdade o papel também pode não conter informação alguma. Um antigo explorador inventou toda esta lenda pois acredita ter traduzido uma única palavra no pergaminho: “criação”.

## Aposento 28:

### A Caverna de Gelo

**Esta é uma área grande, com 15x15 metros, localizada na parte central do nível dois do Abismo. Os corredores que levam a esta câmara apresentam uma forte corrente de ar fria. Isso porque todo o aposento esta envolto em gelo.**

Não se sabe exatamente o que provoca isso, mas a hipótese mais aceita é que alguma magia mau sucedida teria sido conjurada dentro deste aposento, provocando seu congelamento total. Grandes estalagmites de gelo erguem-se do solo, e algumas quase atingem o teto, a 5 metros de altura. Além disso, uma pequena tempestade de neve e um vento cortante incomodam bastante. Este vento misterioso parece vir do centro da câmara, onde há uma imensa estalagmite que alcança o teto gélido.

O clima nesta câmara é frio, mas pode ser considerado confortável pela maioria dos aventureiros. Criaturas que sejam de alguma forma vulneráveis ao frio (que tenham Vulnerabilidade a frio/gelo), vão precisar de uma grande proteção (de preferência mágica), ou perdem 1 PV a cada meia hora (em tempo de jogo) que permanecem na câmara.

A superfície aqui é totalmente congelada, e há pouca neve. Em alguns lugares será necessário realizar um teste de Habilidade +2 ou Teste Fácil de DEX para se manter em pé (queda não chega a provocar dano). Devido à superfície extremamente lisa, é impossível para qualquer criatura correr sem sofrer quedas cons-

tantes. Em combate, toda vez que a vítima recebe dano deve realizar estes testes de equilíbrio para não cair.

Aproveitando-se da situação favorável, um grupo de cinco bugbears da neve vivem aqui, atacando exploradores descuidados. Os bugbears da neve são nativos das Uivantes. Diferente dos bugbears normais, que costumam habitar cavernas de climas temperados, os da neve tem pelagem muito mais densa e geralmente branca ou cinzenta. Parecem não ter relações com os outros bugbears, possuindo até mesmo um idioma diferente (que consiste de rugidos).

Os bugbears do gelo espreitam entre as estalagmites e esperam pelo melhor momento de atacar – de preferência quando as vítimas estiverem sobre uma superfície lisa, onde terão dificuldades para o combate (os bugbears tem pés mais acostumados ao clima e à superfície, pois vivem aqui há anos, e realizam seus testes de equilíbrio com +2/+20% de bônus em **3D&T** e **Daemon**).

As características abaixo são gerais, e o Mestre pode ampliar se achar necessário. Em **Daemon** eles têm o kit bárbaro no 4º nível.

#### BUGBEAR DO GELO

**Daemon:** Bugbear Bárbaro do 4º Nível. CON 15-18, FR 15-19, DEX 12, AGI 8-12, INT 5-9, WILL 5-9, CAR 6-9, PER 13-15. Ataques [1], IP 1, PV 15-20+20. Clava 75/50 dano 1d6+bônus FR ou Machado de Ossos 85/70 dano 1d6+bônus FR. *Aprimoramento:* Pontos Heróicos 5. Tem IP 6 contra frio/gelo.

**3D&T:** F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0; Guerreiro Comum, Armadura Extra (frio/gelo), Sobrevivência.

Além de suas armas e armaduras, os bugbears carregam ainda cerca de T\$ 60 em cobre, alguns pedaços de ossos, lampiões (que são alimentados com gordura humana), e alguns pedaços de carne congelada (que serve de alimento para eles).

Existe, neste aposento, uma passagem secreta que leva à câmara 27. Os bugbears não sabem da existência desta passagem. O gelo que envolve as paredes torna ainda mais difícil detectá-la. Para achar o mecanismo que abre a passagem (uma rocha solta) deve-se ser bem sucedido em um teste de H-3 (H-2 de tiver Visão Aguçada ou Sobrevivência em Cavernas; H-1 se tiver as duas) ou Teste Difícil de Investigação.

#### Aposento 29:

##### Os Kobolds

**A porta para o interior deste aposento encontra-se sempre trancada. Ela é de pedra e muito pesada, apesar de existir uma palavra mágica capaz de abri-la facilmente (tal palavra é conhecida apenas por aqueles que usam o aposento).**

Caso tentem arrombar a porta, ela tem A4 e 20 PVs em **3D&T**, ou FR 33 em **Daemon**. Não pode ser aberta por ladinos uma vez que não apresenta fechaduras.

Esta câmara divide-se em dois níveis. A três metros a cima do solo há um tipo de “segundo andar”, que alcança os dois metros de altura e é um pouco maior do que a parte inferior do aposento (a parte inferior mede 9x6 metros, enquanto a superior é um tipo de patamar com corredores de 9 metros). A parte central do segundo andar é aberta, possibilitando a visão do primeiro andar.

Um outro efeito estranho é que a atmosfera deste aposento é mais pesada que o normal. Aqui todas as criaturas sentem-se mais pesadas, e são penalizadas por isso. Em regras, as vítimas recebem -1/-10% em todos os seus lances de dados (danos, ataques, perícias...).

O aposento é utilizado por um grupo de 1d6+4 kobolds. Mas, diferente do que acontece com a maioria dos membros da raça, estes kobolds são um pouco mais fortes, devido à atmosfera pesada do aposento, e a dificuldade em enfrentar as criaturas do segundo nível. Além disso, eles são liderados por um kobold feiticeiro que acredita também ser um meio-dragão. A veracidade destes boatos não é confirmada, mas nunca se sabe...

O líder Huruck é um feiticeiro inteligente e astuto. Ele costuma realizar ataques ordenados, preparando armadilhas contra criaturas que invadam seu território.

#### HURUCK. O LÍDER KOBOLD

**Daemon:** Kobold Feiticeiro do 9º Nível. CON 12, FR 10, DEX 15, AGI 15, INT 12, WILL 12, CAR 15, PER 12. Ataques [1], IP 2 (armadura), PV 20+18. Espada Larga 50/50 dano 1d10. *Aprimoramento:* Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 2, Ambidestria, Senso de Direção, Canalizador. *Perícias Principais:* Espada Larga 50/50, Alquimia 60%, Astrologia 30%, Ler e Escrever (idioma kobold) 30%, Ocultismo 30%, Rituais 25%, Teoria da Magia 70%. *Pontos de Magia:* 20. Criar 1, Controlar 1, Entender 1, Trevas 2, Luz 2, Água 2, Espíritos 2. Possui uma cota de malha mágica que não impõem penalidades em AGI e DEX.

**3D&T:** F1, H4, R2, A2, PdF0; Feiticeiro (pode lançar magias com custo 1 a menos, possui apenas 5 magias padrão e mais nenhuma), Arcano, Modelo Especial; Trevas 2, Luz 2, Água 2, outros 1.

Huruck tem à sua disposição alguns pergaminhos (cerca de 1d6+2) que poderá usar contra os invasores, se achar que há necessidade. Para **Daemon**, Huruck foi construído com o kit Mago, já que não existe o kit Feiticeiro (ainda). Ele não segue as regras para o kit kobold apresentado no livro básico de **Tormenta 3E**. Veja mais adiante as regras usadas.

#### SOLDADOS KOBOLDS

**Daemon:** CON 10-12, FR 8-10, DEX 5-10, AGI 10-15, INT 7-10, WILL 7-10, CAR 5-10, PER 10-15. Ataques [1], IP 1 (armadura), PV 12-20. Espada Larga 80/70 dano 1d10 ou Arco Simples 40/0 dano 1d6, Escudo 0/60.



**3D&T:** F0-1, H2-4, R0-2, A0-1, PdF1; Inculto, Modelo Especial.

Cada um dos soldados kobolds tem em mãos um frasco de ácido que pode ser lançado contra os alvos. Eles também estão armados com arcos e flechas, e atacarão com elas. Na parte superior da câmara, onde eles passam a maior parte do tempo, os kobolds dispõem de uma pequena cobertura, que lhes oferece A+2 ou IP +4 contra ataques à distância. Huruck utilizará seus pergaminhos apenas se perceber que realmente há esta necessidade.

Além do mais, os kobolds tem uma outra armadilha preparada para invasores. No teto desta câmara há uma rede contendo vários blocos de pedra e rocha bastante pesados. A rede esta sendo segura por cordas, que serão cortadas com flechas para cair sobre os invasores, provocando 3d6+4 pontos de dano. As vítimas tem direito a um Teste de Esquiva (Habilidade ou AGI) -1/-10% para reduzir o dano à metade. A rede esta praticamente invisível na escuridão: apenas personagens capazes de ver no escuro (Infravisão não ajuda, pois apenas detecta o calor dos objetos – e uma rede não tem calor) tem direito a um teste de Habilidade ou PER. Aqueles que souberem da rede podem receber bônus para desviar.

Há uma escada que liga o primeiro e o segundo nível desta câmara, mas ela permanece sempre bloqueada por entulhos, caixas de madeira e pedra, para que os invasores levem tempo até alcançar o topo (onde os kobolds estarão).

Quando o combate corporal tornar-se inevitável, Huruck utilizará suas magias de proteção a favor dos soldados, para que eles lutem. Se suas magias acabarem ele usará as flechas (embora não saiba usá-las perfeitamente), ou entrará em combate corporal. Se perceber que seus soldados estão perdendo, ele aceitará a derrota e entregará seus pertences em troca da promessa que os invasores irão embora.

Os kobolds tem alguns prêmios interessantes. Caso Huruck não tenha usado todos os seus pergaminhos, os exploradores podem levá-los. Além disso temos também a armadura mágica do líder, uma cota de malha que não oferece nenhuma penalidade no movimento (sem penalidade em AGI e DEX). Eles também carregam algumas jóias e peças valiosas, somando T\$ 50.000,00 em cobre.

Estes kobolds não tem qualquer ligação com os kobolds mineradores que encontram-se no primeiro nível. Eles não fazem parte da mesma tribo, e não tem qualquer tipo de relacionamento. Sendo assim, eles não darão a mínima se houver um kobold no grupo.

Na parte inferior do aposento há uma passagem secreta que leva à câmara 40. Os kobolds sabem desta passagem, e podem usá-la para escapar se houver a necessidade. Para encontrar o mecanismo que ativa a passagem deve-se realizar um teste de Habilidade (+1 se tiver Sobrevivência em cavernas) ou Investigação. A parede gira para levar ao interior da câmara 40.

#### Nova Raça: Kobolds

A seguir você terá algumas regras alternativas para se usar kobolds como personagens jogadores. Para **Daemon**, as regras são bem diferente daquelas apresentadas no livro básico de **Tormenta 3ª Edição**.

#### 3D&T:

Kobold é uma Desvantagem Única que custa -2 pontos. Eles têm F-1, R-1 (até um mínimo de F0 e R0), sofrem os efeitos de Modelo Especial e Inculto e todos têm Infravisão (de Sentidos Especiais).

Kobolds não podem ser magos. Por outro lado eles acreditam muito na teoria do sangue de dragão (meio-dragões), e a ocorrência de feiticeiros é relativamente comum, tanto que para eles este kit custa 0 pontos. Mesmo assim, seu Focus máximo é 3.

Kobolds são muito sensíveis à luz do sol. Quando encontram-se em ambientes muito claros (ou sob efeito de uma magia Luz), eles sofrem -1 em todos os seus testes de Habilidade.

Kobolds podem comprar os kits matador de pestes e ranger das cavernas pelo custo normal. Os clérigos geralmente são devotos de Megalokk ou Krig, deus menor dos kobolds (e seu Focus máximo é 3). O kit dungeon crawler tem custo de 0 pontos para eles.

#### DAEMON:

O Kit de Raça Kobold não tem custo em pontos de Aprimoramento. Eles recebem -4 em FR, -2 em CON e +2 em AGI. Sua idade inicial é 10+1d6, e todos tem infravisão de 20m. Kobolds não podem ser magos, mas podem ser feiticeiros. Kobolds são sensíveis à luz, e recebem -10% em seus Testes quando estão sob à luz do sol ou a Magia Luz.

No resto, os kobolds são exatamente iguais aos demais Personagens: tem 5 pontos de Aprimoramento, 100 pontos de Atributo (menos as penalidades), e pontos de Perícia normais.

#### Aposento 30:

##### A Caverna da Banshee

**Assim como a câmara 28, este aposento é totalmente repleto de gelo. Os bugbears do gelo que vivem logo a cima não costumam vir até aqui pois dizem que este lugar é assombrado.**

Nas proximidades desta câmara podem ser ouvidos gritos de desespero ecoando pelos corredores, juntamente com a gélida corrente de ar. No interior da câmara, uma criatura de cabelos desgrenhados esta encolhida em um dos cantos (oposto aos exploradores). Tem uma aparência feminina, mas um corpo translúcido. Trata-se de uma banshee, uma variedade de fantasma.

A banshee possui todas as características de um fantasma, com algumas diferenças. Na verdade, sua grande diferença esta em sua voz estridente, que pode ser utilizada como arma. Banshees não tem aura de medo, mas podem utilizar seu grito da mesma forma:

todas as criaturas a até 1km deve fazer um teste de Resistência -2 ou Teste de WILL -20%. Aqueles que falharem sofrem os efeitos da magia Pânico.

O grito da banshee também pode ser usado para causar dano (PdF em **3D&T**; 2d6 em **Daemon**). Criaturas com Audição Aguçada não tem direito a nenhum teste de Armadura.

O maior poder do grito da banshee é ser capaz de levar a vítima ao coma (como a magia Coma), e a única coisa capaz de fazê-lo retornar é um novo grito da criatura. A vítima tem direito a um teste de Resistência (WILL) para negar o efeito. Esta habilidade pode ser usada apenas 1 vez por dia.

#### BANSHEE

**Daemon:** CON 15, FR 10, DEX 13, AGI 10, INT 12, WILL 17, CAR 17, PER 14. Ataques [1], IP 0, PV 28. Sua voz causa 2d6 pontos de dano a todos a até 15m, uma vez a cada três rodadas. Pode levitar com velocidade de 1m/s. Apenas pode ser ferida por Armas Mágicas +2 ou melhores, ou por Magia.

**3D&T:** F2, H3, R3, A3, PdF2 (vento/som); Imortal, Invulnerabilidade, Levitação, Possessão, Devoção.

A banshee atacará qualquer criatura que venha a invadir seu covil, e pode escolher perseguir certos exploradores. Por se tratar de uma criatura imortal, ela sempre retornará. Se houver um combate, ela irá mencionar, a todo momento, sua espada roubada...

#### A Queda de uma Paladina

Em uma época passada a paladina Aline Splintwish veio explorar as cavernas do Abismo para aumentar as informações sobre a masmorra. Ela era uma exploradora, como muitos outros aventureiros, e é verdade que uma boa parte das informações sobre o primeiro nível são graças à sua habilidade. Mas infelizmente a paladina teve um terrível destino no segundo nível.

Enquanto explorava as cavernas a paladina teve sua sagrada espada Lifeshine roubada. Para piorar sua situação, ela foi morta durante a batalha. Mas seu espírito não conseguiu descansar: ela retornou ao mundo dos vivos, na tentativa de recuperar sua arma sagrada, e não poderá descansar enquanto sua missão não estiver cumprida.

Infelizmente, Aline perdeu sua a maior parte de sanidade. Ela considera todas as criaturas que encontra como ladrões, culpados por sua desgraça. Será muito difícil convencê-la a dialogar.

Aline não sabe do paradeiro de sua amada companheira, e por isso não consegue ir atrás dela. Uma maldição antiga a impede de abandonar esta câmara, em busca da espada. Por isso, ela pode utilizar sua habilidade para pôr um dos exploradores em coma, e exigir que os demais recuperem sua arma.

Caso a espada seja devolvida à banshee, sua alma esta liberta, e ela poderá descansar em paz. A arma, no entanto, não pode ir com ela para o mundo dos mortos. Por isso, antes de partir, a paladina irá seleci-

onar um novo dono para Lifeshine. De preferência um outro paladino, ou um clérigo justo. Caso nenhum dos exploradores realmente mereça usar sua arma, ela a levará para um lugar distante e entregará a alguém que a mereça.

#### Aposento 3l:

##### A Biblioteca dos Mortos

**Quando os exploradores começam a se aproximar desta câmara poderão ver uma luminosidade no fundo. Exatamente na entrada da câmara fica uma passagem em arco, símbolos e ilustrações bem trabalhadas escavadas na superfície.**

A câmara é bastante grande, e possui três andares. A passagem de entrada localiza-se no segundo andar, sobre um patamar. À direita há uma escada em espiral que leva ao primeiro e o segundo andar.

O primeiro andar é o maior de todos, pois compreende toda a área apresentada no mapa. As paredes são recheadas de estantes com vários livros. Atravessadas diante da passagem de entrada estão outras duas estantes de cerca de 4 metros de largura. Localizam-se a três metros de distância uma da outra. Em suas prateleiras, mais livros e pergaminhos.

Os dois andares superiores são menores. Na verdade não são andares, mas patamares de três metros de largura, localizados a cinco metros de distância um do outro (criaturas maiores que isso podem encontrar dificuldades neste aposento). Ao redor dos patamares encontram-se mais estantes com livros.

Menores, os patamares do segundo e terceiro andar compreendem somente os 12x9 metros dianteiros da passagem. A área restante – os 12x21 metros do lado contrário à entrada – simplesmente não existem (veja mais adiante).

Este aposento é um tipo de biblioteca, com livros e pergaminhos colocados em todas as estantes. Todos são livros de pesquisa de vários tipos: vida animal, vida selvagem, biologia, geografia, história antiga, idiomas antigos, anatomia humana e animal (e outras raças), coletâneas de criaturas selvagens, e tantos outros. Nenhum conhecimento mágico, mas muito conhecimento mundano. Um bardo (ou um necromante metido a sabichão) poderiam se deliciar com a informação existente aqui.

No patamar do terceiro andar a prioridade dos livros é a vida e a morte. Ali, portanto, são encontrados muitos livros de necromancia (o estuda da necromancia, não livros de magia). O segundo andar é dedicada especialmente aos animais (incluindo humanos, semi-humanos e alguns monstros). E o primeiro andar fala sobre conhecimentos gerais (história, geografia, português).

Mas não são apenas livros e pergaminhos que podem ser encontrados na biblioteca. Espalhados por todos os lados estão criaturas humanóides, em sua maioria humanos e semi-humanos. Seus corpos são translúcidos, assim também como suas vestes. São os espíritos de antigos pesquisadores.

Ao contrário do que se possa imaginar, estes fantasmas não atacarão os exploradores que aqui chegarem. Na verdade, eles agem como se nem ao menos percebessem sua presença. Caso sejam atacados por meios convencionais, os ataques irão atravessar seus corpos, sem causar dano algum, e eles não darão atenção alguma. Se forem atacados por meios mágicos, e sofrerem 1 ponto de dano ou mais, serão destruídos imediatamente, desaparecendo, e reaparecendo em 1d6 dias depois. Os demais, no entanto, não dão atenção alguma ao fato.

Estes espíritos não se interessam em causar mal algum a qualquer explorador. Estão todos ocupados lendo seus livros e pergaminhos, em busca de algum conhecimento desconhecido. Na verdade nem eles mesmo sabem o que estão procurando. Mas estão presos à biblioteca, e nada será capaz de destruí-los realmente. Todos tem uma expressão preocupada em seus rostos. Mas são incapazes de se comunicar com qualquer criatura viva.

Na verdade, somente uma coisa é capaz de livrar estas pobres almas deste sofrimento.

#### O Elfo Vampiro

No terceiro andar da biblioteca, ao fundo, fica uma câmara secreta. Para abrir a passagem é necessário acionar um mecanismo em um dos livros (encontrar o livro exige teste de Habilidade-1 – H+1 se tiver Sentidos Especiais próprios – ou Investigação -10%). O mecanismo consiste em um pentagrama com jóias de diferentes cores em cada uma das pontas: vermelho no topo, azul na esquerda, verde na direita, preto na base esquerda e branca na base direita. Para abrir a passagem é necessário pressionar as jóias em ordem: branca, verde, azul, vermelha e preta. Assim a passagem irá se abrir levemente, permitindo que seja forçada e entre na câmara (as jóias podem ser “puxadas”, caso se tenha pressionado a ordem errada, mas não podem ser removidas).

A câmara é totalmente escura, e mede 12x15 metros. No norte encontram-se uma mesa de madeira fina e algumas cadeiras acolchoadas. Tudo é bem trabalhado, com grande delicadeza e riqueza de detalhes. Alguns belos quadros e tapeçarias adornam as paredes da câmara. Uma parede de rocha com pequenas fissuras, no sul, isola uma outra câmara menor, com 12x6 metros. Nesta câmara, a única mobília é um grande caixão de madeira fina, cheio de entalhes e interior forrado com tecidos e almofadas vermelhas, mas os exploradores apenas saberão disso se conseguirem derrubar a parede (A3 e 50 PVs, ou IP 10 e 100 PV). Ela tem FR 35 caso tentem arrobá-la. Pequenas fissuras na rocha possibilitam que um objeto gasoso atravesse a parede: este é o método de fuga do usuário desta câmara.

Esta câmara pertence a um elfo vampiro chamado Firmaiyn Aliynyn. Sua ficha completa pode ser encontrada no capítulo *Sociedades do Abismo*, deste livro.

Caso a câmara do vampiro seja invadida, ele exigirá explicações, mas apenas atacará se for atacado

primeiro. Caso contrário, tentará um diálogo, para assim ganhar a confiança dos exploradores a fim de pegá-los de surpresa. Foi Firmaiyn quem deu eternidade às pobres almas espalhadas pela biblioteca. Elas são, na verdade, sua forma de sustento: o vampiro tornou todos eternos, para ter alimento eterno, visto que não se alimenta de sangue, mas da alma das criaturas vivas (ou semi vivas). Em verdade, o vampiro é a causa de todo o sofrimento eterno das pobres almas que encontram-se na biblioteca.

Caso haja uma batalha, o elfo vampiro poderá utilizar suas magias ou suas especialidades vampíricas. Caso chegue Perto da Morte (em **3D&T**) ou seja reduzido a 0 PVs (em **Daemon**), ele assumirá sua forma de névoa e tentará fugir por alguma fissura em direção ao seu caixão. Ali, ele recupera 1 PV em 1 hora, e depois disso será capaz de se regenerar normalmente até voltar à vida. A única forma de realmente matá-lo é encontrando seu caixão para destruí-lo.

Caso o elfo seja destruído, mas seu caixão permaneça ativo, ele retornará em alguns dias, disposto a se vingar: ele pode enviar mortos-vivos e crias vampíricas atrás dos exploradores, mas é pouco provável que ele próprio vá atrás deles.

Caso o caixão do vampiro seja destruído, ele não será mais capaz de se regenerar, e estará realmente destruído. Desta forma, todas as almas que estão aprisionadas na biblioteca estarão livres, e retornarão ao mundo dos mortos.

Existem alguns tesouros para serem encontrados nestas câmaras: na ante-sala (onde o vampiro passa a maior parte do tempo), há algumas jóias e peças de valor a serem encontradas. Em total, há cerca de 4520 Tibares em ouro, incluindo jóias e objetos preciosos. Se achar justo, o Mestre pode incluir aqui um ou dois itens mágicos (mas seria justo que o próprio vampiro utilize estes itens).

Na câmara do caixão, há um item bastante poderoso: um anel de dominação dos mortos, cuja explicação completa pode ser encontrada no capítulo *Itens Mágicos do Abismo*, deste livro. É um item muito precioso, mas que nem o próprio vampiro pode usar (a menos que os exploradores – ou ele mesmo – derrubem a parede).

#### O Livro dos Pesadelos

A maioria dos livros encontrados na biblioteca são completamente inofensivos. No entanto, há um muito especial.

Trata-se de um livro com capa de couro, com costura exposta. Parece ser o couro de algum tipo de réptil, provavelmente humanóide. Um grande olho de vidro esta localizado no centro do livro, com o que parecem manchas de sangue ao seu redor. O livro possui uma pequena tranca, mas que já esta enferrujada e pode ser quebrada por qualquer personagem com Força superior a 12 (F1 ou mais em **3D&T**).

Ler este livro, no entanto, oferece um perigo mortal! Este é um dos livros malditos, que falam sobre o Reino dos Pesadelos!

Estes livros malditos são conhecidos por levar pânico e insanidade a seus leitores. Os escritores destes livros ficaram todos enlouquecidos, assim também como seus leitores. Alguns cometem suicídio, ou são destruídos aos poucos. Outros tem um destino ainda pior: podem ter seus corpos “possuído” por um Lorde do Pesadelo!

A cada hora que um personagem fica lendo o livro, ele deve realizar um Teste de WILL +20% ou Resistência +2. Evitar ler também exige este teste, visto que o personagem esta sendo dominado pelo livro. A cada hora que se passa, um novo teste deve ser realizado, cada vez mais difícil: o bônus de Resistência se reduz em -1/-10% (podendo ficar negativo). Quanto mais o personagem lê, mais tentado ele fica: anote a quantidade de falhar que ele obteve a cada hora. Quando este número chegar à metade da Constituição (ou igual à Resistência), o personagem estará totalmente tentado, e não poderá mais realizar testes. A partir de agora somente uma atitude drástica será capaz de salvá-lo (tratamento psicológico por pelo menos 2 anos!).

Personagens tentados estarão completamente enlouquecidos. Em **3D&T**, ele recebe alguma Insanidade, à escolha do Mestre. Em **Daemon**, o Mestre pode utilizar regras próprias para loucura, ou reduzir a WILL do Personagem ou acrescentar-lhe um novo Aprimoramento Negativo (de preferência Alucinado, Cleptomaniaco, Esquizofrênico, Fobias, Mania de Perseguição ou Maníaco Depressivo). Na verdade não há necessidade de regras, apenas interpretação: o Personagem deve agir com algum tipo de insanidade. É importante lembrar: a insanidade pode por em risco a vida do próprio personagem e também daqueles que o rodeiam. A insanidade provocada pelo livro geralmente faz com que a vítima sofra de terríveis pesadelos, que podem ocorrer a qualquer momento, tanto enquanto esta estiver acordada ou dormindo.

Da mesma forma que o livro leva o leitor à loucura, ele ensina a vencer a insanidade. Isso, no entanto, é uma alternativa ainda pior: se seguir as indicações, sua dor irá diminuir, mas ele estará se aliando, lentamente, ao Reino dos Pesadelos. Os resultados podem ser catastróficos!

Um personagem que tente acabar com seu sofrimento pelo livro irá criar um vínculo com um dos Lordes do Pesadelo, senhores supremos no Reino dos Pesadelos. Isso pode fazer com que o próprio Lorde venha à Arton, utilizando o corpo do personagem como porta de entrada. Assim, o personagem morrerá e seu corpo dará origem ao corpo do próprio Lorde.

Veja a aventura **A Torre dos Pesadelos** para ter maiores detalhes sobre o Reino dos Pesadelos e seus Lordes. Algumas informações também podem ser encontradas no **Guia de Monstros de Arton**.

## Aposento 32:

### Um Ninho de Cocatriz

Este aposento mede 9x9 metros e não apresenta

**porta, apenas uma passagem que o liga ao corredor. Diferente da maioria das câmaras, aqui tanto o corredor quanto o aposento são cavernas natutais, não escavadas. Apesar disso o solo é relativamente liso.**

Este aposento serve como ninho para um pequeno grupo de cocatrizes. Estas estranhas criaturas mágicas tem o aspecto de galos ou galinhas, mas apresentam um par de asas de couro como de morcegos e uma longa cauda semelhante à de serpentes e lagartos. Aqui elas alimentam-se de insetos, répteis e pequenos vermes que vivem no subterrâneo, mas atacam qualquer criatura que entre em seus domínios.

## COCATRIZ

**Daemon:** CON 5-10, FR 5-10, DEX 3, AGI 5-10, INT 3, WILL 5, CAR 5, PER 8-12. Ataques [1], IP 0, PV 8 a 12. Bicada 50/0 dano 1d3+especial.

**3D&T:** F0, H1-3, R0-1, A0, PdF0.

Apesar das asas, cocatrizes são incapazes de voar. Apesar disso, estas feras são muito temidas por uma outra característica especial. Sempre que seu bico acerta o alvo ele causa dano normal, mas a vítima deve também realizar um teste de Resistência (WILL) ou será transformada em pedra, da mesma forma que a Magia Petrificação. Por não tratar-se de uma Magia verdadeira, o cocatriz não poder Pontos de Vida ou de Magia para realizar este efeito.

O ninho conta com um macho mais forte (todas as características no máximo), e três fêmeas e mais dois jovens machos. As fêmeas não possuem poder de petrificação, mas os jovens sim.

Alguns magos costumam dizer que os ovos de cocatrizes são valiosos ingredientes mágicos. E é verdade. Em **3D&T** cada ovo equivale a 2 Pontos de Experiência, mas estes pontos apenas servem para realização de poções e outros itens mágicos, não podem ser gastos para evolução do Personagem.

## Aposento 33:

**A câmara 33 é uma caverna natural, sem nenhum encontro pré-programado. O Mestre deve sentir-se livre para fazer desta câmara aquilo que achar melhor.**

Ao sul desta câmara, pelo corredor, é possível alcançar uma das escadas que leva para o terceiro nível do Abismo. Estas escadas fazem algumas voltas antes de alcançar o nível inferior. Na verdade ela se desloca alguns metros para o leste.

## Aposento 34:

### A Ante-Sala dos Tesouros

**A porta que leva a esta câmara encontra-se trancada, como de costume. Trata-se de uma porta de madeira pesada, reforçada por placas de metal e fortes dobradiças. No meio da porta há um letreiro. Alguma coisa estava escrita nele,**

**mas esta muito arranhado e sujo, como se alguma criatura com garras tentasse apagar o que esta ali.**

Apesar disso é ainda é possível tentar visualizar o que esta escrito. Um Teste Fácil de WILL ou Habilidade+1 é suficiente para isso. Mas nem todas as palavras podem ser compreendidas. Pintado de branco é possível ver a palavra "SA...A". Depois disso há uma outra palavra menor, escrita na vertical (como se tivesse sido introduzida no meio da frase), totalmente ilegível. Logo após lê-se perfeitamente "DOS T...SOU...O..." (na verdade estaria escrito SALA DOS TESOUROS, com a palavra FALSOS introduzida no meio).

A porta é bastante forte e pesada. Sua fechadura também é forte, apesar de estar muito enferrujada. Exatamente por isso, tentativas de arrombá-la serão ainda mais difíceis: Testes Difíceis de Manuseio de Fechaduras ou H-3 (com a Perícia Crimes). Arrombá-la é um pouco mais fácil. A porta tem A3 e 30 PVs, ou tem FR 23.

A câmara em si é iluminada por duas tochas, colocadas sobre dois pilares de pedra. São chamas mágicas, que voltam a queimar caso venham a ser apagadas de alguma forma. No fundo da câmara há uma única passagem, em arco. Nos dois lados da passagem encontram-se duas estátuas de aspecto demônio: tem forma humanóide, com grandes garras voltadas para frente e presas na boca. Também apresentam asas e uma cauda com ponta. As duas criaturas são, na verdade, gárgulas. Elas ficarão dispostas e totalmente imóveis até serem capazes de pegar os invasores desprevenidos.

