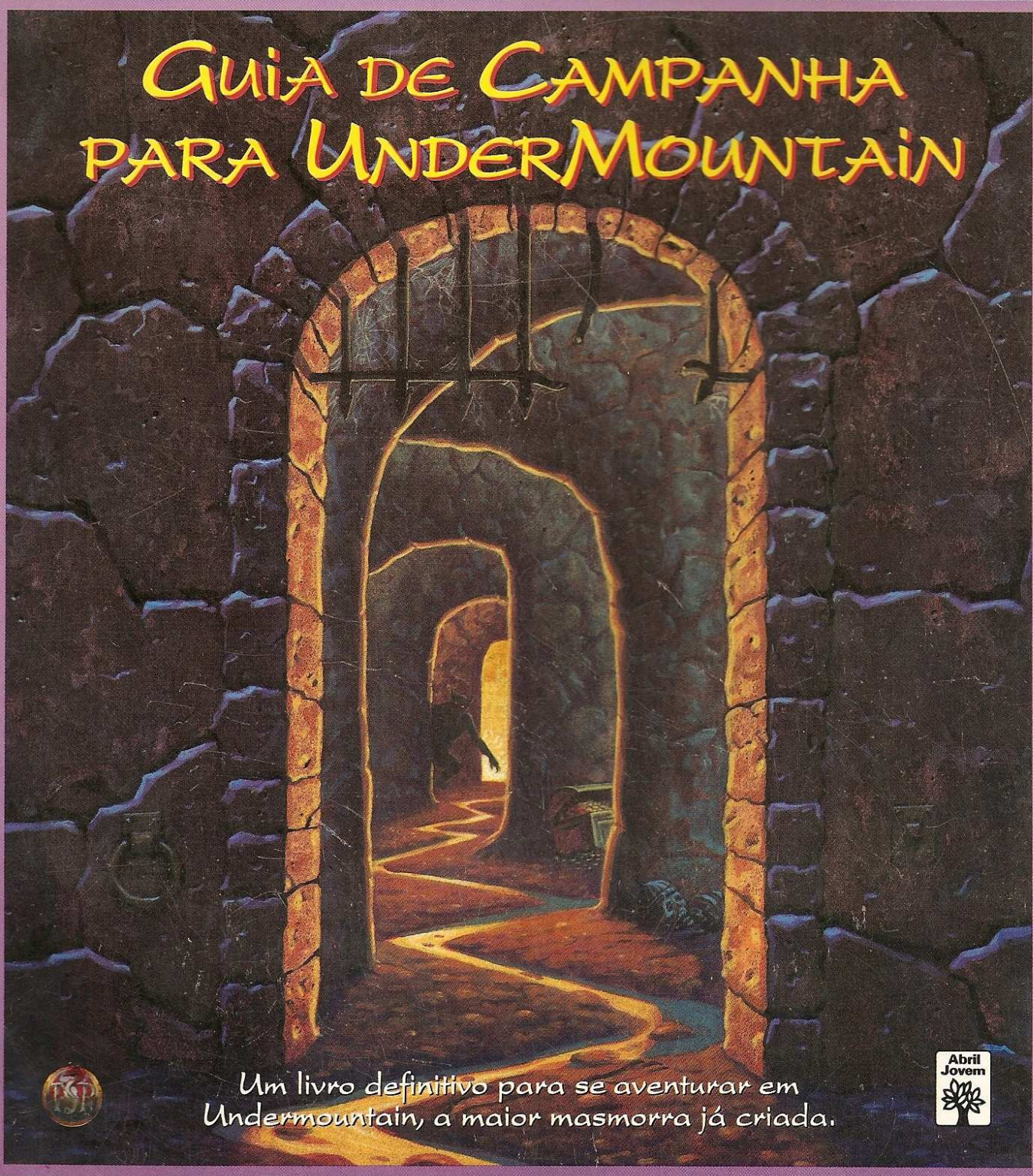


Advanced Dungeons & Dragons™  
2<sup>nd</sup> Edition

Acessório Oficial de Jogo



# GUIA DE CAMPANHA PARA UNDERMOUNTAIN



Um livro definitivo para se aventurar em  
Undermountain, a maior masmorra já criada.



AS RUÍNAS DE UNDERMOUNTAIN

Advanced Dungeons & Dragons™  
2<sup>nd</sup> Edition

Acessório Oficial de Jogo



OS REINOS ESQUECIDOS

# GUIA DE CAMPANHA PARA UNDERMOUNTAIN



## Créditos

**Criação:** Ed Greenwood

**Ilustração da Capa:** Brom

**Desenhos Internos:** Karl Waller

**Cartografia:** David Sutherland, Diesel e Steve Beck

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, RAVENLOFT, SPELLJAMMER,  
CATACOMBS, DUNGEON MASTER, DUNGEONS & DRAGONS E  
FORGOTTEN REALMS são marcas registradas da TSR, Inc.  
© 1991, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.



# GUIA DE CAMPANHA PARA UNDERMOUNTAIN

por Ed Greenwood

## Índice

<b>Introdução</b> .....	5
<b>História Conhecida de Undermountain</b> .....	6
<b>A Cidade Acima</b> .....	9
<b>O Portal Bocejante</b> .....	10
<b>Maneiras de Entrar e de Sair</b> .....	11
<b>Portais de Undermountain</b> .....	15
<b>Rumores de Undermountain</b> .....	17
<b>Anotações Gerais Sobre Undermountain</b> .....	18
<b>As Profundezas de Undermountain</b> .....	20
<b>Undermountain: Nível Um</b>	
Aposentos Principais .....	20
Áreas de Interesse .....	53
<b>Undermountain: Nível Dois</b>	
Aposentos Principais .....	60
Áreas de Interesse .....	85
<b>Undermountain: Nível Três</b>	
Aposentos Principais .....	91
<b>PDMs de Undermountain</b> .....	107
<b>PDMs Importantes de Waterdeep</b> .....	111
<b>Itens Mágicos de Undermountain</b> .....	114
<b>Magias em Undermountain</b> .....	123
<b>Expandindo Undermountain</b> .....	130



**Fundador:** VICTOR CIVITA (1907-1990). **Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati. **Diretor-Superintendente:** Fabio Mendia. **Grupo Livros Abril Jovem — Diretor:** Júlio de Andrade Filho. **Editores-Chefe:** Flávia Muniz. **Editor:** Claudinei Montes. **Preparadores de Texto:** Ivaldo Soares e Paula Cunha. **Chefe de Arte:** Simone Leandro. **Assistentes de Arte:** André Alves e Vandrê de Oliveira Silva. **Coordenador de Produção:** Ramilto Biondo. **Assistente de Produção:** Ana Cássia Bueno. **Diretor de Marketing:** Walter Thomé. **Gerente de Produto:** Otto Mercadante Busch. **Gerente de Desenvolvimento de Mercado:** Ari Caleffi. **Gerentes de Novos Canais:** Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf. **Analista de Produto:** Wanderlei dos Santos. **Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing:** Maria L. Volponi. **Diretor Responsável:** S. Fukumoto. **Coordenação de Tradução e Revisão Técnica:** Adventurers' Guild. **Colaboradores:** Beth Gouveia, Maria Eugênia Régis e Silvana de Gouveia. **Produção Gráfica:** Desearte - Assessoria Editorial Ltda. — Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299, CEP 01415-000 Caixa Postal 2372 - São Paulo, SP. Atendimento ao Leitor: fone 0800-13-0477, de segunda a sexta-feira, das 9 às 18 horas. Impresso na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners. Atendemos mediante disponibilidade de estoque. ISBN 85-7305-224-4



*Undermountain? Ah, sim. Um ótimo lugar para se divertir, o mais famoso campo de batalha onde se ganha reputação de aventureiro veterano — e o maior cemitério de Faerun hoje em dia.*

Elminster, do Vale das Sombras

E com essas animadoras palavras do Velho Sábio, sejam bem-vindos a uma das mais antigas masmorras — aos vastos e sombrios corredores de Undermountain. Este é um complexo de túneis com nove níveis conhecidos e outros catorze subníveis de masmorras, um reino inteiro sob Waterdeep, a maior cidade dos Reinos. Desde seus primórdios, em 1975, Undermountain desafiou, entreteu e, algumas vezes, horrorizou jogadores de DUNGEONS & DRAGONS® e ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™. Foi a primeira masmorra de FORGOTTEN REALMS™ Cenário de Campanha e continua um lugar ativo e perigoso ainda hoje.

Nove níveis? Catorze subníveis? Como colocar tanta informação em apenas dois conjuntos? Pedimos ajuda para Elminster para conseguir essa proeza, e ele simplesmente disse: “Bem (aham), não cabe”. Portanto, este *Guia de Campanha para Undermountain* e o próximo conjunto, *Aventuras em Undermountain*, dão uma introdução aos mais conhecidos níveis superiores, atendo-se a áreas já exploradas: seu conteúdo tem “Undermountain suficiente” para manter os mais ávidos exploradores ocupados por anos.

Deixamos espaço para que cada Mestre pudesse fazer de Undermountain seu próprio cenário — muitas áreas que foram deixadas sem desenho podem ser transformadas em perigos iminentes por Mestres que coloquem lá novos horrores e desafios. Enigmas devem certamente estar de acordo com os estilos, segredos e personagens de cada campanha. Não revelamos tudo sobre certas áreas, por ordem de Elminster. Ele nos advertiu severamente de que muitos aventureiros estão aprendendo a ler hoje em dia, coisa rara antigamente. Seria fazer pouco da memória de certos amigos que sucumbiram em Undermountain, tempos atrás, se qualquer guerreiro simplesmente descesse até as

profundezas e voltasse de lá cambaleando sob uma pilha de ouro, simplesmente porque leu sobre isso aqui. É altamente recomendável seguir os conselhos dos arqui-magos, portanto, deixe algumas sombras sossegadas. Confie na gente.

## Por Onde Começar?

Então, o que tem aqui? Neste conjunto há os mapas dos dois primeiros níveis de Undermountain, além deste livro que você está lendo agora. Ele contém todas as informações que precisa saber sobre Undermountain, as “chaves da masmorra”, e mostra o que e quem você irá encontrar nos subterrâneos nas masmorras, bem como magias relevantes e itens mágicos. O *Guia* também aponta diretrizes para a criação de futuras aventuras e de lugares mais profundos de Undermountain. Portanto suas aventuras não vão parar, a menos que queira. Se o texto, eventualmente, mencionar um monstro do *Livro dos Monstros* que você ainda não conheça, substitua-o por outro.

O próximo conjunto trará, além dos dois mapas do Nível Três, oito Fichas de Monstros, destacando novos monstros em Undermountain, e oito cartões, alguns “truques na manga” para o Mestre, especificando armadilhas, encontros e embates. E, claro, o livro *Aventuras em Undermountain*, com mistério, magia e emoção bastante para ocupar seus paladinos por décadas.

## Como Usar Undermountain

Mestres com mais experiência vão tirar tudo do conjunto: ler, mudar isso ou aquilo para adaptar o conteúdo a suas campanhas e, então, jogar sem demora os personagens em seu canto preferido do calabouço. É para isso que serve uma grande masmorra — ser o seu próprio terreno para campanhas de exploração de masmorras em andamento no jogo de AD&D™.

Mestres com menos experiência podem se sentir esmagados por tudo que há neste conjunto, e esta seção está voltada exatamente para eles. Não desmaiem ao ler tudo isso —

não será preciso ler tudo de uma vez. É só dar uma olhada geral, decidir quais as partes da masmorra que você vai usar primeiro e esquecer o resto, por enquanto. O capítulo Rumores é ideal para fazer com que os personagens se interessem por Undermountain. As aventuras iniciais são boas para jogar personagens, que já estejam em Waterdeep, para dentro do calabouço. Apesar de ter sido feito especificamente nos Reinos e estar diretamente ligado a Waterdeep, Mestres mais ambiciosos podem ligar esse calabouço a seus próprios cenários de campanha e a suas próprias cidades.

Já escolheu uma área ou aventura? Bom: leia-a inteira, bem antes da hora do jogo. Mantenha sempre à mão os números das páginas do *Livro dos Monstros*, que você vai precisar — isso economiza tempo de procura e assegura que toda a informação esteja acessível. Confira todas as regras sobre as quais você tenha dúvidas e anote o que achar complicado ou não conseguir se lembrar — como, por exemplo, “jogar tochas, ver página 89 do *LdM*: é o segundo ataque necessário para que óleo combustível pegue fogo — óleo combustível causa 2d6 pontos de dano na primeira rodada, 1d6 na segunda e depois se apaga”. Aparecerão inúmeras oportunidades para improvisar, portanto, não arrume mais trabalho tentando jogar em Undermountain sem antes se familiarizar com esse calabouço.

Dê uma olhada no próximo capítulo, História Conhecida de Undermountain, e no nível em que você vai jogar. Se você encontrar salas vazias, não se preocupe. Leia o capítulo Expandindo Undermountain e rascunhe suas idéias para mudar as coisas. Este material foi feito para que o Mestre faça dele seu próprio cenário para aventuras posteriores.

Releia a aventura e a área que você escolheu pouco antes do jogo começar. Certifique-se de ter todos os mapas, livros, dados, papéis em branco e lápis de que você irá precisar. Se você estiver nervoso, molhe a garganta um pouco... Pronto? Então, divirta-se!

## História Conhecida de Undermountain

Este material não é para jogadores muito inquisidores — “saber de tudo” cedo demais acabaria com a maior parte da diversão (e os perigos) de descobrir a verdadeira essência do maior de todos os calabouços de Faerun. Os Mestres podem revelar o que consideram interessante para os jogadores, como nos contos populares, mas nem mesmo os mais antigos moradores de Waterdeep sabem toda a verdade sobre Undermountain. Somente quem jaz morto por entre seus corredores pode desvendar seus mistérios.

Waterdeep desenvolveu-se ao redor de um excelente porto natural que deu à grande cidade seu nome, Waterdeep, um lugar “imerso n’água” onde as ilhas formaram uma baía de águas calmas de grande profundidade, mesmo próximo à praia. As ilhas estendem-se para além do pico conhecido hoje como Monte Waterdeep. Sob essa montanha repousam as profundas veredas de um lugar, de nome aliás bastante apropriado, tão fabuloso quanto a própria Cidade dos Esplendores: Undermountain.

### A Sorte de Halaster e os Salões Subterrâneos

As histórias falam de um arcano que veio para a montanha, muito tempo atrás, para construir seu lar longe da sociedade dos homens. Alguns dizem que Halaster Manto Negro veio de Netheril, outros dizem que ele veio do Leste. Outros, ainda, afirmam que ele provém das Terras do Berço, reinos hoje esquecidos sob Raurin e sob as Planícies da Poeira Púrpura. Diz-se que todas essas terras e sua gente pertenceram a Faerun e a Kara-Tur num distante e bolorento passado.

O nome desse mago é ainda motivo de discussão: Halaster é por vezes chamado de “Hilather” em textos antigos. As pesquisas de Elminster indicam que Hilather era conhecido como Mago Louco, enquanto “Halaster” foi o nome que ele adotou como um poderoso arcano. Diz-se que foi Halaster que iniciou a tradição de realizar Feiras de Magos a cada década (e os anuais Debates Mágicos, menos abrangentes) em remotas e diferentes localidades dos Reinos. Diz-se também que ele foi o inventor de muitas magias poderosas e que aperfeiçoou alguns serviços e itens hoje largamente conhecidos e usados em círculos de magos.

Qualquer que seja a verdade sobre a origem de Halaster, todas as histórias estão de acordo acerca de seus anos mais recentes. Ele repentinamente abandonou suas relações com a humanidade, há mais de mil anos, e,



acompanhado de sete aprendizes, veio construir seu lar no Monte Waterdeep. Halaster convocou e prendeu terríveis criaturas de outros planos para construir uma torre tradicional de mago, protegida por uma sólida muralha de pedras, que delimitava um imenso jardim, pastagens e armazéns. Os Sete, como são conhecidos os aprendizes em textos históricos, trabalhavam nos campos e moravam em pequenas torres do lado de dentro da muralha. Eles continuavam seus estudos mágicos, mas pouco viam seu Terrível Mestre.

Os negócios com as criaturas que havia convocado mudaram Halaster. Quanto mais ele evitava contato com humanos e lidava com suas criaturas convocadas, mais estranho ele se afigurava. Ele se tornou alguém rígido, passando longos períodos calado e tendo acessos repentinos de raiva, adotando um comportamento extravagante. Ele constrangeu suas criaturas a cavar cavernas para estocagem e a construir laboratórios extras e longos túneis de escape sob sua torre. Esse trabalho prosseguiu por décadas. Num certo ponto, seus túneis atingiram antigas moradas de anões, chamadas Salões Subterrâneos, que um dia foram lar do Clã Melairkyn, há muito desaparecido.

Os Salões Subterrâneos eram amplos e vultosos, construídos para a escala de um homem alto em vez de ser na escala de anões. Estes guardavam duas minas de mithril, conhecidas como Mar Impenetrável, que se estendiam bem abaixo do Monte Waterdeep. A montanha era conhecida como Monte Melairbode, que foi o nome do primeiro anão que aí encontrou mithril. Seus descendentes se tornaram o Clã Melairkyn; no final, os

membros do clã morreram ou foram afugentados por duergars e elfos drows das profundezas de Abeir-Toril. Os Salões Subterrâneos tornaram-se lar para essas criaturas, que ainda os habitavam quando Halaster chegou com seus túneis.

Assim que o mithril se esgotou, os duergars se mudaram. Na era do Reino Arruinado, a maioria dos elfos drows foi morta em sangrentas batalhas contra os elfos da superfície. Conta-se que o próprio Halaster eliminou a última tribo do Povo Negro. Os Sete escreveram com certa frequência sobre as crescentes e arriscadas expedições de seu mestre contra os drows — no Norte, até hoje, a expressão “Caça de Halaster” ainda retém seu significado de “ataque furioso ou chacina obstinada”. Os Sete também contam que alguns elfos negros foram transformados e escravizados por Halaster.

Com os elfos drows foragidos ou magicamente transformados em grotescas criaturas servis, Halaster banuiu seus servos convocados para seus planos de origem e se mudou definitivamente para os subterrâneos, deixando sua torre ao léu. Os curiosos aprendizes, enquanto exploravam sua torre, acharam apenas armadilhas, que tinham como isca magias poderosas e mensagens enigmáticas, dando a entender que “o verdadeiro poder” os aguardava lá embaixo.

Um a um dos Sete, enquanto sua coragem e habilidade o impulsionava, descia à procura de seu mestre. Lá, encontraram um mundo estranho, em forma de labirinto e muito perigoso, esperando por eles. Halaster guardou seus tesouros, experimentos, mantimentos, itens mágicos e servos nesses caminhos subterrâneos, onde pensava estar seguro contra

intrusos, roubos, ataques de ladrões e bandoleiros de todo tipo e, igualmente, livre dos magos inimigos.

Halaster montou armadilhas contra os Sete e mandou suas criaturas guardiãs atacá-los, testando seus pupilos e as defesas de seu novo lar subterrâneo. Depois da morte de dois de seus piores aprendizes, Halaster suspendeu os ataques, recrutou a ajuda de seus alunos — para a segurança de seu reino subterrâneo — e reestruturou suas magias defensivas para poder dar aos alunos acesso restrito a áreas de Undermountain, com o uso de anéis dos viajantes.

O único aprendiz que sobreviveu à descida a Undermountain e voltou para a superfície, abandonou seu Mestre e fugiu. Jhesiyra Kestellharp foi para Myth Drannor, no Leste, e acabou se tornando a Grande Mestra. Os Reinos receberam os escritos contendo o pouco que sabemos sobre Undermountain. Os outros aprendizes pereceram ou ficaram insanos por viver na masmorra do louco Halaster.

Desde o abandono de sua torre, na superfície, a colônia que daria origem a Waterdeep cresceu a pouca distância da antiga fortaleza de Halaster, ao longo da costa da enseada. Não demorou muito para que intrépidos aventureiros descobrissem a torre de Halaster e as primeiras entradas para os subterrâneos. Com o passar do tempo, Halaster e seus aprendizes se depararam com inúmeras expedições exploratórias de aventureiros armados em seu lar subterrâneo.

A preocupação de Halaster com a segurança já tinha definitivamente afetado sua mente, e ele usou os salões e numerosos portais para dar vazão ao seu hobby predileto: passear pelos planos e capturar monstros. Ele recrutou os monstros para defenderem os níveis superiores de seus salões — que foram “limpos” para dar lugar a uma “galeria de assassinatos” para intrusos — e mudou seu lar e os laboratórios para lugares ainda mais profundos da vasta e infinita escuridão.

Nas entranhas de Faerun, Halaster tornou-se um grande e terrível velho que se dedicava a magias para se tornar imortal. Para continuar seu trabalho sem ser muito molestado, ele criou um duplo, um clone dele mesmo já bem velho e infectado com lepra, e o deixou morrer para ser encontrado por patrulhas de Waterdeep. Rondando os salões de Undermountain, ele se divertia assistindo a bandos de ladrões, vagabundos, caçadores de fortuna e seus rivais caírem nas garras de seus monstros e em suas inteligentes armadilhas mortais. Ele achava graça das pessoas que, sem hesitar,

acreditavam que ele estivesse morto e, assim, permitiam-se pilhar as masmorras do mago, sem que houvesse alguém ou alguma coisa para obstruí-lhes.

Ninguém em Waterdeep ou em Undermountain tem certeza de que Halaster esteja morto. Muitos que se aventuraram a fundo em Undermountain dizem que ele ainda vive, que ele observa das paredes, caminha pelos níveis mais baixos e se entretém em ver a dor, o sofrimento, os feitos e as mortes dos intrusos. Algumas vezes, o mago ajuda os aventureiros que estão perdidos, dando-lhes uma tocha acesa ou jogando uma adaga no meio de seu caminho — freqüentemente, acompanhadas por um crânio humano como terrível aviso ou se entrega aos caprichos de seu cruel humor fazendo truques, manipulando exploradores como marionetes num palco.

## Waterdeep a Fundo...

Quando Halaster chegou, Waterdeep não era nada mais do que um porto natural a oeste de sua torre. As pessoas logo colonizaram o lugar, tornando-o um porto comercial e uma ótima parada para as rotas que vinham do Sul. Com o passar do tempo, Waterdeep deixou de ser uma simples colônia para tornar-se uma grande cidade. Com ela cresceram as lendas dos covis e masmorras sob a cidade. Undermountain ficou conhecida como um lugar de horrores, o labirinto-esconderijo de terríveis monstros. A incipiente cidade cresceu sobre as ruínas da Fortaleza da superfície e engoliu-as; seus cidadãos escavavam o Monte e suas laterais para construir esgotos, passagens secretas e masmorras de castelos.

Em muitos pontos, a nova cidade encontrava-se com a velha e obscura Undermountain, e ora evitava, ora acolhia sua presença. Tornou-se hábito para certos Lordes de Waterdeep libertar alguns patifes inoportunos de suas celas, no Castelo Waterdeep, e mandá-los para dentro (bem para dentro!) das passagens inexploradas de Undermountain. Essas não eram de forma alguma as únicas maneiras como a Cidade dos Esplendores fazia uso de seus reinos subterrâneos, mas fizeram a fama de Undermountain por todo o continente de Faerun e concederam-lhe o título, provavelmente falso, de “o mais profundo de todos os calabouços”.

Um dos primeiros a descer em Undermountain e voltar para contar a história foi um homem de armas chamado Durnan. Ele sobreviveu para voltar à superfície e destruir o que ainda restava da torre de Halaster, bem depois de ter sido devastada pelas batalhas dos

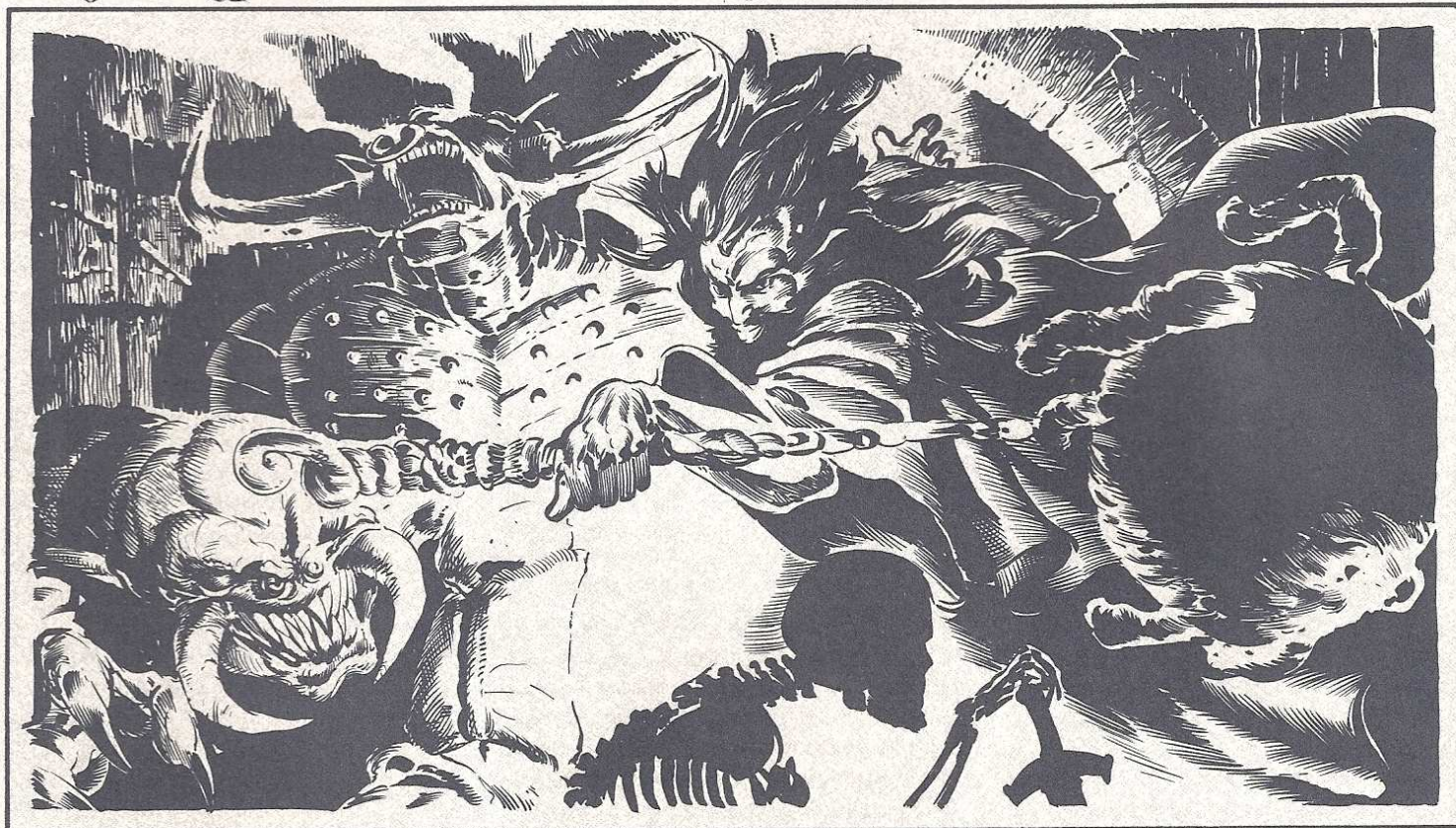
magos e por outras terríveis magias. Sobre o entulho que restou, ele construiu sua estalagem, que se tornou um bom ponto de comércio próximo às docas. Durnan conseguia um bom dinheiro suprimindo de comida e água aqueles que se aventuravam nas profundezas. Ele encorajava sacerdotes locais de Tymora a curar os que desciam às profundezas por meras gorjetas.

Durnan e outros que retornaram das Grandes Profundezas falavam de riquezas e perigos, ambos em larga escala, e da imensidão dos caminhos subterrâneos. Muitos outros, por quaisquer razões — talvez tenham se cansado, ficando desesperados por riquezas, talvez se aventurassem por apostas ou escondiam-se de inimigos ou autoridades —, desceram ao poço na estalagem de Durnan, o Portal Bocejante.

Criminosos viviam nas masmorras por vontade própria: a Guilda dos Ladrões de Waterdeep tinha uma cidadela nos íngremes declives do Monte Waterdeep. Localizada num dos níveis superiores de Undermountain, recheada de armadilhas, guardiões, passagens secretas, buracos de vigilância, a Guilda conseguiu proteger sua cidadela dos monstros errantes lá colocados por Halaster. Nessa época, a área cheia de armadilhas era conhecida como a Cidadela da Mão Sangrenta, nome que surgiu do epíteto do mestre da Guilda. Mais tarde a Guilda dos Ladrões foi banida da cidade, mas não se sabe se os Lordes de Waterdeep controlam hoje a antiga cidadela. Se ela foi destruída ou se continua deserta só os monstros podem responder, pois rapidamente voltaram a ocupar seus caminhos cavernosos.

Além de Durnan, outros voltaram do “mais profundo calabouço” dos Reinos e tiveram grande sorte com a riqueza e as aventuras que lá encontraram. Mirt o Agiota andou pelos caminhos de Undermountain há tempos, e voltou mais rico ainda contando suas histórias. Ele é bastante conhecido como um dos Lordes de Waterdeep (e verdadeiramente o é), e hoje vive poucas aventuras fora do salão de uma boa taverna. No entanto, lembra-se saudosamente de seus dias de aventura, e seu símbolo — a cabeça de um lobo cercada por um dragão perseguindo a própria cauda — é encontrado em muitas lojas que vendem armas e material para aventureiros em Waterdeep. É um ponto de orgulho que em qualquer loja suprida por Mirt nunca falem tochas, adagas ou cordas com 70 metros.

## História Conhecida de Undermountain



## Histórias de Undermountain

Tarde da noite, quando a luz está trêmula e o vinho acabando, as tavernas de Waterdeep ressoam com incríveis contos de como certo mago, ou tal ladino, ou um grupo de aventureiros, desceu a Undermountain, e o que lhe aconteceu lá. Quase todo mundo tem uma história sobre “o que aconteceu à Companhia do Grifo Cinza” ou “como meu tio-avô Jareth mal conseguiu escapar da emboscada de 26 maedars e medusas” dentro dos salões de Undermountain.

Os melhores contos, é claro, são os que terminam com o retorno dos aventureiros com cargas de pedras preciosas, moedas de ouro, espadas mágicas e maravilhosas armaduras. Raramente as histórias contam coisas mais maravilhosas do que o caracol prateado gigante cavalgado pela Companhia do Açougueiro. Muitos grupos de aventureiros emergem das profundezas relativamente sem muitos ferimentos — isso inclui a Companhia dos Aventureiros Amalucados, da própria Waterdeep, e os famosos Cavaleiros de Myth Drannor.

Mais comuns são os angustiados contos sobre os que foram e nunca retornaram, dos

encontrados mortos, ou das pobres almas que ficaram insanas nas profundezas. Um brinde silencioso é freqüentemente feito em memória desses menos afortunados: os elfos do Estandarte Alegre, os anões do Machado Preto e Vermelho, os homens da Companhia do Dragão de Prata, a Companhia do Urso Marrom e a Irmandade da Hidra.

Rezem a seus deuses, aventureiros, para que não acabem como eles...

## Porto dos Crânios

Os Lordes de Waterdeep ignoram muitos dos perigos e problemas dos que exploram Undermountain, preocupando-se menos com exploradores de masmorras e mais com a cidade e os vagabundos dentro de seus limites. Eles também fazem vista grossa para uma casta de moradores da masmorra: uma comunidade inteira de comerciantes fora-da-lei nas profundezas chamada Porto dos Crânios. Os sombrios canais das profundezas, magicamente alterados pelos grandes portais de Halaster, têm ligação com as Cavernas Marinhas do Sul do Monte Waterdeep. As Cavernas Marinhas, controladas pelos Lordes, são acessadas por meio de grandes guindastes que podem erguer até mesmo o maior dos navios de um curso d'água para outro.

O guindaste custa para o capitão de um

barco 50 po por uso, sem responsabilidades por dano à embarcação. Este é um pequeno preço a ser pago para a maioria dos capitães, levando em conta suas cargas e oportunidades de comércio. Muitos capitães inescrupulosos usam o Porto dos Crânios para traficar cargas com as cidades drows e também com colônias de seres ainda mais sombrios que habitam além do Porto dos Crânios. Os Lordes proíbem a escravidão nos arredores de Waterdeep, mas fazem vista grossa quando pessoas ruins e inoportunas são traficadas através dessa rota. O guindaste liga Porto dos Crânios, num dos extremos do Sargauth, o Rio das Profundezas, à mais profunda doca das Cavernas Marinhas do Sul.

Em Waterdeep, sempre correm rumores sobre uma cidade nas profundezas da terra, e o nome Porto dos Crânios aparece mesmo em algumas canções étlicas dentro das tavernas. Muitos consideram o lugar um lendário porto de piratas cheio de devassidão e perigos. A maioria dos cidadãos de Waterdeep não sabe nada sobre essa víbora sob suas casas. A menos que você mostre que o lugar realmente existe, “não se pode esperar que o povo acredite que o lendário paraíso dos piratas chamado Porto dos Crânios exista debaixo de seus pés, ou você espera?”

Tenha em mente que Waterdeep é uma grande, tolerante e rica cidade portuária, visitada por mercadores e viajantes durante todas as estações, exceto durante os mais severos meses do inverno. As artes daqui são valorizadas e a maior parte do artesanato atinge seu preço máximo nos mercados da cidade. “Você pode comprar qualquer coisa nesse lugar”, diz o velho ditado, “se tiver moedas suficientes”. O dinheiro fala mais alto na Cidade dos Esplendores, com 76 ricas e poderosas famílias nobres, cuja riqueza e poder baseia-se em sucessos comerciais, sem exceção. São muitas as guildas que abundam, bem como os indivíduos que poderiam comprar sozinhos vilas inteiras em qualquer outro lugar — e podem ser donos de metade do Norte civilizado, mesmo hoje.

Vários tipos de comportamento, vários estilos de vestimentas, crenças e interesses são tolerados em tão eclética e comercial cidade de entrepostos. Aventureiros, no entanto, são avisados de que liberdade e tolerância terminam exatamente onde começam atos com conseqüências que custam dinheiro para serem reparadas. Hoje em dia, além dos Lordes de Waterdeep, poucas pessoas que vivem nos Reinos têm dinheiro suficiente para comprar a lealdade de qualquer membro da Guarda da Cidade (o exército) ou dos Sentinelas (a polícia). Os Lordes, cujas identidades são secretas, caminham sem serem identificados em meio à população, com olhos e ouvidos bem abertos — e a justiça na cidade tende a ser íntegra e rápida, estão avisados os fora-da-lei.

A maioria dos cidadãos de Waterdeep ouve contos da lendária Undermountain — contos assustadores relatados por maltrapilhos nas ruas ou histórias horripilantes contadas tarde da noite por freqüentadores das tavernas da cidade. A maioria dos cidadãos, e visitantes constantes como mercadores, pode relatar um ou dois contos de morte, perigos, monstros horríveis e magias nos covis da cidade. Existe até mesmo uma taverna, chamada Profundezas da Terra, onde os atos de coragem de bravos exploradores são celebrizados e jovens valentões se reúnem e contam histórias ostentosas sobre seus próprios feitos nos caminhos sombrios.



Numa campanha já estabelecida, os personagens dos jogadores devem encontrar aventuras tanto na cidade quanto na masmorra sob ela. Na verdade, seus feitos em um lugar podem levá-los a desafios em outro. Como o grande arquimago de Waterdeep Khelben “Cetro Negro” Arunsun disse certa vez: “O que ocorre é que, hoje em dia, a maior cidade dos Reinos está acima do que se diz ser o maior complexo subterrâneo em Faerun. Lembrem-se do que está acima e do que está abaixo, pois tão maravilhosas são as cores e as riquezas de Undermountain, e tão grande a vilania e selvageria de Waterdeep, que pode ser difícil distinguir uma da outra quando a escuridão joga seu manto sobre ambas”.

Waterdeep é um lugar vasto e vívido — grande demais para caber num só produto, mesmo neste. Muitas e muitas vezes o leitor vai encontrar nestas páginas referências a pessoas, lugares e coisas da superfície. Exceto quando essas características estiverem diretamente ligadas a Undermountain, elas não serão detalhadas aqui.

Usar Undermountain como um “calabouço sem fim” que existe no limbo ou colocá-la em uma outra campanha em andamento é fácil — enquanto criado nos Reinos, o lar de Halaster

é completo o suficiente para ser usado em qualquer plano ou planeta. É recomendado a qualquer Mestre dirigindo uma campanha nos Reinos familiarizar-se com Waterdeep antes de começar a jogar. Neste produto, os capítulos O Portal Bocejante, Maneiras de Entrar e de Sair e PdMs Importantes de Waterdeep tratam de seres e lugares da cidade. Também se podem achar mais informações nos esgotos de Waterdeep. Diversas aventuras começam, terminam ou passam por certos locais na cidade; qualquer Mestre que dirija uma campanha contínua deve pelo menos se familiarizar suficientemente com Waterdeep para que os personagens dos jogadores possam usar a cidade como base para comprar suprimentos, treinar, conseguir informações e, sem dúvida, restabelecer-se e arrumar reforços.

O capítulo Rumores de Undermountain deve ser usado durante o jogo em Waterdeep. Mestres que não estejam familiarizados com a cidade devem ler esse capítulo para ter uma idéia da política, dos eventos atuais e da vida na cidade.



## O Portal Bocejante

Uma certa estalagem perto das docas de Waterdeep, o Portal Bocejante — seu proprietário é um tal de Durnan o Andarilho —, é a única entrada largamente conhecida para Undermountain e a única disponível para o público em geral. Melhor ainda, é a única entrada acessível para indivíduos suficientemente desesperados ou perturbados que não consigam entrar pelos caminhos sombrios.

O Portal é um prédio desarrumado e sujo, com tapeçarias azuis, pilares esculpidos em madeira e portas almofadadas. Fica a duas portas da taverna Barril Vazio, próximo à Casa do Prazer da Mãe Salinka. A estalagem fica no lugar onde antes era a torre e a fortaleza de Halaster Manto Negro.

Detalhes sobre a estalagem foram omitidos para permitir que o Mestre defina como quiser esse local sombrio.

## O Estalajadeiro e Suas Companhias

Esta seção dá informações importantes sobre PdMs encontrados no Portal Bocejante. Somente habilidades excepcionais a partir do 16º nível são listadas aqui. Informações rápidas e referências para a interpretação dos PdMs são dadas. Nas fichas abaixo, “hm” significa humano masculino e “hf”, humano feminino.

**Durnan** hm G18: CA 2; MV 12; pv 17; TACO 3; AT 2; D 1-4 (adaga), 1-6 (machadinha), ou 1-8 (espada longa); For. 18/34; Cons. 17; Sab. 16; Tend. *Bondosa*.