#### GÁRGULA

**Daemon:** CON 18-20, FR 18, DEX 3, AGI 16, INT 3, WILL 8, CAR 0, PER 10-12. Ataques [3], IP 6-7, PV 30-34. Garras (x2) 65/65 dano 1d10+bônus de FR, Mordida 50/0 dano 1d6+bônus de FR. Podem voar com velocidade de 20m/s.

**3D&T:** F2, H3, R2, A2, PdF0; Construto, Levitação, Sentidos Especiais (Infravisão), Maldição, Monstruoso.

Em **Daemon**, as duas gárgulas foram separadas por traços. Então, uma terá as características antes do traço e a outra terá as características depois do traço. Não se trata de média.

As gárgulas farão de tudo para pegar os exploradores de surpresa. Elas são as guardiãs desta câmara, e não permitirão que ninguém passe por aqui. Lutarão até serem destruídas.

Quando são tocadas pela luz do sol, as gárgulas tornam-se estátuas verdadeiras, e não podem movimentar-se. Neste estado elas também tornam-se mais difíceis de serem destruídas: apenas armas mágicas poderosas (Arma Especial ou encantada com Focus 5 ou mais) são capaz de feri-las. Não há absolutamente nada para ser encontrado nesta câmara.

#### Aposento 35:

#### O Guardiã dos Tesouros

**Esta câmara também esta iluminada por tochas mágicas presas nas paredes. Nos corredores próximos é possível ouvir um som profundo ecoando, como a respiração de alguma grande criatura...**

A verdade é que o aposento é habitado pelo verdadeiro guardião dos (falsos) tesouros: um grande mantícora, que encontra-se no centro da câmara. A criatura parece-se com um grande leão, mas com um rosto humano na frente. Também apresenta asas de couro, que podem ser usadas para alçar vôo. Seu dorso tem várias farpas afiadas e sua cauda apresenta um grande ferrão venenoso.

Há uma chance de 40% de que o monstro esteja dormindo quando os exploradores chegarem a esta câmara. O monstro pode ser desperto com grande facilidade: em **Daemon** será necessário uma disputa de Furtividade dos exploradores contra a PER do mantícora (que sofre -10% por estar dormindo); em **3D&T** faça um teste de Habilidade contra Habilidade (aquele que passar com um resultado menor vence), sendo que Personagens com a Perícia Crime ou Investigação (ou Especialização Andar em Silêncio) recebe um bônus de +2 neste teste. Se o mantícora for atacado enquanto estiver dormindo, este será um ataque extra, onde o monstro não tem defesa (em **3D&T** ele ainda tem direito a um teste de Armadura devido à sua armadura natural; em **Daemon** o ataque é realizado contra Defesa 0).

Caso os exploradores prefiram conversar, ou o encontrem acordado, o monstro se mostrará irritado pela invasão, mas apenas atacará se for atacado primeiro. Ele exigirá que os invasores vão embora, e não permitirá que eles obtenham os tesouros de seu mestre (o mantícora é capaz de falar o idioma Valkar). O mantícora é uma criatura astuta, de raciocínio lógico. Não pode ser enganado com facilidade, e pode ser um inimigo mortal. Apesar disso, é um monstro leal, e não atacará pelas costas nem vai enganar os invasores; mas tentará tirar proveito de todas as situações.

O mantícora não esta muito interessado em combate, mas lutará se for necessário. Ao invés disso vai tentar expulsar os invasores para longe das câmaras. Se for perguntado a ele sobre os tesouros ele ficará em silêncio, e se insistirem apenas dirá que não é de seu interesse.

#### MANTÍCORA

**Daemon:** CON 28, FR 24, DEX 3, AGI 15, INT 7, WILL 12, CAR 9, PER 14. Ataques [3], IP 3 (Pele), PV 40. Garras (x2) 65/60 dano 2d6+bônus de FR, Ferrão 50/0 dano 1d6+especial. Pode voar com velocidade de 20m/s. Seu ferrão possui veneno, que exige da vítima um Teste de CON: fracasso resulta em 3d6 de dano extra.

**3D&T:** F3, H5, R4, A3, PdF0; Levitação. Ataca com 2 garras (Força-1d) e um ferrão venenoso (1d6 de dano

e exige da vítima um teste de Resistência: em caso de falha sofre mais 3d6 de dano extra, sem direito a teste de Armadura).

Não há nada que possa interessar nesta câmara. No entanto, existem outras quatro portas que levam às “câmaras dos tesouros”. Os exploradores apenas conseguirão se aproximar destas portas caso matem o mantícara.

### Aposento 36:

#### Tamanho Não é Documento...

**A porta que leva ao interior desta câmara esta trancada. Além disso, a maçaneta esta cheia de veneno de contato: qualquer criatura que tocar a maçaneta sem manoplas será envenenado.**

O veneno exige que a vítima faça um Teste de CON -20% ou um teste de Resistência -2. Aqueles que falharem sofrerão a perda de 1 ponto de CON (ou Ponto de Vida, em **3D&T**) a cada 1d6 minutos (em tempo de jogo). O veneno pode ser curado através de perícias adequadas (Teste Difícil de Primeiros Socorros; H-3 para personagens com Medicina ou Primeiros Socorros), mas os danos recebidos apenas podem ser curados depois de um longo descanso (após ser curado, claro).

Evitar a armadilha, no entanto, é uma tarefa simples: basta um Teste de Investigação ou Habilidade (H+1 para personagens com Sentidos Especiais adequados e/ou com a Perícia Crime) para verificar o veneno. Uma manopla ou luta grossa é suficiente para evitar a contaminação.

Mas a porta continua trancada. Para arrombá-la é necessário um Teste de Manuseio de Fechaduras ou Habilidade (H+1 para personagens com Crime). Se tentarem derrubá-la, a porta tem A1, 10 PVs e FR 18.

Do outro lado, a câmara é relativamente pequena. Não há nenhuma iluminação presente. A pouca existente vem do aposento 35. No centro, quatro estátuas demoníacas, semelhantes àquelas encontradas no aposento 34 encontram-se no topo de grandes pilares, a cerca de dois metros do solo. Todas as estátuas voltam-se para a mesma direção, como se estivessem ao redor de algum objeto. No centro delas está um pequeno pedestal de meio metro de altura. Sobre ele, uma imensa jóia transparente.

A jóia é um grande diamante, que pelo tamanho deve valer no mínimo 15.000 Tibares em ouro! Seria verdade, não fosse por um detalhe: trata-se de uma jóia falsa. Nada mais é do que vidro fabricado na forma de um diamante. A jóia tem por finalidade apenas atrair vítimas para uma armadilha.

Caso o diamante seja retirado do pedestal, imediatamente as quatro estátuas irão disparar grandes colunas de chamas para o pedestal, envolvendo qualquer criatura que esteja no local. O dano é de 3d6+6, mas pode ser reduzido à metade se a vítima tiver sucesso em um Teste de AGI -10% ou Esquiva -1. Objetos inflamáveis queimam imediatamente.

É possível, para um ladino, detectar a armadilha antes de ativá-la: para isso deve-se fazer um Teste de Investigação ou um teste de Habilidade-1 (Habilidade se o personagem tiver Sentidos Especiais e/ou Crime).

Esta câmara é apenas uma armadilha sem qualquer objetivo ou prêmio para os exploradores. Nenhum outro item de valor será encontrado aqui.

### Aposento 37:

#### O Tesouro Andante

**Caso haja uma agitação na câmara 35, a criatura que habita esta câmara também irá se agitar.**

Esta câmara é, na verdade, uma jaula. A porta é de ferro, e bastante enferrujada. Esta trancada, mas sua fechadura esta tão enferrujada que é impossível abri-la. A única forma seria arrombando. A porta tem FR 20 em **Daemon**, ou A3 30 PVs em **3D&T**.

A jaula é habitada por um devorador de ouro, um tipo de mamífero predador. Possui oito patas e uma pele dourada – na verdade ele é feito totalmente de ouro. O devorador de ouro é imune a todas as formas de medo e luta até a morte. Em combate, pode atacar com a mordida e duas garras (em **3D&T** ele ainda pode atacar com Ataque Múltiplo, mas o máximo são nove ataques). Os ataques apenas podem ser feitos contra o mesmo alvo.

#### DEVORADOR DE OURO

**Daemon:** CON 12, FR 12, DEX 5, AGI 15, INT 2, WILL 2, CAR 5, PER 15. Ataques [4], IP 5 (Pele), PV 26. Garras (x3) 60/50 dano 1d6+2, Mordida 60/0 dano 1d6.

**3D&T:** F4, H3, R4, A5, PdF0; Ataque Múltiplo, Fúria. Sua mordida causa dano de Força, e suas garras causam dano de Força-1d; os ataques extras por Ataque Múltiplo causam dano por Força-1d.

Quando morre, o devorador de ouro se transformar em um amontoado de peças de ouro, prata e cobre, com o qual era feito o corpo do monstro. A fortuna total é de 1d6x100 peças de ouro, 1d6x150 peças de prata e 1d6x200 peças de cobre. Caso a pele não tenha sido danificada (metade do dano provocado por contusão), ela pode ser usada para fabricação de uma armadura mágica que oferece A3 (IP 5) e Armadura Extra a Calor/Fogo (reduz os danos causados por fogo para metade).

A jaula em si não tem nada de importante. Em um canto da sala há uma alcova com algumas poucas moedas de cobre, que servem de alimento para o devorador de ouro. Quando o devorador de ouro sentir a aproximação dos exploradores, ele tentará forçar a grade para atacar.

### Aposento 38:

#### Sala Cerimonial

**A porta que leva a esta câmara é de metal, toda bem trabalhada. A fechadura se parece com a ca-**

**beça de uma serpente, com um arco na boca. O topo é triangular, e ali é possível ver um símbolo, semelhante a um polígono de sete lados e uma cobra naja vertendo veneno pelas presas.**

A porta não está trancada. Não há nenhuma iluminação, a não ser aquela que vem da câmara 35. No fundo do aposento há um trono pintado de ouro, com a cabeça de uma serpente no topo. Os olhos são, na verdade, duas jóias (no valor de 10.000 Tibares em cobre cada uma). Quatro pilastras estão dispostas no fundo dos quatro cantos da câmara, rachadas e cheias de ilustrações de serpentes. Na parede norte há uma estante de livros, todos velhos e a maioria rasgados. Muitas teias de aranha também podem ser encontradas na estante. No lado oposto há um pequeno altar, com duas grandes velas e um punhal no centro.

O solo desta câmara é todo forrado com pedras e lajes triangulares. As paredes são revestidas por grandes blocos de pedra, e algumas pinturas de serpentes e similares também podem ser vistas.

Na estante, os livros estão escritos em muitos idiomas. Alguns falam sobre rituais profanos, que tem por finalidade enganar e corromper. Outros mencionam os deuses, e há também aqueles que falam sobre magias diversas, algumas esquecidas há muitos anos. Um dos livros, de capa de couro e costura exposta, é um grimório contendo 1d6-3 Magias entre as seguintes: Pânico, Flecha Ácida, Ferrões Venenosos, Escuridão, Cajado em Cobra. Estas Magias podem ser aprendidas por magos e/ou feiticeiros, seguindo as regras de cada sistema.

Afora o grimório, nenhum outro item de valor pode ser encontrado nesta câmara. As características apresentadas pelo aposento levam a crer que um antigo grupo de ssszaazitas faziam do Abismo seu esconderijo. Isso, claro, ocorreu há milhares de anos, antes da destruição de Sszzas. São apenas resquícios.

Ou não...

## Aposento 39:

### Os Baús Ganham Vida

**Mais uma vez, a porta encontra-se trancada. E como de costume apresenta uma armadilha. A armadilha se ativa imediatamente que a forte seja aberta, independente da forma utilizada.**

Destrançar a porta exige um Teste de Manuseio de Fechaduras ou H (com a Perícia Crimes; sem a Perícia o teste será de H-3). Caso tentem arrombá-la, a porta tem FR 20, ou A1 e 15 PVs. Quando a porta se abrir, quatro dardos localizados pouco a cima da porta serão disparados contra as criaturas que tentaram passar. Os dardos atacam como Dardo 60/0 ou H3. Uma vez que estarão surpresos, os alvos não terão direito a teste de Esquiva (em **Daemon** sua Defesa será considerada Difícil). Os dardos causam dano de 1d6-2 pontos, mas também exige da vítima um Teste de Resistência (CON). Falha vai resultar na perda temporária de 1d6 pontos de Constituição ou 1 ponto de Resistência (o que também reduz seus Pontos de

Vida).

A câmara é bastante extensa, com cerca de 9x6 metros. A superfície é revestida por pesados blocos de alvenaria. No chão há um grande tapete vermelho com bordados em ouro, mas esta totalmente rasgado e perdeu seu valor. Nas paredes ainda é possível ver grandes tapeçarias, mas também estão rasgadas e sujas. No centro da câmara esta uma estátua de pedra, de um forte guerreiro, armado com uma espada e um escudo grande.

No canto noroeste da câmara, na parede norte, estão dois baús de madeira. Parecem fortes e bem trancados. Mas na verdade são dois mímicos.

### MÍMICO

**Daemon:** CON 17, FR 19, DEX 7, AGI 12, INT 10, WILL 13, CAR 10, PER 17. Ataques [1], IP 3 (Pele), PV 21. Pseudópode 55/0 dano 1d6+bônus de FR. Imune a ácido. Pode prender-se nas vítimas (veja descrição).

**3D&T:** F3, H1, R4, A1, PdF0; Disfarce (de Crime).

O mímico é um monstro de outro mundo, que chegou à Arton por viagem planar. São muito pouco numerosos; na verdade estes dois talvez sejam os únicos neste mundo.

São criaturas capazes de alterar sua forma e coloração, para atrair vítimas para devorá-las. São capazes de falar o Valkar (Comum).

Quando alguém se aproximar muito dos baús, será imediatamente atacado por um pseudópode que surge nas laterais. Trata-se de um ataque surpresa, portanto a vítima não tem tempo de se defender (não tem direito a teste de Esquiva ou sua Defesa será considerada Difícil). Quando acerta seu ataque o mímico fica preso na vítima devido a um líquido aderente. Uma vez que esteja grudado, o mímico não precisa fazer Testes para acertar seus ataques. O líquido também pode prender as armas dos atacantes: a vítima deve fazer um Teste de DEX ou um teste de Habilidade. Falha significa que a arma ficou presa (em **3D&T**, isso reduz a Força da vítima em 1 ponto até que a arma seja removida). Remover a arma do corpo do mímico exige um Teste de Força (Teste Resistido, em **Daemon**). A única coisa capaz de retirar o mímico é álcool.

Os mímicos ainda são capazes de adquirir outras formas, como uma cama (um contorno de aproximadamente 1,5 por 1,5 por 2 metros). Seu tamanho, no entanto, não pode ser alterado.

Caso os mímicos sejam destruídos, seus corpos irão se desfazer no chão, o líquido que prende as vítimas se dissolve e ele se solta. Em meio a seus restos será possível encontrar 3d6x1000 Tibares em prata. Em um deles há também uma pequena jóia (uma onix), no valor de 5000 Tibares em cobre.

Esta pedra, no entanto, é mágica (mas não diga aos jogadores). Aquele que estiver carregando-a receberá um grande azar. Os efeitos podem ser de muitos tipos, mas em geral ela confere -1 em todos os

lances de dados daquele que a carrega. O Mestre pode ainda criar outras situações para refletir o azar do usuário. Lembre-se que o próprio mímico estará sob efeito desta penalidade, uma vez que esta carregando a onix.

### Aposento 40:

#### Câmara Infinita

**Este aposento é um dos mais estranhos do Abismo. Ele está totalmente escuro, e qualquer fonte de luz tem seu efeito reduzido à metade.**

Quando uma criatura entra no aposento, não consegue ver o outro lado, e percebe que a porta às suas costas está muito distante, como se ele tivesse andado vários metros. Por mais que tente se aproximar da porta, ela sempre permanece distante. A impressão que se tem é que o chão anda na direção contrária, e o personagem não consegue sair do lugar por mais que ande!

Não se sabe exatamente o que causa este efeito. Talvez seja alguma magia muito antiga e já esquecida, mas nenhuma forma de cancelar magias irá funcionar. O mesmo funciona do lado contrário: por mais que ande, a vítima não conseguirá se aproximar do lado oposto do aposento.

A única forma de se deslocar dentro da câmara é andando de costas (o que reduz um pouco o deslocamento). Esta é a única forma de conseguir se deslocar normalmente dentro da câmara.

Não existe nenhuma criatura viva dentro desta câmara, mas na parede do leste há uma passagem secreta que leva ao aposento 29. Para encontrar o mecanismo necessário deve-se realizar um teste de Habilidade (+1 se tiver Sobrevivência em cavernas) ou Investigação. A parede gira para levar ao interior da câmara 29. Os kobolds que vivem naquela câmara conhecem o truque, e o usarão para escapar.

### Aposento 41:

#### Câmara dos Pesadelos

**Esta câmara tem 9x9 metros de área, com passagens nos quatro lados. Para o sul, o corredor leva para a escadaria em direção ao primeiro nível, enquanto para o norte leva a um beco sem saída.**

Esta aposento é muito parecido com o aposento 1: iluminada por tochas mágicas que nunca se apagam, as passagens são todas feitas em arco, e a da direção sul tem duas gárgulas (não criaturas mágicas, apenas estátuas) no topo do arco. Sua superfície (paredes, chão e teto) é revestida por grandes blocos de pedra e com algumas barras metálicas servindo de suporte extra. O aposento parece totalmente desabitado. Realmente não existe qualquer criatura vivendo nesta câmara, mas ainda assim ela não deixa de ser perigosa.

A primeira vista este lugar parece ótimo para descansar, mas na verdade ele está sob efeito de uma poderosa e antiga magia que causa alucinações e medos a qualquer criatura que durma ou cochile den-

tro de suas paredes. A criatura começa a ter visões e pesadelos, e algumas vezes são necessários testes para evitar ficar enlouquecido pelos feitos. Em regras, deve-se fazer um teste de H+1 ou Fácil de WILL. Aqueles que falharem correm o risco de perder sanidade (em 3D&T a vítima recebe uma Insanidade escolhida pelo Mestre; em **Daemon** ele perde 1 ponto de WILL). Estes pontos apenas podem ser recuperados com tratamento específico (o que geralmente tem um certo custo).

Devido a isso, nenhuma criatura inteligente que existe no Abismo permanece nesta câmara por muito tempo.

### Aposento 42:

#### Muitos-Olhos

**Esta câmara é muito estranha. Esculpidos por todos os lados nas paredes estão vários olhos de pedra de muitas formas. Alguns são olhos humanos, outros tem pupilas verticais como felinos, uns são grandes outros pequenos, entre outras características.**

Cada olho apresenta um mísero brilho de cor variada (geralmente as cores primárias; vermelho, verde, azul, preto e branco). Mas o brilho é quase imperceptível, e exigiria um Teste de PER ou Habilidade (+1 se tiver Visão aguçada). Mas estes brilhos todos fazem com que o aposento torna-se levemente iluminado.

Toda esta câmara está sob efeito de várias magias bastante fortes. Na verdade, cada um dos olhos é capaz de lançar uma Magia diferente, aleatoriamente. Quando o olho é tocado por alguma criatura viva, a magia se ativa. Depois disso, a Magia contida naquele olho muda de forma aleatória (então, se o olho disparou uma bola de fogo uma vez, na próxima vez ele pode lançar até uma magia de cura). Para saber qual Magia foi lançada quando alguma criatura toca um dos olhos lance os dados contra a tabela apresentada mais adiante.

Toda vez que uma Magia é lançada, o olho troca a troca, e NUNCA utiliza duas vezes a mesma Magia. Portanto, se obtiver o mesmo resultado nos dados, lance novamente.

Cancelar todas estas magias seria uma tarefa extremamente complicada. Considere-as como sendo lançadas por um mago ou clérigo com Focus equivalente ao dano (ou o mínimo necessário para se lançar a magia).

Esta câmara pode ser considerada uma armadilha ou um verdadeiro santuário para recobrar forças.

A tabela para as Magias está apresentada na próxima página, separadamente.

### Aposento 43:

#### A Estalagem do Boi da Cara-Preta

**A entrada deste aposento (pelo corredor que também leva a porta do aposento 45) possui uma pequena plaqueta servindo como porta – na verdade nem ao menos é uma porta verdadeira, sen-**



sendo apenas um espécie de pequena cerca – onde é possível ler-se “Estalagem do Boi da Cara Preta”.

Aqui fica a Estalagem do Boi da Cara Preta, a única estalagem da Vila de Nimb. Grandes festas costumam ocorrer durante as “noites” da Vila, onde praticamente tudo pode acontecer... E, assumindo que estamos em uma área dominada por loucos, estamos falando de tudo MESMO. Muitas vezes é possível ver um velho louco que conta histórias sobre uma grande masmorra localizada não muito longe da Vila – aquele velho clichê de “velho na estalagem” e tal. Só que nesse caso, ele está falando sobre o próprio Abismo, e muitas vezes é possível até mesmo que ele revele alguma informação importante sobre outras áreas da masmorra.

A estalagem é mantida por Jonan Karihuan, um velho e (obviamente) insano anão. Ele diz possuir um animal de estimação – um “cachorro”, segundo ele, chamado Rex. Na verdade, ao que tudo indica, o tal animal é apenas imaginação dele. No entanto, caso pareçam duvidar disso, ele prontamente gritará “pega Rex!!”, e um dos personagens subitamente irá sentir uma forte mordida em uma parte qualquer do corpo, sofrendo 2d6 pontos de dano. Tentar pegá-lo, no entanto, é impossível, não importa de quais maneiras o personagem tente.

É possível conseguir quartos por T\$2d6x10 (o preço muda cada vez que for perguntado... estamos falando de uma estalagem mantida por um louco, lembra?). Caso queiram permanecer uma noite (o que não seria recomendado exceto em casos de extremo desespero), uma das atendentes (também insanas) o levará para o corredor ao sul da estalagem. Os “quartos” de 3x3 metros parecem ser divididos simplesmente por riscos no chão, e uma vez que tenham pago pelo serviço (que é cobrado adiantado, só pra avisar), os personagens serão obrigados a dormir por lá, nem que clérigos tenham que ser chamados para lançar uma magia de Sono neles, já que eles possuem uma filosofia de sempre cumprir o serviço pela qual são pagos.

#### Aposento 44:

##### A Praça Central da Vila de Nimb

**Esta área parece ser consideradas pelos habitantes como a “praça central” da Vila. Inclusive, parece ser considerada o centro dela – qualquer perguntas sobre onde fica a praça central terá como resposta “no centro da cidade, ora!!”.**

De qualquer forma, exatamente no centro do aposento está uma grande estátua da face mais conhecida de Nimb – um velho com olhos nitidamente insanos. A estátua é enorme, quase atingindo o teto da masmorra. Pequenos pássaros chamados pelos habitantes de “pombos” parecem vir de lugar nenhum para pousar na estátua, para após alguns minutos levantar vô novamente para lugar nenhum. É impossível tentar perseguí-los - eles simplesmente serão perdidos

#### Tabela de Magias (4d6)

- 4- Petrificação.
- 5- Inferno de Gelo.
- 6- Cura Sagrada 10 PV.
- 7- Ataque Mágico com Fogo 2.
- 8- Enxame de Trovões.
- 9- Sono.
- 10- Pânico.
- 11- Ataque Mágico com Luz 2.
- 12- Bola de Fogo com Focus 3.
- 13- Cura Mágica com Focus 1.
- 14- Ataque Mágico com Luz 1.
- 15- Cegueira.
- 16- Ferrões Venenosos.
- 17- Praga de Kobolds.
- 18- Contra-Ataque Mental (exige da vítima um teste de WILL ou Resistência, ou sofre 1d6 de dano ignorando Armadura/IP).
- 19- Proteção Mágica com Luz 1.
- 20- Cura Mágica com Focus 2.
- 21- Ataque Mágico com Luz 1.
- 22- Proteção Mágica com Luz 3.
- 23- Bola de Fogo com Focus 5.
- 24- Magia Perdida.

de vista eventualmente. A estátua não é mágica nem nada assim, mas qualquer um que passe pela frente dela terá a estranha sensação de estar sendo observado...

Em volta da praça também tem duas barracas no mesmo estilo das moradias dos outros habitantes, que possuem dois estabelecimentos mantidos por habitantes locais: A Grande Feira de Conchas de Julian Jujuran, especializada em vender conchas, e O Pedregulho, loja mantida por Garalhan Garden, especializada na venda de pedras, dos mais variados tamanhos e tipos. Nenhum dos itens vendidos por eles possui propriedades mágicas ou mesmo podem ser considerados raros – são apenas conchas e pedras comuns (hein, eles são loucos!!). Mesmo sendo vendedores de itens completamente diferentes, ambos são rivais e tentarão trazer qualquer cliente passe próprio para sua loja, tentando impedir que vá para a loja do outro.

#### Aposento 45:

##### A Sala do Tesouro

**A porta para este aposento está fortemente trancada e é bem forte. Abri-la será bem difícil, não importa se por arrombamento da fechadura ou simplesmente derrubando a porta. O teste deve ser feito com redutor de -2 para ambos os casos – caso o personagem tenha as perícias adequadas, um teste normal é o suficiente.**

Nesta sala estão diversos baús dispostos em uma ordem aparentemente aleatória (em resumo: uma simples bagunça de baús) contendo todos os tesouros da Vila de Nimb. Não que sejam tesouros muito grandes – como já dito anteriormente, Dara não permitirá

que qualquer um que entre na Vila saia sem deixar um item para os tesouros da vila. No entanto, geralmente esses itens são apenas peças de roupas comuns, sapatos, alguns chapéus... Ou seja, coisas sem valor. No entanto, no meio disso tudo é possível encontrar até T\$ 4d6, e um Anel do Dragão Azul. Um dos baús também é, na verdade, um Mímico disfarçado.

#### MÍMICO

**Daemon:** CON 17, FR 19, DEX 7, AGI 12, INT 10, WILL 13, CAR 10, PER 17. Ataques [1], IP 3 (Pele), PV 21. Pseudópode 55/0 dano 1d6+bônus de FR. Imune a ácido. Pode prender-se nas vítimas (veja descrição).

**3D&T:** F3, H1, R4, A1, PdF0; Disfarce (de Crime).

Mais detalhes sobre o Mímico na descrição da câmara 39.

# Itens Mágicos do Segundo Nível

**Existem muitos itens mágicos e artefatos que podem ser encontrados pelos exploradores enquanto estes andam pelos corredores do Abismo.**

As regras para o uso de itens mágicos em **Daemon** e **3D&T** já foi explicada no primeiro volume do livro O Abismo, e não será re-apresentada aqui.

Aui você terá a descrição de todos os itens mágicos que podem ser encontrados nos corredores do Abismo. A maioria deles são mencionados no texto descritivo de alguma câmara, onde podem ser encontrados, mas outros podem ser colocados pelo Mestre no caminho dos jogadores como uma recompensa. Mais uma vez, caso algum destes itens entre em conflito com as regras apresentadas no **Guia de Itens Mágicos** da *Editora Daemon*, sugerimos que utilize o suplemento oficial (ao menos para **Daemon**).

## O Anel Vermelho

Este anel não é simplesmente um item mágico, mas um artefato. Isso significa que existe somente um deles no mundo. Sua origem é desconhecida, mas muitos dizem que ele se confunde com a origem do próprio Abismo.

Quem portar o anel poderá se transportar para um pequeno semiplano, podendo levar consigo mais 6 criaturas, não importando os seus tamanhos.

Se o usuário tentar levar mais de 6 pessoas, terá que fazer um teste de H-1 (ou Teste de WILL -10%). Cada margem de acerto permite levar uma criatura extra. Se nos dados obtiver 2 e você tem H4, poderá levar somente mais uma criatura (em **Daemon**, cada 20% de acerto oferecem um passageiro extra). O artefato poderá ser usado apenas quando seu portador estiver com seus Pontos de Vida ao máximo e uma quantidade de vezes, por dia, igual a seu Focus em Luz (por exemplo, se tem 1 em Focus do elemento Luz, o portador poderá ir apenas uma vez por dia). O portador do anel recebe automaticamente Focus 1 em Luz quando usado, mas "apenas" para este fim; ele não permite utilizar magias. O transporte não vale como magia conjurada, por isso não consome PVs. Em **3D&T** é permitido utilizar o semiplano como uma Arena (mas deve-se pagar normalmente por esta Vantagem).

O semiplano é um ótimo lugar para resolver combates contra seres muito grandes. Para sair do semiplano os personagens apenas devem se teletransportar de volta para o lugar de onde saíram. Ao abandonar o semiplano, as criaturas voltaram para o lugar que saíram antes de ser teletransportadas, nunca para outro lugar. Uma vez que o portador retorne a seu mundo, todos aqueles que ele levou também retornam (então, nada de deixar seus inimigos presos no semiplano...).

## Varinha de Luz

Esta varinha geralmente é feita de metal com um

cristal branco em uma de suas extremidades. É comum também que toda sua superfície seja branca ou de uma cor clara.

Quando bem manipulada, a varinha de luz é capaz de lançar a magia Ataque Mágico com Focus em Luz variando entre 1 e 5. O Focus em Luz é determinado lançando-se 1d contra a tabela abaixo:

Dado	Focus em Luz
1-3	Luz 1.
4-5	Luz 2.
6	Luz 3.

As varinhas de luz, como grande parte das varinhas mágicas, possuem carga: pode ser usada 2d6x5 vezes e depois deve ser recarregada por um mago.

## Manto de Invisibilidade

Quando uma criatura coloca este manto torna-se completamente invisível, como se tivesse invocado a Magia Invisibilidade sobre si mesmo.

O manto torna o usuário invisível e capaz de mover-se, mas não pode entrar em combate ou realizar qualquer ação agressiva, ou voltará à visibilidade (como a Magia Invisibilidade com Luz 4).

Além do manto, existem versões de anéis com este mesmo efeito, e existem também outras variações menor e mais poderosas de itens capazes de deixar o usuário invisível.

## Varinha de Fogo

Esta varinha geralmente tem cor avermelhada, laranja ou rubra, e um aspecto que simboliza as chamas. Uma varinha de fogo é capaz de conjurar a magia Ataque Mágico com Focus em Fogo variando entre 1 e 3. O Focus em Fogo é determinado lançando-se 1d: caso o resultado seja 1, 2 ou 3, a varinha tem Focus 1; se o resultado for 4 ou 5, a varinha tem Focus 2; e se o resultado for 6, a varinha tem Focus 3.

Uma varinha de fogo costuma ter 2dx5 cargas (pode ser usada 2dx5 vezes e depois precisa ser recarregada por magos ou clérigos). Para ativá-la, basta acinar um gatilho escondido.

## Thunderblade

Thunderblade é um machado mágico especialmente construído para caçar trolls. Sua aparência é impressionante: um brilho azulado emana de suas duas lâminas, e seu cabo é todo cravejado com jóias e diamantes. Em situações normais ele comporta-se como um machado grande encantado com a magia Aumento de Dano com Luz 1 (+1 de dano em **3D&T**, +1% de Ataque em **Daemon**). No entanto, ele foi feito especialmente para enfrentar os terríveis trolls ghilaninn.

Quando utilizado contra qualquer espécie de troll, o machado brilha mais intensamente, e torna-se mais perigoso e ameaçador. Em **3D&T** ele causa +3d de

dano caso o usuário obtenha 1 em seu teste de ataque e o inimigo falhe em um teste de Armadura, e em *Daemon* ele tem seu dano multiplicado por **três**, se o usuário obtiver um Acerto Crítico. E ainda por cima, o machado transfere uma descarga elétrica contra o alvo, causando dano extra de 2d6 pontos (este dano nunca é multiplicado em um Acerto Crítico; a menos que o troll utilize armaduras).

### Lifeshine

Lifeshine é uma espada longa mágica construída há muitos anos atrás por um antigo e já falecido paladino de Thyatis, deus da ressurreição. Depois a arma passou para as mãos de sua filha, a jovem paladina Mayra Jandira. Mayra carregou a arma por longos anos, e pretendia entregar a arma para seu descendente. No entanto, a paladina nunca teve filhos.

Com a morte de Mayra, Lifeshine passou para seu irmão mais novo, Julius, que a carregou por longos anos. Durante sua vida de aventuras, Julius chamou a atenção dos deuses, e foi caçado por um anti-paladino. Pego em uma emboscada, Julius morreu nas mãos de seu inimigo, e teve a espada roubada. Incapaz de utilizar esta arma de boa índole, o anti-paladino a escondeu nas profundezas da caverna de um dragão negro, que passou a ser seu guardião.

Vários anos mais tarde o grupo de aventureiros de Aline derrotou o dragão, e a jovem paladina passou a ser a usuária desta arma sagrada, até sua própria morte e o roubo de Lifeshine.

**3D&T:** Lifeshine é considerada uma Arma Especial (Veloz, caso seja utilizada por um Paladino). O usuário de Lifeshine também pode optar por receber um bônus de +1d+2 na jogada de Armadura ao invés de Força, a cada rodada. Por fim, o usuário da arma pode lançar a magia Cura Sagrada como se fosse um paladino com Água 1 (ou seu próprio Focus em Água, o que for maior). Caso o usuário já seja um paladino, ele passa a ser capaz de utilizar esta magia duas vezes por dia.

**Daemon:** Lifeshine é uma espada longa que oferece +30/+0 em combate. O usuário pode escolher mudar estes bônus, oferecendo maior Defesa do que Ataque, ou vice-versa (a arma pode tornar-se +20/+10, +10/+20 ou +0/+30). Esta escolha deve ser feita antes de se realizar o ataque. Caso seja utilizada por um Paladino (de qualquer divindade) ela oferece também +2 à Iniciativa. Por fim, o usuário da arma pode lançar a Magia Cura Sagrada como se fosse um paladino com Água 1 (ou seu próprio Focus em Água, o que for

maior). Caso o usuário já seja um paladino, ele passe a ser capaz de utilizar esta Magia duas vezes por dia.

Em adição, Lifeshine não pode ser utilizada por criaturas malignas (que tenham Insano, em **3D&T** – ou pelo julgamento do Mestre). Nas mãos destas criaturas, ela é considerada maldita, impondo penalidades no mesmo nível que ofereceria bônus (em **3D&T**, por exemplo, ela causa dano de F-1d-2).

### Anel de Dominação dos Mortos

Este item mágico é muito poderoso, e pode ser encontrado apenas na câmara do vampiro Firmaiyn.

O usuário deste anel é capaz de utilizar, livremente, a Magia Dominação Total (como se tivesse Luz 6, Trevas 6 e Telepatia ou Entender/Controlar Humanos 8), mas apenas contra mortos-vivos.

Este anel pertence, na verdade, ao Lorde Vampiro que transformou Firmaiyn em morto-vivo. O próprio Lorde não ficará nada satisfeito caso seu item seja roubado (nem com os ladrões, nem com seu servo...).

O Lorde Vampiro é um morto-vivo de imenso poder, quase uma divindade! E pode ser encontrada em câmaras mais profundas do Abismo...

### Anel do Dragão Azul

Os anéis do dragão são conhecidos em Arton por oferecer aos seus usuários total invulnerabilidade contra ataques não-mágicos relacionados ao dragão representado, e proteção extra contra ataques mágicos deste mesmo tipo.

Em **3D&T** o usuário recebe Invulnerabilidade a ataques normais feitos por um elemento ou um tipo de ataque, e Armadura Extra contra os ataques mágicos deste mesmo tipo de dano.

Em **Daemon** o usuário torna-se totalmente invulnerável aos ataques normais de um determinado tipo, e recebe apenas metade do dano quando recebe este mesmo tipo de dano mas mágico.

Em uma das câmaras do Abismo encontra-se um anel do dragão azul. Este anel geralmente oferece proteção contra Magias de Ar OU contra eletricidade. No caso deste encontrado no segundo nível, ele oferece invulnerabilidade à eletricidade normal e proteção extra (metade do dano ou Armadura Extra) contra eletricidade mágica.

# Novas Magias

**O Grimório de Arton apresenta uma grande lista de magias típicas utilizadas por aventureiros de Arton. Mas existem muitas outras ainda desconhecidas.**

Este capítulo apresentará uma pequena lista de novas Magias que podem ser usadas em **3D&T** ou **Daemon**. Lembre-se que este é um suplemento extra-oficial, e portanto futuros suplementos das editoras *Trama* e *Daemon* podem apresentar outras Magias em substituição à estas.

## Compreensão

**3D&T:** Ar 1.

**Daemon:** Entender Ar 1.

**Custo:** padrão.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão.

Esta Magia oferece ao mago a chance de compreender um idioma que ele desconhece. Poderia ser um idioma desconhecido por ele, dialetos antigos e até mesmo uma escrita mágica (com um pouco mais de dificuldade).

Para a realização desta Magia deve-se ter contato com o objeto a ser lido ou a criatura que pretende compreender. De qualquer forma, não é possível “falar” neste idioma desconhecido, apenas “compreender”.

Para escritos mágicos as coisas se complicam um pouco. Em **3D&T**, para ser capaz de ler uma escritura mágica é necessário que o mago tenha a mesma pontuação de Focus que aquele que fez a escrita mágica, de forma semelhante ao que acontece com a Magia Cancelamento de Magia. Em *Daemon*, é necessário que o mago que utiliza Compreensão tenha as mesmas Formas e Caminhos que o mago que fez a escrita, além de um sucesso em um Teste de Poder (5% para cada Nível do Personagem - assim, um mago de 3º Nível tem 15% de chance, enquanto um de 7º Nível tem 35%).

## Escrita Mágica

**3D&T:** Focus 2.

**Daemon:** Entender Metamagia 2.

**Custo:** padrão.

**Duração:** instantânea.

**Alcance:** apenas ao toque.

Permite ao mago escrever uma página (até 250 palavras) utilizando uma escrita mágica, que apenas poderá ser decifrada por magia. Para ser capaz de compreender uma escrita mágica deve-se utilizar a Magia Compreensão, mencionada a cima.

## Aderência

**3D&T:** Terra 2.

**Daemon:** Controlar Terra 2.

**Custo:** padrão.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** apenas ao toque.

O alvo desta Magia torna-se capaz de andar sobre qualquer superfície sem nenhum problema, como uma aranha e certos répteis pequenos. A Magia permite, inclusive, andar de ponta cabeça.

A única exigência é que o alvo deve estar com suas mãos livres e de pés descalços. Enquanto anda por estas superfícies, o Personagem utiliza metade de seu deslocamento normal.

## Moldar Terra

**3D&T:** Terra 4.

**Daemon:** Criar/Controlar Terra 4.

**Custo:** padrão.

**Duração:** instantânea ou permanente.

**Alcance:** padrão.

Esta Magia permite ao mago ter certo controle sobre as pedras, rochas e terra em geral. Com ela, o mago pode transformar pedra em lama, ou lama em pedra. Pedras mágicas nunca são afetadas.

Moldar Terra permite abrir uma passagem através de uma parede rochosa, de até 3 metros de profundidade. Então, se não houver outra passagem dentro destes três metros, a passagem aberta não levará a lugar algum. A Magia também pode ser utilizada no solo, abaixo de um inimigo, para dificultar seu movimento. A vítima tem direito a um Teste de Habilidade ou AGI, caso contrário fica presa na lama formada e sofre redutor de H -1 ou AGI -3 e DEX -3. Note que a profundidade máxima é de 3 metros; então se houver outra passagem a 3m de profundidade, a vítima irá cair em um buraco.

O inverso também pode ser feito: a Magia também pode converter uma certa quantidade de lama (o equivalente a 3 metros de profundidade em um raio de 1,5 metros) em pedra rochosa.

Moldar Terra também pode ser usada de muitas outras formas, das quais apenas a imaginação do Mestre e do Jogador podem impôr limites. Deve-se tomar cuidado ao utilizar esta Magia, pois ela pode desestabilizar a estrutura de uma ou caverna. Construções e rochas bem trabalhadas (como blocos de alvenaria) não podem ser moldados.

## Falar com Mortos

**3D&T:** Trevas 3, Clericato.

**Daemon:** Entender Espíritos 3, Pontos de Fé 1.

**Custo:** padrão.

**Duração:** sustentável.

**Alcance:** padrão.

Permite ao clérigo comunicar-se, telepaticamente, com as criaturas mortas. Para isso, no entanto, deve-se ter o corpo completo da criatura morta. O Mestre deve prestar atenção ao que a criatura sabia quando estava viva, inclusive os idiomas conhecidos por ele.

Mortos-vivos não são afetados por esta Magia.

# Sociedades do Abismo

**Além dos monstros, criaturas e armadilhas, o Abismo também é habitado por algumas sociedades, grupos que se organizam de alguma forma para um bem mútuo.**

Este capítulo tem por finalidade descrever estes grupos e sociedades que habitam o segundo nível do Abismo, como já foi feito no primeiro nível. As sociedades são compostas por grupos de NPCs, não criaturas monstruosas e irracionais. Suas ações sempre serão inteligentes, e o confronto direto raramente será sua escolha.

As sociedades do Abismo servem para oferecer ao Mestre uma chance maior de interpretação em meio ao estilo dungeon crawler (exploração de masmorras). É a melhor forma de desenvolver aventuras para envolver ainda mais os aventureiros com a trama.

## O Bando Fistbone

**Servúss Bane perdeu parte da mão direita durante uma de suas aventuras. Desde então passou a ser conhecido por Fistbone, pois alguns ossos ainda podiam ser vistos em meio à carne.**

Fistbone era líder de um bando de aventureiros mercenários caçados pela justiça em grande parte do Reinado, mas principalmente em Bielefeld. Eram conhecidos como o Bando Fistbone, e tinham por costume extorquir o máximo dinheiro possível de pessoas indefesas. No início, seu plano consistia em expulsar um bando de assaltantes de um vilarejo em troca de uma gorda recompensa. Mas na verdade os tais assaltantes eram membros de seu próprio bando.

Para se esconder da justiça, o bando fez do Abismo seu esconderijo. Inicialmente eles habitavam as câmaras mais próximas, mas aos poucos foram se aprofundando nas cavernas, até encontrar o segundo nível.

Certa vez, perseguidos por um bando de aventureiros, os Fistbone foram vítimas de uma terrível maldição: nunca mais poderiam abandonar estas cavernas, e passariam a viver ali para sempre. Por incrível que pareça, a maldição surtiu seu efeito, mesmo não tendo sido invocada por magos ou clérigos de grande poder. De alguma forma, o caminho que levaria de volta à superfície foi apagado de suas memórias. Dizem que esta teria sido uma punição de Khalmyr para estes malignos aventureiros. O fato é que hoje o bando vive nestas cavernas. Mas eles já não são mais como antes...

Durante uma de suas explorações às cavernas do Abismo, enfraquecidos pela falta de comida e pelo desgaste físico, o bando sofreu uma grande baixa. Muitos membros morreram. Hoje eles são apenas 15.

O líder Fistbone foi um dos que mais sofreu. Em suas aventuras ele teve a infelicidade de encontrar um licantropo feral do tipo homem-rato. Mesmo tendo vencido o combate, ele sofreu contaminação, e foi também transformado em homem-rato. Como todo

licantropo feral, ele tornou-se uma besta assassina sem mente. O bando pensava que ele estava morto, e por isso o abandonaram. O único que sabe da verdade é Michael, irmão gêmeo de Servúss, que sempre desejou ter a liderança do bando.

A condição de Servúss, no entanto, é um pouco diferente do habitual. De alguma forma, ele manteve sua mente, mesmo quando esta em sua forma de fera. Por outro lado, ele SEMPRE esta nesta forma, não podendo retornar à forma humana. Devido a isso, ele não é mais reconhecido por seus antigos companheiros.

## SERVUUS BANE. HOMEM-RATO

**Daemon:** Homem-Rato Guerreiro do 11º Nível. CON 18, FR 16, DEX 14, AGI 14, INT 12, WILL 12, CAR 13, PER 15. Ataques [1], IP 0, PV 27+44. Garras 14/14 dano 1d3+1 ou Espada Longa 75/70 dano 1d10+2.

*Perícias Principais:* Espada Longa 75/70, Machado de Combate 50/50, Garras 70/70, Manobra de Combate (Refém), Manipulação (Intimidação 65%), Montaria 60%, Sobrevivência (cavernas) 70%, Treinamento de Animais 40%, Esquiva 39%.

*Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 4, Ambidestria, Berserker, Saúde de Ferro, Senso de Direção. Cada ponto de dano provocado por suas garras oferece 1% de chance da vítima contrair licantropia. Sofre dano dobrado por Magia, armas mágicas e armas de prata.

**3D&T:** F4, H2, R2, A4, PdF0; Licantropo (Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata, Monstruoso), Fúria, Código de Honra do Caçador, Maldição (condição de transformação sempre ativa).

Atualmente, Servúss vaga as cavernas e câmaras próximas ao esconderijo de seu antigo bando, na esperança de encontrar uma forma de ser novamente aceito.

A liderança agora esta nas mãos de Michael Bane, irmão gêmeo de Servúss. Antigamente ele demonstrava um porte físico bastante avantajado, mas hoje mostra-se uma criatura bastante magra, mas ainda assim forte. Sem ter outra alternativa, o bando passou a abraçar o culto a Tenebra, deusa das trevas, que já era patrona de um dos membros do grupo (o clérigo Trevuus). Passaram a se alimentar da carne das criaturas que conseguiam matar, o que geralmente não é suficiente. Todos aqueles que tornaram-se clérigos de Tenebra ganharam também a capacidade de enxergar no escuro (lembrando que todos eram humanos). Note que nem todos são clérigos desta deusa, mas certamente todos são seus devotos.

Michael é um homem arrogante e mau educado. Esta sempre de mau-humor, mas valoriza muito os companheiros que tem. Seus colegas o vêem como um homem de pulso forte e um líder talvez tão grandioso quanto seu "falecido" irmão. Michael é também o único que sabe sobre a transformação de

seu irmão, mas não dá a mínima para isso. Agora que tem a liderança do bando, ele está satisfeito.

#### MICHAEL BANE

**Daemon:** Humano Ranger do 11º Nível. CON 15, FR 15, DEX 16, AGI 18, INT 12, WILL 14, CAR 12, PER 14. Ataques [2 ou 1], IP 1+8 (armadura+escudo), PV 26+44. Arco Longo 60/0 dano 1d6+2, Espada Longa 66/66 dano 1d6+5 ou Espada Curta (x2) 66/50 dano 1d6. *Perícias Principais:* Arco Longo 60/0, Espada Longa 66/66, Espada Curta 66/50, Armadilhas 60%, Camuflagem 65%, Ciências (Herbalismo 40%), Furtividade 50%, Montaria 55%, Rastreo 50%, Sobrevivência (florestas) 60%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 4, Ambidestria, Sensitivo 1, Senso de Direção, Sortudo.

**3D&T:** F3, H2, R2, A3, PdF0; Ranger (Arena e Sobrevivência em florestas), Adaptador, Ataque Especial (F+2d), Ataque Múltiplo, Má Fama, Maldição (não pode deixar o Abismo).

Michael tem, em seu poder, dois itens mágicos bastante valiosos. Um deles é uma espada elemental encantada com Aumento de Dano Fogo 3 (ou seja, aumenta o dano de Força em +1d) e causa dano por Corte/Mágico. O outro item é um escudo médio que oferece, ao usuário, Armadura Extra contra Corte. Em **Daemon**, a espada causa +1d6 de dano devido às chamas e o escudo oferece IP 12 contra corte.

Os demais membros do bando dividem-se principalmente entre guerreiros, clérigos, magos e ladinos. Todos são humanos. Não apresentamos suas fichas para dar ao Mestre mais liberdade ao criar estes NPCs. Em **Daemon**, eles pertencem ao 7º a 10º nível de personagem. Em **3D&T** eles tem cerca de 10 pontos de personagem, e todos tem pelo menos uma Especialização ou uma Perícia completa. Os clérigos sempre serão servos de Tenebra, deusa das trevas.

Atualmente os Fistbone procuram por uma forma de cancelar sua maldição para abandonar o Abismo. Eles podem fazer alianças temporárias com outros exploradores na tentativa de alcançar este objetivo. Eles tem uma certa aliança com os elfos negros, que os iniciaram no culto à Tenebra. Mas esta aliança também é muito tênue, uma vez que os próprios elfos não oferecem qualquer ajuda aos Fistbone para que abandonem o Abismo. Vez por outra, pequenos grupos de elfos negros podem estar no meio do bando, oferecendo algum tipo de ajuda.

## O Elfo Vampiro

**Na biblioteca dos mortos, vive um elfo vampiro chamado Firmaiyn Aliynyn. Firmaiyn é um aventureiro que teve a infelicidade de encontrar, em seu caminho, um Lorde Vampiro de grande poder.**

Derrotado, ele foi transformado em um escravo das trevas, servo deste vampiro. Sua missão, imposta por seu mestre, é guardar a biblioteca a todo custo. Desde então ele fez deste lugar o seu “lar”. A aparência de

Firmaiyn não apresenta sua condição vampírica: ele tem cabelos e olhos de cor prateada, comum em sua raça. Também apresenta uma pequena cauda, semelhante à de um réptil. Apesar de incomum, este é um traço possível na raça élfica artoniana.

#### FIRMAIYN

**Daemon:** Vampiro Mago do 10º Nível. CON 14, FR 18, DEX 15, AGI 17, INT 13, WILL 12, CAR 14, PER 11. Ataques [1], IP 0, PV 26+30. Espada Longa 60/50 dano 1d10+1. *Perícias Principais:* Espada Longa 60/50, Alquimia 30%, Astrologia 30%, Ocultismo 60%, Rituais 50%, Teoria da Magia 50%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 3, Forma de Névoa, Invulnerabilidade, Vulnerabilidade à Água. *Pontos de Magia:* 21. *Formas e Caminhos:* Criar 2, Controlar 2, Entender 1, Trevas 2, Fogo 1, Ar 1, Espíritos 2, Metamagia 2, Humanos 1.

**3D&T:** F4 (corte), H3, R4, A3, PdF0; Morto-Vivo (Vampiro: Dependência almas humanas), Forma de Névoa, Invulnerabilidade (tudo, exceto magias e armas mágicas), Vulnerabilidade (Água); Trevas 3, Fogo 2, Ar 2, Terra 1.

Diferente dos vampiros tradicionais, Firmaiyn alimenta-se de almas. Como alguns vampiros artonianos, Firmaiyn é vulnerável a todo e qualquer tipo de água, mesmo que não seja água benta (em **3D&T** ele sofre os efeitos de Vulnerabilidade).

Firmaiyn não tem tremores vampíricos: ele não é afetado por símbolos sagrados, alho ou espelhos. O fato de apenas serem capazes de entrar em uma casa se convidados também não o afeta. Além disso ele apenas é ferido por Magia e armas mágicas (+1 ou melhores), e pode assumir uma forma de névoa (onde pode voar com metade de sua velocidade normal, mas não pode atacar nem realizar outras ações).

Assim como todos os vampiros, Firmaiyn é vulnerável à luz solar. Caso seja exposto à luz do sol (pouco provável) ou similar (por magias poderosas), ele será destruído.

## A Vila de Nimb

**Saindo pela saída sul da cidade perdida de Gulthernn, e seguindo para oeste no primeiro corredor que segue para lá, chega-se a uma área de arquitetura totalmente irregular e imprevisível. Esta parte do Abismo foi construída, na verdade, por um pequeno grupo de devotos de Nimb que vive lá, chamando o local de “Vila de Nimb”.**

A área é altamente iluminada, não é possível saber exatamente pelo quê, pois não há tochas pelas paredes, nem estas parecem ser de nenhum tipo especial de rocha que emita luz. Provavelmente isso ocorra por meio de algum efeito mágico. Na verdade, o que ocorre é que a cidade parece ter um ciclo constante – apesar de irregular – de luz/escuridão. A cada 3d6 horas, as luzes vão diminuindo até chegar a escuridão total, e então levam mais 3d6 horas para começar a reacender lentamente – mais ou menos como se houvesse um

ciclo de dias e noites.

O povo local – 2d6+6 pessoas “comuns” e 1d3+1 clérigos de Nimb – é comandado por Dara Durin, uma fada, também clériga de Nimb. Eles vivem no que parece ser uma espécie de acampamento por toda a área da cidade, vivendo em barracas coníferas (parecendo com barracas dos índios norte-americanos). TODOS eles possuem pelo menos um tipo de insanidade cada.

A origem da vila é totalmente desconhecida. Caso perguntados a respeito, cada cidadão vai contar uma história diferente, talvez até você ouça duas histórias completamente diferentes simplesmente perguntando duas vezes para a mesma pessoa!! Em geral todas as histórias são absurdas e sem sentido – coisas como eles terem sido guiados pelo próprio Nimb até o local, ou então que eles simplesmente brotaram da terra naquele lugar, como se fossem plantas.

Nenhum monstro errante parece rondar o local, resultando em uma área relativamente segura – quer dizer, o quão segura possa ser uma vila habitada unicamente por pessoas insanas... Outro ponto importante de comentar é que, talvez até por causa da própria natureza dos habitantes da área, toda a região da vila é considerada uma Área de Magia Caótica, fazendo com que muitas vezes magias não funcionem como deveriam.

#### DARA DURIN

**Daemon:** Sprite Clériga de Nimb do 2º Nível. CON 9, FR 7, DEX 12, AGI 18, INT 12, WILL 15, CAR 16, PER 14. Ataques [1], IP 0, PV 8+4. Maça 37/37 dano 1d3-1. *Perícias Principais:* Barganha 46%, Burocracia 22%, Ciências (História 20%), Escutar 24%, Etiqueta 36%, Heráldica 30%, Ler e Escrever (idioma sprite) 30%, Manipulação (Empatia 46%, Impressionar 76%, Interrogatório 42%), Religião 50%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3, Poderes Mágicos 1. *Pontos de Magia:* 2. *Pontos de Fé:* 4. *Formas e Caminhos:* Criar 1, Entender 1, Luz 2, Ar 1. Pode voar a 5m/s. Seus Testes para resistir à Magias será sempre

1 Nível mais Difícil.

**3D&T:** F0, H4, R1, A1, PdF0, 5 PV; Clericato (Nimb: Poder Garantido de Magia Oculta), Arena (Vila de Nimb), Fada (Arcano, Aparência Inofensiva, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade a Magia e armas mágicas, H+1); Luz 5, Água 2, Terra 2, Trevas 3, Fogo 2, Ar 1.

Dara Durin é a clériga de Nimb responsável pelo povo da Vila de Nimb. Ela é uma fada, tendo a aparência de uma pequena mulher élfica de cerca de 15cm com um par de asas de borboleta. As asas são uma azul e a outra amarela, e cada uma possui dois círculos negros, de forma que, quando abertas, parecem formar o número 4 de um dado. Ela costuma vestir um roupa xadrez azul e amarela, e usar um grande (quer dizer, grande se comparado ao seu corpo) chapéu na forma de um d4 invertido, inclusive com a numeração – ninguém sabe como ela consegue manter-se ereta e flutuando com aquela coisa sobre a cabeça.

Apesar de ser pequena, Dara é chamada por todos de “A Grande Líder”. Ela vive na Vila por tanto tempo quanto os moradores conseguem se lembrar – na verdade, nem ela consegue se lembrar de qualquer coisa que fizesse antes de estar na Vila. Como seria de se esperar, ela é completamente louca, sendo tão inconsistente e imprevisível quanto qualquer devoto de Nimb. Em um dia pode receber aventureiros de braços abertos, tratando-os muito bem e oferecendo muitos confortos, enquanto em outro dia pode simplesmente atacá-los sem piedade assim que adentrem os domínios da Vila. A única constante no seu comportamento parece ser a busca por tesouros para a cidade – ela simplesmente não permitirá que qualquer aventureiro deixe o local sem deixar pelo menos algum item para o tesouro local. Mais detalhes na descrição do aposento 45.

Fazem parte da Vila de Nimb as câmaras 43, 44, 45 e todos os corredores entre estas.



O ABISMO

O

Terceiro Nível  
da Masmorra

Maury "Shi Dark" Abreu

BURP

Luiz "Werewolf" Knob

Henrique "Gnoelfo" Martins

# Câmaras do Terceiro Nível

**O Abismo é uma masmorra com muitos níveis (uma quantidade ainda não definida). Finalmente temos concluído todo o nível 3 – que aliás é um pouco maior que os anteriores.**

O terceiro nível do Abismo é quase totalmente construído com grandes blocos de alvenaria. Algumas áreas, próximas à câmara 1, são mais aquecidas, devido à proximidade de uma fissura antiga, que parece ter pertencido a um vulcão extinto.

O nível 3 também é o nível mais “moldado” até o momento. Existem poucas cavernas naturais, a grande maioria foi escavada e é revestida com blocos de alvenaria ou outros materiais similares. Aqui existem muito mais câmaras amplas, onde grandes grupos e comunidades podem se abrigar.

## Monstros, Portas e Corredores

**Em geral, o Mestre deve utilizar as mesmas tabelas apresentadas para o segundo nível do Abismo para definir encontros aleatórios no terceiro nível. Sugere-se apenas um aumento considerável nas características, já que aqui os desafios devem ser maiores.**

Por ser um local habitado por criaturas inteligentes com mais frequência, os corredores do terceiro nível apresentam algum perigo extra. Praticamente todas as portas estarão trancadas, algumas magicamente. Em geral, testes comuns de Habilidade (ou H-2 se não tiver Perícias ou Especialização próprias) ou Manuseio de Fechaduras bastam para abri-las. Pouco mais resistentes, elas oferecem mais resistência em caso de tentativas de arrombar: A3 e 20 PVs; IP 6 ou Teste contra FR 20 para derrubar.

As armadilhas, especialmente nas portas, costumam ser mais perigosas. Algumas são até mortais. Toda vez que os exploradores encontram uma porta não especificada, lance 1d6: com resultado 1-3 haverá uma armadilha nesta porta. Caso o outro lado seja habitado a chance aumenta, e os resultado 1-4 significam uma armadilha. Continue a utilizar a mesma tabela apresentada para o primeiro nível, com a mudança que em **Daemon** a dificuldade será maior (-10% para cada ponto no dado).

Os danos às habilidades costumam ser permanentes, ou duram muito mais tempo. Lance um dado, e se obtiver 6 como resultado, o dano será permanente. Caso contrário, ele retorna dentro de aproximadamente 2d6+6 horas.

## Aposento 1:

### A Escadaria em Chamas

**A escadaria em chamas é um dos locais que ligam o segundo e o terceiro nível do Abismo.**

Ao que parece, em algum lugar a cerca de trinta a cinquenta metros abaixo deste nível fica um grande rio de lava. Na verdade, em uma época muito antiga –

antes mesmo dos colonos humanos chegarem ao norte de Arton, vindos de Lamnor – esta área era extremamente instável. O ponto que hoje é o Abismo era dominado por um imenso vulcão. Hoje o vulcão está extinto, mas o magma que teria escapado por uma fissura permanece aquecido, dando origem a este rio de lava. O que o mantém super-aquecido não é conhecido por completo. Alguns pesquisadores teorizam que esta lava estaria resfriando ao longo dos anos, mas devido à sua imensa massa e sua temperatura muito elevada, levariam milhares de anos para que ela atingisse o estado sólido de rochas.

Os aposentos e câmaras próximas a este local são relativamente quentes. Os corredores geralmente alcançam a temperatura de 25° C, mas alguns locais parecem tão quentes quanto a própria câmara (que tem cerca de 35° C).

As escadas que ligam o segundo e o terceiro nível tem apenas dois metros de largura, sem nenhum apoio. No meio do caminho, parte da escada esta quebrada, e será necessário saltar ou encontrar alguma outra forma para passar por esta. Trata-se de pouca largura, e um salto simples. Não há necessidade de testes, a menos que estejam em alguma situação especial.

Mais detalhes sobre esta câmara podem ser encontradas no segundo nível.