Durnan é, secretamente, um Lorde de Waterdeep e líder dos Cintas Vermelhas, um grupo de vigilantes. Ele fala pouco e sempre usa braceletes de defesa CA 2. Em sua juventude — agora ele tem por volta de 45 anos —, era visto como “o bárbaro certo para um intelectual” e teve contato com muitas magias, armas e técnicas de combate de todo o Faerun, incluindo a maior parte de Kara-Tur e as estepes da Horda.

Ele está acostumado a aventureiros valentões tentando bater nele e em seus clientes, e lida com qualquer coisa que os personagens tentem fazer contra ele. Durnan sempre tem pelo menos uma arma mágica escondida consigo, além de outras usadas abertamente. Ele e sua família estarão sempre armados e usando vários anéis para se protegerem (como o amuleto da pedra verde) onde quer que sejam encontrados.

Aconselhamos o Mestre a escolher os itens da maneira que desejar.

**Mhaere** hf S4 (“Mão Auxiliadora” de Lathander): CA 8; MV 12; pv 30; TACO 18; AT 1; D 1-6 (clava) ou 1d6+1 (maça); Des. 16; Sab. 17; Car. 16; Tend. *Bondosa*.

Mhaere tem acesso a seu velho mangual +2, armadura simples e 1d4 pergaminhos de cura. Magias comumente memorizadas (3,2): *Comando*, *Curar Ferimentos Leves* x2, *Lâmina Flamejante*, *Imobilizar Pessoas*.

Esposa de Durnan, Mhaere Dryndilstann nasceu em Neverwinter, tem 30 anos e é uma esposa quieta e dedicada com grande força de vontade e mãos que tanto curam quanto matam em batalha.

**Tamsil** hf G2: CA 7; MV 12; pv 17; TACO 19; AT 1; D 1-4 (adaga) ou 1-6 (espada curta); Des. 17; Cons. 16; Int. 16; Car. 16; Tend. *Honrada*.

Filha de Durnan e Mhaere, Tamsil tem 16 anos de idade. Ela foi treinada pelo pai em algumas habilidades guerreiras, mesmo que apenas para se defender de alguns clientes mais empolgados do Portal Bocejante.

Durnan tem também pelo menos um sacerdote de Tymora atendendo a estalagem. Ele paga ao templo uma taxa diária — e fregueses (como personagens machucados) que necessitem de magias de cura recebem o que precisam. É claro que, em retribuição às magias de cura, doações adicionais ao templo (na hora, para o sacerdote — não vale fiado!) são esperadas e obrigatórias. Esses sacerdotes nunca entram em Undermountain.

Quatro ou mais guerreiros de 4º a 6º nível leais a Durnan estão sempre na taverna, fingindo ser clientes. Considere-os armados, perigosos e totalmente leais a Durnan. Qualquer magia *Enfeitiçar* usada contra eles será instantaneamente quebrada, à medida que prejudicar, desafiar ou ofender Durnan e sua família.

## Os Poços

A estalagem tem, na verdade, dois poços que dão acesso a Undermountain. O primeiro é um grande poço “seco” com aproximadamente 15 metros de diâmetro que fica na taverna. Ele está situado entre o bar e a maior parte das mesas. Há também um outro, menos conhecido, bem escondido numa sala de trás da estalagem.

Esse poço fornece água para lavar os utensílios da estalagem e para banho, dando acesso a uma seção da masmorra que não será detalhada neste produto. Ele pode ser expandido por Mestres criativos; suas passagens têm conexão com os esgotos da cidade em vários pontos. As passagens desse poço também dão acesso indireto ao plano de Hades pelo Lago da Perda, se é que algum aventureiro é tolo o suficiente para querer viajar até lá.

O poço seco é a principal entrada para Undermountain. Seu topo é formado por um parapeito de pedra de 0,5 metro de largura e da altura da cintura de um homem, para evitar que fregueses desatentos façam viagens não intencionais à masmorra. Tochas acesas ficam na borda do parapeito e uma talha maciça escondida acima das vigas do teto. Da boca do poço até o chão de areia da “porta da frente” do calabouço são 45 metros.

Os que ousam entrar em Undermountain chegam preparados e equipados como quiserem, e pagam 1 po por cabeça para Durnan descê-los através do poço. Os aventureiros normalmente são observados, disputados ou celebrados pelos fregueses presentes. As tochas só iluminam o topo do poço, e os aventureiros devem ter suas próprias fontes de iluminação se descerem mais de 15 metros.

Os exploradores chegam a uma sala com chão de areia e paredes de pedra decoradas com pedaços de velhos e frágeis escudos de metal. Esses escudos são inúteis em combate, mas ótimos para fazer barulho e alertar as pessoas na taverna de que há alguém vivo lá embaixo querendo subir.

A primeira expedição deixa tensos tanto os magos quanto os guerreiros. Enquanto a corda escorrega por entre seus dedos, eles sabem que vai-lhes custar 1 po por cabeça para ser içado de volta — e que muitos perigos espreitam na escuridão dos subterrâneos. As bênçãos de Tymora são freqüentemente entoadas à medida que começa uma expedição que possa render grandes fortunas ou morte súbita. “Os deuses”, dizem, “olham por nós, e às vezes riem como loucos.” E assim também o fazem certos magos, como Halaster Manto Negro. “Que a boa sorte de Tymora esteja com vocês”, diz Durnan aos aventureiros enquanto pega suas moedas, “certamente precisarão contar com ela.”

Este capítulo descreve um resumo para o Mestre das várias entradas e saídas que ligam Undermountain a seus arredores. Existe uma grande variedade de entradas e saídas, e algumas permitem movimentação em apenas um sentido. O Mestre deve mudar essas entradas e saídas da maneira que achar melhor. Se uma entrada ou saída parece acessível demais, feche-a temporária ou permanentemente.

Além do poço do Portal Bocejante, discutido no capítulo anterior, há ligações entre Undermountain e os esgotos da cidade em vários pontos. Os esgotos, por sua vez, permitem acesso a vários locais em Waterdeep — tanto por ligações comuns e corriqueiras com vários prédios como por passagens e entradas de serviço. O mapa dos esgotos não é necessário para aventuras em Undermountain; se os jogadores escolherem essa rota para entrar na masmorra, o Mestre pode criar seu próprio mapa dos esgotos e suas próprias entradas para os caminhos sombrios.

Os esgotos também ligam Undermountain a vários outros caminhos subterrâneos da cidade. Um é o chamado Masmorra da Cripta, que fica debaixo da Cidade dos Mortos e é acessado por uma escada escondida numa das criptas. Um outro conjunto de calabouços de Waterdeep independente de Undermountain é a **cnormc e bcm guardada masmorra do Castelo Waterdeep**.

Undermountain é ligada, por meio da Escada Quebrada, às masmorras de estocagem e aos túneis em locais mais altos no Monte Waterdeep, a oeste do Castelo e do Palácio de Piergeiron. Esses caminhos internos ligam o Castelo Waterdeep, Undermountain e o Palácio aos Portos Secretos das Cavernas Marinhas. Também há porões de torres por toda a Muralha e no Pico das Aves de Rapina, com seus estúbulos de grifos ligados aos caminhos sombrios. Essas áreas são todas controladas pela Guarda da Cidade, pelas tropas armadas dos Lordes de Waterdeep e não são descritas neste suplemento. É suficiente dizer que os Lordes não gostam de grupos de aventureiros nestas câmaras privadas, e não permitirão acesso a elas a não ser sob as circunstâncias de mais extrema necessidade.

Em níveis inferiores de Undermountain

correm trechos do Sargauth, O Rio sob a Montanha, com seu curso magicamente alterado por Halaster. Esse curso d'água liga Undermountain às profundezas do Mar das Espadas, tanto dentro como fora da enseada de Waterdeep.

O porto é vigiado por tritões leais aos Lordes da cidade, e é visitado por elfos marinhos e por mercadores de outras raças marinhas inteligentes. Há um farol submerso no porto que é patrulado por tritões. Uma patrulha normal será formada por 12 a 14 sereias montadas em cavalos marinhos gigantes.

Nas profundezas do Mar das Espadas, os canais subterrâneos que correm por baixo do chão do oceano da Costa da Espada são cenário de uma batalha de três lados. A guerra envolve uma nação de svirfneblin — ajudada pela pouco conhecida raça sem face dos Thaalud, ou Batedores de Tumba —, tropas de drows novamente ocupando a área e certos aboletes juntamente com seus malignos servos.

Muitos portais, sejam permanentes ou intermitentes, fixos ou móveis, também ligam Undermountain com outros locais em Faerun — e até mesmo com outros planos de existência. Para mais informações, leia o próximo capítulo, Portais de Undermountain.

A maioria das entradas e saídas conhecidas estão no “código” das localizações da masmorra. Elas estão resumidas a seguir, para facilitar a utilização feita pelo Mestre.

### Primeiro Nível

**Esgotos:** Nas histórias de tavernas existem muitas conexões entre os esgotos de Waterdeep e os caminhos de Undermountain. Suspeita-se de que muitas dessas conexões ainda existem em condições de utilização, mas são mantidas em segredo pelas guildas e organizações secretas que as controlam.

- Pelo menos um acesso é indubitavelmente controlado por Xanathar, um beholder que comanda, de seu esconderijo secreto nos esgotos, uma guilda de ladrões ocasionais.
- O único acesso livre do esgoto para a masmorra localiza-se no tronco Braço das

Docas, que corre paralelo às docas ao norte da Rua das Velas. Esse tronco de esgoto passa perto da Mansão de Mirt e liga-se a outros num beco sem saída do Passeio de Nelruk.

Ele se conecta com o primeiro nível de Undermountain num ponto a que se tem acesso caindo por um bueiro nos esgotos sob o Escorregador, uma passagem íngreme cujo nome vem do uso que lhe dão os jovens da cidade durante o inverno. Uma pequena porta secreta na parede do túnel abre-se para uma estreita passagem sinuosa e cheia de ratos e seres de esgoto em covis sombrios e esquecidos. A passagem vai até uma parte sem saída desse túnel, que fica 15 centímetros em declive em relação ao túnel. Esse desnível fica acima do Aposento 20, do Nível Um: A Estátua Sombria.

O pé-direito da sala tem mais de 20 metros de altura, e o que restou da estátua tem mais de 12 metros de altura. O desnível mencionado no parágrafo anterior tem uma passagem secreta que abre se houver mais de 150 quilos sobre ela, com a portinhola abrindo exatamente em cima da estátua! Vários pregos de ferro estão fortemente presos nas paredes da passagem, mas não há escada de corda ou qualquer outra coisa para ajudar os exploradores a descer ou evitar as descargas elétricas da estátua.

Essa porta secreta se fecha sozinha 2d6 dias após ser aberta, mesmo se estiver obstruída. Halaster vai voltar e desobstruir a porta, ou mesmo consertar ou trocá-la. Ela pode ser facilmente fechada de cima por meio de uma corda amarrada a roldanas que fica escondida num painel deslizante. Fechá-la de baixo requer muito trabalho e força.

**Cursos D'água:** Nenhum curso d'água liga propriamente o primeiro nível de Undermountain com a superfície, mas há uma área com água que impõe alguns perigos para exploradores.

- No Aposento 31, apontado no mapa do Nível Um, há um saguão a leste com uma descida íngreme, descendo 3 metros em profundidade a cada 10 de comprimento, além de haver uma escada de 5 metros de altura antes de se atingir a água.

## Maneiras de Entrar e de Sair

A água é gelada, porém limpa e desabitada. O teto desce até encontrar-se com a água, e essa passagem ainda avança por 15 metros submersa. Personagens vestindo armadura podem caminhar pelo fundo, mas não existe luz ou indicação de que exista algum tipo de saída.

Debaixo d'água, nos primeiros 3 metros, a passagem dá lugar a um chão de pedra plano que vai 7 metros para leste. O chão vira uma escada novamente, subindo íngreme até chegar à superfície. Ele mantém sua ascensão até chegar a um patamar provido de uma manivela, uma corda forte e um gancho. No final do patamar há uma arcada tapada com cortinas. Pode-se ver luz de algum lugar através das cortinas. Os personagens chegaram ao porão do Portal Bocejante.

**Portais/Teleportadores:** Além de inúmeros teleportadores internos colocados por Halaster, há vários portais que dão acesso imediato a este nível de Undermountain.

- A Estrada de Myth Drannor — É uma quadra de portais de mão única das ruínas dos Salões dos Domadores das Feras, na cidade de Myth Drannor, localizada nas distantes terras da Orla do Dragão. Os portais levam os personagens para o meio de um escuro saguão neste nível de Undermountain. Veja a Tabela de Portais-Espelhos para a exata localização de chegada dos personagens.

Estes portais operam através de espelhos localizados nos seguintes lugares: área 11 (a parte leste da piscina ao sul do Aposento 10) ou Aposentos 8 e 20. Todos os espelhos estão expostos e facilmente visíveis; originalmente estavam escondidos atrás de tapeçarias que foram perdidas com o tempo. Os portais-espelhos estão sempre ativos, transportando, sem problemas, qualquer ser (e seu equipamento) que toque o espelho. A menos que os personagens desenvolvam ou encontrem magias poderosas que possam controlar os portais, tais viagens são sempre de mão única. Quando um portal-espelho é usado, o Mestre joga secretamente 1d12. Qualquer que seja o resultado, o portal vai se fixar naquela localização por 1 turno. Depois disso, o Mestre deve jogar 1d12 novamente para saber se o portal vai mudar de localização.

### Tabela de Portais-Espelhos

- |       |  |
|-------|--|
| 1-4   | Destino de acordo com a escolha do Mestre (qualquer lugar, na superfície ou em masmorras, em Faerun; este lugar pode mudar de tempos em tempos, conforme a vontade do Mestre). |
| 5-9   | Os indivíduos aparecem na área marcada com XX no mapa do Nível Um de Undermountain.  |
| 10-12 | Indivíduos aparecem através de um dos outros dois portais-espelhos no complexo dos Domadores das Feras.  |

Esses portais foram originalmente instalados para atrair expedições de captura de monstros dos pontos mais longínquos de Faerun. Cada vez que são usados, há uma chance de 20% de aparecer um ou mais monstros, conforme a vontade do Mestre, junto com os personagens.

- O Portal da Salamandra — As escadas protegidas pelas salamandras em 8B neste nível, levam a um teleportador que envia os viajantes ao Boudoir Negro (Aposento 50 do Nível Dois de Undermountain).

- Portal do Elmo — Este “elevador” funciona de um nível para outro, porém numa só direção: do cubículo 15C no mapa do Nível Um para o 42 no Nível Dois de Undermountain. Este portal permanente transporta com segurança todos que alcançarem a parede oeste do cubículo para o Salão do Elmo Negro.

- O Trono Partido — Este portal-trono, encontrado no Aposento 21, leva a diversos locais. Pontos de chegada sugeridos:

1. Alguém lugar ao sul dos Charcos Elevados, bem ao sul de Waterdeep. Este é o cenário da seção Serpentes na Escuridão, no livro *Aventuras em Undermountain*.
2. Qualquer plano exterior.
3. Uma nação no Semiplano do Terror, em RAVENLOFT™ Cenário de Campanha.
4. As Colinas dos Ratos, o depósito de lixo de Waterdeep, descrito em *Aventuras em Undermountain*.

5. Sobre uma das Pilhas Marinhas, as rochas na entrada do porto de Waterdeep, cobertas de guanos e varridas pelas ondas.
6. Na tumba de um vampiro, em algum lugar das montanhas ao norte de Waterdeep (que deixamos para que o Mestre desenvolva).

- O Portal-Escada — O teleportador está marcado em 23B neste nível. Ele só funciona quando uma pessoa se aproxima por uma determinada rota (veja a descrição do Aposento 23 no mapa do Nível Um. Este portal, que é de mão única, leva os indivíduos para uma pequena colina próxima do Forte Garfo-Sul, do lado do mar da rota de caravanas.

- O Portal Brilhante — Essa inscrição iluminada é encontrada no Aposento 30 deste nível. Ela só funciona para seres que possam ler a inscrição, ou que pelo menos olhem atentamente, sem que precisem entender a escrita — e o portal só funciona se ela estiver acesa.

Esse portal carrega os personagens instantaneamente para fora de Undermountain até uma clareira nas florestas de Cormyr. A clareira fica a meio dia de viagem para o Norte, até a estrada que liga Dhedluk e Immersea, a oeste do Rio Água Estrelada. Esse é o cenário da aventura intitulada A Árvore Assassina, do livro *Aventuras em Undermountain*.

- Portal do Templo — Uma luz cintilante na sala 34F deste nível é, na verdade, um portal de mão única para o santuário do Templo da Ilha (Aposento 69 do terceiro nível).

**Outras Rotas:** Além de entradas pela água e saídas mágicas, túneis sombrios e passagens cheias de esgoto, existem ainda algumas outras formas de entrar no “mais profundo de todos os calabouços” dos Reinos.

- O Aposento 20, neste nível, é ligado (por meio de uma escada secreta, dentro da estátua central da sala) com o Aposento 46, no segundo nível.

- O Aposento 23 deste nível, a Escada Quebrada, é ligado à Cidadela da Mão Sangrenta, agora controlada pela Guarda da Cidade. Daí, abre-se para muitas outras passagens, salas de estocagem e depósitos de armas dentro do Monte Waterdeep.

- O Aposento 36 deste nível, a Longa Escada Escura, é famosa na cidade. Atualmente, ela é habitada por um mortal estrangulador e liga o Nível Um de Undermountain a um calabouço (um depósito de lixo coberto) no beco que fica atrás da Ninfa Envergonhada, um salão de festas no lado norte da Rua Rainrun. O quintal costuma ser freqüentado por gatos, ocasionalmente por um jovem que, durante o dia, joga fora vidros quebrados e lixo da Ninfa e por bêbados e pessoas sem dinheiro expulsas do salão. Ruídos repentinos do bueiro provocam cochichos e comentários, mas não ações durante o dia. Agitação e armas em punho ocorrem à noite.

- A área D, neste nível, é ligada por pequenos dutos de ventilação a certos porões de lojas da cidade acima. Poções de forma gasosa ou meios semelhantes são necessários para que a maioria dos aventureiros possa usar essas saídas. Um pequeno verme, cupim, verme da podridão ou criaturas de forma similar que possam rastejar por buracos de 3 centímetros de diâmetro podem facilmente usar essas saídas. Aventureiros tentados a usar esses dutos com metamorfismo devem levar em consideração que aí pode ser o lar de pequenas criaturas muito perigosas. Essas passagens funcionam melhor como “última escolha” em caso de rotas de fuga.

## Segundo Nível

Esgotos: Nenhum.

Cursos D'água: Nenhum.



**Portais/Teleportadores:** Além de diversos teleportadores internos, instalados por Halaster, há alguns portais que permitem acesso instantâneo a este nível de Undermountain.

- O Portal-Fantasma — Este é um portal de mão única que leva de uma câmara sob um beco em Waterdeep ao centro da Guarda do Elmo (Aposento 45 no Nível Dois de Undermountain).

- Portal do Elmo — Um portal de mão única do cubículo 15C, no primeiro nível, para o Aposento 44 no mapa do Nível Dois de Undermountain. Este portal permanente carrega instantânea e seguramente todos os que alcançarem a parede oeste do cubículo para o Salão do Elmo Negro.

- O Portal do Destino — Funciona nos dois sentidos (ida e volta), ligando a Câmara dos Caídos (Aposento 51 deste nível) e a Caverna de Cornalina (Aposento 64 do Nível Três).

- O Portal do Velho Xoblob — Portal de mão única do Armário do Mantor (Aposento 52 deste nível) para um ponto na superfície da cidade de Waterdeep.

Qualquer ser que use esse portal é instantânea e seguramente transportado para um sótão sem janelas a 20 metros de altura que serve de despensa no segundo andar da Loja do Velho Xoblob. O ambiente é iluminado por uma luz errante — veja globo reluzente no capítulo Itens Mágicos — e contém um gongo-alarme que toca sempre que alguém chega através do portal e pisa pela primeira vez em qualquer parte do chão de madeira. Uma larga escada de madeira desce do sótão para a loja. Vindo do andar de baixo os personagens ouvirão o alegre chamado: “Desçam sorrindo! Sem armas, por favor!”

A Loja do Velho Xoblob é o prédio de esquina próximo ao salão de festas Palácio Púrpura, no Distrito das Docas. A Loja é uma loja curiosa, cheia de objetos e relíquias de aventureiros, ladrões, magos fracassados e mercadores que estiveram em todos os cantos de Faerun — e em mundos muito mais estranhos.

O nome da loja vem do beholder sem olhos empalhado que fica pendurado no teto. Além de ser uma curiosidade por si mesmo, o beholder esconde um mago contratado que pode disparar uma varinha da paralisação da boca, coberta de poeira, do monstro. Essa loja é dirigida por Dandalus “Olho-de-Fogo”, que dá as boas-vindas aos personagens que chegam — se ele estiver ocupado com fregueses, sua esposa Arathka Ruell o substitui.

Dandalus vai certamente comprar quaisquer badulaques que os personagens tragam da masmorra. No entanto, ele nunca vai pagar mais do que um sexto do valor pedido. Ele tem um gosto especial por itens que possam ser vendidos como componentes para magias ou como material de pesquisas mágicas para os sempre sedentos magos novatos da cidade.

Dandalus negocia com qualquer um que passe pelo portal. Ele não faz inimigos — simplesmente cobra mais pelos serviços dos que o atacam ou traem. Dandalus sempre toma as seguintes precauções: usa um anel de refletir magias, um anel de livre ação e o amuleto da pedra verde; ele sempre carrega duas poções de cura extra, um elixir da saúde, duas faixas de ferro de Bilarro e seis contas de força em seu bolso. Ele é um dos poucos proprietários em Waterdeep a não andar desapercebido, e, às vezes, usa um avental com bolsos forrados de moedas.

Em caso dessas medidas falharem, ele possui um golem de ferro, Guraim o Persuasivo Gentil, de pé num canto, adornado com velas perfumadas e coloridas para uso em rituais. Ele ataca se comandado mentalmente por Dandalus ou por Arathka Ruell. A Loja do Velho Xoblob também pode ter outras defesas mágicas e armadilhas, se o Mestre assim o quiser.

**Outras Rotas:** Além de entradas pela água, e através de portais mágicos, túneis sombrios e passagens apertadas, há ainda algumas outras maneiras de se entrar “no mais profundo de todos os calabouços” dos Reinos.

- O Aposento 46 deste nível é ligado ao 20, no Nível Um, por meio de uma escada secreta, dentro da estátua, no centro deste último aposento. (Note que, além dessa escada

## Maneiras de Entrar e de Sair



ligando os Aposentos 46 e 20, nenhuma escada no Nível Um leva ao Nível Dois diretamente hoje em dia, graças ao “senso de humor” doentio de Halaster. Sinta-se livre para desbloquear uma escada, se for necessária uma ligação física. Drows e outras criaturas que saíam das profundezas podem abrir passagens para cima, encontrando personagens boquiabertos ao retirarem as últimas pedras.)

### Terceiro Nível\*

**Esgotos:** Nenhum.

**Cursos D'água:** Sargauth, O Rio das Profundezas, liga este nível com a superfície. Este rio passa direto pelos Níveis Um e Dois, mas também liga as Cavernas Marinhas com pelo menos dois outros níveis inferiores de Undermountain.

A conexão com a superfície é feita por meio de elevadores, de um braço do Sargauth, que

passa além do Porto dos Crânios para uma das Cavernas Marinhas do Sul — veja o capítulo História Conhecida de Undermountain para maiores detalhes. Canos levam a água de um extremo do retorcido Sargauth ao outro; os teleportadores de Halaster levam as embarcações de uma bacia a outra. Eles também levam embarcações de e para níveis inferiores, como, por exemplo, a fazenda de fungos do Nível Quatro (o Sargauth, nesse nível, é estático; barcos só se movem por remos ou meios similares).

**Portais/Teleportadores:** Além dos inúmeros teleportadores internos instalados por Halaster, há vários portais que permitem acesso instantâneo a este nível de Undermountain.

- **Portal Móvel** — O Portal Brilhante, aberto pela ação de magias únicas controladas pelo Olho, aparece aleatoriamente num ou noutro beco à noite em Waterdeep. O beco tem de ser ao sul do Castelo e da Cidade dos Mortos.

O Portal Brilhante leva à Caverna de Entrada dos Escravos na Toca do Olho (Aposento 68 do Nível Três).

- **O Portal do Destino** — Uma ligação de mão dupla da Câmara dos Caídos (Aposento 51 do Nível Dois) à Caverna de Cornalina (Aposento 64 deste nível).

- **Portal do Trovão** — Este portal raramente funciona, mas é uma saída de mão única da Caverna Perdida (Aposento 65 deste nível) que leva às Colinas dos Ratos, fora de Waterdeep.

**Outras Rotas:** Nenhuma conhecida.

\* Os dois mapas correspondentes ao Nível Três estão inclusos no conjunto 4.

Os aventureiros veteranos nos Reinos, ao explorarem masmorras, ruínas e outros lugares perdidos ou esquecidos, podem encontrar vários portais espalhados por todo o Faerun. Muitos descobrem que esse antigo complexo de transportação mágica abrange uma grande parte dos Reinos, particularmente, ao Norte da Costa da Espada. Pouco usados e quase esquecidos hoje em dia, esses portais podem significar a diferença entre a vida e a morte para os que se encontram em perigo iminente. A maioria dos magos que os utiliza procura aprender tanto a localização quanto os poderes específicos — de todos os portais que puderem.

Na sua forma mais comum, um portal simplesmente abre um espaço entre duas pedras fixas. Alguns aparecem simplesmente como portas normais, outros são localizados entre rochas, geralmente em distâncias conhecidas.

Os portais podem ser de três tipos básicos:

- os que operam constantemente;
- os que precisam ser acionados por uma “chave”, que pode ser: o uso de uma magia, uma palavra específica, processo mecânico ou a utilização de um item mágico. Por exemplo, um simples talismã — um objeto que necessariamente não tem poderes mágicos, mas que possui uma aura mágica — pode estar ligado a um portal, funcionando como uma “chave”;
- os que operam independentemente da presença ou da vontade dos viajantes. Esses portais funcionam de acordo com fases da lua, relações estelares ou certos eventos anuais, como solstícios — a noite do início do verão é sempre favorável à ocorrência de várias magias — e equinócios.

## Sobre os Portais

Evidentemente foram construídos há muito tempo por várias raças (incluindo elfos e humanos), e os segredos de sua construção foram esquecidos ou deliberadamente abandonados. A localização e as propriedades específicas de cada portal perderam-se ou foram distorcidas por lendas. Alguns deles ganharam monstros como guardiões e, por conseqüência, lendas sangrentas.

Os grandes sábios acreditam que uma devastação generalizada, aliada a invasões de criaturas extraplanares, atingiram Faerun há milhares de invernos, ocasionando o surgimento de guerras entre os planos. Essas

guerras provocaram a queda de Myth Drannor e continuam até os dias atuais. Grande parte do trabalho diário de poderosos arquiagos, como Khelben e Elminster, é dedicado ao policiamento e à proteção das saídas dos portais que levam a Toril.

Várias nações prósperas de Toril — como Calimshan, Thay e a maior parte das terras de Kara-Tur — não adotam uma visão de mundo que admita que outros possam ter sido maiores e mais poderosos, acreditando somente em seus próprios poderes. O folclore e os sábios locais ignoram a existência de portais próximos ou declamam histórias egocêntricas e sem sentido de como um determinado governante, família ou membro da Burocracia Celestial criou o portal e de que forma é controlado. Aventureiros estão prevenidos de que duvidar sobre a “veracidade” de mentiras tão orgulhosas quase sempre é fatal, e que é melhor deixar que os tolos se enganem.

Os Harpistas e alguns magos poderosos possuem o conhecimento — que na atualidade prevalece somente nas ilhas élficas do reino de Evermeet — de que os portais foram o produto de desenvolvimento da Magia do Elfo Nobre. Uma prova de que esses portais estão pouco difundidos no presente é que, antigamente, eles eram usados para facilitar a solução de problemas comuns, tais como conduzir ar fresco e água para áreas subterrâneas ou levar comida para criaturas aprisionadas. Esses usos dos portais são encontrados em Undermountain e no Norte da Costa da Espada.

## Cuidado e Manutenção dos Portais

Em quase todos os portais se pode notar a presença de pedras, sejam no chão, na entrada ou em qualquer outro lugar. Elas parecem atuar como uma espécie de âncora necessária para gerar as energias existentes nesses locais. Alguns portais ainda apresentam paredes brancas, espelhos ou pinturas que, a um simples toque, tornam-se ativos, revelando uma saída.

Eles são praticamente indestrutíveis. Tentativas de desintegrar parte das suas estruturas de sustentação simplesmente romperão a integridade do campo mágico. Ou seja, apenas alteram sua área de efeito ou as condições de abertura, o que poderia fazer, por exemplo, com que esse portal passasse a operar em um

corredor e talvez transportasse todas as criaturas existentes no local, excetuando-se orcs e goblins. Há 5% de chance de que, ao mexer nas bordas de um portal, possa ser provocada uma autodestruição, causando 9d6 pontos de dano em um raio de explosão de 20 metros.

A grande maioria dos portais possui armadilhas para sua própria segurança. Atenção ao seguinte aviso — mas coloque estas condições apenas nos portais que você quiser:

“Armadilhas e proteções de portais ocorrem aleatoriamente — talvez a cada seis, sete ou nove vezes que for usado, um portal pode ativá-las; a qualquer hora que passar uma pessoa carregando mais de três itens mágicos; quando alguém estiver usando uma certa magia de proteção; quando a escuridão da noite mantém o controle da armadilha e também o da destinação de um portal ou quando o cachorro do vizinho late. As regras de funcionamento dos portais variam, sempre com a finalidade de confundir os jogadores que lêem muito.”

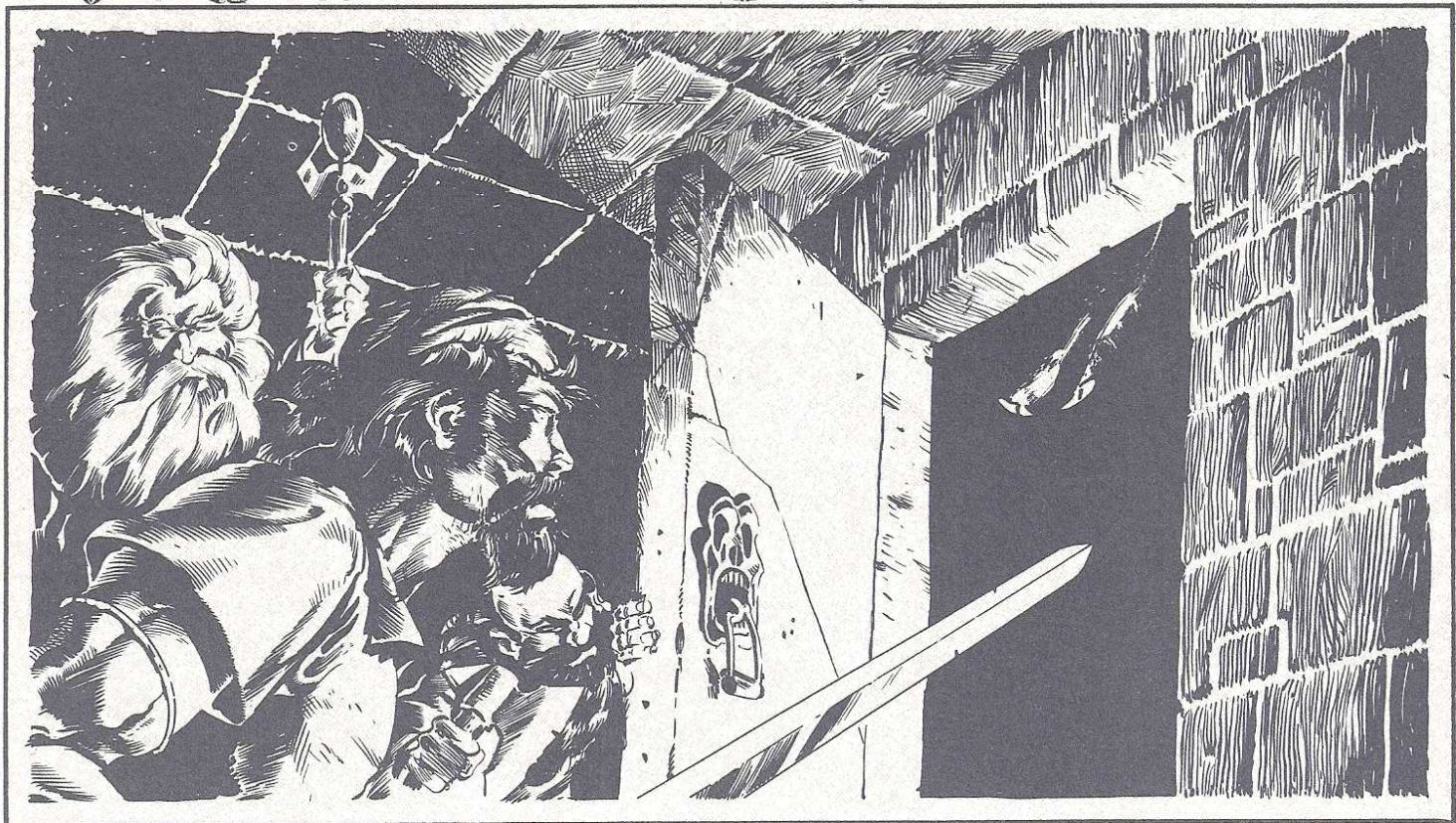
- O portal pode não funcionar se um peso superior a 500 quilos (seja de matéria, seja de seres vivos) estiver dentro do raio de funcionamento (8,5 metros). As proteções são uma das razões que impedem tropas invasoras de alcançarem Waterdeep via portal a qualquer hora.

- O portal pode não funcionar se certas magias (*Proteção ao Bem/ao Mal*, *Pele Rochosa*, *Vôo*, etc.) estiverem atuando dentro de um raio de 15 metros.

- Outra forma de proteção é a habilidade que os portais possuem de drenar magia dos que por eles passam. Poções e itens mágicos que usem cargas deverão fazer um teste de resistência a fogo mágico, ou terão drenadas 1d8 cargas — e no caso de poções, se falharem no teste, perderão todo o seu efeito.

- Portais podem lançar *Enfraquecer o Intellecto* sobre seus usuários.

- Portais sempre podem tirar os objetos dos que passam por ele, tais como armaduras, armas ou tesouros. Itens “furtados” aparecem em vários lugares — normalmente em área controlada pelo soberano de um plano em que o portal atua. Se aparecer em Undermountain, o destino desses itens será uma das Cavernas Escondidas de Halaster — localizadas num espaço dimensional —, e serão guardados e



inspecionados por criaturas leais a Halaster. Ele adora colecionar objetos úteis, como itens mágicos, que adquire de seus portais.

- Portais normalmente possuem armadilhas que podem tanto levar viajantes incautos para destinos como o fundo do mar ou a alturas de 1 quilômetro quanto liberar descargas elétricas ou ativar lâminas de foices contra aqueles que os utilizem de maneira errada. Por exemplo, um mago, ciente de que deverá arrastar-se sob um certo portal, poderá atingir seu destino tranquilamente, ao passo que um orc ou o soldado que o segue atingirá apenas o local de sua morte.

### Monstros nos Portais

Alguns tipos de monstros sempre esperam próximo aos portais, esperando agarrar um viajante desnordeado ou quem se aproximar. Dependendo das armadilhas e das condições existentes, esses monstros podem ser animais carniceiros, tribos de monstros inteligentes ou algum morto-vivo. Os tipos mais comuns são: vermes de carniça, caçadores subterrâneos, dopplegangers, gárgulas, basiliscos superiores, jermlaines, kobolds, mímicos, estranguladores, sombras, stirges, umber hulks e fogs fátuos. Outras criaturas,

como beholders, nagas ou liches, também podem ser encontradas nesses locais.

### Portais em Undermountain

Muitos portais operam como entradas e saídas em Undermountain. Vários são detalhados no capítulo Maneiras de Entrar e de Sair e outros são mencionados aqui e nas descrições dos aposentos em cada nível. Transportes desse tipo fazem parte do local e são fatores-chave para impedir que mercadores gananciosos, magos da cidade do alto ou raças subterrâneas controlem grandes áreas de Undermountain. O Mestre pode colocar os portais no jogo de um modo que os personagens se percam sempre que entrem no portal. Isto evitaria que qualquer um entrasse e saísse do calabouço como se fosse uma missão diária — é claro que, se tiver de passar por um novo caminho a cada entrada, você não deve abusar dessa passagem.

Um aventureiro esperto poderia lançar magias, ou ataques à distância, para dentro de um portal operante ativado pelos inimigos que se encontram do outro lado. Arcanos são avisados de que alguns portais transformam

efeitos mágicos em estranhos resultados, como curar um inimigo no momento de um ataque, ou reverterem a magia para a sua origem.

Halaster comumente utiliza os portais para transportar monstros, de modo que as masmorras nunca ficam desprotegidas. Esses transportes envolvem ligações com outros planos e com o asteróide Doca Estelar, de SPELLJAMMER™ Cenário de Campanha. Para mais informações, veja o capítulo Expanding Undermountain.

Alguns portais em Undermountain são conhecidos por possuírem seres mais experientes ou mais hostis que Halaster e seus ex-aprendizes. Por exemplo, existe um portal por onde criaturas subterrâneas tentaram invadir o esgoto de Waterdeep (e a própria cidade) no reinado do poderoso Aghairon, que utilizou a magia *Distorter Portal*, uma das mais raras e poderosas. Essa magia, única e lendária, foi capaz de trocar as saídas do portal enquanto as criaturas o atravessavam, forçando-as para um destino inusitado! A localização exata dessa saída em Waterdeep está esquecida ou escondida, ainda que tropas de tritões falem de um misterioso monte de ossos e armaduras em algum lugar próximo ao porto.

Este capítulo contém os rumores que se espalham por toda a Waterdeep sobre o que existe em Undermountain. São palpites sutis e sugestões que podem convencer os personagens a explorar suas profundezas. Use essas histórias em tavernas, estalagens ou em alguma conversa de esquina de ruas para incentivar os aventureiros. A verdade sobre cada um desses rumores compete ao Mestre decidir.

- Um arcano louco vive nas profundezas de Undermountain e possui magias tão estranhas e poderosas que os governantes de Waterdeep — e todos os arquimagos de que se tem conhecimento — nunca foram capazes de derrotá-lo. Se um dia ele decidir emergir para dominar ou destruir a cidade, não existirá alguém com poder suficiente para impedi-lo.

- Em algum lugar no Monte Waterdeep existe uma caverna repleta de jóias ligada ao topo de uma montanha, no coração da Floresta Alta, por um portal mágico. O pico dessa montanha está protegido por dragões malignos que têm por líder um velho dragão, incapaz de voar, mas que se impõe por seu tamanho, esperteza, maestria em magias e por seu poderoso sopro.

- Escravizadores vivem em salas superiores e em passagens de Undermountain. À noite, esgueiram-se pelos esgotos a fim de seqüestrar habitantes da cidade e levá-los para as profundezas, para a escravidão.

- Embaixo do Monte Waterdeep existe a entrada de uma cidade subterrânea que só pode ser atingida pelos que realmente a conhecem, através de túneis do Palácio de Piérgeiron e algumas vilas nobres. Nesse local, escravos trabalham sem cessar para enriquecer as famílias nobres de Waterdeep.

- Uma guilda de ladrões, há muito banida de Waterdeep, mantém-se escondida em Undermountain, esperando e esquematizando a reconquista de seu poder na cidade. Eles são os responsáveis por mais de cem furtos e desaparecimentos, enquanto suas lâminas e

ratos-guardiões treinados fazem do esgoto um lugar perigoso para pessoas honestas.

- Todos os anões que construíram Undermountain foram devorados por monstros há muito tempo, mas várias de suas armadilhas e portas secretas ainda se escondem dentro de salas cheias de ouro. Ninguém sabe exatamente como encontrar esses tesouros perdidos, mas há comentários de que fantasmas de membros do Clã Melairkyn traçam um novo mapa toda noite.

- Um bando com, no mínimo, uma dúzia de vampiras habita uma gruta em Undermountain, próxima às docas. Elas sobrevoam o sul da cidade todas as noites procurando por homens azarados, que se tornam suas presas. A maioria deles é transformada em servos mortos-vivos e amantes; outros são mortos imediatamente, exangues.

- Ahghairon, o fundador de Waterdeep, como é chamado hoje, usou *Clone* em si próprio, pouco antes de sua morte. Logo depois, tornou-se um lich, e agora vive na torre de Ahghairon, que permanece trancada e está conectada, por uma enorme escada em espiral e por túneis, a Undermountain, onde ele estuda, faz experimentos e cria novas magias, cada vez mais poderosas. Suas cavernas de experiências e seus aposentos, enriquecidos de vários livros sobre magia, são guardados por dragões magicamente treinados e por outras criaturas invisíveis.

- Há uma grande quantidade de templos secretos em Undermountain, particularmente os dos deuses maus, que não são bem-vindos em Waterdeep. Os sacerdotes dessas crenças estão engajados em uma guerra sangrenta sem fim pela supremacia dos túneis escuros — uma luta envolvendo monstros animados e conjurados, mercenários ou “voluntários” seqüestrados, que são jogados para o meio desse pesadelo infundável. Sacerdotes sempre usam essa batalha para livrarem-se dos oponentes de seus templos na cidade. Alguns chegam a dizer que cada

templo na cidade tem um túnel secreto bem guardado ligado a Undermountain.

- Um necromântico louco habita parte de Undermountain; à noite ele emerge para roubar vagabundos, doentes e mortos na cidade, para servirem de “matéria-prima” às legiões de mortos-vivos que ele gera. Suas criações vagam por Undermountain e protegem sua morada. Ele possui uma guarda especial próximo ao seu aposento, que consiste de três esqueletos gigantes sem cabeça com espadas de pedras brilhantes. O toque dessas espadas transforma qualquer um em zumbi, sob o comando dos esqueletos gigantes...

- A Guarda da Cidade, o exército de Waterdeep, treina monstros para lutar em batalhas. As jaulas dos monstros estão escondidas em algum lugar do Monte Waterdeep. Se os soldados encontrarem algum aventureiro indisciplinado ou arruaceiro, eles o jogam nessas jaulas onde estão os monstros famintos...

- Um dos mais antigos contos sobre Undermountain é o dos seis arcanos perdidos. Esses arcanos, rivais de Halaster, vieram para esta região buscar alguma coisa do mestre dos Salões Subterrâneos. Muitos que contam a história acreditam que os arcanos buscavam conhecimentos, enquanto outros diziam que buscavam vingança. Mas, no fim, sabe-se que os arcanos estão agora mortos ou aprisionados em Undermountain, para onde carregaram itens e conhecimentos mágicos perdidos.

- Novas buscas nos corredores profundos de Undermountain são conseqüências de recompensas oferecidas pelos governantes de Waterdeep para a destruição dos templos malignos sob a cidade. O que os aventureiros precisam fazer é subir pela Escada Quebrada trazendo provas da destruição do templo, e esperar por uma boa recompensa.



## Arquitetura

Todas as áreas de Undermountain têm paredes, teto e chão feitos de blocos de pedra trabalhados e justapostos, lisos e em formato de placas. A pedra é uniformemente cinza, com manchas de granito, dura e dificilmente quebrável. Até em áreas abertas da rocha sólida, a superfície foi riscada e gravada com frestas para se parecerem com blocos de pedra ao redor, ou então coberta por estuque no qual foram afixados.

Os corredores têm geralmente 3,5 metros de largura e 3,5 metros de altura, e o chão é relativamente plano; o teto das salas têm 5 metros de altura, a menos que esteja escrito diferente (muitos são mais altos). As escadas de Undermountain nunca têm corrimões. Os degraus são feitos de pedras esculpidas ou são empilhados, para formarem os níveis.

## Magias de Barreira

Magias de proteção antigas, mas ainda potentes, colocadas por Halaster, impedem que várias formas de teletransporte e magias similares — *Palavra de Recordação*, *Porta Dimensional*, *Auxílio Imediato* e até *Criar Passagens* — funcionem nos limites (para dentro ou para fora) de Undermountain. Nenhum método mágico para escapar é possível, a menos que se usem magias que não envolvam muros, portas, chão ou teto.

Exceções a essa regra são os portais mágicos de Halaster e também várias magias ou habilidades que tornem o personagem intangível e que não envolvam destruição — atributos de alguns monstros.

Poderes mágicos como *Percepção Extra-Sensorial* e similares (como *Localizar Objetos*) são proibidos da mesma forma, através de muros, portas, chão e teto. Se usados, são dissipados — a magia é perdida, ou cargas de itens mágicos são gastas — e nada acontece. *Olho Arcano* e *Projetar Imagem* podem dirigir-se somente para localidades atingíveis através de buracos de fechadura e outras aberturas similares.

Magias que convoquem criaturas e itens de fora de Undermountain também não terão efeito. *Convocar Criaturas* só traz seres que já estejam dentro de Undermountain. A maioria dos itens mágicos que convoca coisas de qualquer outro lugar, como a *Trombeta de Valhalla*, funciona, bem como todos os itens que criam áreas extradimensionais, como bolsa do espaço infinito e buraco portátil.

Quaisquer exceções a todas as proibições apresentadas estão indicadas nos textos.

Personagens que queiram destruir alguma barreira mágica de Halaster estarão tentando algo quase impossível. Eles devem ser avisados de que terão de descobrir quando e onde anular as magias que possuem várias camadas de intensidade —, um processo que chamará a atenção de vários monstros e levará meses. Outra frustração de quem tenta fazer isso é que alguma coisa ou alguém parece consertar e restaurar as coisas em Undermountain de tempos em tempos. Destruir o trabalho da vida de Halaster, portanto, é uma tarefa ingrata e quase sempre sem recompensas.

Note que as magias usadas por Halaster para construir e alterar partes da montanha e protegê-las com as barreiras descritas fazem com que muitas paredes, pisos e tetos irradiem magia ou impressões mágicas. Em alguns casos está especificamente escrito que uma área ou local irradia magia com tanta intensidade que poderes como *Detectar Magia* não conseguem localizar objetos mágicos ali escondidos. *Detectar Magia* também não pode distinguir áreas em que a magia está em atividade de áreas em que foi usada anteriormente.

Em outros casos, o Mestre deve decidir se *Detectar Magia* será capaz de distinguir uma aura específica da aura do ambiente em volta. Fatores como o nível de poder do grupo, a iminência de perigo, a frequência com que os personagens usam essas magias para detectar obstáculos e ultrapassá-los e o cuidado que tomam na utilização da magia devem ser considerados para manter o equilíbrio no jogo.

## Clima

Undermountain é geralmente fria e um pouco úmida — parecida com um porão de Waterdeep perto do mar, e com um clima temperado nórdico. Algumas áreas são muito úmidas — existindo até água corrente e húmus — e outras são secas e poeirentas, sem sinal de água para beber. Níveis inferiores são um pouco mais quentes, talvez por causa do calor vulcânico; apesar disso, este fato só pode ser verificado por volta dos níveis sete, oito e nove de Undermountain.

Em todas as áreas de Undermountain, a menos que especificado em contrário, o ar é bom — várias fontes alimentam o calabouço com ar fresco, algumas até com ajuda de magia. Portas seladas, conexões de esgoto e lugares velhos criam odores desagradáveis e condições menos saudáveis, mas um aventureiro perdido em

Undermountain corre mais riscos de encontrar algum monstro ou passar fome do que sofrer asfixia ou topiar com explosões gasosas.

## Portas

A maioria das portas é de pedra e gira em pinos polidos com anéis dos dois lados. As fechaduras estão embutidas dentro delas e precisam de chave (que nunca estão lá) para empurrar o ferrolho de metal ou pedra no batente. Alguns desses mecanismos enfraqueceram com o tempo e podem ser facilmente forçados — notas no texto indicam se uma porta está aberta, trancada ou destrancada e se pode ser forçada com facilidade —; as exceções estão sempre especificadas. O batente das portas sempre tem um encaixe justo. Porém, algumas são vedadas de tal forma que impedem totalmente a passagem de ar ou de som. A menos que especificada outra informação (indicada como “impede a passagem do ar” ou “sela quando fechado”), presume que as portas bloqueiam a maior parte dos sons que não sejam de impacto — exceto um grito estridente — e que a fresta entre a soleira da porta e seu batente mede só 1,5 centímetro. Portas batidas em alguém geralmente causam 1d4 pontos de dano, mais pontos adicionais iguais à Categoria de Armadura da vítima (subtraia-os se a CA for negativa). Um teste de Destreza bem-sucedido — monstros devem fazer um teste de resistência a paralisação — reduz o dano pela metade.

Portas que caem em cima de alguém — geralmente por causa de uma explosão ou armadilha — causam 2d4 pontos de dano, mais pontos adicionais iguais à CA da vítima. Um teste de Destreza reduz o dano pela metade. Um outro teste de Destreza determina se a vítima ficou presa debaixo da porta. Se isso ocorrer, ela deve passar em uma jogada para dobrar barras/suspender portais — só um teste por rodada é permitido para que a vítima se solte sem a ajuda de outros. Algumas portas ou partes móveis de parede são exceção, e estarão descritas no texto que explica as áreas específicas.

O Mestre deve perceber que existem várias portas mágicas em Undermountain — algumas parecem mover ou alterar suas propriedades a qualquer hora. As portas podem ser colocadas em locais aleatórios durante o jogo. Se os personagens voltarem ao local de uma porta mágica e o Mestre se esquecer de suas propriedades mágicas, ou de qual tipo de porta se tratava... parece que Halaster está vigiando os personagens atentamente!



Se nenhuma porta existir numa passagem e nada estiver escrito nela, presume que existe uma abertura em arco.

## Informações da Masmorra

Uma informação confiável é uma rara e preciosa comodidade em Waterdeep, ainda mais quando se trata dos vastos calabouços de Halaster, cheios de lendas. Vários são os rumores, concepções, fábulas e mentiras sobre a masmorra mais famosa dos Reinos, e estão datalhados no capítulo Rumores. Descartando todas essas falsidades sobre o local, os verdadeiros segredos de Undermountain são conhecidos por muito poucos.

Os governantes de Waterdeep mantêm Undermountain e Porto dos Crânios sob vigilância, escondendo o máximo que podem as informações sobre eles. Durnan e Khelben são os que mais têm conhecimento sobre Undermountain. Se os personagens forem pessoas de alta posição ou conhecidos desses homens, poderão conseguir algumas dicas sobre como sobreviver além do Portal Bocejante. O problema é encontrá-los quando a ajuda é necessária...

Mestres podem criar novos personagens para si mesmos com o intuito de ajudar os personagens dos jogadores na busca de uma informação precisa. Eles podem contar sobre certos itens situados nos andares de baixo, mas devem se limitar a apenas alguns dados sobre os tópicos — por exemplo, Rathas, um conjurador, pode informar aos personagens sobre certas armadilhas existentes, mas não saber nada sobre monstros ou PdMs.

Finalmente, os personagens podem achar corpos de aventureiros que morreram ao explorar Undermountain e, com a magia *Falar com Mortos*, obter uma fonte de informação verdadeira. Esses conhecimentos sempre chegam tarde demais para serem utilizados. Mesmo assim, podem pelo menos dizer dos perigos mortais que os levaram a perecer.

## Áreas Magicamente Mortas

Algumas áreas em Undermountain são “magicamente mortas”, provavelmente pelos resultados de certos experimentos. São invisíveis mas tem bordas claras, sempre identificadas no texto. Alguns monstros que usam magia podem “sentir” a presença e a borda dessas áreas, mas não as penetram voluntariamente. Dentro dos limites de uma área magicamente morta, magias não funcionam, efeitos de itens mágicos, idem, e magias e poderes mágicos já em ação ficam suspensos até que o possuidor dos efeitos se retire do local.

Tentativas de usar magias nessa área não as “consumem” — não são gastas cargas de itens mágicos e magias em efeito não são dissipadas. Tudo que é mágico simplesmente está suspenso. Armas mágicas funcionam como armas normais e a memorização de novas magias é impossível.

Certos poderes naturais como habilidades de monstros não funcionam, mas outros — particularmente os que envolvem alterações de forma e movimento — não são afetados. Da mesma maneira, ferimentos e venenos recém-adquiridos por magias ou poções não

são perdidos, desfeitos ou suspensos, quando numa área magicamente morta.

Estas áreas nunca foram vistas refutando ou bloqueando os efeitos das barreiras de Halaster — personagens arcanos não podem se teleportar para fora de Undermountain ou fazer qualquer outra coisa que as barreiras de Halaster não permitam, pois atravessam os muros de uma área magicamente morta.

## Monstros

Os perigos da masmorra nunca seriam completos sem um excitante arranjo de criaturas horríveis perseguindo os bravos aventureiros. Halaster traz continuamente mais e mais monstros para Undermountain através de portas nas profundezas dos níveis mais baixos da masmorra. Independentemente do seu hábitat natural, vários monstros encontram aí presas bem adequadas a seus gostos.

A tabela de Encontros Aleatórios com Monstros e a de Atração de Monstros, no mapa do Nível Um, dão ao Mestre um bom apanhado das várias criaturas e horrores que se mantêm nas sombras. A frequência de aparição dos monstros é decidida pelo Mestre, mas, esteja avisado: os corredores de Halaster são sempre mais perigosos do que parecem ser à primeira vista.

Sugestões (criaturas errantes):

- Role 1d6 a cada 3 horas de tempo de jogo, verificando a possível presença de monstros. Se o resultado obtido for 1, jogue o dado com a tabela apropriada para determinar o(s) monstro(s) encontrado(s). Esse teste ocorre independente de ser dia ou noite — essas variações não existem em calabouços!
- Sempre que um grupo lutar em passagens e corredores, lembre-se de que o barulho se repercute — e personagens em meio a uma batalha raramente ficam quietos! Jogue 1d6; se o resultado for 1 ou 2, jogue de novo, consultando a tabela de Atração de Monstros para determinar o que aparece para ver a confusão armada. Esse teste também se aplica no caso de barulho ou confusão fora do normal para um calabouço: personagens com armadura rolando escada abaixo, monstros feridos fugindo por um corredor; magias como *Bola de Fogo* e *Relâmpago* também criam efeitos sonoros espetaculares, ecoando por todas as passagens! O mesmo pode-se dizer de pessoas batendo em certas portas e paredes. Som equivale a comida, na mente de muitas feras, e comida “servida no prato”, melhor ainda!

## Undermountain: Nível Um

### As Profundezas de Undermountain

Seja bem-vindo ao mais profundo de todos os calabouços! As Profundezas de Undermountain é a chave para aventuras sob a cidade de Waterdeep, esmiuçando os incríveis perigos e tesouros escondidos nos mapas deste conjunto.

Uma importante observação para os mestres: esse calabouço é preparado para várias circunstâncias, com diferentes graus de perigo. Cada nível de Undermountain é dividido em Aposentos Principais e Áreas de Interesse. Essas divisões fazem muita diferença na hora do jogo e servem a vários propósitos:

- Aposentos Principais são as áreas essenciais dos encontros na masmorra, locais onde os personagens têm maior probabilidade de entrar, ao andarem por Undermountain. Esses aposentos e encontros são marcados por números em seus mapas. Os Aposentos Principais foram criados para no mínimo seis e no máximo oito personagens, de 4º a 8º nível, — os personagens de níveis mais altos encontrarão maiores desafios à medida que se aprofundarem no covil de Halaster. Personagens de níveis mais baixos podem se aventurar por Undermountain, mas suas chances de sobrevivência são pequenas, a menos que sejam extremamente cautelosos. (Durnan costuma sugerir que aventureiros inexperientes explorem e mapeiem, no máximo, dez aposentos de cada vez, antes de retornarem ao Portal Bocejante — “aprofundar-se mais, quando ainda és tão jovem e inexperiente, pode esgotar a paciência de Tymora”.)
- Áreas de Interesse fornecem encontros adicionais para os mestres colocarem nas passagens subterrâneas, marcadas claramente com combinações de letras. Essas áreas e salas acrescentam novos encontros para os personagens, maiores perigos e surpresas além das contidas nos Aposentos Principais. Algumas áreas simplesmente ganham acessórios, sem apresentarem perigo algum, mas dando maior profundidade e realismo ao calabouço, às criaturas e aos personagens dentro dele. O uso das Áreas de Interesse aumenta a complexidade e a dificuldade de Undermountain; assim, seria mais apropriado que seis a oito personagens de 7º a 12º nível (ou mais) explorassem as inúmeras e perigosas passagens subterrâneas de Waterdeep. Aconselhamos aos mestres que leiam o *Guia*

de Campanha para Undermountain antes de introduzirem suas campanhas. Escolha circunstâncias, armadilhas, monstros e tesouros que melhor se adaptem. Se os personagens forem de níveis mais baixos que os sugeridos, diminua o número de monstros, armadilhas e encontros casuais. Apesar de Halaster tentar manter seus domínios sempre repletos de perigosos monstros carnívoros, o grupo pode ter muita sorte e entrar no calabouço exatamente quando Halaster esqueceu de usar seus portais para conjurar uma enorme variedade de guardiões. Em outras palavras, o covil de Halaster é todo seu, para que planeje seus perigos da forma que desejar.

### Entrada: O Poço

A maioria das expedições que penetram em Undermountain tem início num poço de 12 metros de diâmetro, apresentado no capítulo O Portal Bocejante. Após pagarem a taxa de 1 po cada, corajosos aventureiros são levados por uma corda até a sala de entrada de Undermountain. O aposento tem 12 metros quadrados, com um piso de areia e uma saída no canto sudoeste da sala.

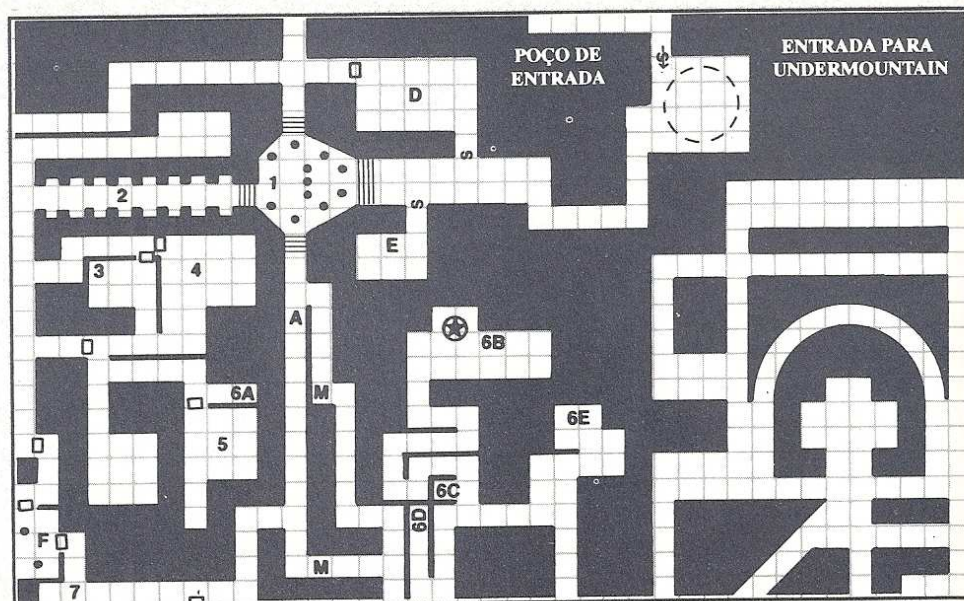
Fracas luzes oscilantes, vindas de tochas espalhadas pela sala, alcançam até cerca de 15 metros de profundidade no poço, podendo facilmente ser vistas de baixo. Os aventureiros deverão fornecer suas próprias fontes de luz para conseguirem enxergar durante a descida de 40 metros, até chegarem à entrada da masmorra. A menos que retirem para fora desta área, qualquer luz de tocha, carregada por pessoas na sala do poço, não penetra a escuridão em mais que um braço de distância além do arco, simples e sem enfeites, na parede oeste que liga o poço com o resto de Undermountain.

O chão fofo e arenoso do poço termina em rocha sólida após cerca de 1 metro de profundidade, mas não impede os movimentos dos personagens. Na areia podem ser encontrados muitos ossos (de humanos e de outras raças), vários restos de tochas (capazes de produzir, no máximo, 15 rodadas de iluminação, se todas forem acesas) e 3 pc. É necessário, no mínimo, 1 turno escavando para descobrir qualquer uma das moedas.

As paredes são decoradas com escudos rachados, enferrujados e gastos por toda a área em volta do poço. Brasões enfeitam os escudos, mas poucos deles podem ser reconhecidos como pertencentes a alguma família nobre de Waterdeep dos dias de hoje. Cravada entre dois blocos de pedra na parede, atrás de um dos escudos, encontra-se 1 po, provavelmente presa por um aventureiro que nunca retornou, mas que pretendeu usá-la no pagamento de sua subida.

É bom saber que personagens que subam sem 1 po para pagar devem entregar tudo o que estiverem vestindo e carregando como pagamento. Se recusarem, ou se não possuírem nada de valor, são levados para baixo novamente — sem uma corda, caso suas reclamações sejam muito rudes ou insistentes.

A porta secreta que dá para o norte não pode ser detectada ou aberta senão pelo norte, nunca pelo lado sul. Personagens que suspeitem da existência de uma passagem e não possuam meios mágicos de forçar sua abertura, devem causar 60 pontos de dano físico a ela, para que seja despedaçada, e depois remover as pedras da passagem por mais 2 rodadas, a fim de que consigam passar. O Mestre deve fazer um teste de atração de monstros a cada 3 rodadas em que haja ataques contra a porta.



## Aposento 1: A Sala dos Vários Pilares

Dois amplos degraus levam a uma sala de largura crescente, repleta de pilares de pedra. Arcos podem ser vistos em suas paredes norte, oeste e sul. Algo metálico brilha no chão entre os vários pilares de pedra.

Esse aposento contém apenas lisos pilares de pedra polida, uma única moeda de ouro na base do pilar central e um pequeno rato preto, que fugirá em direção ao norte com a chegada dos intrusos.

Essa sala é uma área magicamente morta (ver na seção anterior, Anotações Gerais). Os limites desse efeito se estendem até as bordas externas dos arcos das saídas. As escadas de entrada levam a três passagens, também em arco, e cada uma tem degraus descendentes e um corredor seguindo em frente.

Na parede diagonal sudeste, alguém usou uma tocha para rabisar na parede as seguintes palavras (em Thorass): "MORTE CERTA, POR AQUI". Sob essas palavras se encontra uma flecha apontando para a saída sul.

No pilar mais ao norte está enrolado o esqueleto de algum tipo de cobra morta há muito tempo, fazendo uma espiral em volta da coluna próximo a sua junção com o teto. Suas presas estão à mostra, como se estivesse pronta para morder. Esse esqueleto não é morto-vivo e não possui propriedade especial.

Uma inspeção cuidadosa no pilar do sul revela uma pedra solta. Se for empurrada, ela desliza revelando uma comprida e estreita cavidade, mais ou menos do tamanho do antebraço de um homem grande. Na cavidade há pedaços pontiagudos de madeira comum com cerca de 1 metro de comprimento. Eles podem parecer com varinhas, mas são simples gravetos comuns, e não mágicos.

Há também uma pequena chave de latão repousando na poeira do fundo da alcova — que abrirá qualquer coisa que o Mestre desejar, em alguma outra aventura, em algum outro lugar.

O rato que fugiu é normal, excitando-se com luz e movimentação, e não transmite qualquer tipo de doença. Não está interessado em lutar e não possui companheiros ou família. Se o Mestre desejar, ele continuará a fugir do grupo enquanto eles explorarem a masmorra, reaparecendo de vez em quando, atravessando seu caminho com guinchos ruidosos. Além de conseguir diverti-los um pouco, isso pode permitir ao Mestre desco-

brir um meio de levar o grupo a portas e direções que poderiam ter passado despercebidas.

**Rato Comum (1):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 15; DV 1/4; pv 1; TACO 20; AT 1; D 1; AE Doença; TMD; MO 2; XP 7.

## Aposento 2: A Sala dos Espelhos

O corredor adiante parece refletir, nas várias superfícies brilhantes das duas paredes, as luzes que vocês carregam. Tudo está silencioso. Há alguma coisa pequena no chão, deslizando pelo corredor...

A ponta gasta e enegrecida de um archote encontra-se no chão, no meio do corredor. Esse pedaço do corredor é enfeitado com dezesseis grandes e pesados espelhos ovais, sendo oito em cada parede. Todos parecem iguais e irradiam uma fraca aura mágica — de antigas magias usadas para proteger da umidade seus fundos prateados. Todos estão pendurados por ganchos nas paredes e podem ser despedaçados na hora.

**Observação para o Mestre:** De vez em quando, grupos que retornam a Undermountain descobrem que espelhos quebrados foram substituídos, o vidro foi recolhido, itens diferentes — e muitas vezes estranhos — são colocados nos esconderijos e a localização do espelho "traíçoeiro" é mudada.

Três desses espelhos, à escolha do Mestre, estão pendurados na frente de pequenos buracos na parede, escondendo-os completamente. Um desses buracos contém dois frascos de vidro idênticos, tampados e acondicionados em caixas metálicas para protegê-los dos impactos. Um deles contém uma poção de cura (recupera 2d4+2 pv perdidos) e o outro, uma poção de cura extra (restaura 3d8+3 pv). O segundo buraco contém um pequeno caldeirão de latão aberto, no qual se encontram 40 po. O caldeirão é pesado e, se for brandido enquanto cheio (espalhando, assim, todas as moedas), causa dano semelhante ao de uma maça. O terceiro buraco está vazio.

O espelho do extremo oeste na parede norte é um espelho da oposição, detalhado no *LdM*. Uma duplicata emerge dele ao fim da mesma rodada em que foi visto, correndo para o ataque. A duplicata é silenciosa e é a primeira a atacar na rodada seguinte à que apareceu. Ignora todos os ataques e ameaças, com exceção das feitas pelo ser que está refletindo, para quem avança sem hesitar, usando as melhores armas, magias e habilidades disponíveis.

Se a criatura original cair, morta ou

aparentemente morta, a duplicata ataca outros membros do grupo — perseguindo-os, se necessário — até que todos tenham sido derrotados, ou até que a duplicata seja destruída. Quando for eliminada, todos os seus itens desaparecem junto com ela, mesmo que estejam separados ou em posse de outra pessoa.

Se o espelho da oposição for atacado, resiste a até 4 pontos de dano. Qualquer dano além disso fará com que desapareça (ele não se despedaça). Em seu lugar, duas duplicatas da criatura que causou o dano excedente aparecerão e ambas concentrarão seus ataques na criatura cuja imagem refletem.

## Aposento 3: O Repouso de Nimraith

Nessa alcova se encontra um esqueleto humano, encolhido sob um escudo de latão rachado, vestindo os restos putrefatos de um corselete de couro. Há, também, um elmo de metal com visor, no piso de pedra próximo a ele.

O esqueleto é humano e, apesar de estar intacto, inclusive juntas e tendões, não é um morto-vivo. O escudo, partido em dois e com áreas fracas e podres, resultantes de um contato com ácido durante muito tempo, é completamente inútil. A palavra "Nimraith" encontra-se entalhada nele, em Thorass.

O corselete de couro também apodreceu — se for tocado, mesmo que levemente, virará pó, deixando para os parasitas apenas suas fivelas de metal. No meio da armadura, e sob seu corpo, estão os restos de uma sacola, feita do mesmo material que o corselete.

Essa sacola contém um tubo de marfim liso e polido (que vale 2 pp) e um bolo de pedaços de tecido embolorado (que já foi um pedaço de queijo envolto em panos). Dentro do tubo encontram-se dois pedaços de velino: um deles é o Mapa de Nimraith e o outro contém duas magias *Curar Ferimentos Leves*.

O elmo parece intacto, mas por dentro está corroído pela ferrugem; uma criatura com força média poderia fazer seus dedos atravessarem-no, enquanto o manuseia. Não contém nada de valor, mas há algo dentro dele...

O elmo é também o dormitório de uma sedenta stirge, que atacará qualquer ser que perturbe seu descanso, voando para atacar o rosto ou qualquer outro lugar desprotegido. Se não houver alvos fáceis, ela voará à procura de um, mergulhando e avançando para evitar ataques com armas de arremesso e magias, as quais conhece bem. A stirge deve ser morta para que se

## Nível Um: Aposentos Principais

consiga removê-la de uma vítima que tenha sido atingida. Ataques feitos contra a criatura enquanto estiver grudada podem atingir a própria vítima — realize uma segunda jogada de ataque contra a CA da vítima para determinar isso.

**Stirge (1):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3; Vn 18 (C); DV 1+1; pv 9; TAC0 17; AT 1; D 1-3 mais dreno de sangue, causando 1-4 de dano por rodada após a primeira (até o máximo de 12 pv); MO 8; XP 175.

### Aposento 4: Câmara das Teias

O piso dessa área está coberto por pedregulhos. Teias cinzentas, cobertas de pó, pendem do teto ao chão, bloqueando completamente a visão do que há dentro do aposento.

Esse aposento está escuro e silencioso. As teias são grossas e têm várias camadas. Se forem queimadas ou removidas, abrem-se com facilidade, liberando nuvens de poeira cinzenta (inofensiva). Não há criatura alguma — seja lá quem tenha feito as teias, já partiu.

Os pedregulhos no chão são de formatos variados: desde minúsculas pedras do tamanho da junta do dedinho de uma donzela até blocos com duas vezes o tamanho do torso de um homem. Se alguém procurar com cuidado, dezessete pedras do tamanho de um punho fechado poderão ser encontradas. São pedras negras e duras, mas que podem ser esmagadas com facilidade — originalmente, faziam parte de algum tipo de estátua (superfícies curvas e modeladas também podem ser vistas com clareza em vários fragmentos).

Se alguma pessoa se dedicar a remontar a estátua, um processo que requer quase um mês de trabalho contínuo, descobrirá que se trata de uma pedra arredondada sobre a qual se encontram três guerreiros humanos, todos olhando fixos para a frente e empunhando espadas curtas e lanças. Os guerreiros estão nus e descalços, e suas características não podem ser relacionadas a algum povo, religião ou origem específica. É muito bem trabalhada, mas por estar em pedaços, a estátua vale apenas cerca de 6 pp para um nobre colecionador, que poderá mandar um escultor fazer uma cópia. Já esteve sob uma forte magia ou efeitos mágicos, e seus fragmentos ainda emitem uma fraquíssima e oscilante aura, perceptível se alguém usar *Detectar Magia* sobre eles.

Além das teias e dos pedregulhos, o aposento parece não guardar nada. Contudo, se alguém

vasculhar ou andar até o canto nordeste da sala, perceberá que duas pedras do chão estão um pouco soltas e podem ser levantadas facilmente, revelando um buraco de armazenagem de 60 centímetros de profundidade, 30 de largura e 1 metro de comprimento. Dentro do buraco há um saco, e uma esquelética e comum mão humana decepada repousa sobre ele. Não se trata de magia ou de algum tipo de armadilha e, se for manuseada demais, vai se despedaçar.

O saco é feito de couro velho e está apodrecendo (se for puxado, desmanchará), derramando seu conteúdo: 86 pe, tratadas com *Brilho Azul* por anões artesões há muito tempo. Essas moedas ostentam, de um lado, um martelo, no anverso, uma bigorna, símbolo dos anões comerciantes da Costa da Espada.

### Aposento 5: Câmara da Morte

Personagens explorando o corredor ao norte desse aposento podem ver alguma coisa relativamente pequena, escura e disposta horizontalmente na parede a leste do corredor, marcada pela indicação 6A. Ver a descrição do aposento 6 para mais detalhes.

Nessa câmara há muitos corpos — tanto de humanos quanto de criaturas altas e peludas, com orelhas compridas e presas longas, vestindo armadura. Apenas dois destes se movem na sala, vasculhando os corpos, grunhindo e rosnando um para o outro. De repente, um deles pára e vira-se em sua direção!

As duas criaturas são bugbears — caso qualquer um dos personagens já tiver lutado contra algum desses monstros antes, informe aos que com eles se defrontem. Os dois bugbears vivos atacarão ferozmente — mesmo que os personagens estejam em maior número. Eles sabem que sua única chance de sobrevivência consiste em um ataque forte e rápido. Se os personagens estiverem vencendo, os bugbears simplesmente tentarão passar por eles no meio da luta e fugir. Então, seguirão o grupo sorrateiramente, tomando cuidado para não serem vistos. Quando o grupo estiver fraco, dormindo ou lutando contra outro inimigo, atacarão pelas costas! Os bugbears arremessam suas lanças quando os personagens se aproximam, e então lutam com suas clavas, arremessando maçãs para derrubar os que tentem uma fuga ou que tenham habilidades mágicas.

**Bugbear (2):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*, CA 5 (10); MV 9; DV 3+1; pv 25, 20; TAC0 17;

AT 1; D 2-8 (2d4) ou com arma: 1d6+3 (maça), 1d6+2 (lança), 1d6+2 (clava); AE Surpresa, +2 no dano; TM G; MO 12; XP 120 cada.

### O Fim dos Bandeiras Negras

Os corpos, mortos há pouco tempo, são de três bugbears e de sete homens. Um bugbear está em cima de um dos homens e há outro homem jogado em cima do bugbear. O restante está espalhado pelo aposento. Os corpos dos bugbears não estão com armadura, mas cada um possui uma clava e um martelo de batalha; um deles possui também uma espada curta.

Os homens eram todos aventureiros novos, recém-chegados da problemática Tethyr para tentar sua sorte aqui. Eles nada sabem sobre Waterdeep, tendo sido levados até Undermountain por um portal em Porto de Calim. O Mestre pode criar as aventuras, contos e informações que desejar, que esses homens poderão revelar através da utilização de *Falar com Mortos*. Eles se autodenominavam “O Bando dos Bandeiras Negras”, e as informações sobre seus corpos, individualmente, são dadas abaixo.

Um homem jovem e barbudo vestindo robe está contorcido sobre a mochila, ainda presa em suas costas, e segura um bordão. Seu crânio está esmagado e um anel de latão brilha em um de seus dedos.

Era Thanriyon Arkhelt, um arcano *bondoso* de 2º nível. Seu robe de algodão negro está gasto e remendado, amarrado por um cinto, em cuja bainha está uma adaga +1, que brilha quando é desembainhada. Na verdade, ela sempre libera um fraco brilho amarelado, mesmo que a pessoa não deseje; *Dissipar Magia* anula temporariamente esse efeito, durante 1 turno por nível da pessoa que lançou a magia. Seu brilho é forte o bastante para permitir a leitura, contanto que a escrita esteja próxima à sua lâmina, mas não é suficiente para iluminar áreas a mais de 1,5 metro de quem a empunhar.

Sua mochila contém: um vidro de água que foi quebrado e agora está molhando tudo que há dentro dela, três velas quebradas, um faiscador, dois pedaços de pederneira (uma das quais foi afiada até adquirir uma borda cortante), uma bolsa de algodão contendo 6 po e 2 pc e um livro feito de quatro ripas finas de madeira furadas e presas com amarras de couro. Esse rústico livro de magias para viagens contém: *Mãos Flamejantes*, *Globos de Luz*, *Consertar*, *Toque Chocante*, *Patas de Aranha* e *O Disco Flutuante de Tenser*.

Um homem corpulento e peludo, usando uma armadura completa rasgada e quebrada, está jogado no chão sobre uma poça de sangue, com uma pequena sacola ainda amarrada a seu cinturão. A espada que o matou — visivelmente, a sua própria — projeta-se de seu corpo, arranhada e cega devido à proteção de sua armadura.

Este foi Erun Hrom Thlyndor, de Zazesspur, um guerreiro *ordeiro* de 3º nível. Sua espada longa não está muito afiada, mas ainda pode ser usada, e partes de sua armadura podem ser salvas para fornecer proteção parcial (CA 4) a um humano grande. Seu cinturão está cortado em dois lugares, mas a adaga nele embainhada não foi usada. Sua sacola contém uma pequena bolsa de couro com 6 po, 11 pp e 4 pc, um pedaço de pão redondo ainda saboroso e um pedaço de queijo envolto por uma tira de linho limpa.

Um homem com longos cabelos loiros, vestindo cota de malha, encontra-se com o rosto virado para baixo, atirado sobre um dos bugbears mortos.

Este era Andaron Irithar, um sacerdote de Tymora *honrado* de 1º nível. Seu pescoço está quebrado; a seu redor, em uma fina corrente, está o círculo de Tymora — um símbolo sagrado, feito em prata pura, do tamanho da palma da mão de um homem, valendo 5 pp.

Sob seu corpo, uma de suas mãos, mesmo esmagada, ainda segura a maçã. Amarrada a seu cinto, também sob seu corpo, encontra-se uma sacola de couro contendo quatro maçãs passadas; um saco de pano amarrado contendo cinco bolinhos de aveia em uma tigela rasa e uma pequena sacola de lona com gravetos para acender uma fogueira.

O cinturão de Andaron é muito grosso e resistente. Qualquer um que o examine, descobrirá que é feito de três camadas de couro; em uma ponta da camada superior há uma presilha que, após aberta, revela a camada do meio, que contém dezesseis furos, seis deles preenchidos por uma peça de ouro cada, e o resto está vazio.