## Aposento 2:

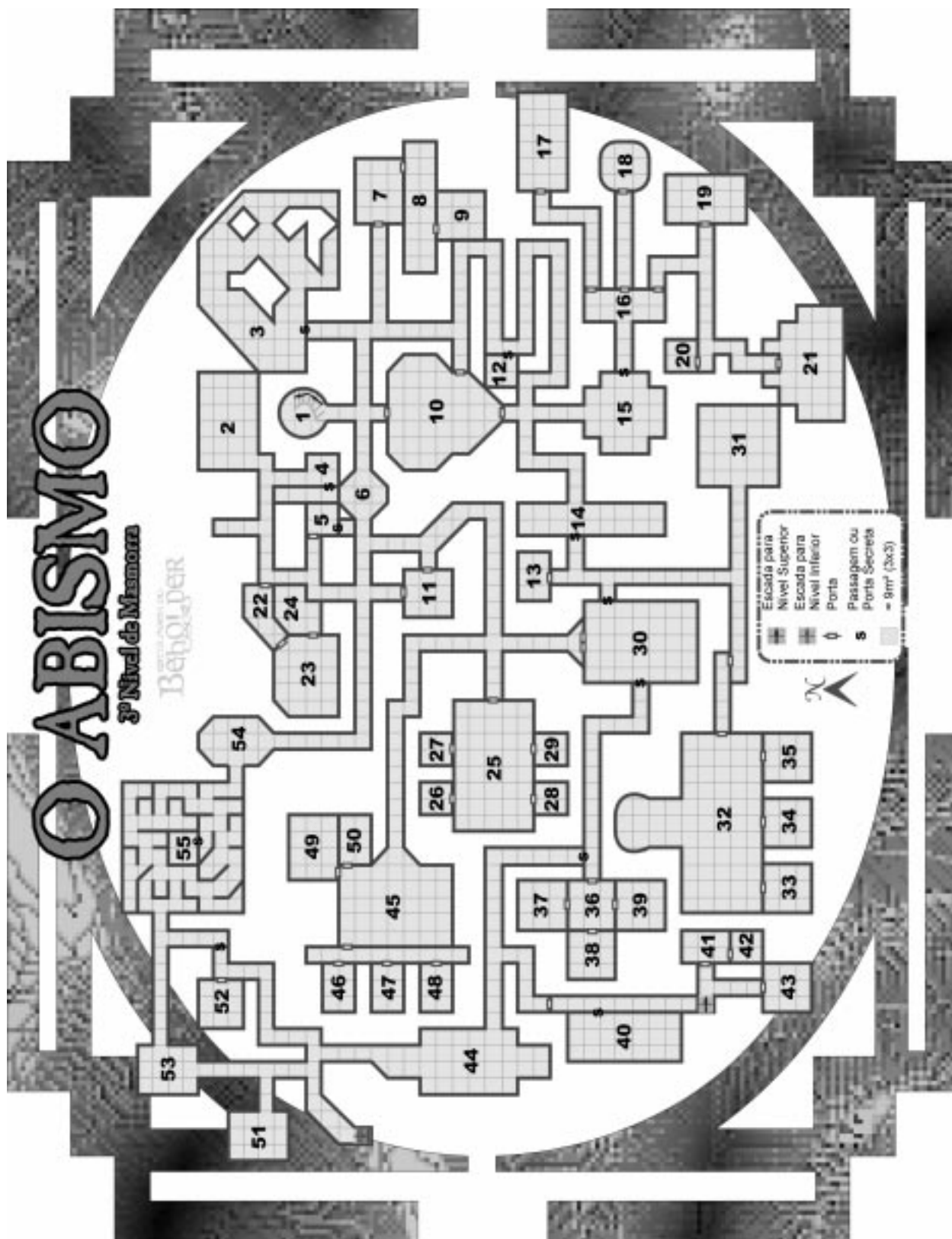
### O Grande Inferno

**Os corredores próximos a esta caverna são muito quentes. Inicialmente pensaria-se que o calor é devido à lava que localiza-se no aposento 1, próximo daqui. Mas a fonte de calor é outra.**

Esta caverna é bastante ampla, medindo cerca de 18x12 metros total, embora alguns dizem que ela é muito maior do que isso. O calor em seu interior é quase insuportável. Criaturas que sejam de alguma forma vulneráveis ao fogo sofrem 1d6 pontos de dano a cada meia hora, sem direito a nenhum teste para resistir a este efeito, e criaturas não-vulneráveis sofrem 1 ponto de dano.

Todo o aposento é quente. As rochas parecem superaquecidas, e algumas até incendeiam. Na verdade as rochas desta caverna são todas de formação ígnea (ou seja, surgem do resfriamento do magma). No entanto, devido à alta temperatura, elas também desenvolvem característica maleável, podendo ser “moldadas”, como as rochas metamórficas. Moldar estas rochas, por outro lado, não é uma tarefa fácil: ao simples toque elas provocam uma grande queimadura que provoca imediatamente 1d6+2 pontos de dano por queimadura e inabilita as mãos por algumas horas devido à queimadura. Criaturas invulneráveis a fogo são imunes.

Há muitas teorias sobre o que mantêm a alta temperatura do local. Alguns dizem que aqui seria o copo de um vulcão inativo, que estaria voltando a acordar



## Rumores e Boatos:

- O rio de lava do Abismo não provém de um vulcão, mas de algum efeito místico. Dizem que ali descansa o mais poderoso dragão vermelho que Arton jamais viu. Uma outra teoria diz que a lava serve de prisão para alguma criatura ancestral, e quando o rio esfriar, a criatura estará livre.
- Alguns exploradores dizem que as câmaras próximas ao cetro de Nimb teriam alguma ligação com os antigos ssszaazitas que habitaram as cavernas no passado, visto que os toscos são criações de Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas. Mas hoje em dia são muitos os magos que conhecem a fórmula para criar estas criaturas, então a hipótese pode ser precipitada.
- As armas mágicas encontradas na sala 3 são amaldiçoadas, e todas as criaturas do aposento atacam aqueles que as carregam.
- O aposento 3 parece ter se formado devido a uma magia Um Momento de Tormenta mau sucedida. Ela criou um tipo de área de Tormenta mais fraca, mas que esta aumentando e ficando cada vez mais parecida com a Tormenta verdadeira. Em breve toda a câmara estará tão violenta quanto uma área de Tormenta.
- As armas e armaduras construídas pela guilda dos mercadores do Abismo jamais podem ser destruídas por meios normais, apenas por magias.
- O mago-líder da guilda dos mercadores, responsável pela criação de alguns itens mágicos, é um antigo Professor Sênior da Academia Arcana. Depois de aposentar-se como professor, ele vagou o mundo até chegar ao Abismo e se unir à guilda.
- A guilda dos mercadores do Abismo também manipula o contrabando de itens mágicos nas regiões próximas à masmorra, no reino de Bielefeld.
- Shin, o mago da guilda, não é um humano. Ele pertence a alguma outra raça, talvez com alguma ligação com os elfos, o que explica sua longevidade. Outros dizem que ele teria feito um pacto com um Deus menor maligno, cujos propósitos permanecem ocultos...
- Recentemente um aventureiro propôs uma nova teoria sobre a origem do Abismo: ele teria sido criado por um antigo e poderoso clérigo de Valkaria simplesmente para oferecer desafio à aventureiros. Por isso grande parte das câmaras não tem explicação lógica. Este clérigo poderá ser encontrado em uma das câmaras mais profundas.
- Mawzin, o zumbi clérigo de Tenebra, serve a um clérigo de Tenebra ainda mais poderoso, encontrado nas câmaras mais profundas do Abismo.
- A insanidade do mago Julius foi provocada por uma magia muito poderosa. Apenas um mago de grande poder mágico poderá cancelar a magia.
- Julius não é totalmente insano. Apesar de suas atitudes, ele esta apenas tentando se aproximar daquele que acredita ser o responsável pelo Abismo. Seu verdadeiro poder mágico, dizem, é muito maior do que se pensa.

após muitos anos (e, caso isso venha a acontecer, todo o Abismo pode acabar inundado em lava). A verdade é pouco conhecida – e muito pior.

Arton é apenas um Plano da existência. Os cientistas o chamam de Plano Material, pois é onde vive a matéria. Temos também os Reinos dos Deuses, Planos distantes liderados pelos deuses que compõem o Panteão. Entre estes Planos distintos temos também os Planos Elementais, que representam os elementos Água, Fogo, Terra e Ar, e os Planos de Energia (positiva e negativa).

As informações sobre estes Planos ainda são muito restritas. Sabe-se apenas que eles representam os Elementos da Magia, e devem caracterizá-la de forma distintas. Entre os habitantes dos Planos Elementais estão as criaturas que, quando alcançam o mundo de Arton, são chamados de Elementais.

De alguma forma desconhecida, esta câmara do Abismo é magicamente ligada ao Plano Elemental do Fogo. Dizem os boatos que quem penetra a fundo neste aposento pode até ser transportado para este Plano distante, podendo nunca mais retornar.

Esta teoria se confirma pelo fato de que muitos elementais do fogo vivem nesta câmara. Não é de conhecimento geral os objetivos e anseios destes elementais. Alguns dizem que eles servem de guardiões para a entrada de seu mundo, e por isso não permitem que outras criaturas entrem na câmara. Outros dizem que eles são prisioneiros no Plano Material e, furiosos com esta condição, descarregam sua ira em qualquer criatura não-elemental que surgir em seu caminho.

As fichas a seguir apresentam um elemental menores, embora possam ser encontrados também muitos elementais mais fortes que estes.

### ELEMENTAIS DO FOGO

**Daemon:** CON 12-16, FR 10-13, DEX 13-15, AGI 15-18, INT 4, WILL 10-13, CAR 8-12, PER 12-16. #Ataques [1], IP 1 (natural), PVs 15-20. Garra 65/40 dano 1d6 (+1 por fogo). Seu toque pode incinerar objetos inflamáveis. Tem a Magia Corpo Elemental sempre ativa.

**3D&T:** F1 (calor/fogo), H3, R2, A1, PdF1 (calor/fogo), Invulnerabilidade (calor/fogo), Vulnerabilidade (Água). Corpo Elemental sempre ativo.

Ainda existem muitos mistérios a serem solucionados sobre este local. Se é realmente uma passagem para o Plano Elemental do Fogo, deve-se tomar muito cuidado pois não há como saber se haverá volta.

### Aposento 3:

#### Um Momento de Tormenta

**Esta grande sala é protegida por uma porta secreta que vai exigir talento por parte dos exploradores. Para encontrar o mecanismo capaz de abrir a passagem deve-se fazer um teste de H-3 em 3D&T, e apenas para personagens com a**

## Rumores e Boatos:

- Um dos portais na câmara dos portais leva diretamente para a morada do senhor de todo o Abismo. No entanto, ninguém consegue resistir à viagem, pois dizem que este lugar fica em outro plano de existência.
- A aranha-abissal é inimiga da Aranha-Rainha, que se esconde no primeiro nível. Dizem que ela ficará agradecida com aquele que eliminou sua adversária; ou furiosa por terem feito isso sem seu consentimento...
- As portas mágicas na câmara 16 foram criadas por um clérigo de Nimb, o deus do caos. Este clérigo estaria em algum lugar próximo nestes corredores.
- Após ser violentada pelos hobgoblins, e salva por Berforan, a líder dos elfos negros, Syrianiann, teve um bebê meio-elfo e meio-hobgoblin, uma verdadeira aberração que ela tenta esconder. Seu afeto materno, no entanto, a impede de odiar seu filho.
- Syrianiann ainda sofre a morte da família. Dizem que ela espera encontrar logo a morte para encontrar-se com seu marido novamente, no reino dos mortos. Há quem diga que, bem no fundo de seu coração, ela ainda acredite no amor de Glórienn, e ainda espera por um milagre capaz de salvá-la.
- A gárgula gigante que esta na câmara 30 tem, dentro de seu corpo petrificado, um poderoso item mágico. Aquele que conseguir devolver a vida à gárgula, para depois fazê-la em pedaços, poderá encontrar este item.
- A gárgula petrificada guarda em seu interior um dos Crânios dos Planos. Os elfos negros estão tentando descobrir o segredo de sua petrificação para ter acesso ao item, mas até agora não conseguiram nada.
- Um soldado elfo negro descobriu que em um dos níveis mais inferiores do Abismo há um portal que leva ao reino de Sombria. Ele pretende alcançar este lugar para ter acesso ao reino de sua deusa.
- O grande feito de Lhank Harol que o fez entrar para a história de Arton seria ter derrotado o criador do Abismo, séculos atrás. No entanto, ele não teria sido totalmente destruído, conseguindo se refugiar nos subterrâneos da área onde fica o Abismo. Ao saber disso, Lhank teria partido para derrotá-lo definitivamente, missão da qual jamais retornou. Isso explicaria o porquê de sua lendária espada poder ser encontrada em uma câmara secreta no 3º nível do Abismo.
- Fungi, o deus dos fungos que vive no Abismo, possui controle total sobre todos os fungos de sua floresta, podendo controlá-los livremente e até mesmo ver através deles. Ele pode, assim, saber das atividades de qualquer um que adentre seus domínios e, se necessário, tomar providências a respeito de qualquer ato ofensivo contra sua floresta. Muitos dizem inclusive que toda a floresta é, na verdade, uma extensão de seu corpo, enquanto outros também acreditam que Fungi mantém controle não apenas sobre os fungos de sua floresta, mas também sobre todos os fungos do 3º nível, e talvez até mesmo de todo o Abismo.

## Perícia Crime e/ou Visão Aguçada ou Teste Difícil de Investigação em Daemon.

Aqui está um dos maior mistérios do Abismo. No teto da caverna há nuvens pretas, um gás tóxico envolve o local – a cada 4 ou 5 horas, ele causa 1 ponto de dano a todos que estiverem dentro do aposento, sem direito a testes.

O que mais interessa na sala são dois baús trancados com um cadeado com veneno que causa a perda de 1 ponto de Resistência ou CON, “permanentemente”. Testes próprios para se detectar venenos (ou magias) podem ser realizados, mas evitá-los é muito difícil – o veneno penetra na mais grossa luva!

Os itens dentro dos baús são uma espada mágica que oferece um bônus de 1d6+1 ao dano causado (Força+1d+1) e um escudo que oferece um bônus de +4 à jogada de armadura do usuário (ou oferece IP+3 em relação aos escudos normais).

No entanto, o lugar é habitado por várias criaturas disformes, cuja anatomia lembra muito os demônios da Tormenta. Os monstros atacam qualquer criatura que vêem em sua frente, até mesmo outros monstros. Existem em grande número, e jamais sentem medo, mesmo medo mágico. Devido ao seu aspecto similar aos demônios da Tormenta, estes monstros também recebem nomes similares, mas talvez não exista nenhuma ligação entre eles.

### HAL-KANATUR

**Daemon:** CON 15-17, FR 10-15, DEX 15-20, AGI 15-20, INT 10-13, WILL 10-13, CAR 0, PER 13-17. #Ataques [1], IP 1 (pele), PVs 15-20. Garras 70/60 dano 1d6. Invulnerável à ácido e fogo normais. **3D&T:** F1, H2, R2, A1, PdF0; Invulnerabilidade a fogo e ácido normais.

### ALI-SHIMAY

**Daemon:** CON 15-17, FR 10-15, DEX 15-20, AGI 15-20, INT 10-13, WILL 10-13, CAR 0, PER 13-17. #Ataques [1], IP 1 (pele), PVs 15-20. Garras 50/50 dano 1d6 ou Flechas 70/0 dano 2d6. Invulnerável à ácido e fogo normais. **3D&T:** F1, H3, R2, A1, PdF2; Tiro Múltiplo, Invulnerabilidade a ácido e fogo normais.

## Aposento 4:

### O Poço de Chamas

**Este é um aposento pequeno, medindo cerca de 6x6 metros. O corredor também é extremamente quente, e as paredes brilham com um tom avermelhado.**

Quando um explorador chega até a entrada do aposento, compreende porque tanto calor: O chão deste local é superaquecido, com as rochas totalmente vermelhas e capazes de incendiar qualquer objeto inflamável que o toque.

Alguns exploradores suspeitam que o tal vulcão adormecido neste nível do Abismo deixou sua lava bem

debaixo deste aposento, e por isso as rochas são super-aquecidas. Outros dizem que, talvez, este aposento também esteja de alguma forma ligado ao Plano Elemental do Fogo.

O ambiente super-aquecido torna esta câmara um bom lugar para as três salamandras de fogo que aqui vivem. Ele parece um grande lagarto, uma das únicas criaturas do mundo capazes de sobreviver em temperaturas tão elevadas. Entre seus hobbies está nadar em um lago fervente!

#### SALAMANDRA DE FOGO

**Daemon:** CON 20-26, FR 20-26, DEX 2, AGI 12-18, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12-20. #Ataques [1], IP 3 (pele), PVs 26-30. Mordida 45/60 dano 1d6+2. Bafo de Chamas: 5d6+5 de dano. Emanar calor causando 1d3 de dano por rodada a todos a até 6m, e 1d6 em quem estiver a até 1m.

**3D&T:** F3, H0, R3, A2, PdF4-5 (calor/fogo), Invulnerabilidade (fogo), Vulnerabilidade (frio/gelo).

Na parede oeste deste aposento há uma passagem secreta. Alcançá-la pode ser difícil, pois o solo é muito quente e pode causar dano às criaturas que o atravessarem: a cada meia hora de jogo, as criaturas que estiverem neste aposento sofrem 1 ponto de dano (sem direito à resistência), ou 1d6 de dano caso a vítima seja de alguma forma vulnerável ao fogo.

Para encontrar o dispositivo que abre a passagem deve-se realizar um Teste Difícil de Investigação ou H-3 (H-1 se tiver Sobrevivência em cavernas). Para abrir a passagem deve-se pressionar uma rocha em chamas, o que provoca dano de 1d6 pontos por queimadura. Além do mais, cada teste à procura de passagens secretas provoca dano de 1 ponto, pois deve-se apalpar as paredes para isso.

A passagem conduz até um corredor iluminado por rochas quentes, mas a temperatura aqui não é tão insuportável. No fundo corredor há uma estátua de pedra que toma a forma de um elemental de fogo. A rocha é avermelhada e quente, mas não a ponto de causar dano. No dedo da estátua, esta um anel, que na verdade é um item à parte. O anel é mágico, feito na forma de um dragão oriental mordendo a própria cauda. Trata-se de um anel do dragão aquático.

#### O Plano Mágico do Fogo

**As informações sobre os Planos Elementais ainda são muito restritas, pois poucos já ousaram se aventurar nestes locais.**

O Plano Elemental do Fogo é muito parecido com Pyra, o Reino de Thyatis. Aqui as chamas são constantes: vulcões expõem lava em praticamente todos os cantos do Plano. Não há sol neste Plano, tudo é iluminado pelas chamas que ardem nas montanhas, rios e lagos de lava.

Não existe vida vegetal aqui, a não ser por plantas mágicas ou especiais, capazes de sobreviver em altas temperaturas. Cactos são os mais freqüentes, encontrados nos grandes mas pouco costumeiros

desertos. As plantas são cristalinas, baseadas em silício.

Os habitantes mais comuns neste local são os elementais do fogo. Eles são considerados os senhores do Plano, encontrados em praticamente todos os locais. Mas eles dividem terreno com muitas outras criaturas capazes de suportar o calor: salamandras de fogo nadam nos rios de lava, besouros-do-fogo percorrem as planícies, dragões vermelhos nas montanhas, e fênix sobrevoando os céus. Na verdade, existem muitas fênix neste Plano, assim como ocorre em Pyra. Ao contrário do que muitos podem pensar, o monstro Moóck, que pode ser encontrado até em bandos no Reino de Thyatis, não é uma criatura nativa deste Plano. Trata-se de uma criatura criada pelo próprio Thyatis, e não habita o Plano Elemental do Fogo.

Além da vegetação baseada em silício a geografia do Plano Elemental do Fogo consiste em rios de lava, vulcões, desertos (pouco numerosos), florestas de fogo, a cavernas inundadas em chamas.

Além destes, o Plano Elemental do Fogo é habitado por uma raça de salamandras humanóides inteligentes, que muitas vezes disputam terreno com os próprios elementais.

Não existem humanos ou semi-humanos nativos deste Reino. Até onde se sabe, a única forma de chegar até aqui é através de portais mágicos, pois as pessoas não chegam aos Planos Elementais após a morte – a não ser no caso de criaturas que sejam realmente nativas destes Planos, como elementais que morrem no Plano Material Primário (Arton).

Pelo que se sabe, não existem governantes nos Planos Elementais. Não há uma criatura responsável por todas as criaturas deste Plano (a não ser o Nada e o Vazio).

#### Aposento 5:

##### O Mago do Caos

**A porta que leva até este aposento encontra-se fechada, e precisa ser destrancada ou arrombada. Para destrancar deve-se obter sucesso em um Teste de Crime (ou a Especialização Abrir Fechaduras) com -1 de penalidade, ou Manuseio de Fechaduras -10%. Para arrombá-la, a porta terá IP 10, 50 pvs e FR 27 (ou A4, 20 PVs), embora seja de madeira e aparentemente velha: na verdade a porta é magicamente encantada para que não possa ser facilmente aberta por arrombamento.**

O aposento é relativamente pequeno, com apenas 6x6 metros total. Contém prateleiras cheias de teias de aranha nas paredes norte e sul, e uma estante imensa, que alcança o teto (a 3 metros de altura) feita de madeira com detalhes em metal. Na frente da estante fica uma mesa de madeira muito bem trabalhada com uma cadeira também de madeira e da mesma qualidade. No entanto ambas estão velhas. Em uma das pernas da mesa esta entalhado o nome Pepinn, sendo este o nome do halfling que entalhou a madeira.

Além disso a sala também conta com duas grandes tapeçarias, uma de cada lado da porta, onde pode ser vista uma ilustração de Wynna, a deusa da magia. As tapeçarias são antigas e de um estilo artístico muito valorizado, e por isso podem valer algum dinheiro (cerca de T\$ 100 em cobre cada peça, devido ao seu mau estado de conservação). Na parede sul, entre as prateleiras, há um grande quadro que é na verdade um mapa geral do continente de Arton (apenas o lado norte), com a localização de cada reino, mas sem os limites de fronteira.

A estante e as prateleiras estão quase totalmente vazias, com teias de aranha e alguns poucos livros, e um par de candelabros de metal retorcido e trabalhado de forma bem luxuosa. Sob a mesa há vários papéis espalhados, mas estão todos borrados devido à umidade deste cômodo. Um belo livreto de capa de couro, que encontrava-se fechado, ainda pode conter alguma informação interessante. Lendo este livreto é possível descobrir que este cômodo pertenceu a Julius Yvin, um mago de grande poder que vive na década passada. Pelo que consta no livro, Julius teria descoberto a causa do Abismo, seja este vivo ou não, mas tal fato não é relatado no mesmo. Seu destino final não é conhecido.

Na verdade Julius Yvin foi um dos primeiros magos a explorar o Abismo, antes mesmo de sua descoberta pelo povo de Bielefeld, dizem. Yvin era dono de um considerável poder mágico, e um servo fiel da deusa da magia. Boatos dizem que ele sabe aquele, ou aquilo, que é responsável pelo Abismo. No entanto, em algum momento de sua existência, Julius foi abraçado pela loucura de Nimb. Alguma coisa o perturbou mentalmente de tal forma que ele não tem mais controle sobre suas atitudes. Ele age de forma totalmente aleatória e imprevisível. Até mesmo suas magias tornaram-se caóticas: agora Julius é um mago do caos, e suas magias são tão caóticas quanto ele próprio. E ao contrário do que muitos poderiam pensar, Julius ainda está vivo, embora seja apenas um ser humano velho e insano. Sua localização exata não é conhecida. Acredita-se que agora ele vive como uma criatura errante, perambulando pelos corredores.

## JULIUS

**Daemon:** CON 14, FR 13, DEX 12, AGI 17, INT 18, WILL 17, CAR 11, PER 13. Humano Mago do 10º Nível e Clérigo de Nimb do 4º Nível. #Ataques [1], IP 0, PVs 27+42. Cajado 40/30 dano 1d6. *Perícias Principais:* Cajado 40/30, Alquimia 30%, Astrologia 20%, Barganha 50%, Burocracia 15%, Ciências (História 25%), Escutar 20%, Etiqueta 22%, Heráldica 33%, Manipulação (Empatia 43%, Impressionar 45%, Interrogatório 36%), Ocultismo 40%, Rituais 70%, Religião 80%, Teoria da Magia 80%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 3. *Pontos de Magia:* 22. Criar 2, Controlar 2, Entender 1, Água 2, Humanos 2, Ar 1, Terra 1, Luz 1, Espíritos 1. *Pontos de Fé:* 7.

**3D&T:** F0, H3, R3, A0, PdF0; Mago do Caos, Clericato

(Nimb), Insano; Água 4, Ar 3, Terra 2, Luz 2.

Julius já foi um clérigo de Wynna, deusa da magia, mas deixou de seguir suas Obrigações.

É possível que os exploradores encontrem Julius antes mesmo de chegarem a este aposento. A reação de Julius vai depender única e exclusivamente do Mestre, afinal ele é completamente caótico e pode agir de qualquer forma que desejar. Embora tenha uma tendência, ele pode realizar qualquer atitude que sua mente perturbada desejar. Andar com Julius pode ser divertido ou até perigoso, pois seu humor (e seu temperamento com relação aos companheiros) pode mudar de uma hora para outra.

Existe uma passagem secreta neste aposento, cujo mecanismo de abertura encontra-se atrás do quadro que mostra o mapa de Arton, na parede sul. Até o momento ninguém descobriu como abrir esta passagem secreta nem tampouco o que há em seu interior. Seu tamanho estimado é de apenas 3x3 metros, nem chega a ser realmente um aposento, é mais uma câmara. Alguns dizem que ali está o segredo do Abismo, que Julius escondia antes de ficar louco. Outros dizem que ali estaria a “causa” de sua insanidade. E outros dizem, também, que seriam os tesouros mágicos do mago. Mas até o momento ninguém conseguiu descobrir.

## Aposento 6:

### Armadilha no Caminho

**Enquanto andam pelo corredor, na direção oeste, os exploradores alcançarão esta pequena câmara com apenas 9x9 metros de área.**

Esta câmara é, na verdade, um tipo de armadilha. A câmara parece não conter nenhuma mobília ou item. Trata-se de uma simples caverna de passagem.

A armadilha localiza-se exatamente no centro da câmara, em uma grande área com 3x3 metros. Caso alguém pise nesta área irá ativar a armadilha mágica. Imediatamente vários pontos brilhantes surgem do nada em pontos variados dentro da câmara, e começam a perseguir a criatura que estiver mais próxima. São, na verdade, vários Ataques Mágicos de Luz. Quando as esferas brilhantes atingem o alvo causam dano de 1d6. No total, há aproximadamente 1d6+6 ataques diferentes, que acertarão os alvos mais próximos. Não há como evitar a armadilha, a menos que a vítima tenha algum tipo de Resistência à Magia. Neste caso, pode-se fazer um teste para tentar resistir (considere que a magia foi lançada por um conjurador com Focus 1).

Esta armadilha se “reativa” magicamente dentro de 1d6 horas. Sendo assim, os exploradores podem cair na armadilha mais de uma vez, caso não tomem cuidado.

Esta armadilha apenas pode ser detectada por ladinos. Em **3D&T** apenas personagens com a perícia Crime (ou uma Especialização do tipo Encontrar Armadilhas) tem direito a um teste de H-2 (H-1 se tiver

Sobrevivência em cavernas) para detectá-la. E em **Daemon** deve-se fazer um Teste Difícil de Pesquisa/Investigação, e somente personagens com valor 31% ou mais nesta Perícia podem fazer o Teste.

Personagens que andem nas bordas da câmara não irão ativar a armadilha (mas não ficam imunes à sua perseguição).

## Aposento 7:

### O Ataque dos Toscos

**Qualquer um que entre neste aposento é imediatamente atacado por 1d6+1 toscos armados com estranhas lanças – tão estranhas que nenhum outro personagem conseguiria usar caso tentasse.**

Um tosco é uma criatura artificial criada por um mago bastante poderoso para seguir suas ordens, uma espécie de golem. Sendo assim, são imunes a qualquer Magia que afete a mente, embora outras Magias funcionem com eles normalmente. Além de seus Sentidos Especiais, toscos também podem Detectar Magia normalmente, como um poder sempre ativo. Toscos são criados unicamente para seguir as ordens de seu mestre, e neste caso as ordens são bem simples: atacar qualquer um que adentre o aposento.

### TOSCO

**Daemon:** CON 12-21, FR 12-24, DEX 6-10, AGI 6-10, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 6-8. #Ataques [3], IP 1-2 (Pele), PVs 12-26. Garras (x2) 50/50 dano 1d6+2, Mordida 40/0 dano 1d6 ou Arma 60/60 dano por arma +bônus de FR.

**3D&T:** F3 (perfuração), H4, R3, A2, PdF2 (perfuração); Adaptador, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível).

Não estão guardando nenhum tesouro - pelo menos, não neste aposento.

Além da entrada a oeste, o aposento possui outra porta no canto sudeste. No entanto, essa porta possui um pequeno efeito mágico - ao invés de abrir para a sala 8, ela transporta o personagem imediatamente para a porta da sala 9!!

Alguns exploradores dizem que estas câmaras teriam alguma ligação com os antigos ssszaazitas que habitaram as cavernas no passado, visto que os toscos são criações de Nekapeth, sumo-sacerdote de Ssszaas. Mas hoje em dia são muitos os magos que conhecem a fórmula para criar estas criaturas, então a hipótese pode ser precipitada.

## Aposento 8:

### O Cetro de Nimb

**Não é possível entrar neste aposento de forma comum. As duas portas que levariam a este aposento, tanto no aposento 7 como no aposento 9, na verdade transportam o personagem para o outro aposento, como se este nem sequer existisse. A única forma de chegar até aqui é através do aposento 9 – como é descrito adiante.**

Quando os personagens chegam neste aposento, são imediatamente atacado por mais um tosco, como os do aposento anterior:

### TOSCO

**Daemon:** CON 4d6, FR 4d6, DEX 4d6, AGI 4d6, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 4d6. #Ataques [3], IP 1d6 (Pele), PVs CON+FR/2. Garras (x2) 1d6x10/1d6x10 dano 1d6+2, Mordida 1d6x10/0 dano 1d6 ou Arma 1d6x10/1d6x10 dano por arma +bônus.

**3D&T:** F1-6 (perfuração), H1-6, R1-6, A1-6, PdF1-6 (perfuração); Adaptador, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível).

Este tosco é um pouco diferente do anterior: todas as suas Características são aleatórias!! Assim, no momento em que os personagens entram na sala, jogue 1d6 para cada atributo (ou uma única vez para todos, se quiser agilizar um pouco as coisas): esse será o seu valor neles. Ou seja, pode ser uma batalha bem fácil ou bastante difícil, dependendo apenas da sorte dos jogadores...

Tais regras valem para **3D&T**. Em **Daemon**, os Atributos do tosco são obtidos lançando-se 4d6, assim também como outras características (IP, valores de Ataque e Defesa; os PV serão igual à de personagens jogadores: FR+CON/2).

Após derrotar o tosco, os personagens poderão pegar o prêmio que os aguarda: no lado oeste do aposento encontra-se, flutuando como se tivesse em um pedestal mágico invisível, o Cetro de Nimb, um dos itens mágicos mais poderosos (e imprevisíveis) de Arton!! Ele possui a forma de um cetro azul comum, com um d6 brilhante flutuando sobre ele, girando e mudando constantemente de cor. Ele é capaz de lançar um raio mágico que funciona da mesma forma que a magia Ataque Mágico. No entanto, cada vez que utiliza o cajado, o Mestre deve jogar 2d6: um dos dados irá determinar o Focus da Magia (1= Focus 1; 2= Focus 2; etc), e o outro irá determinar o caminho que representa, seguindo a tabela:

## Aposento 9:

### O Grande Dado

**Este aposento possui a forma de um dado de 6 lados, com cada parede com um número de “bolinhas” pretas, como se fosse um dado mesmo. Cada vez que os personagens entrarem neste aposento, ele terá um configuração de paredes diferente, como se o dado tivesse sido jogado novamente.**

Os personagens provavelmente entrarão neste aposento quando tentarem sair do aposento 7 pela porta a sudeste dele – ao invés de sair no aposento 8, como seria esperado pelo mapa, na verdade ela transporta os personagens para este aposento. Da mesma forma, se tentarem voltar pela porta, os personagens serão transportados para o aposento 7 novamente.



Só existe uma forma de chegar ao aposento 8: caso um personagem pise em uma das “bolinhas” que formam os números dos lados do dado, o personagem irá cair dentro dela, sofrendo o dano equivalente a uma queda de 1d6x10 metros (é uma queda aleatória, mudando para cada um que caia). Os personagens então irão cair bem no centro da sala 8!!