Um homem magro de bigode, com cabelos negros curtos e oleosos, está deitado de costas, com os dois pedaços de uma espada curta partida a seu lado. Usa um corselete de couro cinza e luvas e botas de couro macio. Ele ainda segura uma adaga na mão e uma mancha vermelha no peito denuncia sua morte pela ponta de uma lança.

Este homem era Havildar Oremmen, de Porto Kir, um ladrão *inconstante* de 4º nível. Ele possui uma segunda adaga oculta dentro da bota esquerda, e a direita tem o salto oco, que pode ser percebido removendo-se a bota de seu pé e tirando a sola interna. Na pequena cavidade há uma tira de lã grossa envolvendo três gemas cinza-escuras com manchas vermelhas: são jaspes sanguíneos, cada um valendo 50 po. Em seu cinto há uma pequena bolsa de lona, protegida por placas de metal que cobrem a parte externa, interna e o fundo, nela contém somente 2 po, 1 pp e 3 pc.

Dentro das mangas da blusa, Havildar prendeu duas coisas que queria esconder. Amarrado a seu ante braço esquerdo, no cotovelo, há uma algibeira achatada de couro com um conjunto de ferramentas de ladrões e um gancho dobrável para escaladas. No antebraço direito carrega uma algibeira de couro com 6 pp e 3 po.

Logo abaixo do peito, sob sua armadura, Havildar prendeu um rolo de corda fina e acinzentada, com 20 metros de comprimento, para escaladas.

Um homem com uma curta e pontuda barba negra e uma antiga cicatriz em sua bochecha esquerda está jogado no chão, virado para cima, com seu machado de batalha sobre o corpo. Um dos braços está retorcido e sua coluna, torta e arqueada. Ele está vestindo uma brunea e deitado sobre os restos de um escudo rachado, ainda preso a seu braço. O elmo de ferro, ao lado, é simples e está esmagado como um ovo.

Era Baerkyn Urundul, do Portal de Baldur, um guerreiro *inconstante* de 3º nível. Os golpes que quebraram seu braço e suas costas não destruíram a armadura nem o machado. Baerkyn está usando manoplas metálicas, não mágicas, de ótima qualidade que, se forem removidas, revelarão, no dedo médio da mão direita, um anel de ouro que vale 3 po.

Seu cinturão possui uma enfeitada fivela de latão, na forma da cabeça de um leão rugindo, que vale 2 pc, e traz embainhadas uma espada larga e uma adaga. Sua bolsa de lona contém 14 po, 11 pp, 15 pc, e um amuleto da sorte feito de bronze: a espada de Tempus, Lorde das Batalhas.

Um homem ruivo, de barba rala e vestindo um corselete de couro batido, encontra-se sob o corpo de um bugbear. Há uma sacola e uma lamparina de ferro quebrada embaixo de uma de suas pernas.

Este era Delbarran Thundreir, um guerreiro *bondoso* de 2º nível, emigrante de Zazesspur. Se o monstro é removido, pode-se ver que Thundreir ainda empunha uma espada curta, enterrada profundamente em seu oponente. Sua outra mão segura um escudo de madeira partido sobre seu peito, provavelmente em uma tentativa inútil de se proteger contra o ataque da lança do bugbear, que o atingiu pelas costas.

Delbarran está vestindo um corselete de couro batido, velho e gasto. Seu cinturão ainda traz uma adaga e uma bolsa contendo apenas um resto de vela e 2 pc.

A sacola sob seu pé acondiciona apenas um cobertor, um par reserva de botas, bem grandes e gastas, e a empunhadura de latão de uma adaga quebrada. Sua lamparina é do tipo que tem uma vela e um refletor — sua proteção contra o vento foi completamente destruída e a vela, quebrada em vários pedaços pequenos; o que restou dela poderia ser consertado para que funcionasse novamente, mas sem proteção.

Um homem de cabelos castanhos, vestindo um corselete de couro batido, encontra-se esparramado sobre uma arma de haste, com uma sacola próxima de sua mão.

Este era Hortil Gundelbar, um guerreiro *bondoso* de 1º nível, proveniente de Brost. O motivo da morte foi seu crânio destruído — ele nunca teve a chance de usar sua foice, que permanece intacta. Ele possui um machado de mão e uma adaga, ambos enfiados em seu cinturão, e uma bolsa contendo 2 pp, 6 pc e uma pedra de amolar envolta em um tecido embebido de óleo.

Em sua sacola se encontram um pedaço de pão, um grande cantil de couro com o forte vinho amarelado calishita e dois frascos tampados e intactos contendo água benta.

## Aposento 6: Culto das Águas

6A: Personagens explorando o corredor fora do Aposento 5 podem ver algo relativamente pequeno, escuro e disposto horizontalmente na parede leste do corredor. Se tentarem discernir alguma coisa à distância, a única coisa que poderão perceber são vagas indicações de inscrições — escritos gravados em pedra, à altura da cintura, ilegíveis para eles. Se qualquer personagem se aproximar das inscrições para examiná-las melhor — entrando na área de 3 metros quadrados contendo a indicação 6A no mapa —, leia o texto a seguir para ele:

## Nível Um: Aposentos Principais

Uma névoa azulada e silenciosa parece surgir rapidamente perante seus olhos, obliterando o mundo a seu redor enquanto você fixa seu olhar na inscrição misteriosa. Os escritos parecem conter vários nomes e outras coisas sem sentido, mas, na última linha, letras conhecidas ostentam um brilho azul escuro formando a frase: "Se você está lendo isto, é tarde demais".

(Para todos que estiverem no corredor) Um brilho azul invade toda a parte; vocês estão perdidos e flutuam em algum lugar que não parece ser totalmente real. Uma luz azul cintilante os envolve por completo.

A luz começa a enfraquecer e vocês percebem que suas pernas e pés estão mais frios e mais molhados do que o resto de seus corpos. Vocês estão em algum outro lugar onde os archotes e as lamparinas foram misteriosamente apagados, e encontram-se em meio a uma água densa e escura que chega acima do nível dos joelhos. Uma fraca luz púrpura pode ser vista a sua esquerda. À frente, a uma certa distância, você ouve a água se agitando, enquanto alguma coisa se move dentro dela.

Este é um dos teleportadores de Halaster; seu funcionamento ignora as proibições indicadas em Magias de Barreira, no capítulo Anotações Gerais. Se os personagens tentarem usar *Detectar Magia* antes de a teleportação acontecer, ela indicará apenas a existência das letras mágicas na inscrição da parede. A teleportação funcionará um número ilimitado de vezes, transportando todos os seres, vivos ou mortos, que estejam ao longo do corredor, de 10 metros. Ao que parece, o teleportador não pode ser dissipado nem impedido de funcionar. Uma vez que as inscrições sejam lidas, em voz alta ou silenciosamente, uma *Teleportação* é acionada.

Qualquer fonte de luz que o grupo esteja carregando e usando ficará inativa 2-5 rodadas após o funcionamento da teleportação da Névoa Azul.

**6B:** Seres teleportados chegarão neste ponto com a água atingindo cerca de 60 centímetros; se eles forem mais baixos que a altura normal dos humanos, modifique as descrições quanto à altura que a água atinge em seus corpos. Todos os seres chegam no local em que está a indicação 6B no mapa; segundos após sua chegada, a água começa a se agitar na parte leste da sala. Eles estão em uma extremidade de uma câmara com 6 metros de largura por 18 de comprimento, completamente preenchida com uma

água escura. Mesmo se uma fonte brilhante de luz for introduzida embaixo da água ou em qualquer outro lugar da sala, a câmara permanecerá opaca.

A teleportação funciona em apenas um sentido, e o único caminho para sair fica ao sul, onde há uma rampa ascendente. Ela emerge da água bem no canto da sala, longe do alcance da vista dos que acabaram de chegar da teleportação. Os que já souberem de sua existência podem chegar no corredor seco com facilidade em 1 rodada.

A fonte da movimentação na parte leste do aposento é um agulhão gigante (ver *Livro dos Monstros*, em Peixe). Ele se movimenta em ziguezague durante 1 rodada, formando pequenas ondas, e depois mergulha para atacar os intrusos por baixo d'água na rodada seguinte.

O agulhão engole sua presa se obtiver um resultado de 20 em sua jogada de ataque; vítimas devem causar 11 pontos de dano interno com armas cortantes para se libertarem. Há 20% de chance de elas serem machucadas por ataques externos com armas perfurantes feitos contra o agulhão. Ele foi deixado como um guardião do templo e ataca qualquer criatura dentro da água que não tenha coberto seu corpo com um óleo especial com cheiro de peixe, usado pelos adoradores que visitam o santuário sahuagin. Se existirem PdMs acompanhando o grupo, direcione o ataque inicial do agulhão contra eles.

**Agulhão Gigante (1):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 3; MV Nd 30; DV 8; pv 44; TACO 12; AT 1; D 5-20 (5d4); AE Engolir inteiro com um resultado de 20; TM I; MO 10; XP 2 000.

À esquerda dos personagens (ao norte) há uma alcova contendo uma estátua de pedra, a fonte da fraca luz púrpura. Ela é feita de uma pedra cinza e gasta, representando um homem-peixe com dedos cobertos por membranas natatórias, pele escamosa, grandes olhos observadores — na estátua sem vida, eles são apenas buracos escuros —, orelhas brilhantes parecidas com nadadeiras e uma boca grande com presas afiadas.

Se a estátua for examinada, eles descobrirão que se trata de um sahuagin — explicado no *Livro dos Monstros* —, com cabeça removível. Se a cabeça for removida, uma cavidade enegrecida por chamas será revelada, repleta de vários restos de velas, usadas para dar à estátua olhos de chama. Uma protuberância de pedra em meio a toda esta cera condiciona três anéis simples de latão: um deles não é mágico; um é o anel da verdade e o outro é

um anel de andar na água, obviamente usado em algum tipo de ritual nesse templo.

Há outra protuberância de pedra dentro da cabeça da estátua — esta é, claramente, uma alavanca. Se for acionada, quatro postes de ferro surgirão silenciosamente da água, contendo finas velas negras. As velas podem ser acesas ou levadas pelo grupo, mas a armação de setas de ferro é ligada a uma enorme barra existente sob o chão, e não pode ser removida com muita facilidade.

Se os personagens levantarem a cabeça da estátua, encontrarão a segunda linha de defesa do templo. Duas rodadas após a remoção da cabeça, buracos vão abrir-se silenciosamente sob a água e três guardiões de Bane surgem, também em silêncio, para atacar todos os que não forem adoradores do templo, perseguindo os intrusos até que sejam destruídos — ou até que estes os destruam.

Esses monstros guardiões parecem esqueletos normais, mas os buracos de seus olhos abrigam pequenos pontos de luz vermelha. Eles estão armados com foices longas — considere-as como guisarmes, causando 2d4 pontos de dano — e não são afetados pelo *poder da fé*.

Eles podem *Piscar*, como a magia arcana, uma vez por turno, durante até 4 rodadas. Um guardião de Bane também pode lançar dois *Dardos Místicos* a cada 3 rodadas como ataque extra, em alvos de até 20 metros de distância.

**Guardião de Bane (3):** Int. Média; Tend. Vil; CA 7; MV 12; DV 4+4; pv 36, 30, 24; TACO 15; AT 1 + especial; D 1-6 ou com arma; AE *Dardos Místicos*; DE *Piscar*; PM Como a de um esqueleto; TM M; MO 11; XP 975 cada. (O livro *Aventuras em Undermountain* trará mais informações a respeito, no capítulo Guia dos Monstros.)

Também sob a água encontra-se uma espada longa +1, depois de pelo menos 3 rodadas vasculhando. Ela não irradia aura nem tem enfeite, mas ostenta encantamentos poderosos que a tornam inquebrável e imune à ferrugem. Mesmo se for usada para forçar portas ou pontes levadiças, ou se for atirada contra rochas ou coisa parecida, não se quebrará. É claro, entretanto, que caberá ao Mestre estabelecer os limites quanto a esta durabilidade — se um personagem começar a fazer mau uso dessa propriedade, o Mestre pode muito bem decidir que sua lâmina se romperá.

**Observações para o Mestre:** Essa área era o templo secreto de um culto iniciado por um grupo de nobres inescrupulosos de Waterdeep que descobriram o teleportador. A intenção



era formar um bando de marinheiros e estivadores malignos obedientes aos desejos dos líderes do culto, agindo em nome de Gulkulath, Lorde das Profundezas do Norte. A estátua do sahuagin deveria representá-lo, mas a entidade, na verdade, nunca existiu, e o culto deparou com alguns contratemplos — entre eles as lutas internas de seus líderes. Alguns líderes eram, secretamente, membros da Guilda dos Ladrões de Waterdeep, procurando apoderar-se da organização como uma maneira de se restabelecer na cidade de onde foram banidos.

Esse templo oculto parece completamente abandonado hoje em dia. O Mestre deve decidir o grau de atividade do Culto de Gulkulath em sua campanha e, talvez, colocar agentes perseguindo os “profanadores malditos” — personagens que entraram no templo.

**6C:** Na alcova marcada por 6C no mapa, um orc solitário está à espera de alguma presa que passe por ali, de preferência alguém que possa roubar e depois comer.

Ele está bem preparado: com armas em punho, encolhe-se atrás de um escudo feito dos restos de duas arcas de madeira, espreitando, através de um buraco, o corredor ao norte da alcova. Seis bestas armadas e carregadas estão montadas em suportes atrás de outras pequenas fendas mirando esse corredor. Quando alguém entrar pela passagem, o orc puxa uma única corda que serve de gatilho, fazendo com que todas as bestas atirem ao mesmo tempo. Então, empunha sua arma, pronto para fugir ou atacar, dependendo da quantidade de inimigos presentes e do quanto eles foram machucados por sua armadilha.

As bestas atiram com TAC0 9, com seis setas pesadas atingindo em 1 rodada qualquer personagem numa área de 3 metros quadrados diretamente ao norte desta alcova. Cada

sucesso no arremesso causa 1d4+1 de dano ao personagem.

O escudo do orc Saurogh mede 1,5 metro de altura, 2 metros de largura e é feito de rudes tábuas presas umas às outras e pregadas a duas escoras que servem de apoio. Se esse escudo for forçado contra um personagem pelo peso de Saurogh (suas escoras impedem que alguém o force contra o orc), é necessário que o primeiro faça testes de Destreza e Força para conseguir evitar o golpe. Se um dos testes for malsucedido, o personagem recebe 1-3 pontos de dano e deve ser o último a atacar nessa rodada. Se ambos os testes falharem, o personagem recebe o dano mencionado e fica preso sob o escudo até que passe em um teste de Força — uma tentativa permitida por rodada. Enquanto estiver preso, não poderá atacar.

Saurogh deseja provar seu valor, uma vez que foi expulso por seus inimigos como um “covarde”, e também espera conseguir moedas suficientes para pagar algumas dívidas. Preparado para passar por esse grande risco, está igualmente pronto para fazer coisas desesperadas em batalha — como forçar seu escudo contra o primeiro oponente que o enfrentar.

Saurogh usa um corselete de couro batido, um elmo e botas compridas e resistentes. Em seu cinturão há uma algibeira contendo um faiscador, alguns gravetos para fazer fogo, um espeto para assar (1-3 de dano), uma adaga (1-4) e uma bolsa contendo 3 pc.

Se for forçado a fugir, jogue 1d4. Se o resultado for 1 ou 2, Saurogh foge até 6E. Ele tenta se esconder entre as pilhas de areia, já se preparando para um possível ataque-surpresa. Se o resultado for 3 ou 4, o orc foge, passando por 6F e esperando que a Parede em Queda o separe dos personagens.

**Saurogh, Orc (1):** Int. Média; Tend. Vil; CA 6 (atrás do escudo), 7; MV 10; DV 1; pv 8; TAC0 19; AT 1; D 2-8 (espada larga), 1-8 (machado de batalha); TM M; MO 11; XP 15.

**6D:** O corredor termina em um beco sem saída em 6D. Aqui, fios de água escorrem de várias rachaduras entre os blocos de pedra. A água escorre pela parede oeste e pelo chão até uma pequena poça, desaparecendo na rachadura onde as paredes norte e leste encontram o chão. A água é cristalina, fria e potável; a poça chega a no máximo 8 centímetros de profundidade.

**6E:** Essa área de formato estranho é um aposento com grandes quantidades de areia, trazidas até aqui e empilhadas em montes úmidos e repletos de líquens. O amontoado principal chega a 1 metro de altura em sua

parte mais baixa e a 1,5 metro no topo. A pilha de areia parece uma confusão de ondas, vales e áreas intocadas.

Enterrada profundamente na areia, perto da frente da pilha — só podendo ser descoberta se alguém escavar no lugar certo (20% de chance) por pelo menos 3 rodadas —, há uma pesada arca, confeccionada em madeira escura. Suas bordas estão envoltas por trancas enferrujadas e ela pesa o equivalente a seis homens. Para ser destrancada precisará ser forçada ou ter sua fechadura arrombada.

Dentro da arca há muita areia úmida que, quando retirada, mostra-se a grande presa de um animal com as extremidades tampadas com lona e seladas com cera. Dentro desse “invólucro improvisado” encontram-se sete pergaminhos enrolados juntos, cada um contendo uma magia divina: *Comando*, *Curar Ferimentos Leves*, *Revelar Tendência*, *Curar Doenças*, *Dissipar Magia*, *Falar com Mortos* e *Curar Ferimentos Graves*. Este era o esconderijo de pergaminhos de reserva, escondidos por um dos sacerdotes do Culto de Gulkulath (ver 6B).

**6F:** Inicialmente nada pode ser visto em 6F. Está marcando o local de uma parede inclinada. Toda vez que alguém passar por este ponto, em direção ao sul, outro dos antigos mecanismos mágicos de Halaster é ativado. Se nenhum outro ser passar em até 2 rodadas após o primeiro ter passado, uma sólida parede de pedra desprende-se do teto, fazendo um ruído estrondoso que sacode toda a área. Todo esse barulho e movimento certamente conta para “atrair monstros”, se você estiver usando as tabelas.

Esta parede não será erguida até que o teleportador da Névoa Azul (6A) seja ativado novamente. Se Saurogh escapar tanto de 6C como de 6E e fugir por este caminho sem ser perseguido de perto, os personagens podem ficar presos até que alguém ou alguma coisa — como um bando de gárgulas, uma tropa de bugbears ou um ettin errante — passe pelo teleportador.

A Parede em Queda foi projetada para cair após a passagem da última pessoa de qualquer grupo, daí o tempo de 2 rodadas. Ela é fortalecida magicamente para evitar que se rache com suas contínuas quedas e não seja quebrada de jeito algum. Magias lançadas contra ela são refletidas em quem as lançou (100% do efeito) ou, se isto for impossível devido ao tipo de magia, ela simplesmente não faz efeito.

Grupos que pretendem escapar são aconselhados a escavar um buraco de um dos lados da parede que caiu e dar a volta por ela, em vez de tentar passar por cima, por baixo ou mesmo



## Nível Um: Aposentos Principais

atravessá-la. Esse método de fuga — presumindo-se que os fugitivos tenham as ferramentas adequadas — leva vinte dias de escavação, menos um dia para cada pessoa trabalhando no processo. O barulho gerado pelas escavações com certeza atrairá um ou mais monstros estúpidos, grandes e muito poderosos — e poderão até ajudar os personagens a escaparem da área —, uma vez que tentam chegar até sua refeição.

### Aposento 7: Os Carniçais Guardiões

Conforme os personagens se aproximam dessa área — ou seja, passam por qualquer porta ou entram em um corredor que leve à área marcada com 7 no mapa —, um som lento e abafado como o de um tambor pode ser ouvido. Quando os personagens puderem avistar o aposento, leia para eles o texto a seguir:

Duas nojentas criaturas, parecidas com humanos, estão agachadas juntas aqui. Elas têm olhos profundos e observadores, dentes longos e pontudos, mãos com unhas compridas, parecendo garras, segurando restos de ossos — provavelmente de humanos. Elas estão batendo no que parece ser um escudo de cabeça para baixo, no qual foi estendido algum tipo de pele. Elas os vêem e param de batucar, levantando-se.

As duas criaturas são carniçais famintos. Atacam de imediato, com a máxima agressividade. Seu toque causa paralisia por 1d6+2 rodadas se sua vítima falhar em um teste de resistência a paralisia — elfos não são atingidos por esse efeito. Carniçais são imunes a magias de *Sono* e *Enfeitiçar*, mas *Proteção ao Mal* ou outros efeitos similares mantêm-nos afastados.

Qualquer criatura morta por esses monstros ressurgue como um carniçal 1d10+3 turnos após sua morte, a menos que seja abençoado por um sacerdote. Muitos nem chegam a se tornar carniçais após a morte, pois acabam virando refeição para os dois monstros. Se mais de um personagem for morto, os carniçais comerão um corpo de cada vez. Os que sobrarem — se sobrar algum —, virarão carniçais.

**Carniçal (2):** Int. Baixa; Tend. Cruel; CA 6; MV 9; DV 2; pv 15, 13; TAC0 19; AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE Paralisia; DE Especial; TM M; MO 12; XP 175 cada.

Examinando-se o escudo dos carniçais, alguma coisa pode ser ouvida de dentro de sua concavidade. Se a pele for removida, uma grande chave de ouro adornada será encon-

trada. Seu valor em ouro é de 2 po, e ela poderá ser utilizada no Aposento 16 deste nível.

### Aposento 8: As Escadas Sinistras

Esta seção descreve dois grupos adjacentes de escadas: as marcadas por 8A, que possuem um corredor sobre o outro — não se pode ver ou passar de um corredor para o outro —, e as 8B, que descem para um nível inferior da masmorra.

**8A:** As escadas sobem até uma laje com 3 metros quadrados e depois descem novamente. Os que se aproximam vêem um vulto na laje à frente. Uma fraca névoa misteriosa enche o corredor, cobrindo o chão, as escadas adiante e infiltra-se pelas paredes. Devido à posição das escadas e à neblina que se formou, detalhes do vulto não podem ser percebidos a menos que a pessoa esteja, no mínimo, ao pé da escada.

Quando visto de perto, o vulto parece o de um elfo melancólico usando uma armadura completa. Ele tem 2 metros de altura e sua armadura é negra e brilhante, com curvas suaves feitas em um estilo antigo e nada comum. Possui uma ornamentada espada longa em sua bainha e uma adaga em seu cinturão. O elfo parece não ver ou ouvir os intrusos, apenas permanecendo na laje, estendendo seu olhar cansado de um lado para o outro das escadas, dando alguns passos de vez em quando. Parece aguardar algo ou alguém.

Esse sentinela elfo é uma visão permanente de origem desconhecida. Pode-se passar por ele sem quaisquer conseqüências — ele não reage a ação desferida pelos personagens ou a mudanças nas condições de luz. *Dissipar Magia* fará com que desapareça por 1-4 turnos, quando então retornará. Não é afetado por qualquer magia que crie ou altere ilusões.

Um suporte vazio para tocha também pode ser visto na área da laje na parede norte. Ele irradia uma aura mágica, ao contrário da névoa e do elfo, e ostenta uma das magias especiais de Halaster: qualquer tocha colocada nele queimar com incrível intensidade, gerando uma luz firme que não se consome — teoricamente, uma tocha colocada neste suporte poderia queimar para sempre. Lembre-se de que a magia se encontra no suporte, não afetando as tochas que sejam removidas dele.

A origem e a natureza da neblina são desconhecidas, mas nenhuma outra parece afetá-la e ela nunca ultrapassa a área de 25 metros desse corredor. Quando um archote aceso é colocado no suporte mágico, as névoas

recuam e se dissipam, desaparecendo do corredor, mas voltam dentro de 3 rodadas após a remoção do archote. Essa é a única maneira conhecida de se afetar a névoa.

O lado leste das escadas contém uma armadilha, localizada próxima ao topo de seus degraus: o peso de uma criatura fará com que um dos degraus se levante repentinamente, cerca de 30 centímetros, e depois desça de novo. Quando encontrada pela primeira vez, a criatura afetada deverá passar em dois testes de Destreza; uma falha em qualquer um deles resultará na queda do indivíduo. Se a neblina tiver sido dissipada por uma tocha no suporte, o personagem precisará fazer apenas um teste de Destreza. Esse “degrau traiçoeiro” pode causar uma queda brusca pela escadaria, provocando 1d4+1 de dano (metade, se um dos testes de Destreza for bem-sucedido), e fazer com que itens frágeis realizem um teste de resistência contra dano por queda.

**8B:** Quando a porta que leva ao aposento 8B for aberta, uma escadaria descendente pode ser vista; a porta se abre para dentro, passando por cima de seu primeiro degrau — não há uma laje antes de se chegar às escadas. Quando alguém pisar no oitavo degrau ou em qualquer um após este (a cerca de 3 metros escada adentro), leia o seguinte trecho para os jogadores:

Subitamente, ouve-se um rugido, e chamas surgem a seu redor: nas paredes, no chão e no tecto — famintas labaredas vermelhas que se espalham por toda parte! Por momentos, o calor torna-se insuportável e vocês ouvem um fraco grunhido.

Tudo isso é obra de Halaster e é totalmente real. O Mestre pode lançar mão de sua experiência para evitar a descida aos níveis mais baixos, se assim desejar. Um humano saudável, que não esteja sobrecarregado, leva, no mínimo, 3 rodadas para descer toda a escadaria, mesmo que esteja voando. As chamas e o calor causam 1d6 pontos de dano nas duas primeiras rodadas de exposição às labaredas e 2d6 pontos a cada rodada adicional na área das escadas.

Seres capazes de voar pelo centro das chamas, acima dos degraus, recebem 1d4 de dano pelo calor a cada rodada e têm sua velocidade reduzida, devido às massas ascendentes de ar geradas pelo calor. Seres imunes ou resistentes ao fogo não sofrem dano.

Qualquer queda ou combate no decorrer da escadaria inflige 1d6 pontos de dano adicionais aos envolvidos. No caso de queda, objetos carregados ou a indumentária terão de realizar

*testes de resistência* a fogo mágico. Se não houver queda, realizam-nos na terceira e subseqüentes rodadas de exposição.

Qualquer tentativa de *Dissipar Magia* ou o uso de práticas similares na escadaria faz as chamas desaparecerem imediatamente, não retornando entre 2-5 rodadas. No entanto, o uso dessas forças, devido aos cuidados de Halaster, constrange uma furiosa salamandra, presa magicamente, a atacar imediatamente todas as coisas vivas que encontrar, e por nenhum motivo pode deixar as escadas. Ela teme Halaster demais para negociar com qualquer intruso ou para deixar alguém passar sem lutar. A salamandra não carrega tesouro consigo. O estranho é que ela desaparece quando as chamas retornam. (Se ela for morta, não poderá ser substituída, pelo menos por um mês.)

**Salamandra (1):** Int. Alta; Tend. *Cruel*; CA 5/3; MV 9; DV 7+7; pv 49; TAC0 12; AT 2; D 2-12 (construção da cauda +1d6 de dano pelo calor), 1-6 (lança); AE Calor 1-6; DE Arma +1 ou melhor, para ser atingida; TM M; MO 13; XP 2 000 cada.

A escada leva a um teleportador, que transporta os que por ele passarem até o Budoir Negro (Aposento 50 do Nível Dois de Undermountain). A experiência e os efeitos observados ao se atravessar por ele são idênticos aos descritos na seção do Aposento 6.

## Aposento 9: O Trono do Homem Morto

Na alcova encontra-se um trono impressionante, todo enfeitado e com o encosto arqueado, aparentemente talhado de um único bloco de pedra. Está virado para o corredor.

Os ossos soltos de um esqueleto humano pairam, numa mixórdia contínua, sobre o assento do trono. O crânio se move, mas permanece virado para o corredor; ele começa a olhar para vocês. Os únicos ossos que não tomam parte nesse malabarismo constante são os dos pés, intactos, do esqueleto, que se encontram no chão, posicionados como se a ossada estivesse sentada ao trono.

Os ossos que vagam pelo ar são o resultado de uma magia malsucedida lançada por um sacerdote aventureiro que tentava criar um servo morto-vivo. *Dissipar Magia* acaba com esse efeito, levando todos os ossos a caírem ruidosamente no chão, muitos deles se quebrando. Qualquer osso que seja removido da

área acima do assento do trono é libertado da magia, e, se não for agarrado, cairá ao chão. Não há ameaça para os personagens — a magia, velha e fraca, não pode afetar seres vivos. Entretanto, pequenos objetos de origem orgânica — uma tigela de madeira, por exemplo — liberados na área dos ossos dançantes, juntam-se a esse eterno malabarismo.

Os objetos se movendo dessa maneira circulam ao acaso em uma área esférica com pouco mais de 1 metro de diâmetro acima do assento do trono. Eles estão sujeitos a apodrecimento e decomposição normais.

Todo o trono irradia uma aura mágica, mas não possui poder que possa afetar os seres que o estejam explorando. Oculta entre os pilares entalhados em relevo na parte de trás do trono está uma sacola cinza de lona contendo 12 po e um pedaço pontudo de madeira com mais de 30 centímetros de comprimento. Esse objeto é uma varinha de *Dardos Místicos* (detalhada no *LdM*), que possui apenas mais quatro cargas. A palavra de comando para acioná-la está gravada em uma ponta, com pequenas letras em Thorass: "Aruvae".

## Aposento 10: A Sala das Cem Velas

Logo ao leste da porta solitária (próximo a 8B) estende-se um corredor fortemente iluminado por um brilho quente, amarelado e oscilante. A área iluminada (10A no mapa) estende-se a leste até onde o corredor faz uma curva. Os personagens devem notar o brilho antes mesmo de fazerem a curva e a uma boa distância, conforme se aproximam. Quando tiverem uma visão desimpedida, leia o seguinte trecho:

Esse corredor está fortemente iluminado por duas fileiras de velas com chamas trêmulas, cada fileira flutua a 2 metros do chão em ambos os lados do corredor. Não há sinal de vida e tudo está em silêncio.

Essas velas — há sessenta ao todo, trinta em cada lado do corredor — parecem ser comuns, mas sem uma base ou lamparina sob elas; simplesmente flutuam em pleno ar.

Apesar de a cera escorrer de vez em quando, ela nunca chega a pingar no chão, e as velas parecem não se gastar com o tempo. Não há fumaça ou falta de ar respirável no corredor, mas um aroma doce, parecido com mel, proveniente da cera queimada, paira por ele.

*Dissipar Magia*, lançada em qualquer uma das velas, faz com que todas se apaguem ao mesmo tempo e caiam no chão, quebrando-

se em pequenos fragmentos de cera. Elas podem ser tocadas, mas estão quentes, e as chamas causam 1 ponto de dano por contato; a cera que escorre é somente desconfortável ao ser tocada, mas não chega a causar dano. As velas podem até ser levadas.

Suas chamas produzem iluminação normal e podem atear fogo em objetos inflamáveis. Enquanto permanecerem nesse corredor — que vai de leste a oeste —, elas queimam sem gastar e não podem ser apagadas fisicamente. Mas, uma vez retiradas, queimam com rapidez — cada uma fornecendo apenas 1 turno de iluminação antes de derreter totalmente — e podem ser apagadas fisicamente. Uma vez apagada, nenhuma delas poderá ser reacesa — mas sua cera será derretida e usada para criar uma nova, que funcione normalmente, sem provocar os efeitos mágicos da original. Os personagens podem carregá-las consigo e, se forem soltas, elas flutuarão imóveis no ar, no local em que forem deixadas. Qualquer vela atingida por uma arma ou objeto em queda, mesmo que causando apenas 1 ponto de dano, é despedaçada e se apaga.

Essas estranhas fontes de luz são obra de Muiral, um dos antigos aprendizes de Halaster. Ele progrediu para magias mais grandiosas e sua mente foi tomada pela insanidade, mas ainda se orgulha profundamente de um dos primeiros truques mágicos que desenvolveu, o da *Vela*. Dizem os boatos que seus únicos momentos de paz acontecem quando caminha pela Sala das Cem Velas.

10B: Exploradores se aproximando da curva no corredor podem notar algo brilhante no alto das paredes — 50% de chance de perceberem. É uma trilha de gosma incolor que queima a um leve toque: 1 ponto de dano se entrar em contato com a língua do indivíduo; caso contrário, nada faz. A trilha gosmenta segue pela curva do corredor até 10B, onde encontra sua origem — alguma espécie de minhoca gigante está sendo devorada por um verme de carniça.

O monstro larga sua refeição com a chegada de qualquer personagem e se arrasta para atacar. A minhoca está morta, paralisada, meio comida, é inofensiva e fornece uma alimentação nutritiva, apesar de sem gosto, para o personagem, mas provoca um efeito colateral: 2-24 (2d12) rodadas após ter dado uma mordida na minhoca, o personagem começará a brilhar com uma aura levemente amarelada, liberada de qualquer parte do corpo com a pele exposta. Considere esse efeito como um *Fogo das Fadas* que não pode ser dissipado ou afetado por magias, mesmo se a forma da vítima for alterada nos 3 turnos seguintes.

## Nível Um: Aposentos Principais

**Verme de Carniça (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3 (cabeça e tentáculos), 7 (corpo); MV 12; DV 3+1; pv 25; TAC0 17; AT 8; D 1-2; AE Paralisia (duração de 2d6 turnos, se houver falha no teste de resistência); TM G; MO Especial; XP 270 cada.

**10C:** A parede norte no final do corredor, marcada com 10C no mapa, possui uma inscrição entalhada profundamente na pedra. Escrita a cerca de 1 metro do chão, as inscrições estão em Thorass:

“Tronos dourados

Não vêm facilmente

Pelos ossos de Nimraith

Ficarás contente.”

Acima disso, estão as seguintes palavras, escritas com carvão na língua dos elfos:

“Meu amigo, não adianta

Por aqui procurar

O tesouro se encontra

Mais fundo do que podes imaginar.”

E, acima dessa estrofe, rabiscadas em Thorass com o que parece ser sangue seco, estão as palavras: “TOLOS — VÃO EMBORA!”

### Aposento 11: A Sala dos Reis Adormecidos

Uma enorme câmara encontra-se perante vocês, iluminada por um pálido brilho púrpuro que parece ser liberado por todo o teto. Outros brilhos mais dourados vêm das fileiras de grandes tronos de pedra, existentes nos lados dessa grande sala. Os tronos estão virados para dentro, na direção do centro da sala, cada um com um ocupante imóvel. Enquanto vocês observam a sala que se estende até uma grande distância, ouve-se uma voz fria e sem expressão, como se viesse do nada: “Perdidos! Estamos todos perdidos!”

Antigas magias preenchem essa comprida câmara de teto alto (12 metros). O brilho púrpuro vindo do teto, parecido com *Fogo das Fadas*, e os brilhos dourados em volta de cada trono de pedra resistem a tentativas normais de *Dissipar Magia*, e a qualquer coisa menos poderosa que um *Desejo Restrito*. A voz, que também faz parte dessa forte magia, falará a cada 2 turnos, independentemente das ações ou mesmo da presença de intrusos, dizendo sempre a mesma coisa. As auras douradas eram magias de preservação, mas acabaram falhando com o passar do tempo

— cada lado da sala tem uma fileira de 26 tronos de granito e um corpo humano em putrefação encontra-se em cada um deles.

São os restos de reis inferiores, monarcas dos dias em que dezenas de pequenos reinos espalhavam-se pelas Terras do Norte e os homens lutavam contra poderes mais antigos para se apossar dessas terras. Nenhum deles é morto-vivo — apesar de, em visitas posteriores dos personagens a essa câmara, algum morto-vivo inteligente possa muito bem estar escondido entre os corpos, esperando para atacar um grupo de aventureiros descuidados — e não tem informações de valor, caso alguém se comunique magicamente com eles. Todos já estão mortos há pelos menos 700 anos (a maioria, há mais de 900); tudo o que sabem é sobre reinos que há muito viraram pó e sobre tesouros que já foram saqueados em outros tempos. Eles têm nomes como Uerthart Juba-de-Leão, Aldregh Muyirr e Galaskarr Thorntar.

Os corpos já foram saqueados: cinturões cortados, roupas rasgadas e desarrumadas, colares quebrados, sem os pendentos que ostentavam, e assim por diante. Nenhum objeto de valor foi poupado.

Descendo pela câmara, um pedaço de pergaminho — visivelmente mais recente que os corpos — foi pisado e está amassado no chão. Se for examinado, encontra-se a seguinte mensagem, escrita em Thorass com letras corridas:

“Quando, da Escada Quebrada, a cauda observar,

Siga em frente até o vazio do ar,

Chegando na parede contorne o caminho estreito,

Volte para cauda, uma vez rodeando o nada,

E obterá o efeito,

Se de sua vida gostar,

O caminho certo irá encontrar,

O sinistro errado,

O certo direito,

Siga em frente rumo ao brilho perfeito.”

Essa mensagem dá informações enigmáticas sobre o teleportador preparado por Halaster que leva a uma saída do calabouço — ver Aposento 23.

### Aposento 12: Altar do Deus-Aranha

Uma grande câmara encontra-se à sua frente, iluminada por uma sombria luz azul-violeta liberada pelos olhos de um enorme ídolo talhado em pedra negra na forma de uma aranha, que se junta à parede leste.

Há um altar com manchas escuras diante do ídolo e duas das patas da aranha estendem-se nessa direção. Outras duas patas avançam por cima do mesmo altar, com um braseiro apagado pendendo de cada uma. Suas outras pernas estão dobradas e posicionadas ao longo de seu corpo, formando grandes arcos em ambos os lados. No lado sudeste há um ocupante sob as grandes pernas de obsidiana. Correntes presas a essas pernas envolvem os pulsos e tornozelos de uma elfa da lua, imóvel.

Dois elfos de pele e armaduras negras montam guarda, um em cada lado do altar.

### Os Seguidores de Selvetarm

O altar da aranha e sua prisioneira são guardados por dois drows, Eraun e Milfal. Eles usam as negras cotas de malha dos drows +1 e não levam escudos. Estão armados com espadas curtas +1 de adamantite (1d6+1 de dano) e adagas normais (1d4). Cada um também leva uma besta de mão carregada e pronta para atirar, com oito setas adicionais em seu cinto.

Essas setas causam 1-3 pontos de dano e são embebidas em veneno — o que lhes rende um desempenho de dois tiros com cada seta. Pessoas atingidas devem passar em um teste de resistência com penalidade de -4 ou ficarão inconscientes, sendo o tempo de latência do veneno de 1d4 rodadas, e seu sono dura 2d4 horas.

Cada um dos drows domina as magias *Globos de Luz*, *Fogo das Fadas* e *Escuridão*, que podem usar uma vez por dia, e tem, cada um, 50% de proteção à magia. Os guardas são bem-treinados e estão alertas — não podem ser surpreendidos por quaisquer intrusos, mas *Invisibilidade* ajudaria um personagem a chegar bem perto antes de ser notado.

Os drows formam a guarda de frente da sacerdotisa drow Essra, que chegará à câmara 6 turnos após a entrada do grupo. Ela planeja interrogar a prisioneira elfa sobre o que Waterdeep sabe acerca dos drows e quanto ao conhecimento que os elfos da região têm a respeito de magia. Esse interrogatório, um procedimento mágico cruel, invoca os poderes do altar e *Enfraquecer o Intelecto*. É o procedimento de Essra com qualquer prisioneiro, especialmente com “aventureiros arrogantes e intrometidos como os personagens!”

Essra é cercada por sete guarda-costas, drows (16 pontos de vida cada), com armas e características idênticas aos dois primeiros, tendo nomes como Gaerd, Hanthrah e Iltar. Três deles avançam imediatamente se houver qualquer coisa errada e os outros cercam Essra para

defendê-la, enquanto ela mesma lança magias e ataca com seu cetro.

Essra é uma G6/S6 de Selvetarm, veste a negra cota de malha dos drows +3, não usa escudo e porta um elmo negro enfeitado, na forma de uma aranha. Ela está armada com uma maça +4 de adamantite (dano 1d6+5) e com um cetro da destruição (descrito no capítulo Itens Mágicos; restam apenas nove cargas nele) que ela adquiriu em suas lutas dentro de Undermountain.

Ela domina as magias *Globos de Luz*, *Detectar Magia*, *Fogo das Fadas*, *Escuridão*, *Revelar Tendência*, *Levitação*, *Clarividência*, *Dissipar Magia*, *Sugestão* e *Detectar Mentiras*. Além dessas habilidades mágicas naturais, Essra tem 68% de proteção à magia e memorizou as seguintes magias divinas (3,3,2): *Comando*, *Proteção ao Bem*, *Santuário*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Encontrar Armadilhas*, *Imobilizar Pessoas*, *Animar os Mortos* e *Dissipar Magia*. Possui também pergaminhos, levados em tubos de metal presos a seu cinto, com as seguintes magias: *Curar Ferimentos Leves*, *Dissipar Magia*, *Imobilizar Animais*, *Falar com Mortos* e *Distanciamento*.

Os drows construíram este altar recentemente e ainda estão explorando Undermountain. O Mestre deve decidir a frequência com que os personagens encontrarão suas tropas de exploração e também a força detida pelos elfos negros tão próximos à vigilante e à poderosa (tanto militar quanto magicamente) cidade de Waterdeep.

Note que parte alguma deste nível está sujeita às radiações, mas os guardas estão usando suas armas de drows. Portanto, deve haver uma fonte dessa perigosa magia nas proximidades. Essa fonte de magias dos elfos negros e a base dos adoradores de Selvetarm, deixamos para os Mestres criarem e acrescentarem a Undermountain.

**Eraun, Milfal — Elfos Drows (2):** Int. Alta; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 12; DV 2; pv 16, 14; TAC0 18; AT 1 ou 2 (arma e magia); D Por magia ou com arma: 2-7 (espada curta +1), 1-4 (adaga), 1-3 + especial (setas com veneno do sono); AE Especial; DE Especial; PM Especial; TM M; MO 14; XP 650 cada.

**Guarda-Costas de Essra — Guardas Elfos Drows (7):** Int. Alta; Tend. *Cruel*; CA 4 (10); MV 12; DV 2; pv 16 (todos); TAC0 18; AT 1 ou 2; D Por magia ou com arma: 2-7 (espada curta +1), 1-4 (adaga), 1-3 + especial (setas com veneno do sono); AE Especial; DE Especial; PM Especial; TM M; MO 14; XP 650 cada.

**Essra — Elfa Drow:** G6/S6; Int. Alta; Tend.

*Cruel*; CA 2; MV 12; pv 49; TAC0 11; AT 1 ou 2; D De acordo com a arma: 6-11 (maça +4); AE Especial; DE Especial; PM Especial; TM M; MO 14; XP 975.

A prisioneira é a donzela elfa da lua, Maith Slenderbow, uma fabricante de flechas de ótima qualidade que habita a Floresta Alta. Ela veste apenas uma longa camisa de seda; está desarmada, não possui tesouro e está vendada e amordaçada com teias. Ela foi capturada pelos sorrateiros drows em Waterdeep enquanto acompanhava seus pais em uma rara viagem comercial. Se for libertada, simplesmente deseja voltar para a Floresta Alta; ela ainda é uma jovem elfa, não tendo mais que 40 anos.

Quando o grupo se aproxima, pode perceber que as correntes que a prendem são, na verdade, grossas cordas feitas de teias de aranha entrelaçadas, amarradas aos pulsos e tornozelos da prisioneira. Elas podem ser rompidas com facilidade por qualquer arma cortante, mas não podem ser destruídas pela aplicação de força pura, a menos que a combinação dessas forças seja de pelo menos 22 pontos.

Nas teias e sobre a prisioneira estão vinte aranhas grandes, negras e peludas, que só morderão se estiverem nervosas ou forem atacadas. Cada mordida causa 1 ponto de dano, e a vítima deverá fazer um teste de resistência a veneno com bônus de +2 para não sofrê-lo. Se o teste falhar, a vítima sofre 15 pontos de dano, 1 a cada minuto, iniciando-se 10-30 minutos após a mordida. As aranhas liberam veneno do tipo A.

**Maith Slenderbow — Elfa da Lua:** G1; CA 6 (10 enquanto estiver presa); MV 12; pv 9; TAC0 20; AT 1; D De acordo com a arma; Des. 18; Cons. 16; Int. 17; Car. 17; MO 14; Tend. *Honrada*.

**Aranha Grande (20):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 6, Teia 15; DV 1+1; pv 7 cada; TAC0 19; AT 1; D 1; AE Veneno; TM P; MO 7; XP 175 cada.

#### A Toca de Selvetarm

O teto dessa câmara tem 20 metros de altura, e a base do altar tem 6 metros de largura por 9 de comprimento. O ídolo da aranha chega a uma altura máxima (na ponta de suas patas levantadas) de 12 metros acima da base.

Essa sala é um altar temporário de Selvetarm, um deus-aranha inferior, que alguns acreditam ser uma expressão ou um aliado da famosa deusa das trevas Lolth. Selvetarm é adorado por alguns drows que vieram das profundezas escuras para explorar e tomar

Undermountain. Existem boatos sobre outras seitas de drows que adoram cegamente a rainha das aranhas, usando uma variante de seu nome comum na região Norte: Lloth.

Se o ídolo for examinado de perto, os olhos, que se localizam 9 metros acima do chão, parecem ser pedras preciosas. Na verdade, eles são algum tipo de obra mágica, não gemas verdadeiras. Se alguém tentar arrancá-los, eles explodem, liberando grandes energias mágicas e causando, cada um, 4d6 pontos de dano (sem teste de resistência) a qualquer um a uma distância de 3 metros.

Todo o altar irradia uma forte aura de magia e consegue ocultar criaturas e itens em seu cubículo interior (ver adiante), ou escondê-los atrás de si. É esculpido em pedra negra, sobre a qual foi aplicada uma camada lisa de obsidiana fundida. Uma inspeção cuidadosa do altar revela um painel em suas costas que pode ser erguido, revelando um cubículo com 3 x 3 metros no interior da aranha — um esconderijo para os drows que contém um banco, um penico, alguns buracos para eles respirarem e nada mais.

Há também um painel trancado na plataforma atrás da aranha. A chave encontra-se em um aposento distante do calabouço (ver no capítulo seguinte, sobre Áreas de Interesse deste nível, Área E), que poderá ser arrombado se os personagens não a possuírem.

Ele contém uma aranha voadora guardiã, uma espécie rara da aranha grande que tem asas transparentes feitas de teias. Sua mordida causa 1 ponto de dano e obriga a um teste de resistência contra veneno do tipo A, com bônus de +2. Em caso de falha, a vítima sofre 15 pontos de dano, começando 10-30 minutos após a mordida. Se o teste for bem-sucedido, nenhum dano é sofrido.

Sob a aranha — que avança para morder e voa na sala atacando todas as criaturas vivas que não sejam drows —, há um cofre simples feito de marfim, destrancado, que vale 3 po. Dentro do cofre há três pergaminhos, cada um contendo uma magia divina. As magias são: *Curar Doenças*, *Curar Completa* e *Ressurreição*.

**Aranha Voadora (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 6, Vn 12 (C), Teia 15; DV 1+1; pv 9; TAC0 19; AT 1; D 1; AE Veneno; TM P; MO 7; XP 175.

## Aposento 13: Prisioneiros e Portões

13A: Uma porta secreta na parede do corredor leva a esse encontro. Quando os personagens abrirem a porta, verão o seguinte:

## Nível Um: Aposentos Principais

No canto mais distante deste aposento malcheiroso de 6 x 6 metros há uma mulher enlameada usando um vestido imundo. Ela está sentada em um banco, presa à parede atrás de si por uma comprida corrente que termina no colar em volta de seu pescoço. Seus pulsos estão acorrentados próximos do colar. Quando ela os vê, começa a gritar.

A mulher começa a soluçar histericamente e, no início, não poderá responder a quaisquer perguntas formuladas pelos personagens. Ela está descalça, desarmada e não tem pertences, fora seu vestido — o tipo usado por mulheres ricas de Waterdeep em festas formais — e uma liga de tecido preto em volta de sua perna direita.

Suas algemas estão trancadas e só podem ser arrombadas com grande dificuldade (-25% em um teste de abrir fechaduras). O colar é pesado — não pode ser quebrado fisicamente sem que se quebre também o pescoço da prisioneira — e está preso a um grande anel existente na parede (este pode ser arrancado).

Se for libertada pelos personagens, ela os agradece imensamente e se oferece para ajudá-los de alguma forma, apresentando-se como Adaneth Shrinshar, de Portal de Baldur. Ela conta sua história: “Fui seqüestrada de meu grupo por homens malignos e malcheirosos, que me acorrentaram aqui há, no mínimo, um dia. Com certeza estão querendo tirar dinheiro de meu marido”. E diz que seu marido, Brithiir, é um rico mercador alto e gordo, usa uma barba preta e tem a mão esquerda retorcida. Brithiir irá recompensá-los muito bem se a levarem de volta a salvo para ele.

Isso tudo não passa de encenação. “Adaneth” é, na verdade, Trestyna Ulthilor, uma sacerdotisa de Talona — detalhada no capítulo PdMs de Undermountain. Ela foi acorrentada aqui por ter perdido um debate religioso com seu superior — o homem que ela descreveu como seu marido. Tanto ela quanto seu superior chegaram recentemente em Waterdeep e ainda não são conhecidos por Durnan e pelas autoridades.

A fita que “Adaneth” usa em sua perna é, na realidade, uma faixa da negação (descrita em detalhes no capítulo Itens Mágicos), que impede Trestyna de utilizar suas magias enquanto a estiver usando. Sua primeira ação, se for libertada, é removê-la e oferecer a quem a libertou de sua última corrente — ou para qualquer pessoa com poderes mágicos óbvios — “como uma lembrança para meus libertadores”.

Trestyna acompanhará os personagens, se eles permitirem, esperando que a escoltem em segurança para fora do calabouço — mas se for ameaçada ou atacada, lançará suas magias

sobre eles. Ela é uma S6 e suas magias são (3,3,2): *Curar Ferimentos Leves*, *Passos sem Pegadas*, *Santuário*; *Lâmina Flamejante*, *Criar Chamas*, *Distanciamento*; *Animar os Mortos* e *Pirotecnia*. Amarrado em sua coxa, Trestyna possui um pergaminho que lhe foi dado por Brithiir, contendo *Curar Ferimentos Leves* e *Coluna de Chamas*. Se os personagens encontrarem perigos demais e correrem o risco de serem derrotados, ela fugirá.

Se eles tirarem Trestyna de Undermountain a salvo através do poço, serão vistos por um espião colocado no Portal Bocejante por Brithiir, que marcará as descrições dos personagens para futuras retaliações pelos sacerdotes e seguidores de Talona dentro da cidade.

Se, por qualquer motivo, eles não libertarem a mulher e retonarem à sala oito horas depois ou mais, ela terá desaparecido, deixando para trás apenas as algemas vazias.

13B: Aqui, um portão levadiço velho e enferrujado, porém bastante pesado, caiu do teto. Não pode ser movido agora, mas alguém já passou por aqui e forçou suas barras, criando uma grande abertura em seu centro. Esse portão possui uma única propriedade mágica: reflete toda magia (100% do efeito) lançada nele ou através dele, mandando-a de volta para quem a lançou. Se a reflexão for impossível devido à natureza da magia, simplesmente esta não produzirá efeito. Se for examinado, o portão irradia uma fraca aura mágica.

### Aposento 14: Tesouros Podem Ser Sua Perdição

O corredor termina em uma câmara quadrada contendo um enorme caixão de pedra. Uma grande tampa arredondada está entalhada na forma de um cavaleiro usando armadura completa, deitado de costas com as mãos segurando a empunhadura de uma espada, que está sobre seu corpo, apontando para seus pés.

A sala mede 9 x 9 metros e parece abrigar somente a tumba, que irradia, com pouca intensidade, magia e maldade. O escudo do cavaleiro ostenta a imagem de uma mão aberta, com o dedão e os outros dedos juntos: o símbolo do deus Bane.

Se a tampa do caixão for levantada, logo se poderá ver ossos e uma cimitarra brilhante. A espada desaparece de imediato e do meio dos ossos aparecem seis facas reluzentes, amotinando-se como pássaros mergulhando contra suas presas!

Essas adagas voadoras são descritas com detalhes no capítulo Itens Mágicos deste livro. Elas atacam silenciosamente todos os seres vivos dentro da câmara, lançando-se contra suas vítimas e chegando a perseguir criaturas pelo corredor que leva até esse ambiente, mas não alcançam o corredor subsequente.

Essas adagas voadoras são consideradas armas mágicas +2 para se determinar o que elas são capazes de atingir — mas, na verdade, não ganham bônus de ataque. Adagas voadoras são de tendência *neutra*, não são inteligentes, não podem ser afetadas por qualquer tipo de controle mental e medem cerca de 25 centímetros. Sua natureza mágica impede que enferrujem ou fiquem frágeis com frio ou calor extremo, mas seu toque pode enferrujar itens de metal — objetos atingidos devem passar por *testes de resistência* a *Relâmpago* ou continuarão enferrujados. Considere que uma adaga atingirá metal somente quando atacar criaturas carregando ou vestindo algo metálico e errar esse ataque por apenas 1 ponto.

**Adaga Voadora (6):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 5; MV Vn 21 (A); DV 1+1; pv 9 cada; TACO 17; AT 2; D 1-4; AE Ataca como uma arma mágica; TM P; MO ; XP 200 cada.

Algo sombrio surge de dentro da tumba, uma rodada após o caixão ser aberto. (Se a tampa permanecer intocada, ela vai se abrir em duas abas — um lado é curvo e entalhado e o outro, um bloco liso —, conforme a aparição vai emergindo.) O monstro é um guardião de Bane e parece um esqueleto com chamas vermelhas nos olhos, usando uma armadura completa negra e opaca. A espada brilhante que os personagens viram ao abrir a tumba, agora, aparece em sua mão.

O guardião de Bane não pode ser afetado pelo *poder da fé* e é capaz de *Piscar* (como a magia arcana) uma vez por turno, durante até 4 rodadas. Esse poder é contínuo — ele não pode parar e depois continuar; uma vez terminado, deve passar um turno completo até que possa *Piscar* novamente.

Ele pode também usar seu poder de *Dardos Místicos* a cada 3 rodadas como um ataque extra. Dois *Dardos Místicos* causando 2-5 pontos de dano são lançados de seus dedos ósseos — ou de alguma outra extremidade do corpo que ele ainda possua —, podendo ser direcionados a diferentes alvos a até 20 metros de distância.

Criado por um sacerdote de Bane para guardar a tumba de um colega, esse monstro atacará com sua cimitarra até ser destruído — se a

arma lhe for arrancada, o guardião de Bane ataca com as mãos, até ser destruído.

**Guardião de Bane (1):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7; MV 12; DV 4+4; pv 30; TAC0 15; AT 1 + especial; D 1-6 ou com arma 1d8+2 (cimitarra +2); AE *Dardos Místicos*; DE *Piscar*; PM Igual a um esqueleto; TM M; MO 12; XP 975.

A tumba contém também os ossos de um sacerdote de 9º nível que cultuava Bane. Ele era o Temido Mestre do Templo de Bane, que se situava a nordeste de Secomber e agora está destruído.

Se os personagens interrogarem magicamente os ossos, descobrirão que o sacerdote que se encontra no caixão, cujo nome é Assur, era arrogante e ardiloso, gostando de dar respostas e afirmações enigmáticas. Ele morreu há mais de 400 anos. Não é um morto-vivo nem há tesouro enterrado com ele, exceto a cimitarra do guardião de Bane. Ele conheceu a Undermountain de seu tempo por "Toca de Halaster, o Mago Insano", que possuía salas cheias de moedas de ouro escondidas por anões em algum lugar do segundo nível. Enquanto vivo, nunca havia entrado em Undermountain, mas os que o sucederam o enterraram aqui.

## Aposento 15: Uma Sala Quase Vazia

O corredor termina em uma parede, mas existem duas portas fechadas nas paredes à esquerda e à direita. Encontram-se cobertas por complexos desenhos e runas, muito apagados para serem lidos e compreendidos.

As portas possuem, entre seus enfeites, um *Símbolo de Perda de Magia* permanente (descrito no capítulo Magias em Undermountain), que não pode ser dissipado ou apagado. A única maneira de se passar pelas portas sem sofrer os efeitos dessa magia é destruindo fisicamente a porta ou cavando em sua volta.

Os *Símbolos* afetam os seres que passarem pela porta em qualquer direção — até um sacerdote ou arcano poderia entrar em 15A, passar por 15B e sair novamente pelo corredor que sofreria os efeitos dos dois *Símbolos*. As portas estão destrancadas.

**15A:** Essa sala não possui mobiliário — a menos que você o considere os ossos chamuscados de um cadáver, com o rosto voltado para o chão e ainda segurando um cajado enegrecido e um livro semiqueimado às mãos estendidas e

retorcidas. Esse corpo era de um arcano aventureiro de 9º nível, chamado Belagar Ormhand, de Tethyr. Ele estava experimentando uma magia que encontrou nesta sala, pertencente a um arcano, enquanto explorava, sozinho, Undermountain. Aparentemente, quando começou a pronunciar os encantamentos, a imagem de um velho homem usando robe e exibindo um sorriso sinistro apareceu diante dele, deu uma risada diabólica e... o incinerou!

O cajado ainda irradia uma fraca aura mágica e está inteiro — mas quaisquer poderes que ele possuísse já foram perdidos.

O livro era o *grimoire* para viagens de Belagar. Foi bastante queimado e apenas algumas páginas ainda estão legíveis. Elas contêm as seguintes magias (uma em cada página): *Dardos Místicos*; *Invisibilidade*, *Arrombar*, *Reflexos*, *Lâmina Rodopiante* (uma nova magia, descrita no capítulo de Magias, neste livro); *Morte Aparente*; *Porta Dimensional*; *A Mão Interposta de Bigby* e *Enviar Mensagem*.

**15B:** A porta para esse aposento está destrancada e não possui armadilhas. O Aposento 15B é outro lugar vazio, contendo apenas uma pilha de roupas escuras no chão — e algo pequeno, rosado e brilhante que voa em direção aos personagens quando eles olham para dentro da sala!

O tecido no chão é uma capa de lã cinza escura. Ela é simples, mas irradia magia — magias de preservação, para evitar que apodreça, sem poderes de maior interesse para aventureiros.

A coisa pequena e brilhante é apenas um morcego comum que carrega um *Fogo das Fadas Contínuo* de brilho rosado, o resultado de uma antiga experiência. O morcego brilhante não está interessado em lutar, mas ficará voando em volta das cabeças dos personagens enquanto eles andarem pelo calabouço — fornecendo uma luz de alerta para todos os monstros nas proximidades!

**Morcego Comum (1):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8 (especial); MV 1, Vn 24 (B); DV 1/4; pv 20; TAC0 1; AT 1; D 1 (ele não carrega doenças); TM D; MO 15; XP 15.

**15C:** Uma porta lisa de pedra, pintada de preto, está aberta na parede oeste do Aposento 15B. Ela leva até 15C e não possui fechadura. Suas maçanetas permitem que seja fechada, mas não pode ser trancada.

O Aposento 15C é um cubículo escuro: nele existe um dos portais de Halaster em contínua operação, que transporta, instantaneamente e com segurança, todos os que chegarem à parede oeste do Salão do Elmo Negro (Aposento 44 de Undermountain, no Nível Dois).

## Aposento 16: A Sala da Fonte

Essa sala já foi majestosa: seu chão liso (agora rachado) é feito de ladrilhos brancos polidos, com ladrilhos menores negros e dourados, formando um mosaico com círculos de vários tamanhos. Nas abas da sala há uma borda de mosaicos com círculos negros e dourados alternando-se. Uma grande fonte de pedra se impõe no lado leste; ela está seca, empoeirada e tem pouco mais de 3 metros de diâmetro. Alguma coisa repousa no chão — algo branco-amarelado e brilhante, como osso polido...

O objeto comprido e fino é realmente um osso: um braço e mão humanos, polidos e envernizados, jogados no chão empoeirado.

Alguém, cuidadosamente, limpou e poliu os ossos, protegeu-os com algum tipo de verniz e prendeu-os nas juntas, através de pequenos furos, com arame. O braço, completo e todo articulado, pode se mexer e ser manipulado como se ainda estivesse vivo, mas seus dedos se abrem se qualquer coisa mais pesada que um ovo for colocada neles.

Para que servia esse braço e como ele veio parar aqui é um mistério. (Na verdade, é um equipamento cerimonial usado por sacerdotes de Myrkul, o Lorde dos Ossos. Foi deixado nessa sala há algum tempo, quando um sacerdote *egoísta* daquela entidade foi morto. Não possui poderes ou propriedades mágicas, mas personagens criativos podem encontrar utilidades para ele enquanto exploram o calabouço.)

### A Fonte das Flores

A fonte de pedra é feita de um único e gigantesco pedaço de granito cinza. Seu formato é o de um buquê de flores saindo de um vaso, tendo 2 metros de altura. A água sai do centro dos botões das flores, caindo pelas folhas curvas e formando pequenas cascatas, enchendo o vaso. As curvas dos talos das flores ocultam as calhas responsáveis pela circulação da água do fundo do vaso.

Se alguém derrubar ou despedaçar a fonte, descobre que seus minúsculos canos de água estão entupidos por poeira e pedras, e o mecanismo de bombeamento já não existe mais. Uma inspeção cuidadosa na fonte revela uma fechadura em sua base, na superfície externa do vaso.

Um ladrão pode abri-la com facilidade, mas a chave do Aposento 7 também serve. Um

## Nível Um: Aposentos Principais



som oco de pedras roçando pode ser ouvido quando a fechadura gira e, em seguida, o buquê de flores pode ser removido para revelar um buraco com 1 metro de diâmetro que leva às profundezas. O ar proveniente das trevas sob a fonte é frio e úmido.

O buraco atravessa 1 metro de pedra e depois mais 2 metros, para dar numa passagem que começa abaixo da Sala da Fonte e segue em direção ao sul, passando por uma escada ascendente de quatro degraus de pedra, antes de virar para o leste em 16A.

**16A:** Em 16A, as paredes do corredor estão cobertas por um mofo áspero, de uma sombria cor branco-esverdeado, não fosforescente, que cobre as laterais, o chão e o teto por uma extensão de mais ou menos 12 metros da passagem. Esse mofo estende “pequenos dedos” em direção a qualquer coisa que passar por ali; são inofensivos a todos exceto aos insetos, que são aprisionados junto com secreções pegajosas para servirem de alimento. O mofo pode ser queimado com facilidade, criando cinzas brancas e uma fumaça irritante. A passagem torna-se bem mais fria quando faz uma curva para o sul.

**16B:** Em 16B há mais bolor, mas esse é o mortal bolor marrom, cobrindo completamente as paredes, o chão e o teto da alcova. Ele suga 4d8 pontos de dano em forma de ca-

lor de qualquer criatura de sangue quente num raio de 1,5 metro e cresce à medida que uma fonte de calor se aproxima.

**Bolor Marrom (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 0; DV Nulo; pv Nulo; TACO 19; AT 0; D Especial; AE Congelamento; DE Absorção de calor; TM P; MO ; XP 0.

**16C:** A passagem continua, fazendo uma curva até chegar em 16C e terminando em uma sala com as paredes vazias que contém uma grande pilha de pedregulhos. Traços muito fracos de magia e de maldade podem ser percebidos se algum meio de detecção mágica for usado.

O empilhamento de pedras formava uma plataforma com uma depressão no centro, a qual era conhecida como “cálice de sangue”, um antigo altar dedicado ao deus Bhaal. Nesse local, pessoas seqüestradas de Waterdeep eram assassinadas em rituais de adoração ao Lorde dos Assassinos. Há muito tempo, os lordes descobriram o culto a Bhaal, e esse templo oculto foi destruído.

Tudo que resta agora é a pilha de pedras — na qual habitam várias aranhas grandes e uma cobra, todas inofensivas — e um candelabro de prata, que está preto devido à oxidação e se encontra enterrado no fundo da pilha. Após 5 rodadas escavando, o candelabro poderá ser

recuperado — ele mede mais de 0,5 metro e vale 20 po.

### Aposento 17: Pode Não Parecer Grande Coisa, Mas, Como Sala...

Nessa sala encontra-se uma mesa redonda de madeira escura e polida. Nem um grão de poeira marca sua superfície brilhante. Sobre a mesa há um único objeto: uma caveira humana.

Quando vocês olham pela sala, a caveira começa a falar, mexendo-se para cima e para baixo conforme suas mandíbulas se movimentam. “Salve! Vocês devem ser corajosos aventureiros, não? Eu sou Muragh Brilstagg, o Pilar de Lathander. E quem seriam vocês, se me atrevo a perguntar?”

A caveira realmente se atreve a perguntar e a falar, sempre que os personagens o permitam. Irradia uma forte aura mágica e é protegida por uma *Queda Suave* permanente. Ela possui habilidades para obter a *Visão da Verdade* e *Detectar Magia*; pode virar-se ao redor da mesa e mexer sua mandíbula, entretanto, não pode voar por si só ou passar de um certo ponto sobre qualquer superfície, assim como é incapaz de usar suas magias divinas, por não ter bra-

ços. Muragh não é afetado pelo *poder da fé* nem por efeitos de ataques de mortos-vivos, sofrendo dano somente de ataques físicos. Fogo e frio não o machucam e relâmpagos aumentam seus pontos de vida (na mesma quantidade que o teriam machucado; esses pontos extras desaparecem à velocidade de um por dia).

Ele se sente muito solitário — torna-se mesmo uma companhia irritante. Está sempre fazendo observações cínicas e sarcásticas, apontando falhas, erros e coisas que as pessoas prefeririam não fossem mencionadas. Entretanto, sua habilidade de *Detectar Magia* e de ter a *Visão da Verdade* torna-o muito útil para exploradores do calabouço — se eles conseguirem suportar sua companhia!

Muragh implorará para que o levem junto, mesmo que inicialmente seja atacado, pois deseja ver outras coisas além dessa sala. Ele deve ser carregado por um local aberto, para que seus poderes possam ajudar os personagens. Ele pode facilmente segurar tochas, velas e outros objetos leves — adagas, pequenas bolsas, chaves e coisas parecidas — em sua boca. Seu desejo é ajudar e se tornar amigo das pessoas — especialmente das pessoas cínicas, como ele, e das mulheres bonitas.

Fica mal-humorado e emburrado quando se sente insultado, mas não revelará esse seu traço de personalidade até que tenha deixado para trás sua tediosa sala. Muragh é uma curiosidade, valendo talvez de 15 a 20 po para um nobre ou mercador rico e 40 po para um sacerdote de Lathander, desde que prove sua devoção recitando os rituais e as doutrinas de sua crença.

Muragh Brilstagg não sabe nada de útil sobre seus arredores e não possui tesouro algum. A mesa sobre a qual repousa também não esconde tesouros.

**Muragh — Caveira Amaldiçoada (1):** Int. Normal; Tend. *Bondosa*; CA 7; MV 0; pv 9; TAC0 20; AT 1; D 1 (mordida); AE Nenhum; DE Especial; TM P.

#### A História de Muragh

Em vida, o crânio era de um fofoqueiro, sensível e intrometido clérigo de Lathander de 5º nível. Muragh foi amaldiçoado por um arcano maligno que ficava freqüentemente irritado com suas lições de moral. A maldição condenava o intelecto de Muragh a permanecer vivo quando ele foi morto em uma briga de taverna — seu corpo ficou jogado em uma viela por quase uma semana.

A maldição foi feita com a intenção de deixá-lo louco, mas esse efeito não foi alcançado. Um soldado assustado decapitou do corpo em

putrefação a cabeça ainda falante e chutou-a em direção às docas.

Logo Muragh perdeu toda sua carne e pele, que foram comidas pelos peixes e levadas pelas águas, mas ainda falava animado com qualquer um que se aproximasse. Posteriormente, sereias que ficavam agitadas com a presença da caveira falante prenderam-na em redes e a levaram ao arcano da Guarda chamado Thandalon Holmeir.

Thandalon investigou meticulosamente as propriedades da caveira e decidiu que era inofensiva, colocando-a como um enfeite de mesa na biblioteca de magias localizada no Palácio.

Muragh provou ser uma excelente caveira-de-guarda, metendo-se em tudo e sendo muito responsável. Depois, deu com a língua nos dentes, denunciando uns ladrões. Achando que se tratava de alguma magia poderosa e que, portanto, era valioso, os tais ladrões levaram-no. Quando fugiram para Undermountain com o intuito de conhecê-la e de esconder seu furto, alguma coisa aconteceu: deixaram Muragh sobre a mesa daquela sala e nunca mais voltaram. A mesa da biblioteca também foi parar em Undermountain e hoje ostenta um encantamento pequeno, que impede que pó, umidade ou luz do sol danifiquem ou alterem sua superfície.

## Aposento 18: Toca das Teias

Vocês vêem uma grande massa do que parece ser seda cinza e suja, com fios entrelaçados formando redes: essa área está coberta de teias de aranha até o teto.

Essa sala é a toca de um ettercap, que a habita com seis aranhas grandes.

O astuto ettercap supervisiona o local em que as aranhas tecem suas teias, cuidando para que seja mantida certa distância umas das outras a fim de evitar que chamam se propaguem entre elas. Sujeira, insetos mortos e outras coisas do gênero foram colocadas de propósito nas teias externas, para dificultar que se detecte a presença das aranhas. O ettercap é bastante preguiçoso: não preparou outra armadilha, confiando plenamente nas teias.

Esses aracnídeos estão famintos e atacam agressivamente, mas têm um veneno relativamente fraco (tipo O), com um tempo de latência de 2d12 rodadas — os personagens devem passar em um teste de resistência com +2 de bônus ou serão paralisados por 2d6 horas.

A parede sul desse aposento apresenta uma fileira de sete portas secretas estreitas. Uma vez localizadas, podem ser abertas com facilidade, revelando uma pequena alcova, com 0,5 metro

de profundidade. O ettercap estará escondido numa das portas, caso os intrusos matem mais da metade das aranhas ou ateiem fogo no centro da toca. Duas das alcovas ficam vazias, mas as quatro restantes abrigam esqueletos humanos: os restos das vítimas das aranhas.

O ettercap joga poço abaixo todas as roupas e pertences das vítimas, mas um dos esqueletos ainda possui o que parece ser um simples anel de latão (um anel de salto). Nenhum deles é morto-vivo — mas quando as portas são abertas, o esqueleto cai para a frente, como se fosse andar, e depois desaba no chão.

**Aranha Grande (6):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 6; Teia 15; DV 1+1; pv 9; TAC0 19; AT 1; D 1 + veneno; AE Veneno; TM P; MO 7; XP 175 cada.

**Ettercap (1):** Int. Baixa; Tend. *Egoísta*; CA 6; MV 12; DV 5; pv 35; TAC0 15; AT 3; D 1-3/1-3/1-8; AE Veneno; DE Armadilhas; TM M; MO 13; XP 975 cada.

Essa sala contém um parapeito circular com 2,5 metros de diâmetro, rodeando um poço destampado. A água é escura e, se ingerida, venenosa (tipo H; efeitos: latência de 1-4 horas, 20 pontos de dano, ou metade disso se um teste de resistência for bem-sucedido). Se os personagens vasculharem o poço, verificarão que ele tem 20 metros de profundidade e recebe a água de infiltrações e vazamentos — não há outra entrada ou saída visível de água. No fundo, há um lodo escuro, onde se encontram várias peças de roupa apodrecidas e os seguintes itens espalhados: 36 pc, 14 pp, 5 po, duas gemas (jaspes sanguíneos não-lapidados, cada um valendo 50 po), um par de braceletes de defesa CA 7, um par de botas élficas, uma bola de cristal, três espadas largas enferrujadas e uma adaga +2, dente longo.

## Aposento 19: A Tumba do Paladino

À primeira vista, nota-se alguma coisa grande e ameaçadora na escuridão dessa alcova: uma cama cercada por quatro pilastras que sustentam um amplo dossel negro. Olhando mais de perto, não há cama alguma entre os pilares entalhados e sim uma plataforma — sobre ela, um caixão aberto! Um cheiro podre de morte emana dele. Na beirada da tumba, alguma coisa escura parece se arrastar...



## Nível Um: Aposentos Principais

Essa catacumba é o repouso de um grande guerreiro de tempos antigos, O Cavaleiro das Inúmeras Batalhas. O paladino Grauth Mharabbath, um velho defensor de Neverwinter contra ataques de orcs e bárbaros, foi enterrado aqui há muito tempo. Ele foi morto por um devorador de mentes enquanto explorava níveis mais profundos de Undermountain.

Toda a alcova é uma área magicamente morta — ver o capítulo de Anotações Gerais sobre seus efeitos.

A coisa que se arrasta na beirada do sarcófago é uma inofensiva — mas de aparência perigosa! — cobra negra, uma serpente de túmulos cuja mordida causa 1 ponto de dano — mas só é mordido quem deixar a pele à mostra e ficar estático. Ela evita qualquer coisa maior que um rato. A cobra negra arrasta-se lentamente para fora da tumba aberta em direção aos personagens, e por eles passa rumo a oeste — desde que não seja perturbada..

**Cobra Negra (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 6; DV 1/2; pv 2; TAC0 20; AT 1; D 1; TM P; MO 4; XP 15.

### Perigo Vindo de Cima

O dossel de lona negra e apodrecida está empoeirado e não abriga armadilhas ou monstros. Seus quatro pilares estão entalhados com desenhos de espadas, dragões rugindo e bandeiras tremulantes. Eles são feitos de madeira, já bastante podres após anos nesse calabouço úmido.

Acima do dossel há uma abertura circular oculta, medindo 2 metros de diâmetro, que sobe 3 metros, levando a uma câmara redonda e pequena de paredes irregulares. Essa é a toca de um grell que, em geral, remove cuidadosamente o dossel antes de entrar ou sair para caçar. No entanto, ele está com muita fome e, em silêncio, estende-se sobre o dossel, lançando seus tentáculos através dele para atacar qualquer um que se aproxime da tumba.

**Grell (1):** Int. Média; Tend. *Egoísta*; MV Vn 12 (D); DV 5; pv 40; TAC0 15; AT 11; D 1d4 (x 10 tentáculos) / 1-6 (bico); AE Paralisia (a vítima precisará passar por um teste de resistência com bônus de +4, ou o efeito durará 2d12 horas); DE Imune à eletricidade; TM M; MO 14; XP 2 000.

Quando se atravessa a cavidade do pequeno aposento, na parte superior vêem-se espalhados pedregulhos e ossos de vários pequenos roedores, devorados pelo grell já há algum tempo. Enterrada nos pedregulhos há uma caixa de madeira apodrecendo, obviamente escondida também há muito tempo, que

contém uma varinha do gelo com 46 cargas e um bastão da ressurreição, com nove cargas.

### O Guardiã de Grauth

A tumba aberta contém o esqueleto de Grauth, cuja cabeça está envolta em um grande elmo de batalha negro, que já foi majestoso mas, agora, corroído pela ferrugem, é quase tão frágil quanto a casca de um ovo. Suas mãos esqueléticas agarram uma impressionante espada longa de lâmina negra: uma espada -2, amaldiçoada.

A tumba é entalhada de pedras rústicas e pintada de preto, sendo necessária uma Força total de 30 para erguê-la. Se ela for levantada e removida, uma cova será descoberta sob ela. Dentro, há um baú fechado e reforçado com trancas de ferro, contendo 460 po. Quando se suspende a tumba, ela se desintegra — já estava completamente pobre —, espalhando as moedas por todos os lados.

Ainda pior é que, agitando-se o sarcófago, um bloco de pedra cai da parede sul e revela um esqueleto guardião, que avança silenciosamente para atacar todas as criaturas vivas na sala — perseguindo-as por todo o calabouço, se necessário —, até que seja destruído. Ele se veste de pedaços de armadura enferrujada e empunha uma cimitarra bastante gasta, mas ainda em condições de uso.

Se o esqueleto guardião for destruído, ainda poderá se reformar até seis vezes — mesmo se seus ossos forem espalhados ou decompostos — voltando a lutar dentro de 2-24 (2d12) rodadas. Note que nenhuma magia pode ser usada contra ele nos domínios da alcova. Esse tipo raro de esqueleto é detalhado no Guia dos Monstros no livro *Aventuras em Undermountain* (a ser lançado pela Abril Jovem).

**Esqueleto Guardiã (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 12; pv 70; TAC0 9; AT 1; D 1-6 ou com arma: 1-8 (cimitarra); DE Especial; PM Especial (considere como 20); TM M; MO Especial; XP 4 000.

## Aposento 20: A Estátua Sombria

Há uma enorme estátua de pedra escura no centro dessa sala de teto alto. Sua base é um pilar cilíndrico, maior que um humano alto (2 metros de altura). A estátua é esculpida na forma do torso de um humano musculoso com os braços apontando para duas das portas, em direções opostas. Algo ou alguém destruiu vários dos dedos de suas mãos e, também, quebrou e levou embora sua cabeça. De qualquer maneira,

ela ainda parece ameaçadora — e um forte cheiro, como o de uma tempestade de verão (ozônio), paira no ar.

O teto dessa sala fica a mais de 20 metros de altura, e o que restou da estátua mutilada mede mais de 12 metros. Há uma porta secreta no teto, logo acima da estátua (ver o capítulo Maneiras de Entrar e de Sair, em Primeiro Nível: Esgotos). É improvável que seja esta a entrada inicial dos personagens. O Mestre pode deixar a portinhola aberta para lhes dar uma chance de fugir. Os personagens, do chão, não poderão perceber a passagem secreta, a menos que ela já esteja aberta. A sala tem três portas visíveis, um arco de entrada e uma porta secreta, que leva a 20A.