## Aposento 10:

### Kurak, a Cidade dos Orcs

**Esta imensa caverna mede pouco mais de 320 m<sup>2</sup>, embora sofra constantes ampliações por seus habitantes. A iluminação é precária, especialmente porque seus habitantes não necessitam dela – pelo contrário, eles preferem a escuridão.**

O lugar é habitado por uma imensa quantidade de orcs. Nas profundezas da caverna existem ainda outras tantas cavernas menores, que servem de abrigo para grupos de orcs – um tipo de toca onde vivem aproximadamente seis deles. Esta é Kurak, uma cidade construída por um bando de orcs.

A origem de Kurak se confunde com a cidade de Thronwell, no reino de Yuden, ao norte de Bielefeld. Thronwell era uma cidade onde os orcs eram tratados como escravos. Mas houve uma vez em que um verdadeiro paladino orc, chamado Khroghrarr, libertou os orcs e depois desapareceu. Depois do desaparecimento de Khroghrarr, a cidade voltou a ser dominada pelos humanos, e quase todos os orcs foram assassinados.

No entanto, um seleto grupo de orcs conseguiu escapar da vingança humana. Liderados pelo guerreiro orc Kurak, estes orcs fugiram para o sul e invadiram o território de Bielefeld. Semanas depois eles encontraram as cavernas que compunham o Abismo, e decidiram tentar vida nova neste local.

Kurak e seus companheiros avançaram muito no Abismo até encontrar um local onde poderiam construir sua nova civilização. Primeiramente pretendiam unir-se aos demais orcs que já habitavam o lugar (no primeiro nível), mas a presença dos bugbears e hobgoblins não contentou Kurak, que decidiu continuar e encontrar um lugar apenas para seu povo.

A busca os trouxe até estas cavernas, onde eles ergueram sua cidade. A cidade levou o nome de seu antigo líder, Kurak, que faleceu pouco depois de sua fundação.

Atualmente o lugar é habitado por cerca de 100 a 150 orcs, sendo 55% fêmeas. Eles dividem-se em grupos familiares, composto por cinco a sete orcs. Vivem em cavernas menores, de teto circular (como iglus). Uma caverna maior, localizada no centro da caverna, serve de abrigo para o atual líder, Kuroha, descendente do próprio Kurak.

### KUROHA, O LÍDER

**Daemon:** CON 17, FR 16, DEX 12, AGI 18, INT 14, WILL 17, CAR 11, PER 17. Orc, Xamã de Megalokk do 11 Nível. #Ataques [1], IP 5 (armadura), PVs 28+44.

Machado de Combate 80/60 dano 1d6+1. *Perícias Principais:* Machado de Combate 80/60, Lança Longa 60/50, Animais (Montaria 60%), Sobrevivência (cavernas) 60%, Herbalismo 40%, Rastrear 53%, Furtividade 60%, Natação 50%, Escutar 50%, Manipulação (Empatia 35%, Interrogatório 50%), Religião 70%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3, Ambidestria, Berserker, Viciado em Jogos. *Pontos de Fé:* 14. Controlar 2, Entender 1, Trevas 2, Fogo 2, Água 1, Terra 1, Humanos 1, Espíritos 2, Animais 2, Plantas 2. Sua armadura tem IP 2, mas oferece IP+3 por ser mágica (penalidade de -2 em AGI e DEX, mas oferece IP 5).

**3D&T:** F3 (corte), H3, R3, A3, PdF1; Xamã de Megalokk, Clericato, Fúria; Trevas 3, Fogo 2, Água 2, Terra 2, Ar 1. Possui uma armadura mágica que lhe oferece +3 à jogada de Armadura.

Kuroha é um xamã de Megalokk totalmente devotado ao seu povo. É um orc forte e egocêntrico. Uma de suas peculiaridades é o fato de ser viciado em jogos de azar de todos os tipos. É muito comum encontrá-lo em bebendo e jogando algum jogo de dados, cartas e outros com seus companheiros.

Construída próxima à caverna de Kuroha fica uma estátua de Kurak, construída pelos orcs como homenagem a seu antigo herói.

Além das cavernas que servem de abrigo, algumas construções são feitas para alegrar as tropas. Cavernas onde é destilada cerveja orc (que nem um anão suporta por muito tempo, devido ao sabor repugnante) servem como um ponto de encontro, um tipo de taverna.

No lado leste da grande caverna ficam as fazendas de fungos. Ali, orcs de menor posto trabalham como fazendeiros, cultivando fungos e outras plantas subterrâneas que servem de alimento para toda a população. O ambiente úmido destas cavernas possibilita a procriação farta destes fungos e plantas, então os orcs tem alimento de sobra nestas cavernas. De qualquer forma, não é incomum que alguns grupos de caçadores se organizem e saiam da caverna em busca de carne e outro tipo de alimento. Sendo assim, grupos de caçadores orcs serão comuns nas proximidades destas cavernas.

### CAÇADOR ORC

**Daemon:** CON 10-15, FR 15-18, DEX 10-12, AGI 10-15, INT 5-8, WILL 5-8, CAR 5-8, PER 10-12. #Ataques [1], IP 2-3 (armadura), PVs 15-25. Machado 65/45 dano 1d6 ou Arco Longo 50/0 dano 1d6.

**3D&T:** F2-3, H1-2, R2-3, A0-2, PdF0-2.

Praticamente todos os orcs destas cavernas tem algum treinamento. A única exceção diz respeito às fêmeas, que são desvalorizadas na sociedade orc (como acontece na maioria das tribos). As fêmeas servem apenas para procriação e cuidado com as crianças. Fêmeas são proibidas de lutar. É comum que elas trabalhem nas fazendas de fungos juntamente

com os orcs que não servem como soldados (este posto é extremamente humilhante para qualquer orc na sociedade).

Próximo às fazendas de fungos existe um pequeno lago subterrâneo (que não aparece no mapa). Este lago, na verdade, foi construído pelos próprios orcs, pelo uso de água subterrânea. Ela abastece os orcs de toda a tribo, e ajuda na produção dos fungos. Isso, no entanto, torna a caverna muito estranha. Seu ambiente é bastante úmido, e a água subterrânea é normal. Apesar disso, é importante lembrar que esta caverna localiza-se há apenas alguns metros do grande rio de lava, que aquece os corredores próximos. Então, como a caverna ainda apresenta uma atmosfera úmida, apesar do calor? Tal fato não contém explicação alguma até o momento, mas talvez seja devido a algum efeito mágico.

Mesmo os orcs não caçadores terão características mínimas para combate. Em **3D&T** eles terão valores mínimos para as Características apresentadas anteriormente. Em **Daemon** terão Atributos mínimos e -20 em Ataque e Defesa em relação ao apresentado.

As portas que levam à esta câmara são todas de pedra pesada, quase imperceptíveis à distância, devido à escuridão dos corredores. Alguns acreditam que o ambiente das cavernas mantém-se úmido devido a estas portas, que seriam magicamente encantadas de forma a reter o calor que vêm do rio de lava na câmara 1. Levando em consideração sua espessura, não é de se duvidar.

As portas apenas podem ser abertas pelo lado de dentro, onde há um tipo de fechadura – mas podem ser identificadas como portas normalmente. Testes para arrombar ou destrancar fechaduras são inúteis contra elas. Caso elas sejam forçadas, considere que as portas tem IP 8, 90 PVs e FR 37 em **Daemon**, A4 e 20 PV em **3D&T**. Se as portas forem forçadas, os soldados (caçadores) que encontram-se do outro lado irão se preparar para qualquer ameaça.

Cada uma das portas é constantemente vigiada por três orcs caçadores, no mínimo um armado com arco e sempre um pouco mais distante da passagem. Além das construções, existem algumas estalactites, estalagmites e grandes rochas, onde alguns orcs podem se esconder (e podem fazer ataques surpresas). Existem também alguns druidas de Megalokk que podem utilizar suas Magias contra os invasores (em geral eles terão 1d6+1 níveis como druida; ou Clericato e Focus total 5).

A reação dos orcs com invasores é muito variável. Caso estes apareçam destruindo a passagem e atacando todos que encontrarem pelo caminho, é bem provável que os orcs resolvam matá-los. Caso eles invadam o lugar mas se entreguem, os orcs podem manter os exploradores como prisioneiros, para trabalhar nas fazendas como escravos ou para serem sacrificados dentro de algum tempo para servirem de alimento (ou em honra à Megalokk, a divindade principal da tribo). De qualquer forma, seus pertences se-

rão recolhidos e é bem provável que eles sejam acorrentados. Uma fuga nestas condições devem ficar por conta do Mestre e dos próprios jogadores.

A princípio, os orcs não estão interessados em nenhum tipo de aliança, nem mesmo entre outros orcs (como aqueles que vivem nas cavernas do primeiro nível).

### Aposento 11:

**Como sempre acontece, alguma câmara do Abismo foram deixadas vazias, com o propósito de permitir ao Mestre criar seus próprios encontros, armadilhas ou o que desejar.**

Este aposento tem duas entradas através de portas, uma no norte e outra no leste. A temperatura, a princípio, é agradável. Este aposento seria ideal para servir de morada para alguma criatura inteligente.

### Aposento 12:

#### A Espada Lendária

**Ao entrar neste aposento, logo é possível sentir que ele é um pouco mais frio que qualquer outro aposento do Abismo até este nível – o que seria de estranhar considerando que os corredores próximos ainda apresentam um certo calor devido ao rio de lava que pode ser visto no aposento 1. No entanto, a origem de tal frio logo pode ser percebida – no centro do aposento, há um grande pilar de gelo, no qual é possível ver uma radiante espada presa dentro dele.**

Esta espada é, na verdade, da espada do grande Lhank Harrol, um herói do Reinado de séculos passados. Segundo constam os registros da ordem de Tanna-Toh, Lhank Harrol teria sido o responsável por livrar o mundo de um grande mal, cujo perigo e medo que despertava no passado, segundo estes registros, seria comparável ao que é causado pela Tormenta hoje. Muitos sábios consideram isso um equívoco, pois nenhum outro registro mostra algo de tamanha violência – a não ser durante a era Megalokk, quando os monstros viviam livres em Arton.

Ninguém sabe exatamente que fim teria levado este grande herói – acredita-se que ele esteja morto, até pelo tempo transcorrido desde então (se bem que, se tratando de Arton, nunca se sabe), provavelmente estando hoje descansando ao lado de Khalmyr em Ordine. De qualquer forma, ninguém sabe dizer COMO ele teria morrido, já que desapareceu misteriosamente alguns dias após retornar à Valkaria depois de ter cumprido sua grande missão.

Um Teste Difícil de alguma perícia adequada (como História/Ciências) pode identificar a espada como sendo esta, pois ela era bastante conhecida por ser bem poderosa, e também porque alguns acreditavam que ela possuía algum tipo de maldição. Em **3D&T** faça um teste de H-2 para quem possui a Perícia/Especialização (quem não possui falha automaticamente), e em **Daemon** exige um Teste de Teologia (Religião) ou História com -20% de penalidade.

Libertar a espada não é muito fácil: o gelo que forma o pilar onde ela está presa é uma espécie de gelo mágico, e só pode ser derretido utilizando-se um Ataque Mágico de Fogo, criado com, no mínimo, Focus 6. Os poderes da espada são mencionados no capítulo *Itens Mágicos do Abismo*.

O Mestre deve prestar muita atenção ao utilizar este item, pois trata-se de uma arma inteligente capaz de influenciar as ações do usuário.

### Aposento 13:

**Este aposento também não foi desenvolvido, para que o Mestre faça dele o que achar mais apropriado.**

Note que este aposento localiza-se entre passagens secretas, é impossível alcançá-lo sem antes encontrar ao menos uma das duas passagens secretas nos aposentos 30 ou 14. Sendo assim, é aconselhável guardar aqui um desafio especial, ou alguma recompensa aos exploradores.

### Aposento 14:

#### O Grande Salão das Aranhas

**Este grande aposento se estende por vários metros. Ele apresenta vários pilares colocados dispostos um atrás do outro, do norte para o sul. Todos os pilares apresenta gravuras e ilustrações antigas. Trata-se de uma câmara bem forrada com blocos de alvenaria.**

Este lugar serve também como viveiro para uma imensa quantidade de aranhas gigantes de vários tipos. Apesar disso, elas não fabricam teia, para tentar pegar suas vítimas de forma desprevenida. São, em sua maioria, aranhas errantes que saltam da escuridão no alto para atacar suas vítimas.

#### ARANHA GIGANTE

**Daemon:** CON 17-20, FR 18-20, DEX 0, AGI 15, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 12. #Ataques [1], IP 4-5 (natural), PVs 25. Mordida 45/0 dano 1d3+especial. Algumas tem Camuflagem 90%.

**3D&T:** F4, H2-3, R3-4, A1, PdF0.

Além destas, o Mestre pode introduzir outras aranhas gigantes que achar conveniente. Muitas delas são de espécies nunca vistas antes: aranhas-camaleão, capazes de se camuflar na escuridão, cuspidoras de veneno, com veneno de diferentes efeitos (venenos cegantes, incapacitantes, mais fortes ou fracos, etc). Apenas tenha um pouco de piedade: não vá criar uma aranha com veneno mortal do qual não se pode resistir.

Além de todas estas aranhas, há ainda uma outra criatura, muito maior e com uma inteligência fantástica. Trata-se de uma aranha colossal, com o corpo medindo cerca de 4 metros de largura e com patas maiores do que três ou quatro humanos! Além de suas capacidades realmente incríveis, a criatura tem uma inteligência não natural muito aguçada, sendo inclusi-

ve de se comunicar no idioma Valkar (Comum). Em combate seu veneno pode ter três efeitos diferentes (escolhidos pela própria aranha): cegar a vítima, paralisar ou causar dano. A resistência é a mesma, independente do efeito do veneno.

#### ARANHA-ABISSAL

**Daemon:** CON 20, FR 24, DEX 2, AGI 17, INT 15, WILL 13, CAR 5, PER 15. #Ataques [1], IP 6 (natural), PVs 32. Mordida 65/0 dano 1d6+veneno. Seu veneno exige da vítima um Teste de CON -10% ou sofre um dos efeitos: cegueira, paralisia, envenenamento (5D de dano).

**3D&T:** F5, H3, R4, A2, PdF0. Seu veneno exige um teste de Resistência -1 ou sofre um dos efeitos: cegueira, paralisia ou envenenamento (3d6 de dano, sem direito a teste de Armadura).

A aranha-abissal é capaz de controlar todas as outras aranhas. Caso alguém esteja utilizando o colar de controle aracnídeo encontrado no primeiro nível, deverá fazer uma disputa com a própria aranha-abissal no controle dos aracnídeos. Dizem que esta aranha-abissal seria a mãe da Aranha-Rainha que vive no primeiro nível do Abismo. Estes boatos, no entanto, nunca foram confirmados, nem por aventureiros nem pelas próprias aranhas. Um detalhe interessante é o fato de que a aranha-abissal ficará muito interessada no amuleto de controle aracnídeo, caso alguém o traga até aqui.

Existe uma passagem secreta na parede oeste deste aposento. Para encontrá-la deve-se realizar um Teste de Habilidade -1 (H se tiver Sobrevivência em Cavernas) ou Investigação -10%. A passagem pode ser aberta normalmente.

### Aposento 15:

**Esta câmara também não foi desenvolvida, deixando por conta do Mestre ocupá-la.**

Trata-se de uma caverna natural (ou escavada, mas irregular). Aqui pode ser o habitat de alguma criatura inteligente, ou algum monstro irracional. A opção é do Mestre.

Há uma passagem secreta localizada no lado leste deste aposento. Para encontrar a passagem deve-se realizar um Teste Normal de Investigação ou Habilidade. A passagem pode ser aberta sem nenhuma dificuldade, e conduz diretamente a um corredor.

### Aposento 16:

#### Os Corredores Amaldiçoados

**Este aposento é revestido por blocos de alvenaria. Para chegar até ele deve-se encontrar a passagem secreta que fica no aposento de número 15. O lugar mede 6x15 metros total de área, e apresenta três portas na direção leste e uma passagem (que leva à porta secreta), na direção oeste.**

A princípio este aposento não apresenta qualquer desafio ou perigo aos exploradores que por aqui pas-

sarem. No entanto, os corredores para onde levam as portas são amaldiçoados. Nenhuma das portas está trancada, mas em cada uma delas há um rosto ilustrativo, bem simples, com braços nos olhos, na boca e nos ouvidos, um em cada porta. As imagens mudam de uma porta para outra de forma aleatória, mas apenas quando não há ninguém dentro do aposento.

Quando alguém atravessa a porta que aparece a figura de um boneco com as mãos nos olhos, todas as criaturas ficam cegas por magia, sem direito a nenhum teste de resistência. Se atravessam a porta onde há um boneco com as mãos nos ouvidos, tornam-se completamente surdas, e aqueles que atravessam a porta com o boneco com as mãos na boca ficam completamente mudas. Os efeitos exatos vão depender de um sistema para o outro (detalhe: em **3D&T**, magos mudos são incapazes de lançar magias). Este efeito ocorre somente nos corredores e nos aposentos para onde eles levam – com exceção dos aposentos 20 e 21, que não são afetados por estes efeitos.

A única forma de evitar os efeitos é com um Cancelamento de Magia (contra Focus 4 ou Poder 20%). Caso contrário, a vítima sofre os efeitos devidos. Note que as ilustrações nas portas trocam aleatoriamente a cada vez que se entra neste aposento. Para resumir o Mestre pode simplesmente lançar nos dados, da forma que achar mais apropriada.

### Aposento 17:

#### A Câmara da Naga

**A porta que leva a este aposento está trancada, e deve ser arrombada para que se possa entrar. A tranca também está danificada, e por isso não pode ser destrancada. A porta tem IP 7, 30 pontos de vida e FR 20 (ou A2, 40 PVs). Em seu interior, o aposento é de forma quase quadrada exata, mas os cantos levemente arredondados.**

Este lugar é a câmara secreta de uma naga, uma criatura aparentada com uma serpente gigante, criada pelo profano deus Sszzaas. As nagas são criaturas guardiãs, e sempre estão em lugares estratégicos para proteger um tesouro ou algum item de valor do deus Sszzaas ou seus clérigos. Ela atacará qualquer criatura que entrar no aposento, para proteger seu tesouro.

#### NAGA

**Daemon:** CON 18, FR 20, DEX 13, AGI 12, INT 12, WILL 16, CAR 2, PER 15. #Ataques [2 ou 1], IP 1, PVs 20. Garras (x2) 50/50 dano 1d6+bônus ou Constrição (dano 1d6+3 por rodada). Para usar este ataque a naga deve obter sucesso em seu ataque e deve vencer uma disputa de FOR com a vítima. A cada rodada que vencer, causa dano de constrição. **3D&T:** F3, H3, R3, A1, PdF0. Se acertar o primeiro ataque, a naga faz um ataque de constrição, causando dano por Força sem a necessidade de testes (e a vítima não pode absorver com Armadura). Para livrar-

se a vítima deve passar em um teste de Força. Enquanto presa, a vítima causa dano máximo de 1d por Força.

Como já foi dito, as nagas são criaturas guardiãs. Em um baú no canto do aposento fica o item que ela está guardando. No entanto, o baú está muito bem trancado (exige um Teste de H-3 com a Perícia Crime ou Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras). Além disso, Sszzaas é um deus de venenos, e como já era de se esperar, o cadeado está envenenado, exigindo que a vítima tenha sucesso em um Teste de Resistência -1 ou CON -1. Fracasso provoca 2d6+6 pontos de dano normal por envenenamento (Pontos de Vida) e mais 1d6-2 pontos de dano em Constituição (ou 1 ponto de dano em Resistência). Em caso de sucesso, a vítima sofre apenas o dano em Constituição/Resistência.

Em seu interior, o baú guarda uma arma mágica: a Língua de Sszzaas, uma arma muito valorizada pelos clérigos do deus-serpente. Sendo assim, caso o usuário tenha algum encontro com um sszzaazita, este fará de tudo para ter a arma em mãos... A adaga é descrita no capítulo *Itens Mágicos do Abismo*.

### Aposento 18:

**Temos aqui mais uma câmara não desenvolvida, guardada para os Mestres.**

Esta câmara é um aposento, não uma caverna natural. Localiza-se no interior de uma área secreta, e tem formato circular, medindo 9x9 metros. Para chegar a este aposento deve-se passar por um aposento amaldiçoado, pois ele localiza-se dentro dos corredores amaldiçoados. O aposento não está imune aos efeitos, por isso o Mestre pode criar aqui muitas novidades.

### Aposento 19:

#### Cuidado com os Portais

**A porta que leva a este aposento é totalmente feita de metal, com símbolos e ilustrações prateadas (presas à porta). Na verdade estes símbolos representam viagens mágicas, por eteleporte e viagens planares. Um mago teleporter poderá identificá-los facilmente. Outros personagens devem ter sucesso em um Teste de Teste de Astrologia -10%.**

A porta não está trancada, e o aposento interior é bem iluminado. Mas não por tochas: espalhados em diferentes pontos do há vários cones de luz de várias cores. São portais mágicos, capazes de transportar qualquer criatura viva para diferentes lugares de Arton. Há um portal que leva às Montanhas Sanguinárias, um para as ruas de Valkaria, para um beco em Vectora, às gélidas Montanhas Uivantes, as Montanhas Lannestull, a Grande Savana, entre outros lugares. Os portais teleportam qualquer criatura que tenha metade do corpo ou mais tocado pela luz, da mesma forma que a Magia Teleportação Infalível de Talude.

Um outro detalhe curioso é que um observador atento pode “ver” estes lugares distantes para onde os portais levam. Para isso, é necessário realizar um Teste de Habilidade ou Teoria da Magia. O Mestre é quem decide exatamente para onde cada um dos portais levará, e também o que será possível ver através deles. Um detalhe importante: nenhum portal poderá levar para lugares muito específicos, como o Palácio Imperial, a cada de uma pessoa, fortalezas, e também lugares magicamente protegidos.

## Aposento 20:

### A Câmara das Mil Imagens

**Esta sala é totalmente coberta por espelhos. Os personagens, ao abrirem a porta, verão suas imagens em diversos espelhos, de variados tamanhos e formas. Alguns vão se ver mais magros, outros vão se ver mais gordos, mais altos, mais baixos, distorcido e por aí vai.**

Se algum dos personagens procurar por portas secretas nesta sala vai encontrar um espelho que reflete sua imagem real (o único). Se por acaso o personagem que estiver se vendo tocar no espelho, a sua imagem irá saltar e atacar, estando agora a imagem em uma forma material, com corpo solido idêntico ao personagem. Esta imagem irá combater com as mesmas características do personagem que tocou o espelho.

O Mestre deve ficar atento aos movimentos dos jogadores, pois se caso algum jogador vier a tocar novamente no espelho que reproduz sua imagem real, outra imagem saltará do espelho, dessa vez na mesma forma do personagem que a tocou. O Mestre pode até fazer testes para que os jogadores evitem tocar no espelho. As imagens lutaram até serem derrotadas, mas assim que uma imagem cair outra imagem, do mesmo personagem, irá saltar novamente do espelho. A única forma de acabar com as imagens é destruindo o espelho. Deixe que os jogadores descubram isto sozinho, mas este só pode ser destruído com armas mágicas ou magias, e deve tomar pelo menos 50 pontos de dano para ser quebrado.

## Aposento 21:

### A Maior Biblioteca do Reinado

**Aqueles que entrarem nesta sala verão apenas uma mesa no centro, mas ao olharem para as paredes, verão a verdadeira função do local. Trata-se de uma biblioteca, com vários livros sobre estantes e prateleiras.**

Esta biblioteca esta sob um estranho e antigo efeito mágico. Cada livro, grimório, carta e música escrita em qualquer lugar de Arton (incluindo Lamnor) é automaticamente enviada a essa sala, sendo assim copiado pelo único servo da Biblioteca, um Clérigo de Tanna-Toh chamado Legolas.

Todos os livros estão abençoados por uma Magia que muda o idioma original da escrita para o mais fluente idioma de quem o lê. Praticamente qualquer

livro pode ser encontrado aqui, até mesmo o grimório de alguns magos famosos e poderosos (com algumas exceções – como Talude e Vectorius).

Legolas é o único responsável pelos livros. Como membro da ordem de Tanna-Toh, ele é proibido de esconder qualquer informação. No entanto, nenhum livro pode sair da Biblioteca, e se uma pessoa passar da porta com um livro na mão ele voltará para seu lugar na prateleira, magicamente teleportado.

## LEGOLAS

**Daemon:** CON 13, FR 12, DEX 10, AGI 17, INT 17, WILL 20, CAR 16, PER 12. Elfo Clérigo de Tana-Toh do 8º Nível e Bardo do 4º Nível. #Ataques [1], IP 0, PVs 25+36. Bordão 50/30 dano 1d6. *Pontos de Fé:* 17. Entender 3, Criar 2, Controlar 1, Água 2, Terra 2, Trevas 1, Fogo 2, Plantas 1, Animais 2, Humanos 3. *Perícias Principais:* Bordão 50/30, Barganha 30%, Burocracia 25%, Manipulação (Empatia 40%, Interrogatório 20%, Lábria 20%, Sedução 20%), Pesquisa 50%, Investigação 50%, Religião 70%, Ciências (todas em 65%), Atuação 40%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Etiqueta 40%, Instrumento Musical (flauta) 50%, Subterfúgio 20%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 4, Contatos e Aliados 2.

**3D&T:** F0, H4, R3, A3, PdF1; Clérigo de Tanna-Toh, Elfo, Memória Expandida, Código de Honra (Honestidade), Devoção (jamais abandonar a biblioteca), Idiomas, Redação (de Artes).

## Aposento 22:

### O Corredor

**Este aposento é, na verdade, um corredor. A superfície é totalmente natural, com terreno e paredes rochosas. As portas deste corredor são de pedra esculpida, e são bastante pesadas (apenas personagens com Força 14 ou mais, ou F1 ou mais, podem abrir as portas sem necessidade de testes).**

Este corredor conduz um explorador até ao aposento 23, onde vive uma tribo de ogres. Sendo assim, não é de se admirar que o lugar esteja constantemente vigiado por um ou mais soldados ogres (até um máximo de três ogres). Os ogres não preparam armadilhas, mas confiam na escuridão para pegar seus inimigos de surpresa (eles são capazes de enxergar no escuro). É bem possível que eles estejam armados com bestas grandes para atacar suas vítimas à distância.

A ficha dos soldados ogres pode ser conferida no capítulo *Sociedades do Abismo*.

## Aposento 23:

### Sala dos Ogres

**Estas cavernas pertencem a uma comunidade de ogres liderados por Gromm Skull, um orog. O aposento é grande, medindo cerca de 15x12 metros de área. A porta que leva à esta câmara é bem**

**trancada, e sempre estará vigiada por dois guardas ogres (bárbaros).**

A câmara é uma caverna natural, parcialmente escavada pelos ogres com cabanas e cavernas feitas na rocha para abrigar algumas famílias e grupos de caçadores. Exatamente no centro da câmara fica uma área aberta, onde são realizadas disputas de força, e alguns jogos. Uma fêmea ogre é, atualmente, a campeã invicta de um jogo que consiste em arremessar imensas rochas o mais distante possível. Curiosamente, os ogres desta tribo parecem apreciar imensamente os jogos, especialmente aqueles voltados para força bruta. Também é verdade que todos apresentam uma inteligência um pouco superior em relação aos ogres conhecidos em outras partes de Arton.

Esta área de diversão também é considerado um lugar sagrado. Ali existe um altar de rocha esculpida na forma de uma lua, representando o símbolo de Ragnar. Ali há também uma pedra de sacrifícios, sempre manchada com sangue, onde são feitos os sacrifícios em hora a Gromm Skull o “deus dos ogres” (na verdade os sacrifícios são em homenagem à Ragnar, mas a maioria dos ogres nem sabe disso – nem mesmo alguns clérigos).

Os ogres são um pouco distraídos, e acreditam que com a proteção de seu “deus” eles não precisam se preocupar com invasores. Sendo assim, é natural que hajam sempre poucos guardas em cada saída. Além do mais, embora apresentem uma inteligência um pouco superior, ainda são criaturas estúpidas, facilmente enganadas por humanos e outros similares. Não é difícil arrancar informações de ogres. No entanto, caso sejam atacados eles irão revidar e, possivelmente, não matarão seus inimigos. Ao invés disso eles irão oferecê-los como sacrifício a seu deus.

Veja por outra o próprio Gromm Skull anda por estas cavernas utilizando seu anel de invisibilidade. Diferente dos ogres, ele é muito inteligente, e não será facilmente enganado.

## Aposento 24:

### As Câmaras de Gromm

**Este é um lugar sagrado para os ogres. Antigamente este era o aposento do chefe da tribo. Quando Gromm surgiu, demonstrando seus grandes poderes mágicos e divinos, logo foi considerado um deus: o antigo chefe da tribo se rebaixou a capitão dos soldados, e deixou a liderança nas mãos de seu deus.**

Quando esta em seus aposentos pessoais, Gromm costuma estar usando seu anel de invisibilidade. Faz isso para que sua voz pareça vir de lugar nenhum. Além disso, ele também costuma deixar algumas armadilhas prontas para o caso de aventureiros surgirem para saqueá-lo. Para começar, a porta esta magicamente interligada à coroa mágica de Gromm: caso alguma criatura viva passe pela porta, o usuário da coroa será imediatamente avisado por telepatia. Sendo assim, uma vez que esta sempre com a coroa (mes-

mo quando dormindo), Gromm sempre saberá quando alguém estiver tentando atacá-lo.

Aproximadamente na parte central do aposento há um grande tapete com uma imensa caveira ilustrada. O tapete é, na verdade, a morada de um tipo de criatura mágica. Sempre que qualquer criatura que não seja um ogre aparentado (como um orog) entra no aposento e pisa no tapete, a caveira cria vida poucos instantes depois. Parece o crânio de um gigante com pequenos chifres e envolvida por uma chama negra. Ele ataca os invasores de forma imediata, sendo totalmente silenciosa. Não tem corpo, é capaz de levitar livremente, mas apenas poucos metros a cima do solo (ela não pode voar realmente). A caveira nunca abandona o aposento, mesmo para caçar fugitivos.

### CAVEIRA VOADORA

**Daemon:** CON 17, FR 20, DEX 10, AGI 18, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 20. #Ataques [1], IP 2 (natural), PVs 35. Mordida 60/0 dano 1d6+2. Sua mordida queima causando +1d6 de dano por queimadura.

**3D&T:** F4 (calor/fogo), H1, R4, A2, PdF0, Armadura Extra (calor/fogo e Trevas), Vulnerabilidade (frio/gelo e Luz).

Além do tapete no centro, o aposento contém também algumas tapeçarias dependuradas nas paredes. Todas tem aspecto macabro, de alguma forma relacionados à morte e Ragnar (uma delas apresenta o símbolo sagrado do deus da morte: um eclipse lunar). Há uma cama em um canto oposto à porta de entrada, uma escrivaninha ao lado e um armário do lado oposto. Nada é luxuoso, mas ainda assim muito bem conservado. As paredes do aposento são todas feitas com blocos de alvenaria muito bem polidos. Em cada uma das paredes há também um tipo de “barriga”, na verdade um meio pilar, que dá ao aposento uma forma não tão exata.

Na maioria das vezes, o armário estará protegido por uma armadilha: dentro dele há um besta capaz de fazer quatro disparos de uma única vez na altura da cintura de um humano. Os virotes, no entanto, são ainda maiores do que o normal e causam ainda mais dano: 1d6 cada virote. Quando alguém abre as portas os virotes são disparados, atacando com H4 ou Virote 70/0. Não é permitida Esquiva. O armário tem pouca coisa interessante: em uma gaveta há algumas moedas de Tibar e algumas poucas de ouro. Há cerca de T\$ 900,00 em cobre (9 peças de ouro), mas um pequeno detalhe: as moedas são apenas mais uma armadilha. Todas estas moedas estão envenenadas, e qualquer um que as toque deverá ter sucesso em um teste de Resistência -1 ou CON-1: aqueles que passarem no teste sentem enjôos e perdem 1 Ponto de Vida (**3D&T**) ou 1 ponto de Constituição pela próxima hora. Aqueles que não tiverem sucesso no teste sentem enjôo ainda mais grave, a vista prejudicada e tontura, perdendo assim 1d6+1 pontos de Constituição (ou 1 ponto de Resistência, em **3D&T**), e 1 ponto em Inteligência e Percepção. Em **3D&T**, considere que a

vítima tem -1 em todos os seus Focus e em seus testes de Perícia. Apesar disso, as moedas são verdadeiras. Os sintomas do veneno começam a ser sentidos dentro de 2d6 rodadas.

Em outra gaveta há um pequeno camundongo negro, que é um animal de estimação de Gromm. É uma criatura inofensiva. A terceira gaveta tem algumas folhas de papel. São, na verdade, 1d6 pergaminhos mágicos (com magias divinas, não arcanas). Outras folhas são anotações de Gromm. Aparentemente, o orog tem alguns conhecidos em outras áreas distantes de sua câmara, aqui no Abismo. As mensagens são escritas em diferentes idiomas, desde o Lalkar (idioma antigo artoniano) até idiomas clericais (utilizados por clérigos). As informações são muitas, mas é difícil conseguir ligar uma informação com a outra.

Claro, para que os invasores tenham acesso a todos estes itens eles primeiro devem enfrentar o deus dos ogres...

## Aposento 25:

### O Grande Dragão Vermelho

**Este aposento é, na verdade, uma imensa caverna natural medindo aproximadamente 24x15 metros. Espalhadas em pontos distintos estão várias estalagmites e estalactites. Em alguns pontos, as estalactites e estalagmites de unem, formando uma coluna de rocha natural.**

Toda a caverna é bastante quente. Qualquer criatura com algum tipo de vulnerabilidade ao calor sofre 1d6-1 pontos de dano para cada minuto que permanece dentro do aposento. Outras criaturas não sofrem dano, embora sintam o bafo e calor, que prejudica um pouco a respiração (mas não ao ponto de causar-lhes danos).

O ar quente tem uma explicação. Em vários lugares da caverna podem ser vistas fissuras semelhante à fissuras vulcânicas, com magma (lava) em seu interior. Em alguns lugares há inclusive pequenas colunas de chamas que saem do magma. Cortando a caverna, na direção noroeste para a direção sudeste, há um tipo de rio de lava vulcânica. Uma ponte de pedra construída sobre a lava permite alcançar o aposento 28.

Esta caverna serve de abrigo para Zillar, um dragão vermelho adulto que costuma descansar do lado oposto ao rio de lava, e vez por outra toma "banho" no rio. Como um dragão vermelho, ele é totalmente invulnerável à todo tipo de calor ou chamas (com exceção de chamas mágicas – o que não é o caso). Como um dragão adulto, ele também é capaz de adquirir uma forma humanóide livremente.

#### ZILLAR, O DRAGÃO VERMELHO

**Daemon:** CON 50, FR 50, DEX 16, AGI 25, INT 32, WILL 32, CAR 12, PER 27. #Ataques [3 ou sopro], IP 12, PVs 80. 2 Garras 85/80 dano 2d10+9, Mordida 90/0 dano 2d6+8, Cauda 90/60 dano 3d6+12. Arma-de-Sopro: 10d6+10, 5x ao dia. Proteção à Magia 2D.

Pode localizar objetos determinados em uma área de 120 metros, 5x por dia. *Perícias Principais:* Religião 90%, Ciências Proibidas (Oculto 80%, Rituais 100%, Teoria da Magia 120%), Escutar 95%, Esportes (Salto 80%), Manipulação (Interrogatório 90%, Tortura 90%), Negociação (Barganha 94%). *Pontos de Magia:* 25. Criar 4, Entender 3, Controlar 4, Fogo 4, Terra 3, Ar 2, Trevas 2, Humanos 2.

**3D&T:** F6, H5, R7, A7, PdF7 (fogo), Invulnerabilidade (todo tipo de fogo), Tiro Múltiplo (arma-de-sopro), Sentidos Especiais (todos), Levitação, Telepatia, Arena (covil), Código de Honra (Caçador), Fogo 9, outros 7. Pode fazer 3 ataques por turno: 1 mordida (Força+2d) e 2 garras (Força). Tem a magia Pânico como habilidade natural. Com a arma-de-sopro, seu primeiro ataque acerta automaticamente, e os seguintes necessitam de um teste de H-1 para cada novo alvo (as vítimas tem direito a um teste de Esquiva para reduzir o dano à metade).

Zillar é um dragão bastante poderoso, como se pode ver. Suas escamas são de uma coloração vermelho escuro, pouco mais que o rubro. Há quem diga que ele tem também sangue de dragão negro. Apresenta muitos espinhos ósseos espalhados por todo o seu corpo, especialmente na área da cabeça.

Em Arton, todos os dragões adultos são capazes de adquirir uma forma humanóide, e Zillar não é exceção. Sua forma humanóide é meio-élfica, com a pele de um tom moreno e cabelos rubros e ralos. Apresenta uma certa musculatura avantajada, mas nada exagerado. Seus olhos são de pupilas verticais e de cor avermelhada, o que lhe confere um aspecto bastante sinistro. Ele raramente utiliza esta forma, a não ser durante festejos em sua homenagem e quando precisa tratar com aventureiros (embora prefira apenas matá-los e roubar seus pertences).

Todo este poder acabou atraindo seguidores. Nas cavernas próximas ao covil de Zillar existem algumas criaturas, em sua maioria goblinóides, que oferecem sacrifícios e tesouros ao dragão em troca de sua proteção. No início Zillar ignorava tais criaturas, e chegou a matar vários, mas então percebeu que tais laçaios fiéis poderiam ser interessantes. Ele se diverte especialmente quando recebe sacrifícios em sua homenagem. Embora não seja uma divindade verdadeira, Zillar é para os goblinóides como um Deus.

Caso seja atacado, Zillar utilizará todas as suas habilidades. Seus primeiros ataques sempre serão de longa distância, utilizando magias. A arma-de-sopro apenas será utilizada se os inimigos mostrarem-se realmente difíceis de conter apenas com o uso de magias. Ele fará o possível para não danificar seus pertences. Após enfraquecer suas vítimas (ou assim ele espera), irá lutar com as garras e a mordida. Em **Daemon** ele pode utilizar também a cauda. Se tiver a oportunidade, ele tentará imobilizar suas vítimas nas garras.

Note, no entanto, que os goblinóides não ficarão nada satisfeito em ver seu "deus" morrer, e podem

ajudá-lo. Por outro lado, se os exploradores matarem o dragão, é bem provável que os goblinóides vejam “eles” como enviados dos deuses e passem a temê-los (mas não idolatrá-los). Se Zillar for morto, os goblinóides perderão seu protetor e terão que encontrar formas de sobreviver sozinhos.

Como todo dragão que se preze, Zillar possui uma pequena fortuna escondida em uma caverna subterrânea do lado oposto ao rio de lava (do qual apenas ele consegue atravessar sem sofrer dano). Para alcançar o lugar os exploradores deverão sobrevoar o rio ou encontrar alguma forma alternativa – isso, claro, se conseguirem matar o dragão primeiro, pois ele jamais permitirá que alcancem seu tesouro. Mesmo assim, o prêmio está escondido em um buraco secreto, e para encontrá-lo será necessário um teste de Habilidade -1 (Habilidade, se tiver Sobrevivência em cavernas) ou Teste de Investigação -10%.

Os tesouros de Zillar são, em sua maioria, restos de antigos exploradores que os goblinóides trouxeram para seu “deus”. Haverá ali dois baús contendo, aproximadamente,  $(1d6+10) \times 1.000$  Tibares em ouro. Há também duas espadas curta mágicas, muito bem trabalhadas. Estas espadas estão encantadas com Trevas 1 (Aumento de Dano). Há também uma espada bastarda amaldiçoada: oferece -1 nos danos e também -10/0 em **Daemon**.

Em um grimório estão escritas 1d6-2 magias, à escolha do Mestre (de Focus 1 a 4). No entanto, o grimório está protegido por uma Magia de fogo: caso o livro seja aberto, ativa uma armadilha que explode numa área de 1,5 metros de raio sendo o livro o ponto central. As chamas causam dano de 1d6+5 em todos dentro da área. Isso acaba também destruindo o próprio grimório. Para evitar, é necessário usar Cancelamento de Magia contra Focus 9 (ou Poder 25 em **Daemon**).

Há também uma varinha de medo (capaz de conjurar a Magia Pânico), e um anel de resistência ao fogo (oferece Armadura Extra contra fogo normal; IP 10 contra fogo normal). Outros itens mundanos (como armaduras, escudos e espadas não-mágicos) também poderão ser encontrados. O Mestre também pode incluir qualquer outro item mágico que desejar oferecer aos jogadores como prêmio.

#### Os Corredores Próximos

**Nos corredores e passagens próximas às cavernas de Zillar e os goblinóides, muitas patrulhas de soldados podem ser encontradas, sempre em busca de prêmios e vítimas para serem sacrificadas em honra ao seu deus-dragão.**

A maioria são patrulhas fracas, que não devem causar muito transtorno para aventureiros experientes. No entanto podem haver líderes de patrulha um pouco mais fortes e mais articulados, capazes de montar emboscadas com arqueiros hobgoblins, e algumas armadilhas.

Hurkann nunca abandona a caverna de Zillar, e jamais será encontrado nos corredores.

### Aposento 26:

#### Os Quartos

A porta desta caverna fica logo ao lado do rio de lava. O aposento interno, no entanto, não é tão aquecido quanto a caverna do dragão.

A porta raramente encontra-se trancada. A caverna serve de abrigo para cerca de dez goblins que servem ao seu “deus-dragão”.

#### GOBLIN

**Daemon:** CON 10-12, FR 8-10, DEX 11-12, AGI 10-13, INT 5-10, WILL 6-11, CAR 6-8, PER 12-16. #Ataques [1], IP 1 (armadura), PVs 10-17. Arma 50/50 dano por arma.

**3D&T:** F0-1, H1-2, R2-3, A0-1, PdF0-1.

Os goblins são considerados as criaturas mais inferiores das cavernas. Muitos vivem com medo de serem escolhidos como sacrifício para Zillar. Outros, no entanto, são o contrário: sentem-se orgulhosos em serem os escolhidos em honra à sua divindade.

Existem alguns poucos clérigos goblins no aposento, devotos de Zillar. No entanto, como Zillar não é um deus verdadeiro, eles são considerados clérigos genéricos (clérigos do Pantão). Estes clérigos tem em média Focus 1-3 em Caminhos variados.

Além dos goblins, talvez seja possível encontrar aqui também alguns kobolds e outras criaturas inferiores que buscam a proteção de Zillar.

Ao contrário do que se poderia imaginar, esta caverna, assim também como as demais habitadas por goblinóides, não são aquecidas pelas chamas e lava da caverna do dragão. Uma magia, rogada pelo próprio Zillar (e sob efeito permanente) faz com que o interior destas cavernas seja de temperatura normal.

### Aposento 27:

#### Os Quartos

**Este aposento é exatamente igual ao anterior. Trata-se de um quarto de dormir, onde ficam os goblinóides que servem à Zillar.**

Os principais ocupantes destes quartos são os hobgoblins. Podem haver também alguns bugbears, mas são muito poucos. Há cerca de 12 hobgoblins, em sua maioria soldados.

#### HOBGOBLIN

**Daemon:** CON 12-15, FR 10-15, DEX 12-15, AGI 10-13, INT 10-12, WILL 6-11, CAR 7-9, PER 15-17. #Ataques [1], IP 2 (armadura), PVs 15-22. Arma 65/50 dano por arma ou Arco Simples 70/0 dano 1d6.

**3D&T:** F1-2, H1-2, R2-4, A1, PdF1-3, Tiro Múltiplo.

Nesta caverna também vive Hurkann, considerado o “sumo-sacerdote” de Zillar. Na verdade Hurkann é apenas o mais forte e experiente dos hobgoblins encontrados nestas cavernas, e o braço direito do dragão. Ele é o único que sabe sobre a verdade (que Zillar não é realmente uma divindade), mas utiliza a



imagem do dragão para manipular todos os goblinóides que vivem nas cavernas. Zillar não sabe disso, ele acredita que Hurkann também o considera um deus, e diverte-se com isso.

Hurkann é um hobgoblin muito esperto, e utiliza seus poderes clericais para que todos acreditem que ele é, realmente, o sumo-sacerdote de Zillar (ele é um clérigo genérico, que não serve a nenhum deus específico). Ele tem em sua posse uma coroa de resistência mental: esta coroa oferece ao usuário a Vantagem Resistência à Magia contra magias que tenham Telepatia como exigência (em **3D&T**); em **Daemon** torna os Testes para resistir à leitura de mente mais fáceis (um Teste Normal será considerado um Teste Fácil, enquanto um Teste Difícil será considerado Normal).

#### HURKANN

**Daemon:** CON 16, FR 15, DEX 13, AGI 14, INT 15, WILL 16, CAR 14, PER 16. #Ataques [1], IP 3 (armadura), PVs 25+9. Maça de Guerra 60/60 dano 1d10. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 1, Berserker, Pontos de Fé 3. *Perícias Principais:* Religião 70%, Esquiva 50%, Teoria da Magia 30%, Escutar 60%, Manipulação (Impressionar 70%, Interrogatório 30%, Liderança 75%), Primeiros Socorros 40%, Sobrevivência 50%. *Pontos de Fé:* 12. Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Trevas 3, Espíritos 2, Terra 2, Ar 1, Animais 1, Humanos 2, Demônios 1.

**3D&T:** F2 (contusão), H3, R3, A2, PdF1, Clericato, Fúria, Liderança (de Manipulação); Trevas 3, Terra 2, Ar 1.

Todos os goblinóides e outras criaturas que vivem nas cavernas acreditam fielmente que Hurkann é o sumo-sacerdote de Zillar, e irão tratá-lo muito bem.

#### Aposento 28:

##### Depósito

**Este aposento com 6x6 metros de área é um velho depósito, onde os goblinóides mantêm alimento. A porta estará sempre firmemente trancada, o que exige o trabalho de um ladino (Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras ou H-1 com a Perícia Crime).**

A temperatura aqui é completamente diferente da caverna de Zillar. Aqui a temperatura é um pouco mais baixa que o normal, possibilitando a refrigeração de alguns alimentos. Grandes pedaços de carne e restos congelados de antigos exploradores são encontrados aqui. Servem de alimento para as tropas goblinóides ou, quando Zillar sente fome, para o próprio dragão (que costuma consumir em uma refeição o suficiente para alimentar todos os goblinóides por um dia inteiro). Afora isso, não há nada que possa ser de interesse dentro desta caverna.

#### Aposento 29:

##### Armamento

**Aqui é onde os goblinóides mantêm guardadas**

**suas armas e vestimentas. Apesar disso, todos os goblinóides estarão sempre vestidos em armaduras e armados.**

A porta deste aposento também encontra-se fechada. Para abrir será necessário um Teste Difícil de Manuseio de Fechaduras ou H-1 com a Perícia Crime, ou arrombar (a porta tem IP 5, 20 pvs e FR 20; ou A2 e 30 PVs).

As armas que encontram-se nesta caverna são todas comuns, e muitas estão em péssimo estado de conservação (enferrujadas e algumas até quebradas). O mesmo acontece com as armaduras.

#### Aposento 30:

##### O Gárgula Gigante

**A porta dupla que leva até esta câmara tem vários símbolos e runas em sua superfície. Há também algumas ilustrações de criaturas monstruosas, de aparência demoníaca. No centro da porta há um grande rosto deformado, com chifres retorcidos, grandes presas e sem cabelo, entalhado na rocha. Quando a porta se abre, o rosto divide-se em duas partes.**

A porta é muito pesada, feita totalmente de pedra. Não apresenta fechaduras, portanto não pode ser arrombada por ladinos. A única forma de entrar no aposento é pelo uso da força. Para forçá-la, os exploradores devem unir suas Forças e precisam alcançar Força 11 para serem capazes de abrir a porta desta forma (em **3D&T**). Em **Daemon**, a porta pesa 1500 quilos (tem FR 35). Caso tentem abri-la a golpes, a porta tem IP 10 e 100 pvs (A5 e 30 PVs em **3D&T**).

Mas a grande porta não é a única entrada. Existem duas passagens secretas que levam ao interior desta câmara. Ambas possuem dispositivos difíceis de serem encontrados (Teste Difícil de Investigação; H-2 ou H-1 se tiver Sobrevivência em cavernas). Além disso, ambas possuem uma armadilha mágica: caso os dispositivos sejam ativados, uma Bola de Fogo será lançada no corredor, provocando 6d6 pontos de dano a todos aqueles que estiverem a até 12 metros em qualquer direção do ponto de impacto (a menos que esteja detrás de uma parede, claro). Um Teste de Esquiva reduz o dano à metade.

A câmara interna é toda revestida por blocos de pedra. Em vários pontos distintos nas rochas há pequenos cristais de vidro e sais (sem valor) que refletem luz com grande intensidade. Então, caso os exploradores tenham uma pequena fonte de luz (como um lampião), serão capazes de iluminar todo o aposento. Uma luz muito forte (como aquela provocada por magia) pode até causar cegueira temporária. O aposento continha quatro pilares rochosos e circulares, mas agora apenas três estão em pé, e um deles encontra-se estado deplorável, podendo vir abaixo com um pequeno impacto. Mas o que mais impressiona é a imensa criatura que encontra-se no centro do aposento: uma gárgula gigante, medindo aproximadamente cinco metros de altura, com asas demoníacas, e

um rosto muito similar àquele que aparece na porta de entrada. Ela encontra-se completamente imóvel no centro da câmara, apoiada em um dos braços e com a outra garra voltada para o alto, como se desejasse aplicar um golpe em alguma criatura logo abaixo dela.

A gárgula no centro do aposento, no entanto, não é uma criatura mágica, e sim uma estátua-gárgula. Mas existem muitas hipóteses sobre esta criatura. Há quem diga que é realmente uma gárgula, petrificada para sempre. Ela seria a guardiã do local, escondendo algum tesouro muito importante. Por ter falhado, foi petrificada para sempre. Isso é bom, pois uma gárgula desse tamanho provocaria danos realmente impressionantes.

As paredes deste aposento apresentam, em sua superfície, várias concavidades ovais, cada uma com uma gárgula dentro. Estas, por outro lado, são, em sua maioria, gárgulas mágicas que atacam qualquer criatura que se aproximar demais. No total há aproximadamente oito gárgulas, quatro de cada lado. Elas permanecem imóveis até o momento que acharem mais propício para atacar.

#### GÁRGULAS

**Daemon:** CON 18-22, FR 20-22, DEX 5, AGI 16, INT 3, WILL 8, CAR 0, PER 10-12. #Ataques [3], IP 6-7, PVs 32-36. Garras (x2) 65/65 dano 1d10+bônus, Mordida 50/0 dano 1d6+bônus. Pode voar com velocidade de 20m/s.

**3D&T:** F2, H3, R2, A2, PdF0, Construto, Levitação, Sentidos Especiais (Infravisão), Maldição, Monstruoso.

Acredita-se que as gárgulas estejam guardando algum item muito importante, mas até o momento nada foi encontrado.

#### Aposento 31:

**Este aposento é uma imensa caverna natural, provavelmente habitada por alguma criatura grande.**

Para habitar este aposento o Mestre pode simplesmente escolher um encontro aleatório ou criar algo especial. Por se tratar de uma caverna natural, é mais provável que seja habitada por criaturas irracionais. Também é importante salientar que o local encontra-se no interior de uma área secreta, e por isso poderia ser usado como esconderijo para grupos de criaturas semi-inteligentes como ogres, orcs, kobolds e goblinóides.

#### Aposento 32:

##### A Floresta Fungi

**Qualquer devoto de Allihanna que adentre este aposento deve passar em um teste de Resistência-4 para não derramar em lágrima de emoção ao ver o seu conteúdo: um gigantesco ecossistema subterrâneo se espalha por todo o aposento, formando uma enorme floresta de fun-**

**gos e animais subterrâneos. O verde se espalha por todo o lugar, em forma de árvores de fungos, com diversos tipos de animais vivendo por elas, todos semelhantes a animais encontrados nas florestas da superfície, apenas adaptados a vida subterrânea.**

Enquanto estiverem caminhando pela região, a tabela de monstros errantes normal do Abismo deve ser trocada por uma tabela adequada a viagens em florestas, e a frequência de encontro com estes deve ser dobrada.

Monstros Errantes			
Dado	Encontro	Dado	Encontro
2	Gorila Gigante	3	Dionys
4	Cocatriz	5	Fungi
6	Tigre	7	Aranha Gigante
8	Leão	9	Gorila
10	Lobo da Caverna	11	Urso Marrom
12	Urso-Folhagem		

Os monstros do local são exatamente iguais àqueles que podem ser encontrados em qualquer floresta, exceto pelo fato de estarem levemente adaptados a vida no local: animais que seriam herbívoros se alimentam de fungos, enquanto servem de alimento para animais carnívoros, e ambos são caçados pelas tribos de centauros subterrâneos que vivem na região. Todos eles possuem também algum meio de se guiar às cegas, seja por possuir visão no escuro, infravisão ou algum tipo de radar, visto que não há nenhum tipo de iluminação natural na região. Outras características (atributos, habilidades especiais) são iguais àquelas possuídas por outros animais de florestas da superfície.

Diversas espécies de fungos da floresta são também venenosos, geralmente soltando estes venenos através de esporos. Os efeitos dos venenos são variados, mas raramente será algo maior do que uma pequena quantidade de dano, ou um pequeno redutor em alguma característica durante algum tempo. Pouquíssimos possuem venenos mortais, e qualquer personagens com as Especializações Botânica ou Alquimia (Botânica em **Daemon**) pode preparar um antídoto em menos de uma hora para a maioria deles.

Além destes animais, espalhados pela região também vivem pelo menos 3 grupos diferentes de centauros subterrâneos – iguais aos centauros normais, exceto por possuírem Infravisão e um tom de pele bem mais escuro – que vivem em aldeias em pontos diversos do lugar (como Mestre, sintase a vontade para detalhá-las) ou como nômades. Cada grupo possui cerca de 2d6+2 indivíduos. Grupos que estejam pela floresta costumam estar armados com lanças e, raramente, também com arcos. Cada grupo é liderado por um xamã, com poderes concedidos por Allihanna ou Fungi (veja mais abaixo). Nenhum deles conhece qualquer língua da superfície, de forma que provavelmente seja difícil estabelecer contato pacífico com qualquer dos grupos.

No ponto mais ao norte do aposento pode ser encontrado Fungi, o deus menor dos fungos, uma divindade que é adorada pelas criaturas da região, e que também dá nome a esta área. Ele é um gigantesco cogumelo, que possui uma face com o qual pode se comunicar com outros (pense em um gigantesco entocogumelo). É uma criatura altamente inteligente, e que conhece as línguas da superfície, podendo se comunicar com aventureiros que por ventura cheguem até ele sem qualquer problema. A seguir está a descrição dos clérigos de Fungi para 3D&T e Daemon.

#### 3D&T

**Custo:** 0 pontos.

**Restrições:** Clericato, proibido para Construtos.

**Vantagens:** recebe a Especialização Biologia (de Ciências) gratuitamente.

**Desvantagens:** clérigos de Fungi são proibidos de matar qualquer tipo de fungo.

**Pontos de Vida:** Rx4.

#### DAEMON

**Custo:** 3 pts de Aprimoramento, 240 pts de Perícia.

**Restrições:** Proibido para construtos.

**Perícias:** Cajado ou Bastão 40/30, Astrologia 30%, Camuflagem 20%, Conhecimento de Animais 30%, Escutar 10%, Etiqueta 20%, Herbalismo 80%, Nataçãõ 40%, Ler e Escrever Idioma Nativo 30%, Religião 50%.

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 3.

**Pontos de Fé:** 3 +1 por nível.

**Pontos Heróicos:** 3 por nível.

**Poder Garantido:** Já esta incluído nas Perícias do kit (Herbalismo 80%).

**Obrigações e Restrições:** Clérigos de Fungi são proibidos de matar qualquer tipo de fungo.

Além das áreas florestais que preenchem todo o aposento, existem também, mais ao sul, 3 cavernas naturais.

### Aposento 33:

#### A Caverna dos Lobos Subterrâneos

Este lugar é uma pequena caverna natural dentro dos limites da Floresta de Fungi. Nela vive uma pequena família de lobos-das-cavernas. Caso os personagens adentrem o local. Ao entrarem no local, os personagens irão deparar-se com um 2d+2 lobas e vários filhotes.

#### LOBA DAS CAVERNAS

**Daemon:** CON 20, FR 22, DEX 3, AGI 16, INT 2, WILL 2, CAR 0, PER 28. #Ataques [3], IP 1 (Pele), PVs 22. Garras (x2) 65/50 dano 2d6+3, Mordida 60/0 dano 3d6.

**3D&T:** F1, H2, R2, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados, Infravisão).

Os filhotes são muito pequenos para poder lutar: todos possuem F0 e apenas 1 PV. O macho da família provavelmente estava fora caçando. As fêmeas atacam os personagens para defender seus filhotes caso seja necessário, mas não há realmente a necessidade de realizar um massacre aqui. Não há nenhum tesouro no local.

### Aposento 34:

#### A Armadilha das Aranhas

**Personagens descuidados podem facilmente cair nesta armadilha, ficando presos em uma enorme teia de aranha que se espalha por toda essa caverna natural. Ao ficarem presos, eles serão imediatamente atacados por duas aranhas gigantes que fazem do local seu lar:**

#### ARANHA GIGANTE

**Daemon:** CON 17-20, FR 18-20, DEX 0, AGI 15, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 12. #Ataques [1], IP 4-5 (natural), PVs 25. Mordida 45/0 dano 1d3+especial.

**3D&T:** F3, H4, R3, A2, PdF2 (apenas para Paralisia); Arena (teias), Sentidos Especiais (Infravisão), Paralisia. Veneno: sempre que obtêm 1 no teste de ataque, o dano é dobrado.

Espalhados pelo aposento podem ser encontrados os restos de suas últimas vítimas, incluindo diversos animais (alguns podem conter partes úteis para forjar armas ou armaduras, a critério do mestre) e alguns pertences de aventureiros descuidados, incluindo uma Espada Elemental de Luz 3 (encantada com Aumento de Dano 3, ou com +3 de bônus de melhoria) e até T\$3d6x100 em cobre, entre moedas, jóias e pedras preciosas.

### Aposento 35:

#### O Druida Anão

Esta outra caverna possui diversas evidências que demonstram que serve de lar para uma pessoa: uma pequena fogueira em seu centro, uma área cheia de folhas secas que provavelmente é usada como cama, e algumas pedras organizadas como mesas e cadeiras. E, na verdade, ela É, realmente, o lar de uma pessoa: Gim Leafs, um anão druida de Allihanna, e seu companheiro Shadow, uma pantera negra. Quando os aventureiros entram no aposento, existe 1 chance em 6 de que ele não esteja no local, e esteja apenas caminhando pela floresta.

#### GIM LEAFS

**Daemon:** CON 18, FR 12, DEX 13, AGI 17, INT 15, WILL 17, CAR 14, PER 16. Anão Druida de Allihanna do 9º Nível. #Ataques [1], IP 2 (armadura), PVs 22+21. Bastão 60/50 dano 1d6. *Perícias Principais:* Bastão 60/50, Camuflagem 40%, Conhecimento de Animais 60%, Escutar 20%, Herbalismo 60%, Religião 70%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 3.

*Pontos de Fé:* 9. Água 3, Terra 3, Ar 1, Plantas 3, Animais 2.

**3D&T:** F1, H3, R4, A2, PdF0; Anão (Infravisão, Resistência à Magia, +1 em testes de Resistência, H+1 contra orcs, goblinóides e trolls), Clericato, Druida de Allihanna (Arena florestas de fungos, Animais, Sobrevivência, Devoção, 1ª Lei de Asimov; Companheiro Animal), Botânica (de Ciências), Código de Honra dos Heróis; Água 4, Ar 2, Terra 4.

#### SHADOW

**Daemon:** CON 16, FR 14, DEX 3, AGI 19, INT 3, WILL 3, CAR 5, PER 18. #Ataques [3], IP 0, PVs 19. Garras (x2) 60/60 dano 1d6+3, Mordida 55/0 dano 2d6.

**3D&T:** F3, H4, R3, A1, PdF0; Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão), Ataque Especial (Força).

Gim é bastante pacífico e amigável, e sabe bastante sobre a floresta, e poderá responder a possíveis questões que os aventureiros possam ter, podendo inclusive lhes falar sobre as outras cavernas e sobre Fungi. Também pode curar os ferimentos do personagem caso estes peçam por ajuda, e conhece todos os tipos de fungos existentes da região, podendo preparar algum antídoto caso um personagem tenha sido envenenado por algum deles, entre outras coisas. No entanto, possivelmente esteja bastante furioso caso algum dos personagens tenha feito algum tipo de mal a floresta, sendo possível até mesmo que um combate ocorra. O druida não possui muitos pertences, exceto 2d6 poções de cura, que restauram 1d6 PVs cada ao serem tomadas, preparadas com os fungos da floresta.

#### Aposento 36:

##### Hall de Entrada

**Aqui há um hall de entrada, com um grupo de pessoa vendendo itens tirado dos corpos mortos das cavernas do terceiro nível. Este aposento pertence à guilda de mercadores do Abismo.**

Também temos nessa sala um aventureiro que resolveu trabalhar como um guia local; por um preço relativamente alto, cerca de 5 a 10 Tibares de prata por aposento, ele pode lhe ajudar como um aliado e avisará sobre os perigos mais eminentes do caminho. Ele não conhece "todos" os perigos de "todas" as salas; apenas o Mestre pode decidir exatamente quanta informação ele pode oferecer.

Aqui podem ser encontrados à venda apenas itens mundanos, nada mágico nem armas. Coisas como roupas, cantil, lanterna, bússola, e itens similares.

#### Aposento 37:

##### Loja de Armas

**Duas barracas especializadas em armas de ataque corporal estão montadas neste aposento.**

O anão Duorim, excelente ferreiro, e o mago Shin,

que utiliza suas magias para abençoar são os principais responsáveis por este local.