A estátua é feita de um tipo de pedra vermelho-escura que parece ter sido fundido, após o entalhe, para juntarem-se as peças — deve ter exigido uma força gigantesca para decapitá-la! Os braços da estátua estão esticados, de modo que de uma mão a outra existem 8 metros de distância, e ambas estão a 11 metros do chão. As mãos apontam levemente para baixo, em direção a duas portas das três visíveis na sala. A cada 8 rodadas ouve-se um grande estalo e *Relâmpago* sai das mãos da estátua, atingindo uma área de 25 metros de distância por 1,5 metro de largura, a partir das pontas de seus dedos. Os raios atingem o chão a 15 metros dos dedos se não houver portas no caminho, pelos 10 metros seguintes eles ricocheteiam.

Se as portas estiverem abertas, esses raios seguem pelos corredores. Caso contrário, os raios ricocheteiam dentro da câmara. Eles não causam dano à estátua, mas também não podem ser detidos, quebrando-se os dedos restantes.

Um certo número dessas descargas pode ser anulado por *Dissipar Magia*, cujo efeito impede a liberação dos raios durante um ciclo de 8 rodadas. Tendo decorrido esse ciclo, independentemente da duração da magia, o *Relâmpago* voltará a ser liberado pela estátua, a não ser que se use outra vez *Dissipar Magia*.

Não existem maneiras de anular o *Relâmpago* fora da estátua ou dentro de sua câmara secreta. Ele é provocado por magias antigas e poderosas, existentes em várias camadas dentro da própria estátua.

### A Descida para o Interior

Se examinar a estátua à procura de portas secretas, será encontrada uma no arco sudeste de sua superfície curva. Ela se abre para o interior e qualquer um dentro, ou parcialmente dentro da gigantesca escultura, estará completamente protegido da ação do *Relâmpago*.

No interior da estátua há uma escada de pedra em espiral que desce acentuadamente. Seis metros abaixo, ela chega em uma sala de 3 x 3 metros contendo os restos de uma velha cadeira e duas prateleiras de madeira intactas na parede. Uma prateleira está vazia e a outra contém um pergaminho e um frasco de aço tampado.

O pergaminho contém a magia arcana de 2º Círculo, *Lâmina Rodopiante* (detalhada no capítulo Magias em Undermountain, deste livro), e o frasco conserva uma poção de *Metamorfosear-se*.

As escadas ainda continuam a descer em círculos, chegando ao Aposento 46 do Nível Dois, mais de 25 metros abaixo deste Aposento 20.

**20A:** Há uma porta secreta no canto sudoeste da sala da Estátua Sombria. Em 20A, seis anões robustos vestindo armadura encontram-se num sono pesado, com os machados e elmos a seu lado. Eles têm barbas compridas e desarumadas, como grandes teias de aranha, e roncam profundamente.

Os anões são aventureiros *justos* chamados Arthen, Bahordil, Dammath, Elengi, Goruth e Khaltarr, conhecidos como os “Seis Adormecidos”. Eles não acordarão, não importa o que façam os personagens. Suas bolsas e tesouros há muito foram levados, pois diversos aventureiros já encontraram os Adormecidos outras vezes. Na verdade, visitantes habituais do Portal Bocejante dizem que os exploradores de Undermountain têm esses anões como referência para descreverem aventuras ou rotas seguidas nos calabouços.

Os anões foram vitimados por uma garrafa de vinho da eternidade, uma safra bastante perigosa preparada por magos illithids há muito tempo. Seus efeitos estão detalhados no capítulo Itens Mágicos. Esses anões estão dormindo há 96 anos e seu próximo teste de resistência não será realizado antes de 2d20 dias após os personagens encontrarem-nos pela primeira vez.

A garrafa de vinho da eternidade ainda está na mão de Arthen. Ela está tampada, mas quase vazia, contendo apenas um gole grande ou cerca de vinte goles pequenos. O vinho ainda fará efeito, caso os personagens resolvam experimentá-lo.

Não há mais nada de interesse ou de valor dentro desta sala, além de seis cotas de malha de tamanho “anão”, já bastante gastas e com o couro apodrecendo sob sua proteção externa.

## Aposento 21: O Trono Partido

Uma porta de madeira, que um dia já foi majestosa, toda coberta de bronze e entalhada

com desenhos de espadas em volta de uma coroa, leva a esta sala. Quando a porta, que está destrancada e não tem armadilhas, é aberta, pode-se ver o corpo de uma mantícora jogado bem diante dela. A criatura foi vitimada por vários golpes de espada, e seu corpo exala um cheiro de putrefação. Alguém arrancou a maioria dos espinhos de sua cauda e cortou sua cabeça, que foi deixada ao lado do corpo, “mirando” os personagens com seus olhos mortos.

A pesada carcaça encontra-se em cima de uma sacola de lona, mas, a menos que se tome muito cuidado para removê-la sem tocar no corpo, vermes da podridão que infestam o cadáver avançarão para atacar! *Curar Doenças* mata-os, e chamas extinguem 2d10 vermes cada vez que são aplicadas — suas vítimas também recebem 1d6 pontos de dano pelas chamas, a cada aplicação. Os vermes da podridão devem ser mortos em 1d6 rodadas antes de se encovarem profundamente nos corpos de suas vítimas — faça um teste de Sabedoria para ver se elas percebem o ataque.

A sacola de lona sob a mantícora contém uma rodela de queijo esmagada e podre, além de uma lamparina quebrada e inútil. O vidro da lamparina já se misturou com o queijo, formando um volume repugnante. Se isso tudo for despejado da sacola, uma única peça de cobre também cairá dela.

**Vermes da Podridão (13):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 1; DV 1; pv 1 cada; TACO Nula; AT 0; D Nulo; AE Especial (chance de infestação igual à CA da vítima x 10 — atingem o coração em 1-3 turnos); TM D; MO 5; XP 15 cada.

**21B:** Um fraco brilho amarelado vindo do outro lado da curva (de 21A) ilumina essa área. Quando os personagens chegam à curva onde o corredor leva à grande sala seguinte, leia isto:

À sua frente há uma sala com uma fileira de cavaleiros em armaduras, imóveis e com os visores dos elmos cobrindo seus rostos — no mínimo, compõem conjuntos de armaduras completas. Existem seis deles em cada lado da sala, todos virados para dentro, silenciosos, segurando lanças em posição de guarda. Após o último da fila, quatro largos degraus de pedra avançam até uma plataforma no lado oposto da sala. Pode-se ver que o brilho que ilumina esta área vem do chão, mas vocês não conseguem ver uma fonte possível para tal iluminação. Atrás da plataforma há uma alcova, dentro da qual repousa um grande trono.

O trono está vazio, rachado e partido, e

seu encosto nada mais é que ruínas, como se fossem as presas inferiores de alguma fera gigantesca.

A passagem direciona-se para o leste, desde o arco de entrada até uma porta fechada.

Os conjuntos de armaduras são, na verdade, horrores de batalha (detalhados no Guia dos Monstros, em *Aventuras em Undermountain*). Essas criaturas são imunes aos efeitos de *Dardos Místicos*, *Bola de Fogo* e *Relâmpago*. Eles nada farão, a menos que sejam atacados ou alguém se sente ao trono, marcado com 21B. Se alguém tocar um dos horrores, impele-o a usar uma *Porta Dimensional* para ir até 21A, bloqueando a saída dos personagens, e então atacará. Os outros horrores não se mexerão até que alguém toque o trono, as armaduras atrás deles ou neles mesmos.

A plataforma emite um brilho amarelado de *Fogo das Fadas* que não pode ser dissipado. Quem andar sobre ela, deixa pegadas brilhantes como concentrações de luz que desaparecem lentamente, em 1d4 rodadas. Esse brilho é inofensivo.

O trono é feito de pedra sólida, sem enfeites ou compartimentos. Quem se aproxima dele pode ver, detrás, uma pequena pilha de lanças quebradas e pedaços de armadura que parecem ser os restos de horrores de batalha “mortos” — e é justamente o que são. Podem-se montar seis conjuntos de armaduras completas com o que se encontra nessa pilha, mas os horrores reagem agressivamente contra qualquer um que toque no monte.

Se alguém resvalar no trono, todos os horrores serão animados, arremessando suas lanças em direção à alcova na rodada seguinte — o que certamente tem alguma relação com o estado atual do trono. Eles já fizeram isso milhares de vezes antes, e fazem-no com um bônus de +2 em suas jogadas de ataque. Eles então desembainham suas espadas e atacam todos os intrusos, tentando chegar até o trono e despedaçar seu ocupante, ao mesmo tempo em que bloqueiam tentativas de fuga da plataforma.

**Horror Mascarado — Horror de Batalha (12):** Int. Alta; Tend. *Vil*; CA 2; MV 12, Vn 12 (A); DV 16; pv 55 cada; TACO 5; AT 1 + especial; D 1-4 (cabecada) ou de acordo com a arma: 1d6 (lança), 2d4 (espada larga); DE Especial; PM Especial; TM M; MO 20; XP 4 000 cada.

### Senta-te e Viajarás

Se alguém se colocar no trono, dará início a um ciclo mágico na área da plataforma. Note

## Nível Um: Aposentos Principais

que a magia não será acionada se um objeto for colocado no trono — somente uma pessoa ou criatura de sangue quente o fará. O brilho amarelado começa a atravessar visivelmente o chão de pedra dessa parte elevada, enfraquecendo nas beiradas e acumulando-se no trono, que começa a brilhar cada vez mais, conforme o brilho desaparece por completo da plataforma — esse processo leva 2 rodadas. Qualquer ser (exceto um horror mascarado) que ao final da terceira rodada esteja tocando o trono será subitamente teleportado em meio a um forte brilho de luz. Se não houver contato com o trono por 2 rodadas seguidas — por exemplo, o ladrão decidiu que permanecer sentado em um alvo de lanças não é uma grande idéia e se levanta dele —, o teleportador ainda completa seu ciclo normalmente.

Na rodada seguinte, o trono apaga-se e o brilho volta ao chão. Se os intrusos permanecerem na câmara, os horrores de batalha continuarão a lutar. Caso contrário, presumindo que todos tenham sido teleportados, as criaturas pegam suas lanças, jogam companheiros derrotados para trás do trono e retornam às suas posições ao longo das paredes, a menos que os intrusos permaneçam para lutar.

O trono teleporta as pessoas para vários destinos, à escolha do Mestre. Sabe-se que os destinos atingidos pelos que nele viajam mudam de tempos em tempos, mas devem permanecer os mesmos em um determinado dia. Eis algumas sugestões (jogue 1d6):

1. As florestas de Cormyr — especificamente o cenário da aventura *A Árvore Assassina*, encontrada em *Aventuras em Undermountain* (a ser publicado);
2. Os domínios de Verbeke em Ravenloft — os personagens chegam numa noite em que a lua cheia está em seu ápice...
3. Outro mundo flutuando no espaço exterior de Spelljammer (essa é uma boa oportunidade para misturar campanhas nos Reinos com outros mundos);
4. As Colinas dos Ratos, o depósito de lixo de Waterdeep, descritas em *Aventuras em Undermountain*;
5. Sobre uma das Pilhas Marinhas, os recifes cobertos de guanos e varridos pelas ondas, próximo à entrada do porto de Waterdeep;
6. Na tumba de um vampiro, em algum lugar das montanhas ao norte de Waterdeep — que deixamos para o Mestre criar.

Como outra opção, em algum lugar das colinas ao sul dos Charcos Elevados, há o cenário de Serpentes na Escuridão, uma aventura incluída em *Aventuras em Undermountain*.

**21C:** A passagem à esquerda do arco de entrada da área do Trono Partido leva a uma porta de madeira com furos de pregos, feitos para a cobertura de bronze que alguém levou. A porta destrancada leva à 21C, uma sala ocupada por uma coluna central cravejada de pedras preciosas. O pilar tem cerca de 2,5 metros de diâmetro e parece feito de pedra sólida coberta com lama endurecida, sobre a qual foram colocadas gemas lapidadas de todos os tipos.

As pedras brilham e reluzem em um magnífico arranjo de cores, refletindo as fontes de luz carregadas pelos personagens e enfeitando toda a sala com os reflexos coloridos. Os personagens podem remover gemas à velocidade de 1d4 por rodada. Para determinar que gemas um personagem conseguiu, use as tabelas de Tesouros e de Gemas, no *LdM*.

No momento em que um personagem tiver removido sete gemas da coluna, um necrofídio pula do pilar sobre ele. A cada vez, no máximo duas dessas criaturas podem sair da coluna — e existem apenas sete dentro do pilar (apesar de que Halaster, que criou essa armadilha, poderia muito bem inventar outras para substituírem as que são derrotadas).

Cada uma dessas “minhocas mortais”, com cabeça de crânio humano e esqueleto de ofídio, parece atravessar a coluna — que permanece sólida e dura ao toque dos personagens — e concentrar seus ataques em quem a provocou, removendo as gemas. Ela tenta capturar um item mágico do personagem com suas mandíbulas. Uma maneira simples de fazê-lo é arrancando a mão que segura o objeto com uma mordida. Assim que conseguir o que deseja, ela retornará ao pilar.

Uma vez dentro da coluna, o item terá desaparecido para sempre, a menos que o Mestre deseje que o objeto reapareça em algum outro lugar do calabouço. Essa é uma das maneiras que Halaster encontrou de se divertir ao mesmo tempo em que adquire novas fontes de magia.

Qualquer personagem que conjurar uma minhoca mortal e não possuir um item mágico estará condenado a morrer, o que a criatura se esforça para fazer o mais rápido possível. Se outro ser com um item mágico intervir, o necrofídio abandona sua tentativa de matar a vítima original e tenta agarrar o item mágico.

Magias lançadas contra a coluna são absorvidas, sem qualquer efeito aparente. Ataques físicos contra o pilar faz com que algumas gemas caiam — talvez até convocando outro necrofídio — afora isso, não parece causar mal algum. A coluna estende-se do chão até o teto e os personagens não podem removê-la nem entrar nela.

**Necrofídio (1-7):** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 2; MV 9; DV 2; pv 16; TAC0 19; AT 1; D 1-8 + veneno paralisante (deverá passar em um teste de resistência à magia ou ficará paralisado por 1d4 turnos) e “Dança da Morte” (resistir a magia ou sofrer *Hipnotismo* com efeitos iguais aos da magia, devido ao movimento ondulante da dança); DE Imune a venenos e especial; TM G; MO 20; XP 270 cada.

## Aposento 22: A Tumba do Rei Supremo

Uma mão esquerda humana ressecada, decepada e mumificada encontra-se jogada no chão dessa sala. Seus dedos, curvados para cima na forma de uma garra, aparentam sofrer grande dor. Além da mão, há dois portões negros tortos, enferrujados e abertos. Atrás deles, existe uma sala de pedra abrigando uma enorme tumba. Algo metálico brilha sobre o caixão. Há um pedestal na base da tumba, virada em sua direção. Nela se pode ver algo que parece ser uma inscrição...

A mão é uma garra rastejante solitária, parada no lugar em que caiu após ter sido arremessada, por um ladrão desesperado, para fora de um cofre que guardava. A garra pula e arrasta-se para atacar qualquer ser que toque nela ou se aproxime dentro de 1,5 metro, tentando cumprir as ordens de montar guarda contra intrusos.

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

Um humano de tamanho mediano, usando armadura, pode passar entre os portões retorcidos sem os tocar. Eles irradiam uma magia rarefeita, de encantamentos velhos e fracos, que faz com que pequenos sinos toquem toda vez que alguém passar por eles. Isso pode assustar os personagens, mas os portões não têm armadilhas, são inofensivos.

A sala além dos portões é insípida e empoeirada. A inscrição no pedestal, em Thorass, é a seguinte: “Aqui Jaz o Rei Supremo Arthangh / Filho de Meirra / Lorde de Emberden / Ele Não Deveria Ter Percido”.

Quem quer que Arthangh tenha sido, e o que fazia em Emberden, há muito foi esquecido. Sua tumba é um simples bloco de pedra

esculpida, com uma cavidade sob a tampa para se colocar o corpo. Se os personagens investigarem, encontrarão um esqueleto humano intacto — que não é um morto-vivo —, mas nenhum tesouro.

Sobre a tumba repousa um montante com a lâmina nua. Não há uma bainha em lugar algum por perto e a espada é brilhante como um espelho, parecendo ter sido polida há apenas alguns minutos.

Se alguém se aproximar da tumba pelo menos 1,5 metro, uma *Boca Encantada* surgirá, uma vez por dia, sobre ela. Ela diz, de forma arcaica e com grande sotaque: “Toma a espada e será tua; A Chama do Norte — mas cuidado, pois a morte está muito perto de ti”.

## A Chama do Norte

Se alguém que não seja de tendência *honrada* tocar a espada, ela parecerá emitir chamas azuis, e o ser sofrerá 3d4 pontos de dano por eletricidade. Após o dano inicial, a espada não o machucará novamente, mas, em suas mãos, é uma arma -3 em todas as jogadas de ataque e de dano.

A Chama do Norte é um montante +2 de aço, que é uma arma +4 contra todas as criaturas *cruéis*. Sua lâmina foi especialmente tratada para apresentar o brilho eterno: ela não pode enferrujar, oxidar, ser manchada ou danificada por ácido, sangue, chamas ou outras substâncias.

Toda vez que uma magia for lançada em uma pessoa empunhando essa espada, há 10% de chance de ser refletida contra quem a proferiu. Esse efeito poderá acontecer independentemente da vontade da pessoa segurando o montante. Todos os ataques elétricos e *Dardos Místicos* lançados contra quem o estiver empunhando são absorvidos pela lâmina, e o indivíduo não sofre dano algum e tem restauradas suas energias.

Nas mãos de alguém *honrado*, a espada brilha constantemente com suas chamas branco-azuladas. Essas chamas produzem uma luz igual à do *Fogo das Fadas*, mas seu dono não sofre as desvantagens de combate inerentes à magia. As chamas não podem ser extinguidas, a menos que a lâmina seja quebrada. Elas são ilusórias e não podem aquecer ou atear fogo em objetos.

Sempre que estiver desembainhada e nas mãos de uma criatura *honrada*, e sempre que algum ser de tendência *cruel* se aproximar num raio de 6 metros da espada, seu dono ouve uma voz interior, sussurrando sem parar: “Ataque! Ataque! Ataque!” Ela produz esse efeito a despeito das defesas má-

gicas que ocultam ou confundem a detecção da verdadeira tendência de uma pessoa — a espada capta infalivelmente a presença de seres *cruéis* dentro desse alcance. Não tem inteligência, ego, nem poderes coercitivos, além dessas induções verbais.

Não há mais nada de interesse nessa sala. Se o esquite for empurrado — ele pesa mais de 1 tonelada; são necessários 38 ou mais pontos de Força combinados para empurrá-lo e o dobro para levantá-lo —, será revelada uma cavidade no chão, com 2 metros de comprimento, 60 centímetros de largura e 30 centímetros de profundidade, mas estará vazia.

## Aposento 23: A Escada Quebrada

Leia o seguinte trecho quando um personagem estiver a pelo menos 15 metros das escadas:

Vocês ouvem um som forte e estrondoso à frente. As paredes e o teto balançam, e a poeira despenca em grandes flocos do teto. Pedras caem e rolam escada abaixo, seguidas pelo estrondo de rochas ainda maiores e pelo estridente som delas raspando e se batendo. Após a queda súbita de mais pedras, o abalo cessa, a nuvem de poeira assenta-se lentamente na paisagem sombria...

Se os personagens examinarem a escada, poderão ver que ela está completamente bloqueada pelos escombros. Esse efeito acontece toda vez que seres vivos se aproximam pelo menos 15 metros do topo da escadaria. Não existe uma maneira conhecida de se quebrar esse encanto — que já funcionou várias vezes desde que a Escada Quebrada se tornou um ponto de referência entre aqueles que há muito se aprofundam em Undermountain.

Dentro de 1d4 turnos, toda a poeira e pedregulhos começam a subir silenciosamente. Após 3 rodadas, o caminho estará livre para se entrar no que era a Cidadela da Mão Sangrenta.

Essa fortaleza não foi detalhada aqui, pois atualmente encontra-se ocupada pela Guarda da Cidade, que bloqueou a entrada das escadas com um muro. Personagens que escavam uma passagem através dele serão interceptados por 46 guardas com armas em mãos (G3 e G4, usando armaduras completas e espadas largas), com reforços de vários sacerdotes e arcanos, sendo escoltados até a superfície. Eles são revistados e “gentilmente” expulsos

dos portões do Castelo Waterdeep, com a advertência de “ficarem longe das áreas proibidas, sob pena de sofrerem uma justiça mais severa dos Lordes”.

Personagens escoltados recebem as curas que estiverem necessitando, mas vêem todo seu tesouro confiscado e todas as moedas além de 100 po.

Esse “Confisco dos Lordes” é bem conhecido pelos exploradores veteranos que freqüentam o Portal Bocejante. Como se fosse uma regra não expressa, exploradores novatos raramente são avisados do incidente, só vindo a conhecê-lo depois de passarem por essa experiência.

**23A e B:** Marca o local onde repousa a cauda seca e enrugada de um ser com segmentos cobertos por escamas escuras. Se for identificada, é a cauda de um dragão negro em péssimas condições. As escamas estão rachadas, a pele enrugada, mofada e carcomida em vários lugares. Seu interior está apodrecendo ou já foi devorado, de modo que tudo o que resta é uma casca vazia, frágil e inútil.

O verso enigmático no pergaminho do Aposento 11 refere-se a esta área — mais especificamente, a uma saída da masmorra por meio de um portal que só funciona se a pessoa se aproximar de maneira correta. Ele se situa em 23B, mas é sempre invisível — criaturas afetadas desaparecem silenciosamente enquanto caminham.

Presume-se que tenha sido construído por Halaster, e funciona somente para criaturas que:

- se aproximem do “abismo sem fundo”, ali perto (Aposento 24), vindo do oeste (o corredor marcado com 24A, no qual se deve entrar pelo norte, dirigindo-se ao sul a partir de 23A);
- andem em volta do Aposento 24 (somente uma vez);
- voltem para a direção oeste ao longo do corredor e depois virem novamente para o norte.

(Confuso? Veja o Mapa de Rotas do “Teleportador da Escada Quebrada” incluso no capítulo Mapas e Tabelas, no final do livro *Aventuras em Undermountain*.)

Mesmo que esses passos sejam realizados fortuitamente, o portal leva todos os seres que caminhem por essa rota para fora de Undermountain. Seres acompanhando-os, ou mesmo segurando-se a eles, que não tenham seguido a rota correta não são afetados. O



portal rompe até correntes ou outras ligações entre seres afetados e não afetados.

O portal leva os seres que o utilizam até uma pequena colina na parte de fora do Forte Garfo-Sul, no lado voltado para o mar da estrada das caravanas. Note que pastores, colhedores de flores, peregrinos e vagabundos freqüentam essa área ao sul de Waterdeep de vez em quando; pode-se muito bem esperar que essas pessoas simples saiam gritando e correndo para longe dos aventureiros armados e enlameados que aparecem de repente entre eles. (Essa é uma ótima oportunidade para aliviar as tensões com uma situação cômica.)

## Aposento 24: A Câmara do Poço

Essa câmara é redonda, com suas paredes fazendo curvas suaves para formarem um domo no teto. No centro da sala, uma cavidade circular mostra um poço com 6 metros de diâmetro, sem parapeito ou corrimão. O ar está frio e parado; não há brisa galgando das profundezas à superfície. Duas passagens levam a este aposento: arcos situados em lados opostos da cavidade,

ligados por um canal de 3 metros de largura que contorna o poço.

Em um dos lados do poço, vocês vêem algo fluido, uma massa móvel de coloração marrom que lança pedaços de gosma para a frente. A massa segue deslizando até eles, que apontam a direção dos personagens. Move-se silenciosamente... Suas beiradas tornam-se um tanto arroxeadas, enquanto os pedaços da gosma se amalgamam. A massa vai se arrastando, está cada vez mais perto de vocês...

A menos que os personagens evitem o combate, leia o último parágrafo do texto acima da primeira vez em que eles entram na câmara. A massa é uma gosma ocre, que os perseguirá incansavelmente pelo calabouço a partir daqui — exceto se alguns personagens resolverem subir pelas barras localizadas em 24A. Se acontecer isso, ela desliza até a base das barras, espalha-se para compreender a maior área possível e espera os personagens retornarem. Ela pode propagar dois “dedos” pela parede atrás das barras para tentar pegar escaladores desprevenidos.

Essa gosma é muito antiga e foi, por algum tempo, o bicho de estimação de um dos apren-

dizes de Halaster, que fazia experimentos com ela. O resultado é uma gosma diferente das outras: ela é inteligente e muito astuta ao caçar nesta área do calabouço — essa astúcia também lhe confere moral maior que a normal. Ela regenera 1 ponto de dano a cada 2 rodadas e é capaz de ter dois surtos de velocidade por dia, cada um durando 4 rodadas. Durante os surtos, ela passa a ter MV 14.

Devido a sua natureza amorfa e à habilidade de ficar completamente achatada, a gosma ocre sofre apenas 1d4+1 pontos de dano cada vez que cai no Poço (ver a seguir). Ela pode muito bem se enrolar nos personagens e tentar fazê-los cair no Poço — eles assumem o dano total pela queda, ao mesmo tempo em que a gosma consegue lhes causar o dano de 1 rodada de ataque.

**Limo, Muco, Gosma — Gosma Ocre (1):** Int. Baixa (5); Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3 (14); DV 6; pv 46; TACO 15; AT 1; D 3-12; DE Regenera 1 pv/2 rodadas, *Relâmpago* divide-as em duas criaturas; TM M; MO 10; XP 500.

A sala da cúpula de 20 metros de altura, na qual a gosma aguarda, contém o Poço, único

“abismo sem fundo” conhecido que não é cercado por uma cortina de escuridão em Undermountain. Assim como os outros abismos (detalhados na letra C do capítulo Áreas de Interesse deste nível), este é cheio de uma poderosa força gravitacional que suga qualquer objeto ou ser que entre ou se debruce sobre ele (fazer teste de Força para tentar resistir e não ser arrastado para dentro do Poço).

Objetos e seres que não consigam resistir à força gravitacional caem 30 metros sobre o duro chão de pedra, sofrendo 10d6 pontos de dano. Itens devem passar por *testes de resistência* a queda e a esmagamento para permanecerem intactos.

Seres capazes de voar, ou que usem *Levitação* mágica ou coisa parecida para diminuir a velocidade da queda, sofrem apenas 7d6 pontos de dano. Somente *Queda Suave* permite que se escape ileso, sem sofrer nenhum dano.

Após o impacto no fundo do abismo, um teleportador levará todos os fragmentos de objetos e corpos de volta ao exato local por onde entraram no Poço.

Quem tentar descer o abismo pelas paredes deve passar em testes de Força a cada rodada, para evitar ser arrastado pela força gravitacional. Se estiver descendo sem equipamentos, sofre uma penalidade de +3 no dado — usando uma corda, o teste é feito normalmente.

**24A:** Nesse local, barras de ferro projetam-se das paredes; à primeira, a 1 metro do chão, seguem-se outras, todas velhas e enferrujadas, para a escalada. Cada uma tem mais de 5 centímetros de grossura e são bastante resistentes. Após quinze desses degraus — 6 metros acima do piso do corredor —, chega-se ao topo do Poço. Na parede norte há uma cova com pouco mais de 1 metro de largura: um corredor por onde alguém pode se arrastar e continuar avançando.

**24B:** Esse aposento de teto baixo (1,2 metro de altura) pode ser encontrado após três painéis corrediços destrancados, marcados como portas no mapa do Nível Um. Ele contém apenas um escudo de madeira rachado e uma espada curta com uma grande e clara gema incrustada no cabo, ambos largados no chão.

O escudo está inutilizado, desintegrando-se em pequenas lascas podres a qualquer golpe que sofra. A espada, no entanto, é muito perigosa neste lugar fechado. Ela permanece imóvel até que os personagens entrem na sala e vão em sua direção, quando começa a atacar, voando para todos os lados, tentando matar e mutilar (TACO 12 (10); +2 em todas as joga-

das de ataque e dano). Devido ao reduzido espaço que os personagens têm para se movimentar, reduza a CA não mágica de cada um em 4 pontos, a menos que tenham menos de 1,2 metro de altura. A espada curta ataca durante 1d4 rodadas e depois paira no ar com o cabo virado para os personagens. Se algum deles tocar o cabo, ouvirá a voz de um homem furioso passando-lhe as seguintes informações:

A espada curta é animada pela alma aprisionada de um ranger *honrado* chamado Harrikas, de Tethyr. Harrikas ainda não conseguiu se adaptar à vida de arma inteligente, e sofreu esse destino graças a um dos caprichos de Halaster — o mago queria ver se era capaz de criar uma arma animada e inteligente. Ele capturou o ranger e aprisionou sua alma dentro da gema no cabo da espada. Harrikas está há anos nesse canto isolado de Undermountain, lutando contra os fantasmas de sua mente, mas se alegra ao ter a companhia de seres vivos novamente. Ele só atacou por estar malgrado, achando que os personagens fossem apenas alucinações.

Harrikas encontra-se dentro de uma espada curta +2, que possui algumas propriedades especiais devido a sua presença. Ela permite a quem a usar se esconder nas sombras (56% de chance de sucesso) e mover-se silenciosamente (70% de chance de sucesso) como um ranger de 9º nível. Além disso, enquanto segurar o cabo da espada, seu dono pode ouvir Harrikas se comunicar telepaticamente.

Quem a empunhar ganha um bônus de +4 (além dos bônus normais e mágicos) nas jogadas de ataque e dano contra trolls, que é uma das habilidades de Harrikas — a inimizade por estas criaturas que se fundiu à arma. Finalmente, o ranger pode animar a espada uma vez por dia por, no máximo, 6 rodadas — o efeito é parecido com o de uma espada dançarina, com exceção de os bônus não serem alterados e de a espada lutar como um ranger de 9º nível. Ela pode ser levada por qualquer um, mas prefere ser usada por rangers ou guerreiros *honrados*.

**24C:** Aqui os personagens encontram um banquinho deformado de três pernas caído ao chão, uma sacola de lona cinza (embolorada, puída e vazia) e uma teia de aranha. É uma sala opaca devido à poeira grossa e cinza que se estende do chão até o teto, ocultando o canto extremo.

Sobre a teia, vê-se a carcaça de um corpo humano vestindo trapos de couro e os restos de vestes de algodão. Seus membros estão ressecados e encolhidos. Ele está virado para a parede.

A bolsa do cadáver já apodreceu e está em frangalhos. O que havia dentro dela — 1 po,

4 pp e 6 pc — está espalhado pela teia. Ele ainda segura uma adaga normal e intacta.

Atrás da teia há uma aranha negra gigante, peluda, ameaçadora e... imóvel! — não passa de uma carcaça morta.

Contudo, aí existe um monstro. Se alguém tocar no cadáver, uma centopéia gigante, de corpo cinza manchado e medindo 15 centímetros de comprimento, sai de sua toca — que é a boca da carcaça — para atacar. A mordida da centopéia emite um veneno fraco: uma vítima deve passar em um *teste de resistência* com bônus de +4, ou ficar paralisada por 1-6 horas.

**Centopéia Gigante (1):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 9; MV 21; pv 1; TACO 20; AT 1; D Nulo; AE Veneno; TM D; MO 6; XP 35.

O cadáver é de um ladrão novato chamado Jorkhan que saiu de Amphail para procurar fortuna em Waterdeep. Ele morreu há quase um ano, em sua primeira expedição. Se alguém usar *Falar com Mortos*, Jorkhan avisará os personagens sobre a existência do “pilar com as minhocas esqueléticas” (21C) e da “espada em chamas na tumba daquele morto” (22), na qual não podia tocar. Fora essas duas áreas, ele nada sabe de útil sobre o calabouço.

Os únicos itens de valor que ainda lhe restam são dois conjuntos de ferramentas para ladrões em seu cinto, uma sacola com três pederneiras e um pedaço de aço para fazer faíscas e um mapa. Escrito em velino, agora coberto de mofo, o mapa inclui dois quadros, em que se lê: “Estátua — Cuidado com os Relâmpagos”; abaixo dessa inscrição, “Trono — Saída”. Essas palavras se referem respectivamente aos aposentos 20 e 21, já descritos, e não possuem mais nenhuma informação nem tópico. Também no mapa, em uma das beiradas, encontram-se as palavras: “Três beholders guardam-no”. A que isso se refere somente um Mestre criativo pode responder.

**24D:** Nesse largo cruzamento de corredores se encontra uma tumba de pedra. Sua tampa foi deslocada para o lado, revelando o interior vazio. Repousando sobre a tampa há uma lança de aço, reluzente, que emite uma irradiação azulada muito fraca.

Essa arma mágica brilha mais intensamente se alguém a estiver empunhando, ocasião em que poderá sentir o poder percorrendo seus braços. Ela sempre será a primeira a atacar em qualquer rodada, e parece ser uma lança +2. Na verdade, é uma lança enganadora e amaldiçoada, detalhada no *LdM*.

## Nível Um: Aposentos Principais

### Aposento 25: Os Depósitos de Hlethvagi

Leia o seguinte trecho para os personagens, quando eles abrirem a porta que leva a uma das áreas marcadas com 25 no mapa do Nível Um:

Esse aposento é iluminado por um fraco brilho marrom-avermelhado, que parece emanado de toda parte. Está abarrotado, com duas camas, uma mesa de madeira bastante arranhada com duas cadeiras rústicas em suas pontas, um penico e uma pilha de caixotes e sacos.

Nele também estão cinco orcs com aparência nada amistosa usando armaduras e carregando cimitarras de lâminas pretas nas mãos. Dois orcs que estão do outro lado da sala se levantam das cadeiras, um deixa a cama em que se deitava; os outros dois estão perto de vocês, com as espadas erguidas de forma ameaçadora.

Os orcs não atacarão, exceto se os personagens entrarem na sala ou os atacarem primeiro. Eles grunhem e rosnam, fazendo sinais para os personagens irem embora — se os personagens souberem disso, devido a experiências passadas com encontros em depósitos, e decidirem bombardear com magias de fora da sala, o orc que estava na cama deve sobreviver, usando os caixotes e sacos como proteção, pelo menos o suficiente para lançar a conta de força (ver adiante).

Todos os orcs estão vestindo um gibão de peles, e levam uma cimitarra e uma espada curta. Suas armas foram lambuzadas com uma pasta pegajosa que deixa os músculos dormentes: suas vítimas devem passar por *testes de resistência* a veneno com +1 de bônus, ou sofrerão *Lentidão* por 2-5 rodadas, atacando por último em todas as rodadas e sofrendo uma penalidade na CA de +2, -1 na jogada de ataque e uma perda temporária de 3 pontos na Destreza. Qualquer ser que consiga resistir a esse veneno é considerado imune a seus efeitos durante todo o resto do encontro. Os orcs possuem pequenas bolsas em seus cintos: cada uma contém 1d8 pc, 1d6 pp e 1d2 po (chance de 25%).

O penico encontra-se isolado em um canto sem nada que surpreenda, mas no chão atrás dele há um prato raso feito de pedra que lembra um cinzeiro. Nesse recipiente há algo como uma bolinha de gude ou pérola negra, sem brilho. É uma conta de força: ela causa 5d4 pontos de dano num raio de 3 metros, envol-

vendo numa esfera de força (que dura 3d4 rodadas) as vítimas que falharem em um teste de resistência à magia — mais detalhes podem ser encontrados no *LdM*.

Se os orcs acharem que os intrusos são perigosos demais, um deles lança a conta de força para fora, por cima da cabeça dos inimigos. A conta sofrerá o impacto a 3 metros da porta, aprisionando todos dentro desse raio. Os orcs então tentarão passar por eles procurando ajuda de outros depósitos, atrair monstros errantes ou simplesmente abandonar seus postos e escapar — a opção é do Mestre.

**Orc (5):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 6; MV 9; DV 1; pv 8 cada; TACO 19; AT 1; D 1-8 (cimitarra) ou 1-6 (espada curta); TM M; MO 11; XP 15.

A sala toda irradia magia como resultado de um *Fogo das Fadas Contínuo* — descrito no capítulo Magias em Undermountain —, aplicado por Hlethvagi.

Sobre a mesa repousam três canecas rústicas de estanho, “jogo de saquinhos” (esses jogos dos orcs sempre representam minúsculos homens de pernas abertas, com semblantes numa exagerada expressão de terror) e uma bola feita de tiras de couro esticadas e costuradas. Uma faca de cozinha — 1d3 de dano — foi cravada na mesa.

Ocultos na parte inferior da mesa encontram-se seis frascos de metal, presos ali por tiras também de metal. São poções da cura — cada uma restaura 2d4+2 pv.

As cadeiras são feitas com madeira ruim, e rompem-se provocando uma grande chuva de lascas se forem empregadas como armas — 2d4 de dano, não podendo ser usadas mais de uma vez. As rústicas camas podem ser usadas da mesma maneira, mas não se despedaçam após um ataque. Suas armações são feitas de madeira resistente, cobertas por sacos de lona preenchidos com palha. Uma delas contém 1 pc, que voará pela sala se a cama for adotada como arma ou se for vasculhada.

Os caixotes foram impermeabilizados com piche — +2 em cada dado de dano por fogo, se chamarem em contato com eles. Eles têm um brasão marcado na madeira com fogo, na parte de cima e nos lados, formado por dois círculos entrelaçados sob a letra H (de Hlethvagi) em Thorass. Todos os caixotes contêm rolos de tecidos — chamalote fino, tafetá, melania e outros. O depósito possui 2d20 desses caixotes, empilhados em frente a uma parede.

Os sacos são feitos de cânhamo grosso e guardam cebolas, repolhos e vários tipos de le-

gumes. No total, há 3d12 sacos. Um deles, que está próximo à mesa e no topo de uma pilha, está aberto e contém comida: três presuntos defumados meio comidos, uma grande peça de queijo rubro (um queijo avermelhado, parecido com o suíço em sua textura e sabor, com amêndoas e preparado com vinho tinto) e uma jarra de cerâmica cheia de água mentolada (água com essência de menta para obter um sabor ainda mais refrescante).

Os orcs comem sempre que têm fome, e estão sedentos de uma refeição mais saborosa. Quando ainda havia pickles nos sacos, um deles experimentou-os e não gostou muito — jogou metade no chão e depois pisou em cima. Se os personagens vasculharem com cuidado, acabarão encontrando uma poça esverdeada do pickles que restou.

### Aposento 26: A Parede em Queda

Quando os personagens se aproximarem desse local, ouvirão:

De súbito, ouvem-se sons estrondosos vindos do alto — um barulho de pedras raspando, como se algo muito pesado viesse caindo!