#### DUORIM

**Daemon:** CON 15, FR 16, DEX 16, AGI 11, INT 14, WILL 12, CAR 10, PER 14. Anão Guerreiro do 6º Nível. #Ataques [1], IP 2 (armadura), PVs 22+24. Machado de Combate 70/70 dano 1d6+1. *Perícias Principais:* Espada Longa 50/40, Machado de Combate 70/70, Espada Curta 36/30, Manobra de Combate (Desarme), Manipulação (Intimidar 50%), Montaria 30%, Sobrevivência (cavernas) 40%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 4, Ambidestria, Contatos e Aliados 3.

**3D&T:** F3, H2, R3, A2, PdF0; Anão, Lábria (de Manipulação).

Este ferreiro foi um grande aventureiro anteriormente. Encontrou Shin, o mago, descansando nesta sala e juntos resolveram se unir e criar um mercado para ajudar os grupos que vinham conhecer o Abismo.

#### SHIN

**Daemon:** CON 14, FR 12, DEX 12, AGI 17, INT 18, WILL 16, CAR 13, PER 14. Mago do 9º Nível. #Ataques [1], IP 3 (anel), PVs 22+18. Cajado 30/30 dano 1d6. *Perícias Principais:* Cajado 40/40, Alquimia 30%, Astrologia 25%, Ocultismos 40%, Rituais 80%, Teoria da Magia 80%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 4. *Pontos de Magia:* 23. Entender 3, Controlar 3, Fogo 1, Água 1, Luz 2, Ar 1, Trevas 1, Terra 1, Metamagia 3.

**3D&T:** F1, H3, R2, A1, PdF1; Ciências Proibidas (de Ciências), Aliado (Duorim); Fogo 2, Terra 6, Água 3, Luz 3, Trevas 2, Ar 2.

Shin é considerado o criador da guilda. Mago de 200 anos, dizem que ele ganhou a bênção de um Deus menor, sendo capaz de viver 15 vezes mais do que um humano normal. Shin é responsável por encantar as armas e criar alguns itens mágicos (alguns; a maioria é coletado de aventureiros mortos). Ele conhece, inclusive, a Magia Permanência, para criação de itens mágicos.

#### Aposento 38:

##### Longo Alcance

**Este aposento é a loja de armas de Ranash, membro da guilda, e exímio arqueiro. Ele é o responsável por todo tipo de arma de longo alcance.**

Este elfo alcançou as cavernas do Abismo há mais de 10 anos, foi convencido por Duorim e Shin a ficar ao seu lado, como membro da guilda.

#### RANASH

**Daemon:** CON 13, FR 15, DEX 20, AGI 16, INT 14, WILL 14, CAR 16, PER 15. Arqueiro do 7º Nível. #Ataques [1], IP 0, PVs 21+21. Arco Composto 30/0

dano 1d6+2. *Perícias Principais:* Arco Composto 80/0, Espada Curta 40/20, Camuflagem 30%, Ciências (Herbalismo 20%), Escutar 30%, Furtividade 40%, Montaria 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência (Florestas) 20%. *Apimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Senso de Direção.

**3D&T:** F2, H3, R2, A2, PdF4; Elfo, Tiro Múltiplo, Código de Honra dos Heróis.

## Aposento 39:

### Itens Diversos

**Este é o último aposento que pertence aos membros da guilda de mercadores do Abismo. Não existe nenhum responsável de posto superior neste local.**

Aqui são vendidos itens diversos, desde pequenas armas simples até armaduras leves, elmos e algumas poções mágicas. Existe aqui um mago antigo que pode encantar, magicamente, as armas dos viajantes (utilizando-se da Magia Aumento de Dano), por, aproximadamente, 5000 Tibares em cobre.

Em geral, os itens tem preço normais de mercado. No caso de **Daemon**, utilize as regras apresentadas nos livros de *Itens Mágicos*. Para **3D&T**, esta é a média (note que neste sistema a única mudança em trocar de arma é o dano personalizado). Os preços estão em Tibares de cobre.

Espada Curta	T\$ 220
Espada de Duas Mãos	T\$ 600
Espada Montante	T\$ 1200
Faca	T\$ 45
Lança Pesada	T\$ 300
Arco Composto	T\$ 2000
Arco Longo	T\$ 1500
Arco Simples	T\$ 900
Poções: em média	T\$ 100 à T\$ 1000
Elmo	T\$ 200

## Aposento 40:

### Senhor dos Esqueletos

**O corredor no lado leste deste aposento é bastante assustador: ossos e corpos inteiros estão presos à parede oeste do corredor (na parede onde fica a passagem secreta). Às vezes, têm-se a impressão de que os esqueletos petrificados movem-se lentamente. No entanto, são inofensivos e não atacam ninguém.**

O mecanismo que abre a passagem secreta fica nos olhos de um dos muitos e muitos esqueletos. Para encontrar o gatilho deve-se ter sucesso em um Teste de Pesquisa -10% ou Habilidade -1 (Habilidade, caso tenha Sobrevivência em cavernas). Para abrir a passagem deve-se pressionar os dois olhos do esqueleto de forma simultânea. Assim abre-se uma passagem grande, com cerca de três metros de altura.

O aposento é, na verdade, uma imensa caverna natural, com várias estalactites no teto. O solo da ca-

verna fica mais ou menos a um metro abaixo em relação ao nível do corredor, com uma escada de pedra que leva até o solo do aposento. O teto também é alto, situando-se a cinco metros a cima do solo. O teto tem várias estalactites, mas o solo é praticamente limpo. Algumas estalagmites muito grandes chegaram a se chocar com estalactites e formaram colunas de rocha sólida (como em Doherimm, mas bem menor do que aquelas encontradas no reino dos anões).

Espalhados pelo aposento, principalmente no canto sul da câmara, há uma grande quantidade de esqueletos e corpos sem vida. Eles são a matéria-prima para aquele que é o principal responsável pela criação de todos os mortos-vivos menores do terceiro nível do Abismo: Mawzin, um zumbi inteligente, clérigo da Mãe-Noite, o nome que os mortos-vivos dão à Tenebra. Aqui em seu aposento, Mawzin tem a segurança de aproximadamente dez esqueletos normais, cinco esqueletos gigantes e sua arma especial, um imenso dragão-esqueleto.

### GUERREIROS ESQUELETOS

**Daemon:** CON 8-10, FR 15-16, DEX 10, AGI 7, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12. #Ataques [1], IP 0-1, PVs 12. Espada Bastarda 40/40 dano 1d10 ou Machado 40/40 dano. Recebem metade do dano de ataques perfurantes.

**3D&T:** F1-2, H1-2, R1, A1, PdF0-1, Invulnerabilidade (frio/gelo), Armadura Extra (corte e perfuração), Adaptador. Alguns tem Ataque Múltiplo (sempre terão F1, H2).

Caso a caverna seja invadida, Mawzin enviará seus esqueletos contra os invasores. Se todos forem derrotados, o zumbi pode tentar um diálogo com os invasores. Ele pode contar que é ele quem cria e envia esqueletos, zumbis e similares para todos os cantos do terceiro nível do Abismo. Mas ele não revela porque faz isso ("sou um clérigo da Mãe-Noite, faço essas coisas"). Ele é uma criatura inteligente, apesar do que possa parecer devido à sua pele pútrifa. Diferente dos zumbis normais, ele ainda mantém sua inteligência e velocidade normais.

Caso seja atacado, ele irá montar em seu esqueleto-dragão, que se mantinha oculto até o presente momento, e atacará com magia e ataques de besta.

### MAWZIN

**Daemon:** CON 15, FR 14, DEX 12, AGI 12, INT 14, WILL 13, CAR 8, PER 10. Clérigo da Mãe Noite do 8º Nível. #Ataques [1 ou 2], IP 2 (armadura), PVs 22. Espada Bastarda 50/50 dano 1d10+1 ou Besta (x2) 60/0 dano 1d6+2. *Perícias Principais:* Espada 50/50, Machado 30/30, Besta 50/0, Religião 60%, Pesquisa 40%, Lábria 45%, Escutar 20%, Manipulação (Empatia 40%, Interrogatório 22%), Luta às Cegas. *Apimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 3. *Pontos de Fé:* 11. Criar 1, Controlar 3, Entender 2, Trevas 3, Ar 1, Terra 1, Humanos 1, Fogo 1. Pode se movimentar e falar normalmente, tem todos imunidades

de mortos-vivos. Possui uma besta mágica que oferece +10 em Ataques, e pode realizar dois ataques por rodada.

**3D&T:** F2, H3, R5, A1, PdF1 (perfuração), Zumbi, Aceleração (pode fazer iniciativa e se movimenta normalmente), Clérigo da Mãe Noite, Clericato, Tiro Múltiplo, Trevas 4, Ar 2, Terra 2, Fogo 2, Água 1.

#### DRAGÃO-ESQUELETO

**Daemon:** CON 33, FR 32, DEX 10, AGI 17, INT 0, WILL 0, CAR 0, PER 20. #Ataques [3], IP 7, PVs 55. Mordida 75/0 dano 1d10+3, Garras (x2) 75/0 dano 1d10+1. Recebem metade do dano de ataques perfurantes. Possui 3D de proteção às magias do frio. Bafo de Gelo: 4x dia dano 4d6+6 (frio).

**3D&T:** F3, H4, R4, A4, PdF3 (frio/gelo), Invulnerabilidade (frio/gelo), Armadura Extra (corte e perfuração), Sentidos Especiais (todos). Realiza três ataques: duas garras (Força) e uma mordida (Força+2d).

Espalhados pela caverna estão os esqueletos de vários aventureiros mortos dentro do Abismo (a maioria do terceiro nível, mas alguns de outros níveis também). Sendo assim, os jogadores podem encontrar aqui vários itens distintos, à escolha do Mestre, incluindo os corpos de possíveis companheiros desaparecidos. Caso os exploradores também sejam capazes de falar com os mortos, podem conseguir algumas informações.

#### O Pequeno Corredor

**A escadaria em chamas liga o segundo e o terceiro nível. No entanto, existe uma outra passagem que liga estes dois níveis. Mas esta é um pouco diferente.**

No segundo nível, além da escadaria em chamas há uma outra passagem que leva ao terceiro nível, próximo às câmaras 32 e 33. Esta escada, no entanto, leva a um corredor pequeno, em uma área de três câmaras que estão totalmente isoladas do restante do terceiro nível.

A única forma de alcançar as câmaras 41 a 43, no terceiro nível, é através desta escadaria. Nenhuma outra passagem leva até estas câmaras.

As três câmaras isoladas serão mencionadas a seguir.

#### Aposento 41:

##### O Jogo da Morte

**Esta câmara tem 6x9 metros. Esta iluminada por várias tochas mágicas colocadas em diferentes pontos do aposento. No centro esta uma grande mesa com cerca de 2 metros de lado e 3 de altura. Parece uma maquete, como uma planície. Em cada uma das extremidades mais distantes estão várias peças semelhantes a bonecos de metal.**

Há também uma porta de pedra na parede sul, mas ela esta muito bem trancada magicamente. Seria

necessário lançar um Cancelamento de Magia contra Focus 15 (Poder 90%). E mesmo assim, a porta ainda deve ser destruída, sendo que ela tem IP 15, 100 pvs e FR 40; ou tem A5 e 60 PVs. A porta apenas se abrirá no momento certo.

O que realmente importa esta sobre a mesa. Qualquer um que tocar na maquete irá imediatamente ativar um grande jogo. A paisagem ao seu redor muda completamente. Ele parece ter entrado na própria maquete, mas a mesa continua à sua frente. Caso existe mais de um explorador, um irá permanecer na frente da maquete, enquanto outros encontram-se em meio a vários soldados, prestes a participar de uma guerra!

O jogador deve utilizar seu exército para derrotar o exército do inimigo. Um jogo de estratégia que vai exigir sabedoria e grandes testes por parte dos jogadores: aqueles que estão em meio ao exército, embora sejam capazes de conversar com seu colega, não conseguem tomar decisões sozinhos. Apenas o "jogador" pode escolher suas decisões, e a melhor maneira de vencer o inimigo. Conforme o "jogador" move suas peças, seu exército reage em tempo real, e as peças de seu inimigo movem-se sozinhas (e também o outro exército). O Mestre pode resolver este desafio de duas maneiras: pode simplesmente pedir testes de perícias específicas (Jogo) com uma dificuldade média ou baixa (em relação ao personagem, claro), ou pode montar um tabuleiro e jogar um jogo de estratégia contra o jogador. Claro, sugerimos que torne tudo muito difícil mas ofereça aos jogadores a chance de sair vitoriosos.

Aos perdedores, a morte!

Aos vencedores, a premiação...

#### Aposento 42:

##### A Premiação

**Caso os exploradores vençam o jogo na câmara 41, a porta que leva a esta câmara irá se abrir, e todos poderão entrar.**

Esta sala contém a premiação para os exploradores. Vamos deixar que a imaginação de cada Mestre decida o que os jogadores merecem. Sugerimos talvez um item mágico de certo valor, ou uma boa quantia em ouro e jóias.

#### Aposento 43:

##### O Cavaleiro Invisível

**Esta câmara pequena tem 9x9 metros de área. No fundo do aposento há uma mesa, sobre a qual estão espalhadas várias moedas, e um pequeno mapa.**

Sobre a mesa há um total de 50 Tibares em ouro, uma boa quantia em dinheiro. No entanto não é tudo: em um compartimento secreto na mesa, há mais T\$ 950 em ouro, além de uma jóia de boa sorte (oferece +10% em todas as jogadas de ataque e resistência ao portador de boa índole – em **3D&T** oferece +2 em todas as jogadas de dano mas apenas para criaturas

com Código de Honra da Honestidade e/ou Heróis). A jóia é preciosa e vale T\$ 3.400 em cobre, mas aumenta para T\$ 5.000 em ouro por ser mágica. Para achar o compartimento secreto deve-se fazer um teste de Habilidade -2 ou Teste Difícil de Pesquisa/Investigação.

O mapa fica como opção do Mestre: pode ser um mapa falso contendo algumas cavernas que não existem, ou pode ser verdadeiro, apresentando algumas das câmaras de um dos níveis (talvez mostrando a localização de um tesouro). Ou, se o Mestre preferir, pode ser algum tipo de informação importante para os exploradores. Fica como opção de cada um.

Há um guardião para todos estes tesouros. Logo que qualquer criatura viva entrar no aposento, uma voz bem fraca irá ecoar pronunciando algumas palavras incompreensíveis (nada importante). Se ficarem vasculhando o aposento, a voz ecoa novamente, várias vezes, como se estivesse em suas mentes. Para aumentar o suspense, faça com que alguns exploradores sofram pequenos cortes misteriosos em suas mãos ou pulsos.

Caso as moedas sejam retiradas de cima da mesa, ou o compartimento secreto seja aberto, a voz ecoa muito mais forte, causando arrepios em todos aqueles que estiverem presentes. Uma estranha forma surge em meio ao aposento, acompanhado de um grande vendaval. Parece uma armadura negra, mas não está sendo vestida por ninguém. É como se o seu possuidor fosse completamente invisível.

O guardião do aposento é um cavaleiro invisível, uma criatura criada em tempos ancestrais por efeitos mágicos há muito esquecidos. A armadura é completamente negra, com dois cravos saindo de cada uma das ombreiras, e dois cravos verticais saindo dos joelhos. A criatura usa um grande cinturão de couro e placas de ferro, que na verdade é um item mágico, um cinturão de força gigante, que oferece ao usuário um bônus F+2 (3D&T) ou FR+4 (Daemon). Note que no momento o próprio cavaleiro está recebendo estes benefícios (já incluso em sua ficha). Ele utiliza uma espada bastarda para lutar, e com manoplas de segurança, impedindo que seja desarmado.

#### CAVALEIRO INVISÍVEL

**Daemon:** CON 14, FR 22, DEX 19, AGI 17, INT 14, WILL 15, CAR 11, PER 15. #Ataques [2], IP 3 (Pele), PVs 24. Espada Bastarda (x2) 70/50 dano 1d10+4. Invisível naturalmente, mas pode ser detectado devido à armadura. Imune a venenos e sono.

**3D&T:** F5, H4, R3, A3, PdF0; Ataque Múltiplo. É invisível naturalmente, mas pode ser detectado pela armadura (e por isso não possui Invisibilidade).

Quando a criatura for reduzida a zero PV ou menos, seu corpo todo brilha através das fendas da armadura e explode em uma grande luz, causando 1d4 (1d6-2) pontos de dano a todos aqueles que estavam em combate corporal (sem direito a Armadura ou IP –

a menos que sejam oferecidos por Magia). A armadura e seus pertences caem no chão. A armadura do cavaleiro invisível é uma meia armadura, mas é muito velha e não oferece qualquer proteção. Com a morte do guardião, torna-se possível levar qualquer dos itens desejados.

#### Aposento 44:

##### A Serpente Marinha Gigante

**Este aposento parece uma caverna vazia, mas quando uma criatura permanece mais de três rodadas em seu interior, o solo desaparece e torna-se um grande lago subterrâneo, com aproximadamente 3,5 metros de profundidade. A princípio não seria um grande problema, pois bastaria nadar para sair da câmara. O problema é outro.**

O lago subterrâneo serve de brigo para uma serpente marinha gigantesca, que atacará qualquer criatura que cair no lago. A serpente é capaz de atacar com sua mordida venenosa e ainda pode realizar um ataque de constrição, enrolando seu corpo em torno da vítima para matá-lo sufocado. Uma vez que estão dentro d'água, as vítimas sofrem penalidades em combate (a menos que sejam criaturas submarinas como elfos-do-mar e sereias). Em 3D&T a vítima sofre A-1 (até um mínimo de A0). Em **Daemon**, a vítima tem sua IP reduzida à 0 (com exceção da IP oferecida por itens mágicos que não exigem mobilidade, como um anel de proteção ou braçadeiras de defesa), e não pode fazer Testes de Esquiva.

#### SERPENTE MARINHA GIGANTE

**Daemon:** CON 12, FR 9, DEX 0, AGI 18, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 16. #Ataques [1], IP 0, PVs 16. Mordida 50/0 dano 1d3+veneno. Seu veneno exige um Teste de CON ou a vítima sofre 1d6 de dano por rodada, até o máximo de 10d6. Também pode realizar Constrição (dano 1d6+3 por rodada). Para usar este ataque a naga deve obter sucesso em seu ataque e deve vencer uma disputa de FOR com a vítima. A cada rodada que vencer, causa dano de constrição.

**3D&T:** F2, H4, R3, A1, PdF0. Sua mordida transmite veneno que exige teste de Resistência ou sofre -1 em todas as Características e 3 pontos de dano (sem direito a Armadura) a cada rodada, até a morte ou ser curada. Pode realizar ataque de constrição: se acertar o primeiro ataque, ela causa dano por Força sem a necessidade de testes (sem direito a Armadura). Para livrar-se a vítima deve passar em um teste de Força. Enquanto presa, a vítima causa dano máximo de 1d por Força.

Não existe nenhuma recompensa que pode ser encontrada neste aposento. O lago apenas volta a ser rocha pura 1d6 rodadas depois que todas as criaturas vivas (com exceção da própria serpente) abandonam o aposento. Há boatos de que a serpente é também uma criatura imortal, e pode voltar a atacar caso os exploradores caiam neste aposento novamente.

**Aposento 45:****Salão Cerimonial**

**A porta que conduz até este aposento esta constantemente sendo vigiada por um esqueleto gigante. A criatura atacará qualquer um que aproximar-se a até 8 metros de distância da porta.**

**ESQUELETO GRANDE**

**Daemon:** CON 10, FR 14, DEX 5, AGI 5, INT 1, WILL 1, CAR 0, PER 12. #Ataques [1], IP 0, PVs 14. Machado 45/45 dano 1d10. Recebe metade do dano por corte e perfuração e nenhum dano por frio.

**3D&T:** F2, H1-2, R1, A1-2, PdF0; Invulnerabilidade (frio/gelo), Armadura Extra (corte, perfuração).

Esta imensa câmara é toda forrada com grandes blocos de alvenaria. As superfícies não apresentam rachaduras, sendo muito bem conservadas. Trata-se de um imenso salão de adorações, onde os elfos negros se reúnem, realizam seus rituais e fazem suas adorações à Tenebra, deusa das trevas e patrona de todos os elfos negros.

O teto do aposento apresenta várias esculturas por todos os lados, representando criaturas das sombras e elfos. Entre as figuras pode-se ver algumas gárgulas (estátuas) dependuradas. Até onde se sabe tratam-se de estátuas, não gárgulas mágicas, mas a verdade pode ser diferente do que se espera.

No fundo, no canto oeste do aposento há uma imagem de Tenebra igual àquela encontrada no primeiro nível, mas feito com rocha negra e ainda maior – a estátua mede cerca de 3 metros de altura. Aos pés da estátua há outras duas figuras femininas, élficas, acorrentadas e com roupas rasgadas. Estas imagens representam Glórienn, a deusa que os elfos negros culpam por sua desgraça. Há outras correntes nas paredes deste lugar, e é comum encontrar ali elfos presos e sendo torturados, com seu sangue escorrendo pelo corpo machucado. A pedra de sacrifícios, feita de rocha negra, também fica nesta parte da câmara, sendo ali que os elfos realizam a maior parte de seus rituais (incluindo a iniciação para novos elfos negros).

No lado sul do aposento localiza-se uma longa mesa onde Syrin e os demais capitães elfos negros se reúnem para discutir seus objetivos, seus novos planos e boatos sobre a localização de sua procura – o Crânio dos Planos. Uma grande cadeira ornamentada localizada na ponta oeste é reservada apenas à Syrin.

Do lado oposto há mesa há uma área aberta, semelhante a uma arena, onde são treinados alguns novos Garras de Tenebra: sempre que um elfo aceita abandonar Glórienn, há uma chance de que os elfos negros venham a aceitá-lo e treiná-lo como um novo Garra de Tenebra.

Os elfos negros passam a maior parte de seu tempo nesta câmara. Eles revezam a patrulha do local. Há horários em que as patrulhas de elfos negros são

menos numerosas, mas é necessário lembrar que além dos próprios elfos negros há grande número de mortos-vivos (especialmente esqueletos e zumbis) espalhados pela câmara, que servem de guardas e vigias.

Caso haja uma invasão, os capitães poderão conjurar suas magias à distância enquanto enviam seus soldados contra os invasores. A própria Syrinian apenas participará do combate caso seja estritamente necessário. É incomum vê-la fora de seus aposentos, a menos que esteja em reunião com os capitães ou realizando seus rituais de adoração a deusa das trevas. Em combate ele geralmente dá preferência às suas magias arcanas e depois suas magias divinas que causam ou protegem contra dano. Só então ela participa de combate direto, e utiliza as magias restantes da forma que achar mais apropriada.

**Aposento 46 e 47:****Quartos**

**Estes aposentos medem aproximadamente 9x6 metros de área, e é reservado como local de descanso para os elfos negros que não estão de serviço.**

Os aposentos são finos, com tapeçarias élficas nas paredes. Apresentam várias camas compartilhadas (beliches) colocados de forma organizada nas câmaras. Não há armários ou outros móveis nos aposentos. As camas contam também com gavetas, para que cada elfo guarde aquilo que achar necessário ou pessoal. Armaduras e armas devem ser guardadas no depósito, embora alguns elfos levem armas pequenas consigo (isso não é considerado ilegal, apenas desnecessário). Algumas camas são reservadas aos capitães.

No total há 14 beliches duplos, 7 em cada câmara, sendo que a parte central é aberta para circulação. Neste local há uma mesa com algumas cadeiras de madeira bem trabalhada, digno de mobílias élficas.

**Aposento 48:****Aposentos de Syrinian**

**Esta câmara de 9x6 metros encontra-se sempre trancada. A porta é de madeira rígida (IP 5, 20 pvs, FR 18; A2 e 17 PVs) e com a fechadura muito boa (Manuseio de Fechaduras -10%; H-2 ou H se tiver Crime).**

Este é o aposento pessoal de Syrin, a líder dos elfos negros. Há uma grande cama no canto sudoeste, toda ornamentada e com belos tecidos élficos. Há também grandes tapeçarias espalhadas em diferentes pontos do aposento.

Na parede norte há um grande armário e prateleiras. Além de roupas, há ali duas estátuas de prata e jóias que ilustram a face de Tenebra. As gavetas tem, em sua maioria, roupas, mas uma delas está trancada. Para abrir a fechadura é necessário ter sucesso em um Teste de Manuseio de Fechaduras ou H+2 (se tiver Crime, se não tiver, teste de Habilidade). Se qui-



serem arrombar a gaveta, deve-se ter sucesso em um Teste Resistido de Força (contra FR 11 em **Daemon**) ou teste de Força (**3D&T**).

Nesta gaveta Syriniann guarda alguns de seus itens mais pessoais e importantes. Há, em uma sacola de couro, 400 Tibares em prata, um anel de ouro e com uma jóia (valendo 5000 Tibares em cobre) e um livro trancado. A chave para abrir o livro está em outra gaveta, escondida entre as roupas, mas caso seja arrombado deve-se realizar um Teste Fácil de Manuseio de Fechaduras ou H+2 (se tiver a Perícia Crime não há necessidade de teste). O livro é, na verdade, um diário de Syriniann, que explica sua vida antes de tornar-se uma elfa negra. Ela era filha de um barão élfico, casada com um nobre Espada de Glórienn e mãe de dois filhos. Na época da Infinita Guerra ela estava, inclusive, grávida de seu terceiro filho, mas perdeu-o por uma complicação de parto. Sentiu-se amargurada e acreditou que Glórienn estava brava com ela. Quando Lenórienn caiu, ela teve os dois filhos e o marido mortos na guerra, e seu corpo violentado por hobgoblins.

Syriniann fugiu para o norte na mesma caravana onde estava Berforan. Syriniann então percebeu eu Glórienn por alguma razão abandonara os elfos, e a ainda jovem abraçou o culto dos elfos negros, sendo treinada pelo próprio Berforan. Não se sabe exatamente o que isso significa, mas Syrin menciona uma outra amargura que carregou consigo durante a fuga, e que agora ela tenta esconder...

### Aposento 49:

#### Depósito

**Este lugar é onde os elfos negro mantêm as armas e armaduras do grupo.**

A maior parte dos itens são comuns, não mágicos. As únicas armas mágicas são um aji mágico (Trevas 1), e duas espadas longas (também com Trevas 1). Ali há também duas armaduras negras, os itens sagrados dos elfos negros.

**Armadura Negra:** Trata-se de uma armadura mágica que oferece IP 2 e nenhuma penalidade em AGI e DEX, em **Daemon**; +2 à jogada de Armadura em **3D&T**.

**Aji:** Uma arma típica de elfos (não apenas elfos negros, mas também os elfos normais a usam). Existe em dois tamanhos: grande (1d6+2 de dano em **Daemon**; dano por corte em **3D&T**) e pequeno (1d3+2 de dano em **Daemon**; dano por corte em **3D&T**). Esta arma geralmente é feita na forma de obra-prima.

### Aposento 50:

#### Sacristia

**Aqui são guardados itens considerados sagrados pelos elfos negros: estátuas, ídolos, símbolos, adagas e punhais de sacrifício e outros.**

Todos os itens são construídos de forma fina e muito bem trabalhados. Alguns são feitos de ouro e prata, e até com jóias. No total, há cerca de 300 Tibares

em ouro entre peças valiosas.

Entre os itens há também dois itens mágicos: um símbolo sagrado de Tenebra, que oferece ao usuário Focus +1 em Trevas, e um anel negro (que oferece Focus +1 à Magia Controle de Mortos-Vivos).

### Aposento 51:

#### O Predador-Toupeira

**Esta é uma grande caverna natural, totalmente desprovida de luzes. Mede cerca de 9x12 metros, embora seja inexata.**

A caverna serve de abrigo para um predador-toupeira, uma criatura de aspecto humanoíde que vive nas cavernas mais profundas do Reinado. Apesar de sua aparência – a cabeça lembra uma combinação de lobo, crocodilo e inseto, enquanto as costas são providas de tentáculos – ele é uma criatura mansa, um herbívoro. Na verdade o predador é até curioso.

A presença dos exploradores nas cavernas próximas pode provocar um encontro entre eles e o predador. A menos que os exploradores sejam agressivos, tal encontro será pacífico. Por sua natureza curiosa, o predador pode se aproximar dos exploradores tentando compreender o que são estes itens metálicos e peças que carregam no corpo. Quando uma coisa chama muito sua atenção ele pode tentar roubá-la, mas não fará isso por maldade apenas por curiosidade.

Caso algum dos exploradores encontre-se ferido e sozinho nas proximidades da caverna, é bem provável que o predador o leve para sua toca com a intenção de ajudá-lo e protegê-lo. Isso, no entanto, pode ter um mau resultado, pois a predador irá proteger a vítima de qualquer outra criatura, inclusive seus companheiros (que serão considerados inimigos). Neste caso cabe aos exploradores fazer a criatura compreender os fatos reais.

#### PREDADOR-TOUPEIRA

**Daemon:** CON 23, FR 18, DEX 10, AGI 16, INT 4, WILL 10, CAR 12, PER 16. #Ataques [4], IP 2 (pele), PVs 28. Garras (x2) 45/40 dano 1d6+3, Tentáculos (x2) 60/20 dano 1d10. Furtividade 40%. Quando acerta com o tentáculo, causando dano ou não, ele tem a opção de aprisionar a vítima, causando 1d6 de dano por rodada. A vítima não pode atacar até livrar-se (o que exige um Teste de FR).

**3D&T:** F4, H3, R3, A3, PdF0; Arena (túneis), Membros Elásticos. Pode atacar com duas as garras (Força corte) e os dois tentáculos (Força-1d, perfuração). Quando acerta com os tentáculos (causando dano ou não), ele tem a opção de aprisionar a vítima causando 1d6 de dano por rodada, até que a vítima se livre, o que exige um teste de Força.

O predador apenas luta caso se sinta ameaçado ou para proteger uma vítima. Além das duas garras, ele também pode atacar com os tentáculos, que atingem até 10m. Com os tentáculos, o predador pode até prender sua vítima, evitando que lute até se soltar.

Apesar disso o combate não é o que a criatura deseja. Seria mais interessante ganhar sua confiança, e tê-lo como um companheiro.

Sua natureza curiosa faz com que o predador-toupeira colecionasse alguns itens em sua caverna. A maioria são imprestáveis, mas entre eles há um belo kit de ladrão obra-prima, uma varinha de paralisia (totalmente sem carga), um kit de joalheiro e uma adaga mágica encantada com Aumento de Dano e Luz 1.

Além disso, o predador não está sozinho na caverna. Há uma fêmea com ele, mas escondida entre as rochas. A fêmea, no entanto, é totalmente diferente do macho: tem o tronco com forma cilíndrica, medindo um metro de diâmetro e três de altura. No alto há uma coroa de cerca de 60 a 100 tentáculos, e na base um pé muscular que a permite rastejar na rocha. A fêmea é totalmente incapaz de lutar, completamente dependente do macho. Não há sinais de filhotes na caverna, mas muito depende da época do ano, devido à sua época de reprodução.