Qualquer personagem que olhe para cima antes de pular para longe dali será atingido por fragmentos da parede que, magicamente e ao longo da queda, pode atrair seres a menos de 1 metro abaixo. Pessoas que saiam do local e depois resolvam ver o que aconteceu poderão ver que um bloco de pedra de 3 metros de largura, semelhante aos blocos da parede, caiu do teto, bloqueando o corredor. Não há nenhuma linha, cavidade ou gatilho visível no teto ou em outro lugar que possa prevenir os aventureiros sobre a parede móvel, graças a ilusões permanentes.

Personagens presos sob o bloco sofrem 7d4 pontos de dano, e todos os itens que estejam vestindo ou carregando devem realizar *testes de resistência* a esmagamento. Halaster remove cuidadosamente as manchas de sangue e outros resíduos do chão, mas os orcs de Hlethvagi sabem a exata localização da parede, e podem usá-la para escapar da perseguição dos personagens.

A parede permanece caída durante 1d4+1 turnos e depois volta para o teto por si só. *Dissipar Magia* pode retardar sua queda por 1 rodada, mas não pode fazer ela desaparecer ou se restaurar depois que já tenha desmoronado. Ela responde aos ataques mágicos lançando pedaços em todas as direções e ameaçando a

peessoa que lançou a magia e seus companheiros. Por ser uma obra mágica, irradia uma forte aura por toda sua extensão e bloqueia qualquer tentativa de espionagem com bolas de cristal e meios similares, além de distorcer seres gasosos, etéreos e incorpóreos que tentem transpô-la. Isso acontece mesmo se os seres presos debaixo da parede não a deixarem atingir o chão. A distorção causa 4d4 pontos de dano a cada tentativa de se ultrapassá-la, sem direito a um teste de resistência, e os personagens que forçarem a passagem sofrem 8+2d4 pontos de dano. Se a parede for destruída, Halaster deve consertá-la imediatamente, pois gosta muito de servir-se dessa armadilha.

A parede é muito pesada — é necessária uma Força combinada de no mínimo 40 para erguê-la e libertar as pessoas presas sob ela — e só pode permanecer suspensa durante 1 rodada, que a força mística ainda a empurra para baixo.

Há uma chance (1 ou 2 em 1d6) de um personagem preso conseguir ver a parte de baixo dessa grossa parede e alcançar uma alcova, onde se encontra um tubo de marfim, com tampas de latão, que permanece seguro à cavidade por uma barra de metal móvel.

O tubo vale 4 po e contém um pergaminho envolvendo um pedaço de madeira polida e pontuda de 30 centímetros de comprimento, com a palavra “Jhulae” gravada na base de um dos lados. É uma varinha do gelo com 26 cargas. O pergaminho em volta contém cinco magias arcanas.

## Aposento 27: A Tumba do Elmo Branco

27A: Quando os personagens chegarem ao trecho do corredor marcado com 27A, leia o trecho a seguir:

De repente, vocês percebem que sob seus pés há apenas o vazio, onde, momentos antes, havia uma rocha sólida.

Vocês mal têm tempo de perceber isso quando se chocam com algo inexoravelmente rígido. Tudo à sua volta fica escuro.

Um pedaço de chão de 3 x 3 metros marcado com 27A vai para outro lugar por *Teleportação* durante 1 rodada e depois aparece novamente. Personagens que estiverem sobre o chão quando ele desaparecer cairão de uma altura de 3 metros em outro corredor com paredes de pedra, sofrendo 1d6 de dano. O chão some na mesma rodada em que algum ser vivo pisa nele, duas seções após o primeiro contato, de modo que é provável que dois ou três com-

panheiros caiam junto com o que desencadeou o funcionamento da armadilha — ela não é acionada se as pessoas, na passagem superior, evitarem pisar no chão, usando cordas, magias ou coisa parecida. Personagens vindos de qualquer lado estão sob seu raio de ação.

O reaparecimento do chão pode ser prejudicial a seres ou objetos que estejam sobre a beirada da cova aberta. Qualquer coisa que esteja ocupando esse espaço, quando o chão se reconstituir, deve passar pelos seguintes testes:

Teste de Destreza para cair na cova ou para sair dela, pressentindo (e assim evitando) contato com o chão que se materializa — objetos suspensos fazem seus testes baseados na Destreza da pessoa que os esteja segurando. Uma falha resulta em morte instantânea, com o ser ou objeto partido ao meio sobre o chão restaurado.

Em seguida, fazer um teste de resistência a magia. Se bem-sucedido, o ser ou objeto não sofre dano; se falhar, pessoas e itens sofrerão 4d6 pontos de dano pelo choque de ter uma sólida massa de rocha querendo ocupar o mesmo lugar de seus corpos.

27B: Essa passagem inferior começa no ponto onde os personagens caem (de 27A) e segue para o oeste por 12 metros na escuridão. Sucedem-se cinco degraus, subindo mais de 1,5 metro, que passam por uma abertura em arco e levam até a sala adiante (27B). Um fraco cheiro de carniça permeia esse corredor.

Três carniçais e um carneçal fazem suas tocas aqui. Eles já sofreram antes com as tochas levadas pelos orcs de Hlethvagi e avançam para atacar, torcendo para inutilizar seus inimigos antes que óleo em chamas ou archotes possam ser arremessados.

O toque dos carniçais causa 1d6+2 rodadas de paralisia — exceto se o personagem tiver êxito em um teste de resistência. O toque do carneçal causa 1d6+4 rodadas de paralisia; elfos são imunes aos efeitos do toque de um carniçal, mas não do carneçal, que, com o forte cheiro que exala, impele suas vítimas a sofrerem uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque — a menos que passem por um teste de resistência a veneno. *Sono e Enfeitiçar* não afetam essas criaturas. *Proteção ao Mal* afeta os carniçais, mas não os carneçais, a menos que se use ferro para formar uma parede ou um anel. Ferro frio inflige o dobro de dano ao carneçal.

Carniçal (3): Int. Baixa; Tend. Cruel; CA 6; MV 9; DV 2; pv 15, 14, 11; TACO 19; AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE Paralisia; DE Especial; TM M; MO 12; XP 175 cada.

Carneçal (1): Int. Muita; Tend. Cruel; CA 4; MV 15; DV 4; pv 30; TACO 17; AT 3; D 1-4/1-4/1-8; AE Especial; DE Especial; TM M; MO 13; XP 650.

Esse grande aposento contém catorze caixões de pedra, todos com cerca de 1,5 metro de comprimento e 80 centímetros de largura e de altura. Suas tampas ostentam runas dos anões identificando quem se encontra dentro do esquife (“Ardheg filho de Bulmi, Escudo de Bereg Elmo Branco”, e assim por diante). Todas as tumbas abrigaram os restos de “Escudos”, ou “Machados de Honra”, de Bereg Elmo Branco, mas todas foram arrombadas e saqueadas. Personagens mais atentos poderão notar que a tumba de Bereg não está presente.

Uma pilha de ossos rachados e quebrados — tanto dos anões quanto de criaturas de outras raças que passavam por aqui — é prova da enorme fome dos carniçais. Todos os tesouros das tumbas e das vítimas dos carniçais foram levados pelos orcs.

Há uma escada com três degraus — cada um com cerca de 60 centímetros de altura — na parte oeste desse aposento, levando a uma área acima da câmara dos túmulos. A parede oeste dessa área, com 6 metros de comprimento, levanta-se sozinha toda vez que alguém, vindo do leste, aproximar-se dela 1,5 metro e for abrir caminho para o corredor a oeste. A parede não se levanta pelo lado oeste, a não ser por meio de *Arrombar*.

27C: Aqui se encontra a estátua de um anão virada para o leste, feita de granito e já bastante gasta e lascada — por orcs que passaram e resolveram “admirar” essa obra de arte ou que precisaram treinar suas habilidades com armas. Representa um anão barbudo com expressão séria, vestindo armadura completa e com o machado erguido como se quisesse bloquear a passagem. Sempre que um ser vivo, vindo seja lá de onde, aproximar-se 3 metros da estátua, uma *Boca Encantada* aparecerá em suas costas, falando na língua comum: “Não perturbem o descanso dos que serviram Bereg Elmo Branco, do contrário os machados dos anões hão de persegui-los... e cairão sobre vocês!”

27D: Esse aposento tem o teto alto (a cerca de 20 metros) e um chão de pedra muito bem polido. No centro da parede leste, uma escada com três degraus sobe cerca de 2 metros até uma plataforma elevada, onde há um altar e uma magnífica tapeçaria com o desenho de um dragão branco se preparando para atacar. Ela tem 9 metros quadrados e é muito bem-trabalhada, preservada perfeitamente por magias protetoras



## Nível Um: Aposentos Principais

(irradia uma poderosa aura mágica). Fica pendurada em uma pesada barra de aço presa por seis fortes ganchos no alto da parede, e a uma distância de cerca de 30 centímetros desta. Essa tapeçaria pode ser vendida por cerca de 400 po, se estiver intacta, em Waterdeep ou em outro grande centro de cultura e comércio.

O altar é idêntico ao do bloco de pedra descrito em XY, no capítulo Áreas de Interesse deste nível: um bloco liso de pedra, medindo 3 x 6 x 1,2 metro de altura. Seu topo é liso, sem enfeites e nivelado, com exceção das extremidades, de onde saem dois braços que servem como candelabros. Todo o altar irradia magia.

Duas velas lisas e simples encontram-se em castiçais. Elas não são mágicas e fornecem oito horas de iluminação em circunstâncias normais. No entanto, se ambas forem acesas enquanto estiverem nos braços-candelabros do altar, uma porta secreta — que até então não poderia ser detectada ou aberta — abre-se sozinha, fazendo um barulho de pedras rangendo. Essa porta fica na parede leste da sala, atrás da tapeçaria.

**27E:** Essa fria câmara de pedra possui duas reentrâncias, uma a leste e uma ao sul, ambas escuras e silenciosas. É a tumba de Bereg Elmo Branco. Onde Bereg governava, qual seu título e a qual clã ele pertencia são coisas esquecidas pelos anões de hoje. Talvez já tenha havido um clã do Elmo Branco...

A reentrância leste contém um grande espelho, com 2 metros de altura e 1,8 metro de largura, feito de prata polida (vale 33 po se estiver intacto; se for vendido em fragmentos, ele todo vale 26 po) com uma moldura de pedra burilada. Ele é muito pesado e preparado para resistir a quedas — a moldura de pedra é bastante firme.

Bereg Elmo Branco esconde-se atrás do espelho, esperando para atacar pelas costas intrusos que mexam em sua tumba, localizada na reentrância sul da sala. Ele tem a aparência de um anão transparente, fantasmagórico, vestindo armadura e brandindo um machado de batalha feito da mesma substância morta-viva que ele. Na verdade, ele é um espectro anão e fica furioso com pessoas que invadem sua câmara.

Imune a *Sono*, *Enfeitiçar*, magias de frio, venenos e paralisia, Bereg pode ser imobilizado por 1d4+1 rodadas por iluminação equivalente à luz do sol (magia *Raio de Sol*), mas não fica sem poderes enquanto estiver em sua tumba (todas as áreas marcadas com 27) — fora dela, é afetado normalmente. Da mesma maneira, ele não pode ser afetado pelo *poder da fé* nem ser dissipado enquanto estiver nas áreas da tumba; fora delas, será afetado

como um espectro comum. Tal qual os espectros humanos, Bereg só pode ser atingido por armas mágicas com poder +1 ou mais, como água benta e magias.

Bereg persegue seres que entrem em 27E por todo o calabouço, tentando destruir a todos, para que se tornem espectros sob seu controle. Quando encontrado pela primeira vez, ele estará sozinho o acompanhando. Se os personagens não o destruírem, ao voltarem a 27D e 27E Bereg terá mais um a dois espectros acompanhando-o. Se Bereg matar algum personagem, ele ganhará destaque entre os espectros que o acompanham, e terá, ainda, conhecimento dos níveis dos personagens, dos itens mágicos que carregam e de suas táticas e armas favoritas.

**Espectro (1):** Int. Alta; Tend. *Vil*; CA 2; MV 15, Vn 30 (B); DV 7+3; pv 50; TAC0 13; AT 1; D 1-8; AE Dreno de energia; DE Arma +1 ou mais para ser atingido; PM Especial; TM M; MO 15; XP 3 000.

A reentrância do sul abriga um caixão de pedra, simples mas quase do tamanho do de um humano (1,8 metro de comprimento e 1 de largura e altura). Sua tampa está levemente aberta e, sobre ela, encontra-se um cofre de marfim com 1 metro de comprimento, esculpido na forma de um dragão branco adormecido (valendo 210 po, se estiver intacto). As asas fechadas do dragão formam o topo do cofre, que está trancado. Os restos de uma fita de seda negra podre estão pendurados no pescoço do dragão.

A chave caiu dessa fita e agora se encontra na tumba (fora isso, está vazia), abaixo do cofre.

Dentro dele há uma adaga cuja empunhadura foi trabalhada de modo a representar uma cena de caçada a wyverns — com pedaços de calcedônia, ágata musgosa, crisópraso, opala e ametista cravejados para fazer os olhos da presa — os vários pégasos que voam pela cena e seus cavaleiros — ela vale 226 po.

Há também um machado de batalha +4, feito de aço com o brilho eterno, e um cetro com uma coroa na ponta, com 1,2 metro de comprimento.

O cetro é confeccionado em ferro, moldado na forma de uma serpente enrolada ao longo do cabo. A cabeça da serpente pode ser desatarraxada, revelando um estilete (1d4 de dano) no interior oco dessa ponta do cetro. A coroa, na outra extremidade, também pode ser removida, revelando dois pergaminhos enrolados juntos, dentro de uma cavidade: um contém *Reviver Mortos*, que pode destruir Bereg se for lido com sucesso e se o espectro falhar em seu

teste de resistência à magia; o outro contém duas versões da magia *Cura Completa*.

## Aposento 28: A Biblioteca

Entra-se nesta sala através de uma porta secreta trancada sem qualquer armadilha detectável (primeiro é necessário procurar pela porta secreta, depois tenta-se arrombá-la). Leia o texto a seguir somente quando a porta já tiver sido localizada e um ladrão estiver tentando abri-la.

Os lábios umedecidos de um ser humano, parecendo os de uma mulher, surgem em volta do conjunto de ferramentas para ladrões. Emoldurando a fechadura, eles se movem e sussurram:

“Silêncio e quietude  
É o que a situação requer  
Pois a nuvem sussurrante  
Fará o que o arcano quiser.”

Os lábios curvam-se em um sorriso, desaparecem e, então, ouve-se um estalo: a porta se abre.

A porta se abre para dentro, em uma sala escura com 9 x 9 metros em cujo chão repousa um tapete verde embolorado; em três paredes — exceto a da porta que se abre — encontram-se estantes de livros. Há uma mesa de madeira circular no centro da sala; ao lado, uma enorme cadeira com o encosto em forma de asa. Sobre a mesa há um candelabro e uma caveira. A caveira usa óculos rachados e ainda possui alguns fios de cabelo logo atrás de onde eram suas orelhas.

Há uma névoa próxima ao teto — se qualquer personagem falar em voz alta, total ou parcialmente dentro do aposento, a nuvem desce, silenciosa e ameaçadora, pairando sobre sua cabeça. Se alguém falar novamente (duas vezes ao todo) enquanto estiver aqui, a nuvem o atinge e entra em ação.

Esse é um dos métodos de proteção de Halaster, mas funciona apenas dentro da sala. A magia da nuvem pode ser destruída com *Dissipar Magia*, porém, será substituída em 1d6 dias. Quando envolver a cabeça de uma pessoa, ela fará sua voz desaparecer por completo durante 1 turno.

**Observação para o Mestre:** O jogador que controla este personagem deve permanecer em silêncio! Além disso, o personagem, se tiver habilidades mágicas, perde uma magia memorizada a cada vez que tentar falar nesse turno, ou seja, no mínimo uma magia será perdida, na hora em que fica sem sua fala e descobre que um *Silêncio* paira sobre ele.

Tudo nesta sala irradia uma forte aura mágica. O candelabro possui seis velas normais, brancas e simples.

A caveira sobre a mesa é uma armadilha: se ela ou seus óculos forem tocados, explodirão, causando 3d4 pontos de dano em quem os tocou (sem direito a um teste de resistência) e nos que estiverem a 0,5 metro, 2d6 de dano naqueles entre 0,5 e 4 metros de distância e 1d8 de dano para todos dentro da sala a mais de 4 metros (com direito a um teste de resistência para sofrerem metade do dano).

As estantes estão repletas de livros: grossos livros contábeis de guildas há muito desaparecidas e de companhias já esquecidas; fantasiosos atlas de Faerun, cheios de desenhos de dragões de absurdas proporções; genealogias tediosas de famílias ricas, mas não importantes de Calimshan; herbários de autoria anônima sem desenhos (inúteis para os que não sejam experientes o bastante para reconhecer as plantas); invenções de histórias sobre as Guerras dos Dragões, nas quais dizem que os dragões lutaram em grandes exércitos alados do tamanho de Toril; discussões sobre como cuidar de (e remover) dentes dos humanos; descrições de viagens de inspeção a minas e esgotos por um autor humano que esqueceu de se identificar bem como do nome do reino de anões sobre o qual trata — suas anotações revelam sua empolgação ao descrever fechaduras dos anões, bombas d'água e escadas voadoras; um registro da reprodução e criação, cobrindo um espaço de trinta anos, sobre o rebanho de alguém próximo à Amphail; e, em meio a todos esses, dois livros de magia.

O primeiro livro é feito das escamas de um dragão negro cobrindo as capas feitas de ardósia. Ele contém as seguintes magias (uma a cada página de velino): *Leque Cromático*, *Detectar Magia*, *Expandir*, *Queda Suave*, *Identificação*, *Patas de Aranha*; *Invisibilidade*, *Lâmina Rodopiante* (descrita no capítulo Magias, neste livro); *Dissipar Magia*, *Imobilizar Mortos-Vivos*, *Esconder Itens*, *Toque Vampírico*, *Respirar na Água*, *Forma Ectoplásmica*; *Transformação de Energia* (descrita no capítulo Magias), *Dreno Temporário*, *Parede Ilusória*, *O Realce Mnemônico de Rary* e *Muralha de Fogo*. Ele possui também sete páginas vazias no final.

O segundo livro é feito do couro cinza de elefante, esticado sobre tábuas de madeira, e contém as magias a seguir (uma a cada página de velino): *Som Ilusório*, *Reflexão do Olhar*, *Luz*, *Consertar*; *Nó*, *Borrar a Visão*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Esfera Flamejante*; *Infravisão*, *Item*; *Remover Maldições*, *Pele Rochosa*, *Olho Arcano*; *Cone Glacial*, *Criar*

*Passagens*, *Pedra em Lama*; *Encantar Item*, *Projetar Imagem*; *Estatua* e *A Maldição do Esquecimento* (descrita no capítulo Magias). Seguem-se onze páginas em branco.

Nenhum desses livros de magia têm armadilhas ou fechaduras, nem ostentam um símbolo arcano.

Atrás de um grosso livro de receitas explicando tudo o que um cozinheiro criativo pode fazer com stirges mortas, longe do local onde se encontravam os livros de magia, está escondido um graveto de 30 centímetros, feito de madeira polida, colocado de pé na estante. Ele exibe uma aura mágica, mas não possui poderes; teve sua forma alterada magicamente em um experimento. Não há nada mais de valor nesta sala.

## Aposento 29: Armadilha Esmagadora

Quando os personagens estiverem no trecho do corredor marcado com 29 no mapa, leia o trecho a seguir:

Atrás de vocês, ouve-se de súbito o barulho de alguma coisa que avança rapidamente raspando nas paredes — de novo, outro, agora vindo da frente. Um momento depois, sua visão do corredor adiante é bloqueada: paredes de pedra surgem, atrás e à frente de vocês! Conforme os tremores e os ecos cessam, a poeira resta pairando no ar. As paredes parecem ter estado lá todo o tempo — e parecem que ali permanecerão para sempre!

Dois blocos de pedra com 3 metros de largura, esculpidos e acabados para parecerem com os blocos das paredes, caíram do teto. Não se pode ver qualquer linha, cavidade ou gatilho no teto ou em outro lugar, graças a uma *Ilusão Permanente*. Essas paredes tombadas são acionadas magicamente pela passagem de seres com mais de 1,5 metro de altura que passem pelo corredor, ou pela presença de oito ou mais seres de qualquer tamanho se movendo — andando, arrastando-se ou voando — pelo corredor.

Essas duas paredes caem a uma distância de 6 metros uma da outra: uma delas está a 6 metros da entrada do corredor do Aposento 23B, na direção leste-oeste e a outra está na direção norte-sul, na esquina oeste do corredor, bloqueando essa curva. Seres que estejam em uma posição de risco no momento da queda devem passar por um teste de Destreza para evitar serem pegos por uma das paredes. Uma falha indica que a criatura ficou presa — se o

personagem obtiver um resultado igual ou um ponto menor que sua Destreza, significa que ele foi aprisionado entre as duas paredes; um resultado mais baixo ou igual a 1 indica que o personagem evitou as paredes e está fora da área que elas barram.

Personagens presos sob a parede sofrem 7d4 pontos de dano e todos os itens sendo vestidos ou carregados devem fazer testes de resistência a esmagamento. É necessária uma Força conjunta de 48 para erguer uma parede e libertar um personagem imobilizado.

### Não Pisem em Mim!

Todo o chão dessa área está coberto por um trapper, um predador experiente que sabe exatamente onde as duas paredes caem, evitando ser atingido por elas. Ele é 95% indetectável, até que se levante para envolver (acertando o golpe automaticamente) todos os seres entre as paredes.

Se existirem quatro ou menos vítimas na área, elas só poderão usar as armas que têm nas mãos para causar dano ao trapper. Uma exceção é alguém que esteja portando uma arma de haste ou bordão — a arma confere espaço suficiente para se movimentar dentro do monstro. O personagem terá, então, 4 rodadas para usar uma arma menor, que ele possa manejar imediatamente — ou seja, nada que tenha de ser retirado de dentro de uma mochila ou coisa assim — para causar dano ao trapper, antes que o cabo da mesma se quebre. Todas as vítimas aprisionadas atingem automaticamente o trapper, mas o dano das armas é reduzido em -2 devido à falta de espaço para se movimentar.

Se cinco ou mais vítimas forem aprisionadas, elas poderão sacar e usar armas livremente pelas três primeiras rodadas. Os acertos são automáticos, mas o dano tem uma penalidade de -1 (com um mínimo de 1 ponto de dano). Personagens usando duas armas em uma rodada recebem penalidades por imperícia e uma penalidade adicional no dano de -1 (fazendo um total de -2) em ambas as armas.

Se o Mestre desejar, qualquer resultado no dano que seja reduzido a 0 ou a um número negativo devido aos modificadores poderá ser considerado um golpe que atingiu outro personagem (jogue o dado novamente, sem modificadores, para determinar o dano incorrido a este personagem).

**Trapper (1):** Int. Alta; Tend. *Neutra*; CA 3; MV 3; DV 12; pv 75; TAC 9; AT 4 ou mais; D CA + 4; AE Asfixia em 6 rodadas; TM I; MO 11 (permanece fechado até ter 1 pv ou menos); XP 2 000.

## Nível Um: Aposentos Principais

Sob o trapper encontra-se seu tesouro acumulado: 16 pc, 32 pp, 8 po, 4 ppl, um frasco amassado, mas ainda selado, contendo uma poção de cura (restaura 2d4+2 pv), uma espada larga entortada até ficar quase com o formato de um anel, uma adaga quebrada na empunhadura e na lâmina, seis fivelas de metal tortas e quebradas e um elmo de latão cerimonial com asas de enfeite — o tipo frágil usado em paradas e festas chiques; muitos aventureiros novatos e ingênuos os compram pela sua bela aparência —, totalmente esmagado.

As paredes permanecem no chão por 2d4 rodadas e depois voltam para o forro. Irradiam uma aura mágica e refletem todos os ataques mágicos, em direções aleatórias — pondo em perigo quem usou a magia ou os companheiros deste. Elas também bloqueiam todas as tentativas de espionagem por bolas de cristal ou similares, mas, ao contrário da Parede em Queda (Aposento 26), não distorcem seres gasosos, etéreos e incorpóreos que tentem passar por elas.

Um total de 160 pontos de dano físico deve ser causado a uma parede para abrir-lhe um buraco. O Mestre deve fazer um teste de atração de monstros a cada rodada em que um golpe for dado contra a parede; os personagens poderão conseguir atravessá-la e descobrir uma grande variedade de feras a sua espera (uma grande batalha entre monstros também é possível — o vencedor fica com os personagens para o jantar). Lembre-se de que Undermountain é completamente infestada de guardiões que sabem que barulho além do normal significa uma nova refeição vinda da superfície.

### Aposento 30: A Sala de Vhue

Uma grande passagem em arco, feita de pedras curvas e ornamentadas, conduz a esse aposento, cujo teto tem 10 metros de altura. Quando os personagens se aproximarem do arco, leia o parágrafo a seguir:

De repente, morcegos passam voando por vocês e desaparecem. O silêncio impera na escuridão à frente — escuridão que só é rompida por uma pequena área imóvel com uma fraca luz avermelhada adiante.

O brilho vermelho é um *Fogo das Fadas Contínuo* (detalhado no capítulo Magias), que ilumina uma minúscula inscrição entalhada na parede leste, em Thorass: “Tenha um bom dia — longe daqui”. Qualquer um que ler essa inscrição desaparecerá repentina e silenciosa-

mente, descobrindo que “longe daqui” significa totalmente fora de Undermountain e em uma parte distante dos Reinos.

O portal funcionará somente se o Mestre desejar. Ele pode operar continuamente, se o Mestre não se incomodar de sempre mudar seu cenário para Cormyr — e se os jogadores estiverem dispostos a fazer a perigosa jornada, através das Terras Rochosas, das Florestas Selvagens da Corte Élfica e das Ruínas de Myth Drannor, para chegar até os portais dos espelhos dos Domadores de Feras que levam de volta a Undermountain, descritos no capítulo Modos de Entrar e de Sair. Ele também pode funcionar em horas predeterminadas pelo Mestre. Sugerimos que a luz seja de uma cor diferente, caso o portal não esteja funcionando.

O portal leva os personagens instantaneamente através de Faerun até as densas florestas de Cormyr, a meio dia de viagem ao norte da estrada que liga Dhedluk a Immersea e logo a leste do Rio Água Estrelada, sem lhes causar dano algum. Infelizmente, eles são levados a um bosque sombrio que se encontra dentro de uma esfera de força criada por um tentáculo negro alerta. Eles precisarão destruir a criatura para conseguir a liberdade — tudo isso estará mais bem detalhado na aventura chamada *A Árvore Assassina*, no livro *Aventuras em Undermountain*.

#### Comandante Vhue

Em um canto dessa sala há uma passagem lateral que leva a outro aposento. Essa passagem foi bloqueada por uma barreira improvisada, onde um pequeno bando de kobolds se mantém em silêncio. Eles esperam por grandes e poderosos grupos de intrusos que atravessarão o portal — ou pelo menos parte deles, de maneira que os kobolds enfrentem os seres que, perplexos, fiquem para trás e que facilmente possam ser derrotados.

A barreira é formada por uma pilha pesada e desorganizada de arcos de madeira, por velhos barris de pregos e por restos de várias caixas. Há também velhos mantos estendidos sobre lanças e cajados quebrados, esqueletos de orcs e um emaranhado de cintos de couro podres, botas, bolsas, talabartes, mochilas e sandálias.

É uma barreira bastante frágil, mas que força os personagens a perderem 2 rodadas para destruí-la ou escalá-la. Os kobolds estão escondidos próximo à barreira e recebem 2 rodadas de ataque livre contra personagens que estejam preocupados somente em atravessá-la. No canto mais distante da barreira há uma muralha de escudos metálicos que conseguiram juntar, todos presos por cordas. Essa parede foi erguida

para dar à líder do bando um pouco de privacidade, mas também serve para desviar *Relâmpago* e para refletir um pouco da força de *Bola de Fogo* lançada sobre a barreira contra a sala além deles.

Cada um dos catorze kobolds possui uma besta pesada preparada e armada, apoiada na barreira — eles atirarão com elas uma vez, largando-as depois para entrarem em combate corpo a corpo — apesar de terem outras 26 setas pesadas escondidas em vários elmos de cabeça para baixo, ao longo da barreira. Os kobolds têm bastante prática e ganham um bônus de +2 em suas jogadas de ataque com as bestas. Oito das catorze flechas atiradas causam 1d4+1 pontos de dano cada.

Seis delas são setas das serpentes, detalhadas no capítulo Itens Mágicos deste livro. Elas causam 1d6 pontos de dano e, quando atingem o alvo, transformam-se em pequenas cobras aladas. A mordida dessas cobras causa mais 2-5 pontos de dano e voam por outras 2 rodadas mordendo o mesmo alvo, antes de se dissiparem em uma nuvem inofensiva de fumaça. Elas não podem ser controladas por meios mágicos e têm os seguintes atributos: CA 3; MV Vn 12 (B); DV 1+1; pv 9; TACO 16.

Os kobolds são liderados por uma fêmea, Vhue a Aventureira. Ela luta ferozmente, usando, quando necessário, duas poções de cura que carrega em seu cinto. Se ela não tiver mais chances em uma batalha, tentará fugir usando seu último tesouro pessoal: uma poção do voo, mas jura — e se esforçará para cumprir essa jura — vingar-se dos personagens, procurando meios de conseguir magia e maneiras de manipular seres poderosos para utilizar contra eles.

**Kobold (14):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7; MV 6; DV 1/2; pv 4; TACO 20 (18 com besta); AT De acordo com a arma: 1-4 (x 8)/1-6 (x 6) (besta), 1-4 (adagas), 1-6 (clava ou espada curta); PM Nenhuma; TM P; MO 10.

**Vhue — Líder Kobold (1):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 5; MV 6; DV 1+1; pv 7; TACO 19; AT 1-8 (cimitarra); PM Nenhuma; TM P; MO 12.

Na sala que se esconde por trás da barreira, os kobolds estabeleceram um acampamento temporário. Uma fonte natural de água escorre do teto pelos cantos das paredes norte e oeste; cai até o chão e escorre ao longo da parede oeste e então desaparece por fissuras na parede sul. Os kobolds usam-na para beber, tomar banho e lavar suas roupas. Varais atravessados de uma parede a outra servem para pendurar as roupas.

Em um canto, há um pequeno baú reforçado



com ferro, destrancado, contendo o tesouro dos kobolds: 523 pc, 16 pp e dois anéis de latão — um não é mágico e o outro é um anel de natação.

Sobre o baú encontra-se o bicho de estimação e guardião dos kobolds, treinado desde pequeno para servir Vhue lealmente: uma doninha gigante chamada Dhorn.

Dhorn avança em qualquer personagem que passe pela barreira, saltando para tentar morder-lhe o rosto. Após o primeiro golpe bem-sucedido, Dhorn prende suas mandíbulas com força e causa 2d6 pontos de dano automático por rodada, devido à perda de sangue que acarreta. Se Vhue fugir, Dhorn fará de tudo para escapar com ela, lutando apenas se forem encurraladas.

**Dhorn — Doninha Gigante (1):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 15; DV 3+3; pv 25; TAC0 17; AT 1; D 2-12; AE Sugar sangue; TM M; MO 10; XP 175.

## Aposento 31: Uma Saída Molhada

Este corredor declina suavemente, nivelando-se um pouco antes de chegar a uma

escadaria em declive. Descendo as escadas, o teto vai abaixando também, até chegar a uma água escura e parada.

Nesse corredor, os personagens vêem que a passagem começa a descer rapidamente, numa proporção de 3 a cada 10 metros percorridos. Ele então se nivela de novo por mais 10 metros e volta a descer pela escadaria, abaixando 5 metros a cada 10 percorridos horizontalmente, até os personagens chegarem à água.

A água é gelada, cristalina e desabitada. O teto baixa acompanhando a escada, e a passagem toda fica submersa em água por 15 metros de extensão. Personagens usando armaduras podem andar pelo fundo, mas não há luz e nenhum tipo de indicação que diga que existe uma saída.

Embaixo d'água, os degraus descem mais 3 metros a cada 6 percorridos; transformam-se em um chão de pedra nivelado por mais 6 metros e tornam-se degraus novamente, subindo rapidamente e saindo da água logo em seguida. Continuam subindo até chegar a uma plataforma com uma manivela, uma corda grossa e um gancho. Do outro lado dessa plataforma, há uma passagem em arco coberta por uma cortina, através da qual se pode ver alguma luz.

Se os personagens passarem pela cortina, ouvirão um som de gongo distante e descobrirão estarem em um depósito de teto baixo, iluminado por uma tocha. Enormes barris contendo vinho estão enfileirados em uma parede, e barris menores, com peixes, pickles, frutas cristalizadas e presuntos defumados, ficam na outra parede. Colunas de pedra sustentam o teto.

Há uma escadaria de pedra adiante do porão, a cerca de 25 metros de distância. Um brilho começa a descer pela escada em direção aos personagens: um *Globo de Luz* descendo no ombro de seu dono — Durnan!

Os personagens chegaram a um porão do Portal Bocejante. Os que decidirem atacar Durnan, saquear o depósito ou fugir com qualquer coisa do local, descobrem rapidamente que Durnan não está desprotegido (ver os capítulos PdMs Importantes de Waterdeep e O Portal Bocejante) e que o porão tem dois guardiões: um golem de pedra escondido atrás do último barril de vinho, próximo à escadaria, e — algo bastante comum nos porões de guildas e de mercadores ricos em Waterdeep — uma enorme aranha guardiã treinada, conhecida como aranha-de-guarda. O golem de pedra se moverá em direção à escada para bloqueá-la, enquanto a aranha-de-guarda sairá de trás dos barris me-

## Nível Um: Aposentos Principais

nores e pulará nos intrusos para atacar. A aranha procura derrubar e prender qualquer pessoa que tenha, claramente, habilidades mágicas e tenta evitar os invasores que portem armas de haste ou espadas grandes.

O golem é imune a todas as armas que não tenham poder mágico de pelo menos +2 e pode lançar *Lentidão* a cada 2 rodadas — 3 metros de alcance, em uma única vítima. A aranha tem uma mordida venenosa: 2d4 turnos de paralisia, com tempo de latência de 1-2 rodadas, caso a pessoa não passe em um teste de resistência com bônus de +1.

**Golem de Pedra (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 5; MV 6; DV 14; pv 60; TACO 7; AT 1; D 3-24 (3d8); AE Especial; DE Especial; TM G; MO 20; XP 10 000.

**Aranha-de-guarda (1):** Int. Baixa; Tend. *Ordeira*; CA 6; MV 18; DV 2+2; pv 16; TACO 19; AT 1; D 1-6 + veneno; AE Veneno; TM M; MO 8; XP 420.

### Aposento 32: A Sala dos Lanceiros

Perante vocês há uma sala com um teto muito alto. No centro da parede norte, um corredor sai desse aposento através de uma passagem em arco, em cujo ápice encontra-se entalhado um rosto humano sorrindo. Há, também, uma porta no canto sudoeste da sala.

O chão desse aposento é feito de pedras lisas e reluzentes, colocadas em quadrados alternados, como um jogo gigante de lanceiros: quadrados brancos e pretos com 3 x 3 metros. Nada mais pode ser visto dentro da sala.

O teto dessa sala tem 25 metros de altura. Fora do alcance de visão, até que se entre no aposento, há uma porta de pedra fechada, na parte sul da parede oeste.

O jogo de xadrez é bem conhecido e praticado nos Reinos, tendo vários nomes e diversas regras.

Uma versão mais dinâmica, muito popular na região da Costa da Espada, é o jogo de lanceiros, no qual dois times rivais de cavaleiros ou lanceiros montados são liderados por uma peça mais poderosa, o paladino. Eles tentam chegar ao lado oposto do tabuleiro ao mesmo tempo em que guardam sua própria rainha. Marcam-se pontos ao se ferir ou capturar uma peça inimiga.

Essa sala imita um tabuleiro de lanceiros: quadrados pretos e brancos alternados, com pretos nos quatro cantos; tem cinco quadra-

dos de largura e sete de comprimento. O Mestre deve descrevê-la aos jogadores antes de continuar a jogar.

**32A:** Esse aposento possui uma série de armadilhas aguardando os personagens, que, se tentarem voar, serão violentamente forçados para baixo (dano de 1d6 a cada 3 metros de queda), caindo sobre um quadrado, e deverão sofrer as conseqüências da queda.

De modo geral, podemos dizer que os quadrados pretos são seguros (nada acontecerá se alguém pisá-los): na primeira fileira (linha de quadrados que vai do sul ao norte), bem como na terceira, quinta e última. Os quadrados brancos são seguros na segunda, quarta e sexta fileiras — com uma exceção, mencionada adiante.

Os quadrados perigosos têm os seguintes efeitos, se alguém os tocar ou pisar (um efeito a cada contato ou por rodada de contato contínuo): **Fileiras 1 e 7:** Dois *Dardos Místicos* de 1d4 + 1 pontos de dano cada saem do quadrado em direção à criatura que o tocar.

**Fileiras 2 e 6:** Um *Relâmpago* de 2d8 pontos de dano (sem direito a teste de resistência) sai do quadrado contra a criatura que o tocou.

**Fileiras 3 e 4:** Stirges aparecem do nada, através de um portal no quadrado tocado, para atacar a criatura que o acionou. Três stirges sedentas surgem toda vez em que um quadrado for tocado. Cada uma é capaz de sugar 12 pv em sangue. Uma stirge precisa ser morta para que se possa removê-la de uma vítima; ataques contra ela, enquanto estiver presa à vítima, podem atingir esta última (faça um segundo ataque contra a CA da vítima para verificar).

**Fileira 5:** Gárgulas entram por um portal no quadrado para atacar a criatura que o tocou. Dois gárgulas comuns aparecem cada vez que o quadrado for acionado, sendo necessárias armas mágicas +1 ou melhores para atingi-los.

**Gárgula (2):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 5; MV 9, Vn 15 (C); DV 4+4; pv 26 cada; TACO 17; AT 4; D 1-3/1-3/1-6/1-4; DE Arma +1 ou melhor para ser atingido; TM M; MO 11; XP 650 cada.

**Stirge (3):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3, Vn 18 (C); DV 1+1; pv 7 cada; TACO 17; AT 1; D 1-3; AE Sugar sangue; TM P; MO 8; XP 175 cada.

Há também um quadrado especial, que deveria ser seguro, mas não é! É o quadrado branco situado no centro da 6ª fileira. Ele é apenas uma ilusão. Ali não existe quadrado algum, somente a abertura de um poço com

12 metros de profundidade — 4d6 pontos de dano por queda.