## Aposento 52:

### Invocação de Monstros

**A porta que leva até este aposento nunca encontra-se trancada, mas estará sempre fechada. O aposento mede 9x9 metros de área, revestido com blocos de alvenaria. O aposento parece completamente vazio, e totalmente escuro. Há tochas nas paredes (duas em cada parede), mas estão apagadas.**

Este lugar é uma zona de magia caótica. Ou seja, nenhuma das magias conjuradas nesta área podem ter um efeito aleatório. O efeito de magia caótica se estende por doze metros em qualquer direção a partir do centro deste aposento (sendo assim, os corredores ao redor também estão sob efeito de magia caótica).

O aposento em si não apresenta nenhum perigo eminente. No entanto, o aposento está sob efeito de uma magia muito forte de invocação, que estranhamente não é afetada pela magia caótica. A todo momento uma nova criatura é invocada e colocada no interior deste aposento de forma totalmente aleatória. A criatura invocada sempre será um pouco mais forte que o normal para sua espécie (detalhes ficam por conta do Mestre, mas o ideal seria atributos máximos). Para determinar qual a criatura invocada lance os dados contra a tabela de monstros errantes, como se os exploradores estivessem nos corredores do Abismo.

Com a destruição de uma criatura invocada, uma nova surgirá dentro de 1d6+4 rodadas. As criaturas invocadas atacam qualquer ser vivo que esteja dentro do aposento sem pensar duas vezes. Além disso, a quantidade será sempre de apenas uma criatura. Jamais duas criaturas são invocadas ao mesmo tempo. Se quiser aumentar a dificuldade e colocar aqui alguma criatura específica, sintase livre para isso, Mestre.

Em um dos cantos do aposento, no chão, há uma rocha solta, e abaixo dele um fundo falso. Neste fundo falso há um saco de couro contendo T\$ 40,00 em prata e um anel de cura, mas contêm apenas 1d6+3 cargas.

## Aposento 53:

### Avisos

**Esta caverna é grande, medindo 9x12 metros. Não apresenta portas, apenas duas passagens.**

Vindo do lado sul, antes de seguir até o labirinto a leste deste aposento, os personagens podem ver um aviso na parede que diz: "Pelo bem de toda Arton, PARE AQUI!!!". Fora este detalhe, não há mais nada neste aposento.

## Aposento 54:

### Mais Avisos

**Esta caverna mede 15x9 metros de área e encontra-se totalmente vazia.**

Vindo pelo lado sul, antes de seguir para o labirinto que se encontra no lado oeste do aposento, mais uma vez é possível se ver um aviso que diz: "Pelo bem de toda Arton, PARE AQUI!!!". Fora isso, não há mais nada neste aposento.

## Aposento 55:

### A Terrível Praga de Leenn

**Circulando este aposento está um labirinto, construído com o intuito justamente de impedir que personagens cheguem até aqui.**

Espalhados pelo labirinto, e também pelos corredores que levam aos aposentos 53 e 54, é possível ver diversos esqueletos caídos pelo chão, todos mortos centenas de anos atrás. Seus pertences também estão todos gastos e destruídos, sendo inúteis aos aventureiros.

Também para impedir que este aposento seja encontrado, sua entrada encontra-se, na verdade, escondida: ela parece apenas como uma parede comum. Apenas através de Detectar Magia ou detectar magia é possível encontrar a sala, pois ela está fechada com uma forte magia de trancamento, que só pode ser cancelada com uma Cancelamento de Magia contra Focus 8 ou superior (ou contra Poder 50). Ao fazer isso, a porta irá desaparecer, revelando o conteúdo do aposento...

Absolutamente nada, além de 3 esqueletos com roupas que indicam que provavelmente eram magos. Um deles carrega um cajado mágico que dá a um mago um bônus de Focus +1 em todos os Caminhos, exceto aqueles em que ainda não possui pontos. Os outros dois carregam, cada um, um anel deflexivo. No entanto, estes três esqueletos estão longe de ser o único conteúdo deste aposento. Ao abrir a porta para esta sala, os personagens acabaram de libertar um mal terrível, que poderá dizimar toda a população de Arton em pouco tempo...

Preso dentro do aposento estavam os agentes causadores da Praga de Leen, uma terrível doença degenerativa. Todos os personagens próximos ao aposento devem imediatamente fazer um teste de Resistência-2 ou Teste Difícil de CON, ou irão contrair a doença. Além disso, após serem libertados, os agentes causadores desta doença irão aos poucos se espalhar para todo o 3º nível da masmorra – a partir daí, para cada 10 metros percorridos pelo personagem, jogue 1 dado, um resultado um indicando que os personagens podem ter contraído a doença, devendo fazer testes para resistir. Após algum tempo podem atingir também os outros níveis e, dentro de poucos dias, é possível que cheguem até a superfície de Arton, liberando a terrível doença por todo o Reinado. A critério do Mestre, algumas criaturas encontradas a partir do momento em que a doença é liberada, sejam em encontros aleatórios com monstros errantes ou em encontros pré-determinados nos aposentos, também podem tê-la contraído, sofrendo também os efeitos desta.

Os efeitos da doença são terríveis: assim que a contrai, o personagem já começa a sentir-se extremamente fraco, recebendo um redutor de -1 em TODAS as suas jogadas de dados. Após um dia, o personagem irá perder 1 PV que NÃO pode ser recuperado de nenhuma forma (1 ponto de Constituição, em **Daemon**), e o redutor nas suas jogadas irá aumentar para -2, e assim sucessivamente para cada dia seguinte até a morte do personagem, que acontece de forma extremamente lenta e dolorosa. Esta é uma doença considerada mágica para o qual não existem

curas naturais conhecidas, e que apenas uma magia de Cura Total pode curar, ainda assim com uma grande chance de falha (jogue 1d6: um resultado 1-4 significa que ela falhou). Caso a doença seja curada, os redutores e os danos vão sendo recuperados vão sumindo na proporção de 1 por dia de descanso.

Felizmente, também neste aposento pode ser encontrada a forma de prender novamente os agentes da doença: um pergaminho que pode ser encontrado aqui detalha todo o ritual necessário para prender novamente a doença. No entanto, não é um ritual fácil: apenas um personagens cuja soma total de Focus seja igual ou superior 30 pode realizar o Ritual. No entanto, mais de um mago pode reunir seus poderes para, assim, alcançar o nível necessário a realização do ritual. Após o lançamento da magia, os agentes causadores da doença irão começar a ser sugados para dentro do aposento, a quantidade de tempo que demorará até todos chegarem lá irá depender de quanto eles tiverem se espalhado, podendo variar de alguns minutos caso pouco tempo tenha transcorrido desde sua libertação, até dias inteiros caso eles já tenham atingido a superfície. Quando todos já tiverem sido invocados para lá, a porta se fechará e Arton estará, mais uma vez, livre da Praga de Leen.

No entanto, há um porém: os magos que utilizem o ritual devem fazê-lo DENTRO do próprio aposento onde pretendem prender os agentes da doença e, após fechada a porta deste, não é mais possível sair de lá, nem por meios mágicos de teleporte. Assim, os magos devem sacrificar suas próprias vidas caso queiram libertar Arton da doença.

# Itens Mágicos do Terceiro Nível

**Existem muitos itens mágicos e artefatos que podem ser encontrados pelos exploradores enquanto estes andam pelos corredores do Abismo.**

As regras para o uso de itens mágicos em **Daemon** e **3D&T** já foi explicada no primeiro volume do livro O Abismo, e não será re-apresentada aqui.

Aui você terá a descrição de todos os itens mágicos que podem ser encontrados nos corredores do terceiro nível do Abismo. A maioria deles são mencionados no texto descritivo de alguma câmara, onde podem ser encontrados, mas outros podem ser colocados pelo Mestre no caminho dos jogadores como uma recompensa. Mais uma vez, caso algum destes itens entre em conflito com as regras apresentadas no **Guia de Itens Mágicos** da *Editora Daemon*, sugerimos que utilize o suplemento oficial (ao menos para **Daemon**).

## Anel do Dragão Aquático

Os anéis do dragão são conhecidos em Arton por oferecer aos seus usuários total invulnerabilidade contra ataques não-mágicos relacionados ao dragão representado, e proteção extra contra ataques mágicos deste mesmo tipo.

Em **3D&T** o usuário recebe Invulnerabilidade a ataques normais feitos por um elemento ou um tipo de ataque, e Armadura Extra contra os ataques mágicos deste mesmo tipo de dano.

Em **Daemon** o usuário torna-se totalmente invulnerável aos ataques normais de um determinado tipo, e recebe apenas metade do dano quando recebe este mesmo tipo de dano mas mágico.

Em uma das câmaras do Abismo encontra-se um anel do dragão aquático, feito na forma de um dragão oriental mordendo a própria cauda. Este anel oferece proteção contra Magias de Água, e invulnerabilidade contra ataques não-mágicos baseados em água

## A Espada de Lhank Harrol

Esta espada é um artefato, não um item mágico comum (existe apenas uma), pertencente ao antigo guerreiro Lhank Harrol, e que agora é mantida oculta no Abismo. É uma arma bastante poderosa – em **3D&T**, é considerada um Arma Especial Veloz, Sagrada e Vorpal, com dano baseado em Força/Corte. Em **Daemon** ela oferece +20/+10 em combate, oferece +2 no teste de Iniciativa, e quando o usuário obtém um Acerto Crítico a vítima deve fazer um Teste Difícil de AGI ou tem sua cabeça cortada. Contra mortos-vivos, a arma oferece um bônus maior: +30/+30.

Por outro lado, a espada também guarda uma terrível maldição, como alguns já desconfiavam no passado... Segundo consta em antigas lendas tauranianas, as armas possuem, assim como os homens, um espírito. O espírito desta espada estará adormecido enquanto a ela estiver congelada. Se ela for descongelada, ela também acordará e influenciará

qualquer um que a pegue para si.

Assim, a espada, além de uma Arma Especial com as propriedades descritas acima, também é uma arma Maldita. Seu espírito é muito seletivo quanto ao portador – apenas personagens com os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade podem possuir a espada (em **Daemon** o Mestre deve escolher o portador que tenha um comportamento rígido, semelhante a um paladino, preferencialmente com algum Código de Honra). Para qualquer outro que tentar usá-la, ela simplesmente não irá funcionar bem – não irá revelar suas propriedades especiais, e ainda fará o personagem causar -1d6 de dano em seus ataques, como se tivesse trocado sua personalização de dano.

O castigo é ainda pior caso o personagem resolva fazer qualquer coisa que vá contra os Códigos de Honra necessários para poder usar a espada: ela simplesmente se revolta contra seu dono, decapitando-o, seguindo as regras de Vorpal (mas eliminando-se o teste para acertar; ela obtém imediatamente um Acerto Crítico/1 em Habilidade).

No entanto, mesmo um personagem que possua os Códigos de Honra não sairá ileso ao utilizar a espada: além de seguir as regras da desvantagem Maldita (o personagem torna-se incapaz de lutar enquanto não tiver a espada – em **Daemon** o Mestre deve exigir das vítimas testes de WILL com penalidades à sua escolha, para evitar este castigo), a espada ainda influencia o personagem, aguçando seu senso de justiça e honra, tornando-o um fanático: a partir de então, ele passará a punir com a morte qualquer ato realizado por alguém que vá contra os Códigos de Honra necessários para a espada. É permitido um teste de R-1 (WILL-10%) para resistir a esse impulso apenas quando se trata de alguém muito especial para o personagem (como um Aliado, um Protegido Indefeso ou um Mestre, por exemplo), mas caso isso aconteça a espada irá imediatamente abandonar o personagem, como se ele não tivesse estes Códigos de Honra.

## Língua de Sszzaas

Língua de Sszzaas é uma adaga mágica com impunhadura em forma de serpente e a lâmina com um tipo de gancho na parte mais próxima do cabo (ou seja, não tem qualquer efeito especial em combate). A adaga comporta-se como uma arma mágica com Aumento de Dano com Trevas 3, mas quando o atacante faz um Acerto Crítico, a vítima deve realizar um Teste de CON. Se falhar, a vítima é envenenada e sofre 1d3 pontos de dano por rodada até ser curada. Em **3D&T**, a adaga causa dano por Força (perfuração/Trevas) com +1d de dano (por Aumento de Dano), e causa envenenamento se o atacante obtiver 1 em seu teste de Habilidade para atacar e a vítima fracassar em um teste de Armadura. Vítimas envenenadas ainda tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito, e se fracassar sofre um ponto de dano por rodada até ser curada.

### Kits Obra-Prima

Um kit obra-prima não é um item mágico, apenas um item com ferramentas que facilitam o uso de determinada perícia. Um kit sempre permite ao usuário somar +1/+10% ao seu Teste de uma determinada perícia, de acordo com o kit.

Um kit de ladrões, por exemplo, permite somar +1/+10% a todos os testes relacionados à manuseio de fechaduras e rastreamento. Um kit médio permite somar +1/+10% a todos os testes envolvendo cura ou tratamento de feridos, e um kit de joalheiro oferece +1/+10% em todos os Testes ligados às jóias (como avaliação e artifício). Os kits, no entanto, não oferecem bônus quando se utiliza uma magia (por exemplo, se você tem um kit de primeiros socorros obra-prima, não pode somar Focus +1 ao usar uma Magia de cura).

### Armas Obra-Prima

As armas obra-prima são armas muito bem trabalhadas, muito especiais. Elas não oferecem nenhum bônus mágico, mas são melhores que as armas comuns, sem falar de que costumam ser muito mais atraentes.

Uma arma obra-prima permite somar +1 ao dano total provocado. Este dano não é mágico, portanto a arma não pode ferir uma criatura vulnerável apenas às Magias.

### Varinha de Paralisia

Esta varinha geralmente tem a ponta circular, e é construída toda de metal, com runas e ilustrações pelo cabo. Muitas apresentam o símbolo de Marah, deusa da paz, pois é muito valorizada por aqueles que não apreciam o combate.

Quando ativada a varinha conjura a Magia Paralisia como se fosse lançada por um clérigo com Controlar/Entender Humanos 3 (ou Terra 1). A Magia dura 1d6+1 rodadas, e depois desaparece.

Como acontece com todas as varinhas, a varinha de paralisia tem carga (cerca de 1d6x10 cargas quando é crida), e cada utilização consome uma carga.

### Anel de Cura

Este anel prateado geralmente apresenta uma jóia azulada ou branca incrustada a ele. Algumas variações também são construídas em ouro, mas a prata costuma ser mais comum.

O usuário deste anel é capaz de conjurar a Magia Cura Sagrada como se fosse um paladino com Focus em Água igual a 3. O item, no entanto, apresenta carga, e cada utilização da Magia consome uma carga.

Quando é construído o anel tem em média 2dx5 cargas. O anel encontrado no Abismo já tem uma quantidade de cargas definida.

### Anel Deflexivo

Este anel mágico é muito valorizado pelo fato de oferecer ao usuário uma chance de desviar os ataques de projéteis feitos contra ele.

Em **3D&T** o usuário simplesmente recebe os benefícios da Vantagem Deflexão: quando é atacado com Poder de Fogo ele tem a opção de fazer um teste de Armadura para desviar o ataque.

Em **Daemon** o usuário pode, sempre que for atacado por armas de projéteis (flechas, setas, virotes), realizar um Teste de AGI. Se o Teste for bem sucedido, ele consegue desviar o ataque para outra direção. No entanto, caso não seja bem-sucedido, ele recebe dano direto, sem direito a nenhuma Defesa. Se o atacante obteve um Acerto Crítico no ataque, o anel não consegue defletir o ataque. Caso o atacante obtenha um sucesso com 50% de margem de acerto (por exemplo, ele tem Arco 80/0 e obtém 30 no dado) ou melhor, então o Teste torna-se Difícil.

# Sociedades do Abismo

**Além dos monstros, criaturas e armadilhas, o Abismo também é habitado por algumas sociedades, grupos que se organizam de alguma forma para um bem mútuo.**

Este capítulo tem por finalidade descrever estes grupos e sociedades que habitam o terceiro nível do Abismo, como já foi feito nos níveis anteriores. As sociedades são compostas por grupos de NPCs, não criaturas monstruosas e irracionais. Suas ações sempre serão inteligentes, e o confronto direto raramente será sua escolha.

As sociedades do Abismo servem para oferecer ao Mestre uma chance maior de interpretação em meio ao estilo dungeon crawler (exploração de masmorras). É a melhor forma de desenvolver aventuras para envolver ainda mais os aventureiros com a trama.

## Gromm Skull, o Deus dos Ogres

**O terceiro nível do Abismo é considerado um nível de seitas. Dizem que aqui vivem vários grupos religiosos e seitas secretas ou até profanas. Gromm Skull é o líder de uma destas seitas.**

Gromm é um orog, uma estranha e rara criatura resultante do cruzamento entre um ogre e um orc. Apesar de seu parentesco com ogres, ele apresenta uma inteligência compatível com a de muitos humanos e semi-humanos.

Gromm já nasceu no Abismo, mas quem exatamente foram seus pais não é conhecido. Dizem que ele teria sido criado pela mãe (uma ogre), e que teria nascido de uma relação forçada, quando sua mãe foi feita escrava de uma pequena comunidade de orcs (provavelmente os mesmos que habitam este nível). Gromm cresceu odiando os orcs. Não se sabe exatamente quando, mas em algum momento de sua vida ele abraçou o culto à Ragnar, o selvagem deus da morte entre os goblinóides (há quem diga que ele teria sido iniciado por sua mãe, que tornou-se devota da morte durante o tempo em que passou aprisionada).

Gromm odiava a raça dos orcs, embora tivesse também este sangue nas veias. Com o tempo, o orog desenvolveu mais e mais poder divino, até tornar-se um poderoso clérigo de Ragnar. Não demorou muito para que os ogres de sua comunidade comesçassem a temê-lo. Aproveitando-se da situação, Gromm começou a se auto-declarar como enviado de Ragnar para levar os ogres ao poder. Isso deu a ele o título de "Deus dos Ogres"!

Na verdade, Gromm não é um enviado divino, nem tampouco um deus. Mas os ogres acreditam nisso fielmente, e passaram a adorá-lo. Embora seja simplesmente um clérigo poderoso, Gromm é tratado como um deus entre os ogres de sua comunidade. Eles fazem oferendas, sacrifícios (os ogres fazem sacrifício à Gromm, mas ele oferece este à Ragnar). Gromm diverte-se com isso. Assim, ele conseguiu converter muitos ogres para o culto à Ragnar.

## GROMM SKULL

**Daemon:** CON 18, FR 22, DEX 16, AGI 12, INT 14, WILL 16, CAR 9, PER 13. Orog, Clérigo de Ragnar de nível 13. #Ataques [1], IP 3 (armadura), PVs 33+39. Bastão 62/55 dano 1d6+4. *Perícias Principais:* Bastão 60/55, Sobrevivência 50%, Religião 60%, Ciências (História 35%), Escutar 50%, Manipulação (Tortura 50%, Interrogatório 45%), Armadilha 60%, Camuflagem 55%, Rastreo 50%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 3, Ambidestria, Berserker. *Pontos de Fé:* 16. Criar 3, Controlar 2, Entender 1, Trevas 4, Fogo 2, Terra 2, Humanos 2, Espíritos 1, Demônios 1.

**3D&T:** F5, H2, R4, A3, PdF1, 16 PVs; Orog (Infravisão, F+1, R+1, Inculto, Má Fama, não pode ter Genialidade nem Memória Expandida), Clericato, Clérigo de Ragnar (Tropas de Ragnar, Aura de Pânico), Fúria; Trevas 4, Fogo 2, Terra 2.

Em seu poder, Gromm Skull tem um anel de invisibilidade (sempre que ele usa, invoca a Magia Invisibilidade como se fosse lançada por um feiticeiro com Focus 6 em Luz). No entanto, ele não pode atacar com o anel ou volta à visibilidade. Ele também tem uma coroa de telepatia (que lhe permite ler os pensamentos de seus inimigos; estes tem direito a um teste de Resistência ou WILL) e um bastão mágico encantado com Aumento de Dano com Trevas 2 – causa +2 pontos de dano total no ataque e oferece +2/+0 em **Daemon**. Gromm permanece a maior parte do tempo em seus aposentos pessoais, considerados sagrados pelos demais ogres. Nenhum ogre entra nestes aposentos, a menos que seja convidado pelo próprio Gromm.

Os ogres da tribo dividem-se principalmente entre lutadores (bárbaros) e um seleto número de clérigos (servos de Ragnar, embora alguns acreditem ser clérigos de Gromm).

## OGRE BÁRBARO

**Daemon:** CON 18-25, FR 15-20, DEX 15, AGI 10-15, INT 5-8, WILL 5-8, CAR 5-8, PER 10-12. #Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 20-30. Clava Enorme 60/50 dano 1d10+2. *Aprimoramentos:* Bererksr.

**3D&T:** F3-4, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1-2; Modelo Especial, Monstruoso, Inculto, Berserker (Fúria, Rx7 PVs).

## OGRE CLÉRIGO

**Daemon:** CON 18-22, FR 15-20, DEX 15, AGI 10-15, INT 8-10, WILL 8-10, CAR 5-8, PER 10-12. #Ataques [1], IP 1-3 (armadura), PVs 20-30. Clava Enorme 50/40 dano 1d10+2. *Aprimoramentos:* Pontos de Fé 2 a 3. *Pontos de Fé:* 5 a 10. Focus: 10-12 pontos em Criar, Controlar, Entender, Trevas, Fogo, Terra, Humanos, Demônios, Espíritos, escolhidos pelo Mestre.

**3D&T:** F3, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1; Modelo Especial, Monstruoso, Inculto, Clérigo de Ragnar (Aura de Medo, Fúria Guerreira).

## Guilda dos Mercadores do Abismo

**Mais conhecida como o Mercado de Tibar, a guilda serve de referência para todos os guerreiros que passam para esse nível no Abismo.**

A guilda surgiu da união de um grupo de ex-aventureiros que agora faz destas câmaras seu abrigo. Aqui eles trocam itens, vendem e realizam comércio e contrabando de itens mágicos para grande parte do Reinado. Todos os itens monopolizados pela guilda pertencem às vítimas mortas no Abismo, em qualquer um dos níveis a que eles têm acesso.

Atualmente a guilda vende seus itens, sejam mágicos ou normais, dentro do Abismo, muito embora eles tenham meios mágicos (magias e itens de teletransporte) capazes de leva-los até a superfície para que vendam tudo fora da masmorra.

A guilda é composta por aproximadamente 15 mercadores (aventureiros iniciantes, com 5 a 7 pontos em **3D&T** ou 2º a 4º nível em **Daemon**) e mais os líderes. Tais líderes são mencionados (juntamente com suas fichas) nos aposentos que habitam.

Em geral, o Mestre é o único que pode decidir exatamente quais os itens que a guilda tem disponível para os exploradores. Seus preços são relativamente altos, embora algumas vezes eles cheguem a valer cada moeda.

## A Volta dos Elfos Negros

**No primeiro nível do Abismo sabe-se da existência de um bando de elfos negros, que adoram sua deusa Tenebra e são responsáveis pela criação de vários mortos-vivos que lhe servem de soldados. Seus objetivos, no entanto, ainda eram incertos. Com a exploração do terceiro nível, conseguimos as respostas para alguns destes mistérios.**

Os elfos negros que habitam o primeiro nível são apenas uma pequena parte do grande clã que habita o terceiro nível do Abismo. Aqui eles são liderados por Syriniann, uma jovem elfa negra conhecida do próprio Berforan, líder máximo dos elfos negros. Dizem que Syrin (como costuma ser chamada) foi treinada por Berforan durante alguns anos de sua vida. Os mais afoitos até dizem que houve um romance entre eles. Mas estes detalhes não são totalmente conhecidos.

O fato é que nos últimos anos os elfos negros tem lançado seus tentáculos sombrios sobre Arton, assassinando elfos devotos de Glórienn. Ao contrário do que eles esperavam, isso parece ter favorecido e ampliado o número de elfos que voltam seus braços à sua deusa-mãe. Nos últimos meses, o número de devotos de Glórienn parece ter aumentado um pouco, e a raiva contra os elfos negros vem não apenas dos elfos, mas também de humanos, e demais semi-humanos. Isso fez com que os elfos negros procurassem por outras

formas de ampliar seus domínios. Segundo os boatos, vários grupos foram organizados e enviados a diferentes partes de Arton, com o objetivo de aumentar o culto dos elfos negros e encontrar formas alternativas de aumentar seu poder.

Syrin foi uma das líderes escolhidas para liderar um dos grupos. Ela levou seus acompanhantes até Bielefeld, e por três semanas manteve um acampamento nas proximidades da floresta. Até que, em certa noite, Sylin teve uma visão: estava no reino de Sombria, o reino de sua deusa das trevas, comandando um exército de mortos-vivos e elfos negros. A visão também levou a jovem elfa a levantar acampamento e seguir ao sudoeste, na direção de Deheon. No meio do caminho eles encontraram o Abismo, e decidiram fazer das cavernas uma base de operações. Torturando alguns goblinóides, Syrin descobriu sobre a existência de um dos Crânios dos Planos em plenas câmaras do Abismo. Tratava-se apenas de um boato, mas a elfa sabia ser verdade, pois a deusa já havia lhe avisado. Os Crânios dos Planos são artefatos formidáveis, capazes de levar seu portador a qualquer um dos Reinos dos Deuses. Com ele, a elfa poderia alcançar o reino de Tenebra.

Um pequeno grupo de soldados foi escolhido para montar posto no primeiro nível. Deveriam servir como espões e mensageiros para o verdadeiro clã, que encontrava-se nos níveis mais inferiores. No terceiro nível, mais precisamente. Aqui eles são muito mais numerosos, e em sua maioria mais fortes. A própria Sirin é uma guerreira formidável, e uma devota fiel de Tenebra.

### SYRINIANN

**Daemon:** CON 12, FR 14, DEX 16, AGI 19, INT 16, WILL 17, CAR 15, PER 13. Elfa, Clériga de Tenebra do 10º Nível. #Ataques [1], IP 0, PVs 23+20. Sabre 60/45 dano 1d6+2. *Perícias Principais:* Sabre 50/45, Aji 40/40, Arco 35/0, Religião 60%, Pesquisa 35%, Lábria 32%, Escutar 30%, Manipulação (Empatia 40%, Interrogatório 24%), Lutar às Cegas, Alquimia 10%, Rituais 40%, Teoria da Magia 30%. *Aprimoramentos:* Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 3, Poderes Mágicos 2. *Pontos de Fé:* 12. *Pontos de Magia:* 18. Criar 1, Controlar 2, Entender 1, Água 2, Trevas 4, Terra 3, Ar 2.

**3D&T:** F1 (corte), H4, R2, A0, PdF1 (perfuração), Elfa, Garra de Tenebra, Clericato, Água 2, Trevas 4, Terra 3, Ar 2.

A jovem elfa negra tem em seu poder dois itens mágicos muito especiais. Um deles é seu sabre negro mágico, especialmente criado para matar elfos. Em regras, a espada comporta-se como uma espada mágica que oferece +10/+0 e +1 de dano em combate na maior parte do tempo, mas quando o inimigo é um elfo ela torna-se +30/+0 e +3 de dano. E em **3D&T**, ela funciona como uma arma elemental encantada com Trevas 1 (oferece +1 de dano total) na maior parte do tempo, mas torna-se Trevas 3 (+1d de dano total) quando o inimigo tem a Vantagem Única Elfo.

O outro item é um manto capaz de deslocar sua imagem: quando o usa, a sua imagem torna-se distorcida e torna mais difícil desferir golpes contra ela. Em **Daemon** o manto oferece 30% de chance de que um golpe desferido contra ela falhe (o teste é feito a cada rodada); em **3D&T** o manto permite que a elfa realize um teste de Esquiva MESMO quando atacada com Força.

Os demais elfos negros dividem-se em diferentes categorias. O clã inteiro divide-se em quatro grupos, liderados por um capitão, e com dois soldados guerreiros e um soldado mago. Os soldados guerreiros e magos são, em sua maioria, exatamente iguais àqueles encontrados no primeiro nível. Os capitães são, em sua maioria, clérigos, mas há também alguns que são magos.

#### CAPITÃO CLÉRIGO

**Daemon:** CON 15-20, FR 12-17, DEX 13-16, AGI 16-18, INT 10-14, WILL 15-20, CAR 7-15, PER 10-18. Elfo, Clérigo de Tenebra de 7º Nível. #Ataques [1],

IP 3 (armadura), PVs 18 a 25+Heróicos. Sabre 60/60 dano 1d6+1 (+bônus). *Pontos de Fé:* 10. Criar 1, Entender 1, Controlar 1, Água 1, Trevas 3, Terra 2, Ar 2, Espíritos 1.

**3D&T:** F1-2 (corte), H2-3, R2-3, A1-3, PdF0-2 (perfuração), Elfo, Garra de Tenebra, Clericato, Água 1-2, Trevas 2-3, Terra 1-2, Ar 1.

#### CAPITÃO MAGO

**Daemon:** CON 15-20, FR 12-17, DEX 13-16, AGI 16-18, INT 10-14, WILL 15-20, CAR 7-15, PER 10-18. Elfo, Mago de 7º Nível. #Ataques [1], IP 0, PVs 18 a 25+Heróicos. Sabre 60/60 dano 1d6+1 (+bônus). *Pontos de Magia:* 16. Criar 2, Entender 1, Controlar 1, Água 1, Trevas 3, Terra 2, Ar 2, Espíritos 1, Humanos 1.

**3D&T:** F1-2 (corte), H2-3, R2-3, A1-3, PdF0-2 (perfuração), Elfo, Garra de Tenebra, Água 1-2, Trevas 3, Terra 2, Ar 1.



# Projeto O Abismo

**O livro que você tem em mãos é o resultado do Projeto O Abismo, proposto pela Estalagem do Beholder Cego no dia 30 de Junho de 2002.**

Tudo que você leu aqui foi desenvolvido como parte do projeto, apresentando todas as câmaras do terceiro nível. Mas o Abismo é um lugar muito maior, com muitas novas cavernas e novos níveis. Ou seja: o Projeto O Abismo prossegue!

Em breve o quarto nível do Abismo começará a ser produzido. Novos desafios e muitas novidades podem ser encontradas na Estalagem.

Além do mais, os artigos apresentados na Estalagem contam com regras para outros sistemas além destes que aparecem aqui. Mapas totalmente em cores pode também ser obtido no site.

O Projeto O Abismo não tem fins lucrativos. Ele visa construir todos os níveis imagináveis desta imensa masmorra com a ajuda de todos os RPGistas do Brasil. Participe do Projeto. Ajude a construir a maior de todas as masmorras artonianas. Visite o site da Beholder Cego:

**<http://www.beholdercego.hpg.com.br>**

Nosso único objetivo com o Projeto é reunir o máximo de informação possível para oferecer a Mestres e Jogadores um novo cenário onde várias aventuras podem ocorrer, um desafio extra digno de grandes heróis.

Ao participar do Projeto você pode criar qualquer coisa: novas câmaras, criaturas, armadilhas, desafios, aventuras, e até novos mapas.