Dois esqueletos humanos (não são mortos-vivos), uma lança quebrada e uma cimitarra intacta (1d8 de dano) encontram-se em seu fundo. Há também uma grande tumba, que não pode ser evitada por um personagem em queda, a menos que use *Queda Suave* ou *Voo*.

O caixão é, na realidade, um mímico assassino. Acrescente um bônus de +3 às jogadas de ataque do mímico, uma vez que oponentes incapazes de voar não têm muito espaço para evitar os ataques esmagadores de seus pseudópodes neste poço. Para escapar, as chances são as normais numa escalada. Mas o mímico assassino pode atacar duas vezes enquanto o personagem tenta sair do poço: se acertá-lo, o personagem não conseguirá se desembrenhar do mímico, que fica grudado pelo pseudópode — e seu peso provavelmente fará com que ele caia novamente.

Sob o mímico há alguns tesouros: uma bolsa, contendo 16 pc, 8 pp e 9 po, e uma espada longa +2.

**Mímico Assassino (1):** Int. Semi; Tend. *Neutra* com inclinação maligna; CA 7; MV 3; DV 9 a 10; pv 71; TACO 11; AT 1; D 3-12 (esmagamento); AE Cola; DE Camuflagem; TM G; MO 13; XP 3 000.

Repare que correr através do tabuleiro não ajudará muito aos personagens: a maioria dos efeitos segue os que tocarem nos quadrados. Note também que os quadrados não deixam de funcionar só por estar havendo um combate sobre eles; quadrados perigosos acionados afetam tanto personagens quanto monstros.

**32B:** Esta é a sala atingida ao se atravessar a porta oeste em 32A. A porta se abre para um pequeno corredor que abriga dois corpos de orcs apodrecendo, ainda usando placas de armadura e escudos de madeira bem surrados. Cintos, bolsas, armas e todas as placas de armadura, ainda em condições de uso, foram levadas. Se algum personagem for bastante tolo para tocar nesses corpos, vermes da podridão avançam pelos braços ou qualquer outra parte exposta e começam a penetrar no seu corpo.

Existem vinte vermes em cada corpo. *Curar Doenças* os extirpa e chamas matam 2d10 deles a cada aplicação — e, com isso, a vítima também sofre 1d6 de dano. Os vermes da podridão devem ser mortos em 1d6 rodadas antes de se enterrarem fundo demais para serem detectados.

**Vermes da Podridão (20):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 1; pv 1; TACO Nula; AT 0; D Nulo; AE Chance de infestação igual

à CA da vítima x 10 — penetram até o coração em 1-3 turnos; TM D; MO 5; XP 15 cada.

A sala no fim do corredor, está claro, foi o cenário de alguma luta. Uma área esférica com 10 metros de raio, do outro lado da sala, ficou enegrecida, como se atingida por grandes chamas — de fato, uma *Bola de Fogo*. No centro da área queimada estão os restos incinerados de uma mesa de madeira, com ossos de humanos e orcs espalhados ao seu redor. Em alguns lugares pode-se encontrar armas jogadas, semiderretidas, tortas e arruinadas.

No chão, próximo à parede queimada, no canto sudeste, encontra-se um odre retorcido e vazio. Sua rolha ainda se acha presa a ele por uma tira de couro, onde se lê, numa fita branca, em Thorass: “Em caso de fogo, puxe...” — o resto foi destruído pelo fogo. Não há nada mais de valor na sala.

**32C:** Para atingir este aposento, passa-se pelo arco da ponta norte da Sala dos Lanceiros. Ele contém uma mesa de pedra, composta por um bloco de rocha medindo 3 metros de comprimento, 2 de largura e 1,2 de altura. Sobre a mesa, encontra-se um cofre preto de ferro, trancado.

O cofre ostenta uma aura mágica, mas ninguém será capaz de detectar armadilhas nele, seja qual for o meio usado. Mesmo assim, quando se tentar arrombar sua fechadura, uma nuvem de gás esverdeado — inofensivo, mas que causa um pouco de tosse — é liberada.

No momento em que o cofre for retirado da mesa, ela começa a afundar, rápida e silenciosamente, até ficar rente ao chão. Nada mais acontecerá, mas os personagens com certeza ficarão tensos e nervosos — dependerá do Mestre decidir se Halaster voltará a erguer a mesa novamente e se deixará outra coisa sobre ela.

No cofre encontram-se sete pequenos pedaços de ossos amarelados e irregulares: ossos de dedos humanos que funcionam como chaves nas sete pequenas celas descritas no Aposento 34, deste nível).

## Aposento 33: O Poço Profundo

Esta sala é iluminada por um mágico brilho branco e contínuo que é liberado do teto. No centro da sala, encontra-se um poço, cercado por um baixo parapeito de pedra, no nível dos joelhos. Seu fundo desaparece em meio à escuridão; uma brisa fria sopra do fundo do buraco.

Uma *Luz Contínua* foi usada no teto de 12 metros de altura desta sala. O poço tem 2,5 metros de diâmetro e seu parapeito, 60 centímetros de altura.

Qualquer pessoa ou objeto que caia ou tente descer no poço será afetado por *Inverter a Gravidade*, sendo jogado para cima, de encontro ao teto, a leste do poço, e depois para baixo, pela gravidade normal, direto ao chão.

Entretanto, o Mestre deve estar ciente de que o Poço Profundo na verdade não é tão fundo assim, e nem chega a atingir o Nível Dois de Undermountain. Ele não é um portal de entrada ou de saída do calabouço, e a brisa fria que sopra dele é somente uma seqüela da magia de Halaster. O efeito permanente de *Inverter a Gravidade* impede que os personagens consigam atingir o fundo.

Se os personagens não tomarem alguma atitude em relação ao poço, nada acontecerá — mas qualquer tentativa de examiná-lo, arremessando moedas, rochas, cordas, baldes ou mesmo usando de magias sobre ele, acionará a armadilha preparada por Halaster. Além da gravidade invertida, uma quimera, aparentemente imune aos efeitos gravitacionais do poço, sairá voando de dentro dele 2 rodadas após ser perturbado pela primeira vez. A quimera perseguirá e combaterá todos os personagens presentes.

**Quimera (1):** Int. Semi; Tend. *Cruel*; CA 6/5/2; MV 9, Vn 18 (E); DV 9; pv 66; TACO 11; AT 6; D 1-3/1-3/1-4/1-4/2-8 (2d4)/3-12 (3d4); AE Sopro; TM G; MO 13; XP 5 000.

## Aposento 34: Os Dedos Esqueléticos Mostram o Caminho

**34A:** Personagens saindo do Aposento 33 e indo para o leste logo chegam em 34A. O caminho à frente, 34B, está muito escuro — na verdade, é uma região magicamente morta, que se estende de 34A até a porta leste de 34B, mas não inclui os sete pequenos aposentos.

Quando o último dos personagens passar por 34A, leia o trecho a seguir:

De súbito, ouvem-se sons estrondosos do alto — um barulho de pedras raspando, como se algo muito pesado viesse caindo!

Essa Parede em Queda é idêntica àquela descrita no Aposento 26. Os momentos em que a parede cai e sobe dependem do Mestre

— pode ser apenas uma vez por dia ou uma vez a cada 3 ou 4 horas.

**34B:** A sala a leste da parede está marcada com 34B. Os personagens terão de usar fontes de luz não mágicas para explorá-la, por se tratar de uma região magicamente morta.

Sete portas, fechadas e trancadas, encontram-se na parede norte da sala. Encostada à porta fechada na parede leste há alguma coisa gigantesca e amorfa, exalando um cheiro maligno, com pseudópodes estendidos para dentro da sala.

A parede leste está trancada e apara uma gosma ocre, morta recentemente e já apodrecendo, com hastes de lanças ainda projetando de seu corpo. Grandes fendas foram abertas em seu corpo e, após a morte, ela perdeu a habilidade de mudar de forma, mas não morreu há tempo suficiente para ser devorada por outro predador ou para secar e desaparecer.

Quando ainda estava viva, a gosma era um verdadeiro gigante, com mais de 2,5 metros de altura, esparramando-se por mais de 6 metros pelo chão. Ela também já perdeu sua capacidade de causar dano, mas isso é algo que os personagens terão de descobrir sozinhos — levarão 6 turnos ou mais decependo a fera para conseguirem abrir caminho e atingirem a porta leste.

Os personagens também terão de descobrir que os ossos do cofre (de 32C) servem nas minúsculas fechaduras das portas. Essas fechaduras especiais resistem a qualquer tentativa de arrombamento. Personagens que não queiram perturbar a monstruosa gosma imóvel (“será que está dormindo?”), que não tenham a idéia de experimentar os ossos nas fechaduras ou que não tenham levado o cofre serão forçados a esperar aqui até que a parede volte ao lugar. (O Mestre deve fazer pelo menos um teste de monstros errantes durante esse tempo, para verificar se algum monstro estará esperando atrás da parede quando ela voltar a subir.)

### Seção de Celas 34 (34C - I)

Os sete aposentos com 3 metros de largura e 10 de comprimento, que podem ser alcançados usando os dedos esqueléticos nas portas trancadas, são os seguintes (numerados de oeste para leste):

**34C:** Esta câmara abriga uma criatura metálica com um grande ferrão preparado e mirando a porta. É um scaladar, que está protegendo ameaçadoramente o tesouro dessa sala: um cofre de pedra com 30 centímetros quadra-

## Nível Um: Aposentos Principais

dos, colocado sobre uma coluna de pedra de 1,2 metro de altura do outro lado da sala.

O escorpião de metal, detalhado nas Fichas dos Monstros que acompanham o conjunto 4, guarda um cofre de pedra trancado, mas sem armadilhas — a chave não está aqui; ele terá de ser arrombado ou forçado. Dentro do cofre há um conjunto de recipientes de aço idênticos e sem rótulos: são poções de escalada, diminuição, longevidade, *Metamorfosear-se*, *Velocidade*, *Ventriloquismo*, vitalidade e de *Respirar na Água*.

O scaladar ataca imediatamente quando alguém entra na sala; até então, ele aguarda imóvel no aposento — recebeu ordens para deter qualquer um (exceto seu mestre) que entre na sala. Enquanto permanecerem longe dessa câmara, os personagens estarão a salvo da criatura. Se ela for destruída, Halaster e Trobriand a substituem dentro de três dias, com um tesouro diferente para guardar.

**Scaladar (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 2; MV 9; DV 7+7; pv 52; TACO 13; AT 3; D 1-12/1-12/2-8 + especial; AE Ferrão elétrico (1-12); DE Absorve eletricidade e *Dardos Místicos*, imunidade a magia; PM 35%; TM I; MO Especial; XP 5 000.

**34D:** Esta sala abriga quatro orcs, que avançarão imediatamente para atacar, brandindo suas cimitarras enquanto vão para 34B. Todos os orcs usam um gibão de pele e carregam, além da cimitarra, uma espada curta. Além disso, portam cantis, queijo e pão embolorado em bolsas penduradas em seus cintos, e possuem apenas 1d12 pc cada.

**Orc (4):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 6; MV 9; DV 1; pv 7, 7, 6, 4; TACO 19; AT 1; D 1-8 (cimitarra), 1-6 (espada curta); TM M; MO 11; XP 15 cada.

**34E:** Esta sala contém duas pedras em formas de mão humana saindo do chão. Elas não podem ser danificadas ou afetadas senão pelo uso de *Desejo Restrito*. Uma das mãos está fechada em forma de punho e usa um simples anel de latão. A outra está aberta, como se esperasse receber algo.

As mãos não fazem nada, até que um objeto mágico — qualquer item que apresente uma aura mágica — seja colocado na mão aberta. Então se fecha em volta do item e afunda no chão, levando o objeto, e desaparecendo para sempre. Ao mesmo tempo, a outra mão se abre, permitindo que seu anel seja removido. Assim que o anel for levado, essa mão tam-

bém afundará, deixando a câmara vazia. Esse é um anel de áries, com 46 cargas.

**34F:** Este aposento parece vazio, exceto por uma luz cintilante em sua ala norte. Qualquer um que entre ou toque a luz será imediatamente levado por um portal até o santuário Templo da Ilha (Aposento 69 do Nível Três de Undermountain). Essa viagem é só de ida.

**34G:** Três stirges sedentas voarão desta sala quando os personagens abrirem a porta. No lado oposto da câmara pode-se ver uma porta fechada.

Cada uma das stirges é capaz de sugar 12 pontos de vida em sangue. Uma stirge deve ser morta para que seja removida da vítima atingida — ataques contra ela, enquanto estiver presa à vítima, podem acabar por atingir esta (faça uma segunda jogada de ataque contra a CA da vítima para verificar).

**Stirge (3):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3, Vn 18 (C); DV 1+1; pv 9 (cada); TACO 17; AT 1; D 1-3; AE Sugar sangue; TM P; MO 8; XP 175 cada.

A porta do lado norte é feita de pedra e não está trancada. Ela só pode ser aberta de um lado — do sul para o norte, de dentro da sala para o corredor do outro lado — exceto quando é usada uma magia de *Arrombar* ou se a destruir (são necessários 46 pontos de dano para que ela se despedace; o Mestre deve fazer testes de atração de monstros a cada 2 rodadas em que forem feitos ataques contra a porta).

**34H:** Este aposento contém um cajado negro de madeira, sem enfeites, que flutua horizontalmente em uma esfera verde luminosa.

Rostos humanos fantasmagóricos vagam lentamente pela luz da esfera, observando o cajado e fixando profundamente os olhos de quaisquer intrusos. Tudo está silencioso, enquanto as cabeças translúcidas flutuam...

Esse é um cajado da cura, com 37 cargas. As cabeças observadoras sorriem e desaparecem se o cajado for tocado — elas não fazem mal algum, a menos que sejam usadas magias contra elas ou contra o cajado. Se isso ocorrer, todas as caras ficarão carrancudas, ao mesmo tempo em que 100% da magia é refletida na pessoa que a lançou.

**34I:** Esta sala está vazia. No lado norte há uma porta idêntica à da cela 34G.

## Aposento 35: As Lagoas Perigosas

Uma escura e plácida lagoa encontra-se a sua frente. Não há sinal de vida dentro dela ou em qualquer outro lugar deste aposento. Vocês notam algo curioso: o teto acima da lagoa parece refleti-la — como se fosse outra lagoa, de cabeça para baixo, no teto!

Na verdade, existem duas lagoas, com 6 metros de diâmetro e 5 metros de profundidade, tanto no chão quanto no teto. Elas foram criadas pela magia de Halaster e cada uma contém um tesouro e um monstro à espreita. O teto tem 6 metros de altura, e a superfície da lagoa superior encontra-se a 5 metros do chão.

A lagoa de baixo contém uma água fria e cinzenta que cheira a matéria em decomposição, mas não faz mal algum. No fundo há um esqueleto humano (não é um morto-vivo) ainda segurando a empunhadura de uma espada decomposta pela ferrugem. Ele está esparramado sobre uma bolsa de couro podre com 224 po. Quando for levantado, a bolsa se rompe, despejando seu conteúdo na água. Se o personagem passar em um teste de Destreza, conseguirá proteger a bolsa rasgada e levará à superfície 130 po.

No momento em que a água da lagoa de baixo for perturbada, uma víbora aquosa começará a se formar na lagoa de cima, atingindo a forma de serpente em 2 rodadas. Ela atacará seres em volta e dentro da lagoa de baixo, esticando seu corpo, de mais de 8 metros de comprimento!

Quando a víbora ataca, suas vítimas devem passar em *testes de resistência* a paralisia ou serão arrastadas para a água da lagoa de baixo. Após isso, o sucesso no *teste de resistência* contra paralisia será necessário a cada rodada, para evitar afogamento. A víbora prende suas vítimas 3 metros abaixo da superfície da lagoa ao rés do chão, impedindo que seus companheiros puxem-nas para fora. Armas cortantes causam apenas 1 ponto de dano por golpe; fogo causa metade ou, se tiver êxito em um *teste de resistência*, nenhum dano à vítima. Magias de frio, como *Lentidão*, ferem-na e *Purificar Água* mata instantaneamente. Esse monstro pode se reconstituir em 2 rodadas se for deixado com 0 ou menos pontos de vida.

**Víbora Aquosa (1):** Int. Muita; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 12; DV 3+3; pv 25; TACO 15; AT 1; D Nulo; AE Afogamento; DE Especial; PM Nenhuma; TM G; MO 13; XP 420.

A magia de Halaster mantém a água na lagoa de cima, mas não afeta seres incapazes de adentrá-la. Personagens poderão subir até ela usando uma haste ou uma escada, mas se tentarem nadar, cairão — o dano por queda deve ser contado, e reduzido à metade se atingirem a água da lagoa de baixo.

Bem no topo — ou fundo? — da lagoa de cima encontram-se duas presilhas de metal. Elas podem ser abertas — isso leva 1 rodada, portanto cuidado com a víbora que se reconstitui —, liberando o que seguram: um martelo de batalha +4, com encantamentos para ter o brilho eterno e para emitir luz — como um *Fogo das Fadas*, mas sempre de tonalidade branco-azulada — quando estiver empunhado e se seu dono o desejar.

Qualquer ser arrastado para a lagoa de baixo deve fazer um teste de Inteligência enquanto estiver submerso. Se ele passar, verá um brilho esverdeado vindo do fundo. Se investigar, encontrará uma cimitarra — uma cimitarra da velocidade +3, para ser mais exato. O brilho é sempre na tonalidade verde-esmeralda, mas sua intensidade — desde inexistente até o equivalente a uma *Luz Contínua* — é controlada por quem a estiver empunhando.

## Aposento 36: A Longa Escada Escura

Aqui o corredor bifurca-se. Uma passagem segue por apenas 3 metros para o oeste e a outra segue para o norte, onde logo chega a uma escadaria ascendente de pedra. Na parede oposta a ela há um rosto humano barbudo, sorrindo maliciosamente, talhado em baixo-relevo.

Essa escada sem corrimão é a famosa Longa Escada Escura, uma entrada para Undermountain há muito esquecida. Ela sobe quase em ângulo reto por 50 metros, e alguém que caia dela sofrerá dano por queda — 1d4 a cada 3 metros, por ser tão íngreme.

Seres em combate na escadaria devem passar em testes de Destreza para evitar a queda; se falharem, jogue 1d6 para determinar quantos metros eles devem cair. Após essa queda inicial, o teste de Destreza deve ser repetido até que a pessoa pare de cair ou chegue ao chão, em frente ao sorriso maligno do rosto de Halaster esculpido na parede. Todas as criaturas no caminho de uma pessoa caindo pela escada terá de fazer dois testes de Destreza: um para sair do caminho a tempo e o outro para recuperar o equilíbrio na escada. Uma falha num deles duplica os efeitos mencionados.

Cerca de 30 metros escadaria acima, um

grosso tronco de madeira atravessa a passagem (as pessoas podem passar por cima dele com facilidade). Na verdade, não é um tronco, mas sim um estrangulador, que espera para atacar suas presas quando estiverem aglomeradas próximas a ele, a pelo menos 8 metros.

Os seis tentáculos do estrangulador fazem com que o personagem perca 50% de sua Força durante 2d4 turnos — a menos que passe em um teste de resistência a veneno —, então, o estrangulador atrai suas vítimas enfraquecidas cerca de 3 metros por rodada. A vítima pode tentar remover os tentáculos (jogada de abertura de portas) ou decepá-los, se conseguir causar 6 pontos de dano com arma de corte em um único ataque — os tentáculos têm CA 0. Estranguladores não são afetados por *Relâmpago*, sofrem metade do dano em ataques de frio, mas sofrem uma penalidade de -4 em seus testes de resistência a fogo.

Dentro do estômago desse monstro, podem ser encontradas 22 pp e uma pedra da lua no valor de 50 po.

**Estrangulador (1):** Int. Excepcional; Tend. Cruel; CA 0; MV 3; DV 12; pv 88; TACO 9; AT 1 tentáculo (de 6) + mordida; D Especial/5-20 (5d4); AE Dreno de Força; DE Especial; PM 80%; TM G; MO 15; XP 7 000.

A Longa Escada Escura termina em uma masmorra escura: um poço coberto, repleto de ossos (inclusive ossos de humanos desaparecidos), plantas em decomposição, madeira podre de caixotes e de barris velhos, vidro quebrado e outros detritos. Um forte cheiro de podridão paira nessa área, que está infestada de ratos.

**Rato Comum (12):** Int. Animal; Tend. Neutra; CA 7; MV 15; DV 1/4; pv 1 (cada); TACO 20; AT 1; D 1 (eles não portam dentes); TM D; MO 4; XP 7 cada.

A masmorra está coberta por tábuas velhas e podres e contém um grande alçapão (2 x 2 metros), sobre o qual assentam entulhos de barris de vinho vazios, que sempre ocupam parte do beco considerado o quintal da Ninfa Envergonhada — um salão de festas na parte norte da Rua Rainrun.

A localização da Ninfa e as condições na superfície em volta da masmorra são descritas com maiores detalhes no capítulo Maneiras de Entrar e de Sair.

Se os personagens descobrirem essa passagem para Undermountain e começarem a usá-la regularmente, o Mestre deve tomar al-

guma atitude: novas ou repetidas forças de defesa das tropas de Hlethvagi, cobrança de taxa pelo uso da passagem pela proprietária da Ninfa, ou mesmo controle pela Guarda da Cidade, e, principalmente, novos monstros na Longa Escada Escura — para começar, um bando sedento com trinta stirges, uma corteia de Halaster.

**36B:** O rosto barbudo talhado voltado para a Longa Escada Escura é o ponto de tiro de 36B, a principal sala da guarda de Hlethvagi (controlando sua principal entrada/saída de Undermountain). Os orcs que estão em seu interior usam as portas secretas para entrar e sair sorrateiramente — para atacar por trás os intrusos, por exemplo.

Da sala da guarda, a cada rodada, quatro orcs podem atirar flechas pelos olhos e boca do sorridente rosto talhado, que na verdade são pontos de tiro que atravessam a parede. Eles usam sete arcos curtos e sessenta flechas de metal — 1d8 de dano. Além disso, eles também têm quatro flechas de imobilização, que compõem seu ataque inicial — esses perigosos projéteis estão detalhados no capítulo Itens Mágicos deste livro.

De dentro da sala da guarda, os orcs podem acionar alavancas que liberam projéteis de vidro sobre os atacantes, conforme explicado a seguir.

- Uma alavanca fecha os pontos de tiro do rosto de Halaster e arremessa um vaso cheio de perfume do sono na câmara de entrada ao pé da escada — o vaso sempre se quebrará.
- **Observação para o Mestre:** Perfume do sono é um gás cinzento perfumado que se dissipa rapidamente quando liberado. Um frasco cheio é capaz de afetar uma esfera de 3 metros de diâmetro na primeira rodada, expandindo-se até um diâmetro de 6 metros na segunda rodada, após a qual se torna inofensivo. Todas as criaturas dentro da área de efeito devem fazer teste de resistência com penalidade de -1 na primeira rodada e sem modificadores na segunda; se falharem, desmaiarão em 2-5 rodadas. Esse sono dura apenas 2d4 rodadas, mas não pode ser interrompido antes disso de maneira alguma.
- Uma alavanca arremessa um frasco de óleo das chamas ardentes (detalhado no *LdM*), que explode (100% de chance) em chamas, causando 5d6 pontos de dano em todos que atingir e 4d6 em todos que estiverem dentro do cubículo de 3 x 3 metros em frente à porta que leva ao Aposento 37.



## Nível Um: Aposentos Principais

- Uma alavanca libera 1d6 potes de óleo ao longo da câmara de entrada (um a cada 1,5 metro); cada pote tem 88% de chance de se quebrar. Se atingirem alguém causam 1 ponto de dano cada, e se rompem automaticamente. Os orcs não puxarão essa alavanca até a rodada seguinte à que lançaram o óleo das chamas ardentes — suas chamas atearão fogo ao óleo causando 2d6 pontos de dano por pote quebrado, seguido de 1d6 de dano na rodada seguinte.

Os doze orcs usam gibão de pele e carregam uma cimitarra negra e uma espada curta. Nessas armas foi aplicada uma pasta pegajosa que deixa os músculos dormentes — suas vítimas devem passar por um teste de resistência a veneno com bônus de +1 ou sofrerão *Lentidão* de 2-5 rodadas, atacando por último e com uma penalidade de +2 na CA, de -1 na jogada de ataque e com uma perda temporária de Destreza de 3 pontos. Qualquer ser que resista ao veneno será considerado imune a seus efeitos até o fim deste combate. Todos os orcs portam bolsas em seus cintos; cada uma contém 3d6 pc, 3d4 pp e 1d6 po.

Orcs (12): Int. Média; Tend. Vil; CA 6; MV 9; DV 1; pv 7 (cada); TAC0 19; AT 1; D 1-8 (cimitarra), 1-6 (espada curta); AE Veneno de *Lentidão* nas armas; TM M; MO 12; XP 15 cada.

### Aposento 37: Sala dos Pedregulhos

Essa alcova está sendo iluminada por um estranho brilho cintilante vindo de uma esfera flutuante de luz. Sua luminosidade atinge uma pilha de pedregulhos que chega até a cintura, toda a alcova e esparrama-se pelo corredor.

A bola de luz é um redemoinho iluminado (ver globo reluzente em Itens Mágicos), não é um fogo fátuo ou algum outro monstro. Os pedregulhos consistem de pedaços de rochas do tamanho de uma cabeça que caíram do teto, deixando para trás uma cavidade irregular, mas firme.

Soterrados sob as pedras, há restos de um escudo de madeira podre, ainda preso ao braço esquelético de seu infeliz dono. Sob a pilha de pedras, podem-se encontrar ainda restos enferrujados e inúteis de duas espadas longas, uma adaga e outro esqueleto, que usa um escudo +2 e um anel da teleportação (descrito no capítulo Itens Mágicos).

São necessárias 2 rodadas escavando para descobrir o primeiro esqueleto, mais 1 rodada para encontrar as armas e outras 2 para achar o segundo esqueleto e seus objetos.

### Aposento 38: Um Encontro Feliz

38A:

Essa grande câmara de teto alto é iluminada por uma forte luz branca que parece não ter uma fonte definida. Em suas paredes encontram-se quatro portas de pedra fechadas; a porta mais ao leste na parede sul possui a inscrição, rabiscada com carvão ou algo parecido, "A morte espreita neste caminho".

No centro da sala, algumas das pedras da laje foram arrancadas, revelando uma cavidade com interior de pedra. Ela parece vazia...

Esta sala é iluminada por uma *Luz Contínua* instalada no teto, de 20 metros de altura. Ela ilumina as seis pedras da laje e a cavidade vazia, que tem 1 metro de largura, 1,5 de comprimento e 60 centímetros de profundidade.

Na verdade, essa cova contém uma adaga +1 de aço sem bainha, que é sempre invisível exceto quando atinge um alvo — após o que, permanece visível por 2 rodadas. Como a sala inteira irradia magia, não será fácil detectá-la por meios mágicos.

Depois de 2 rodadas que os personagens entrarem em 38A, a porta mais ao norte da parede leste é escancarada e oito homens em forma de javali avançam para atacar, rugindo!

**Licantropo — Homem-Javali (8):** Int. Média; Tend. Neutra; CA 4; MV 12; DV 5+2; pv 40, 38, 36, 36, 33, 31, 30, 29; TAC0 15; AT 1; D 2-12 ou com arma: 1-10 (alabarda x5), 1-6 (espada curta), 1-8 (machado de batalha, cimitarra); DE Armas de prata ou com encantamento +1 ou melhor, para ser atingido; TM M; MO 13; XP 650 cada.

38B: Ver o capítulo Áreas de Interesse do Nível Um para informações sobre a área B, a "cortina da escuridão", que está pendurada perante a câmara principal.

Este aposento circular está todo pintado de preto e apresenta traços de círculos e símbolos mágicos de proteção no solo. Qualquer que tenha sido seu propósito, esta sala agora é a sala do tesouro dos homens-javali e contém seis sacos rústicos de pele. Os licantropos vieram até Waterdeep na forma humana, atraídos por

riquezas e pela chance de adquirirem verdadeiras fortunas — e ainda derramar bastante sangue ao explorar Undermountain. Eles conseguiram grandes progressos.

O primeiro saco, enorme e cheio, contém 512 po, o segundo, de volume muito menor, contém apenas 272 pp, o terceiro, 431 pc. No quarto saco encontram-se dezesseis barras comerciais de prata oxidada, cada uma valendo 25 po. No quinto há 264 luas da praia, a moeda comercial de Waterdeep em forma de lua crescente, feita de platina com electro, cada uma valendo 50 po dentro de Waterdeep, mas apenas 2 po fora da área patrulhada pela cidade. O sexto saco contém 22 estatuetas de serpentes, cada uma envolta em tiras de couro. Essas estátuas de Tharsult valem 15 po cada.

### Aposento 39: O Pequeno Abismo

Uma grande rachadura desce das paredes até o chão nessa área; longas fendas percorrem o corredor e recortam todo o teto. Essas rachaduras abriram um buraco de 1,5 metro de largura. Olhando para baixo, podem-se ver paredes rochosas irregulares descendo pelo abismo — e alguma coisa metálica brilhando na escuridão!

O abismo tem cerca de 1,5 metro de largura por quase toda a descida, mas se torna uma fina rachadura a cerca de 8 metros abaixo (4d6 de dano por queda devido às rochas pontudas), formando um chão irregular no qual estão espalhados os ossos de um esqueleto humano. Sobre o crânio desse infeliz encontra-se um grande pendente de latão, moldado na forma de um cisne. Na parte de trás do tal objeto há gravado o nome "Mhalae". Esse item não possui poderes mágicos nem gemas; vale cerca de 3 pc.

Caído entre as rochas, não muito longe do esqueleto (1 rodada de inspeção cuidadosa para detectá-lo, após a rodada na qual o esqueleto é examinado), está um cabo de madeira polido com aproximadamente 30 centímetros de comprimento, gravada em sua ponta a palavra "Arathagh", na língua comum. Uma mão humana esquelética, separada do corpo, está segurando-o.

Essa é uma varinha das maravilhas (detalhada no *LdM*; aconselhamos que o Mestre invente novos e estranhos efeitos para ela, aumentando, assim, o interesse dos personagens e enganando-os por algum tempo quanto ao que realmente têm em mãos. Ela não está

desprotegida. A mão esquelética é uma garra rastejante e possui dezesseis companheiras, escondidas entre as fendas das rochas e em meio ao esqueleto. Elas se apressam para atacar, parecendo aranhas esqueléticas, assim que a varinha é tocada. As garras atacam voando na garganta e nos olhos dos personagens que perturbaram a varinha ou que estiveram vasculhando as rochas por perto. Elas são imunes a *Sono*, *Feitiços*, *imobilização*, *Controlar Mortos-Vivos*, ao uso do *poder da fé* e até a água benta. Ataques de frio as tornam frágeis, dando +1 de bônus a qualquer ataque físico realizado após isso. Armas cortantes causam apenas a metade do dano e armas mágicas só infligem o dano normal da arma utilizada. *Resurreição* imobiliza as garras durante 1 turno/nível da pessoa que usou a magia.

Não há mais nada de interesse no pequeno abismo.

**Garra Rastejante (17):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 7; MV 9; DV 1/2 + 1; pv 4 (cada); TACO 20; AT 1; D 1-4 (com armadura), 1-6 (sem armadura); DE Especial; PM Especial; TM D; MO 19; XP 35.

## Aposento 40: A Sala dos Heróis

Perante vocês há uma sala comprida. Estátuas de pedra cinza, magnificamente trabalhadas e de aparência real, representando humanos guerreiros, encontram-se sobre pedestais em duas fileiras, que se estendem pela sala até onde vocês possam ver. Há guerreiros de ambos os sexos representados nas estátuas, todas viradas para dentro e parecem ter sido esculpidos — a estátua e o pedestal — num único bloco de pedra. Alguém ou alguma coisa destruiu os nomes que identificavam as estátuas nos pedestais. Os guerreiros vandalizados permanecem silenciosos e imóveis, suas armas ameaçando a eternidade...

Existem quarenta estátuas, sendo vinte em cada fileira. Apesar de parecerem extremamente reais, elas não são nem nunca foram vivas, e não representam um perigo direto para os exploradores. Se uma delas for derrubada e atingir um personagem, causará 2d4 de dano se for de raspão e 4d4 se pegar em cheio, esmagando a pessoa contra o chão.

Todas as estátuas irradiam magia; nenhuma delas pode ser identificada como tendo idade, técnicas, altura ou maior importância do que as outras. Algumas (escolhidas pelo

Mestre) têm, debaixo de si, covas nas quais se encontram tesouros. São necessários 30 pontos de Força para empurrar as estátuas que caem em queda livre (o impacto obriga a um teste de atração de monstros); no mínimo 48 pontos de Força são necessários para deslocar a estátua, conservá-la em pé ou tombá-la cuidadosamente, segurando-a, e depois, colocá-la de volta no lugar. Para cada estátua tombada, os personagens encontrarão (resultado de 1-3 em 1d6) pedras preciosas, na quantidade de 1d20 (os tipos e valores são determinados pelo Mestre), ou (resultado de 4-6 em 1d6) peças de ouro, também na quantidade de 1d20.

Certas estátuas dessa sala (também à escolha do Mestre) não escondem tesouro algum, mas ostentam uma poderosa maldição que causa paralisia (*teste de resistência* com -2; os efeitos começam instantaneamente e duram 2d4 turnos) em quem a tocar com a pele desprotegida ou mesmo coberta com couro, tecido ou qualquer matéria orgânica, incluindo bordões sendo empunhados — somente proteções de metal ou mágicas resguardam-no dessa magia.

## Aposento 41: O Trono de Ossos

Esta sala majestosa tem as paredes e o chão polidos e brilhantes, repletos de pedras douradas formando mosaicos. É iluminada por um *Globo de Luz* imóvel perto do teto. Suportes vazios para tochas, feitos de bronze descolorido, projetam-se das paredes; na pedra sob eles se encontra um sinal na forma de lágrima e acima deles, a marca das chamas que um dia queimaram ali.

Na parte sul do aposento, quatro íngremes degraus de mármore levam a uma plataforma sobre a qual localiza-se um gigantesco trono de assento alto, feito de ossos entrelaçados. Pode-se ver o brilho de gemas nos braços, que são talhados na forma de duas serpentes cuspidoras. No chão, ao lado da plataforma, está jogado o corpo arroxado de um orc grande. Duas portas de pedra fechadas podem ser vistas nos dois lados do trono.

A sala é iluminada por um redemoinho de luz (ver globo reluzente, no capítulo Itens Mágicos, deste livro) que flutua perto do teto, de 20 metros de altura. Os ladrilhos em mosaico nas paredes e no chão são piritas amarelas, não ouro — o que estará claro para

qualquer personagem com experiência em mineração ou trabalhos com jóias ou pedras preciosas.

O orc morreu envenenado; sinais de espuma em volta de sua boca, sua pele roxa e a cor azul de seus olhos dão a dica sutil desse fato. Ele foi morto pela armadilha do trono, e chegou até aqui antes de cair morto.

O Trono de Ossos apresenta vários perigos, o que está óbvio pela condição em que o orc ficou. As primeiras armadilhas que os personagens provavelmente vão encontrar são as cobras. As cobras entrelaçadas no trono são reais, e tornam-se animadas e atacam quando alguém se senta nele, levanta a tampa do assento ou arranca as gemas dos braços.

As cobras cospem veneno em um alvo dentro de 10 metros — *teste de resistência* para evitar 3-12 (3d4) de dano, com tempo de latência de 1-6 rodadas. As cobras não saem dessa sala, e retornam a seus lugares quando todos os intrusos morrerem ou tiverem fugido. Uma vez ativadas, atacam todas as criaturas vivas dentro da sala.

**Serpente Cuspidora (2):** Int. Animal; Tend. Neutra; CA 5; MV 12; DV 4+2; pv 30, 26; TACO 17; AT 2; D 1-3 (mordida); AE Cuspir veneno; TM M; MO 9; XP 650 cada.

Os ossos que compõem o trono foram fundidos juntos e algum tipo de cola foi usado para cravar as gemas em sua estrutura. Para cada gema será necessário que um personagem passe 1 rodada tentando removê-la para conseguir arrancá-la.

As gemas que podem ser removidas do trono por aventureiros pacientes são:

- 26 cornalinas (laranjas, lapidadas em forma de pês; cada uma vale 50 po);
- 4 grandes citrinas (marrom-amareladas, pálidas, polidas, mas não lapidadas; cada uma vale 75 po);
- 18 pedras-da-lua (brancas com tons azuis, lapidadas, cada uma valendo 55 po);
- 33 sardônixes (com listras vermelhas e brancas, lapidadas; cada uma vale 50 po);
- 24 zircônias grandes (semitransparentes, lapidadas; cada uma valendo 65 po);
- 12 granadas (violetas, lapidadas; cada uma vale 500 po);
- 8 espínélios (azul-escuros, lapidados; cada um vale 500 po).

O assento do trono contém uma almofada de veludo que já foi magnífica, mas agora está apodrecendo, manchada e inutilizada. Sob a almofada, uma tampa foi embutida no liso

## Nível Um: Aposentos Principais

assento, provavelmente feito da carapaça inferior de uma tartaruga marinha gigante.

Na cavidade sob a tampa encontram-se três anéis de latão simples, uma chave de ouro ornamentada e um pequeno cetro de latão enfeitado. Dois dos anéis não são mágicos e o terceiro é um anel da eletricidade (descrito no *LdM*). A chave vale 2 po e abre qualquer coisa que o Mestre desejar.

O cetro, de 30 centímetros de comprimento e que ostenta uma aura mágica, possui um poder curioso que funciona apenas nesta sala — fora daí, seu poder será perdido para sempre. É um cetro do aprisionamento (descrito no capítulo Itens Mágicos) muito velho e raro, no qual restam apenas 3 cargas.

No momento em que o cetro for tocado, uma esfera até então invisível surge próximo ao teto. É uma esfera transparente de força, com cerca de 6 metros de diâmetro: no tamanho exato para comportar o furioso wyvern que se encontra dentro dela!

A invisibilidade faz parte de uma estase mágica que suspendeu a passagem do tempo para a esfera, para o cetro e para o wyvern aprisionado — este já está preso há centenas de anos e nunca soube a identidade da humana de vestes finas que se sentava ao trono e cruelmente o aprisionou ali.

A esfera do wyvern pode ser movimentada usando-se o cetro; os personagens só descobrirão isso por tentativa e erro. Encantamentos independentes farão com que a esfera se rompa, libertando o wyvern se ela tocar a plataforma ou os degraus (não o chão da sala principal) ou se tentar passar pela porta. Os personagens também podem libertar o wyvern se desejarem a destruição da esfera.

A despeito das intenções ou tentativas de comunicação dos personagens, o wyvern sairá da esfera, se for libertado, avançando enfurecido! Do alto, ele mergulha para atacar com ambas as garras (1-6 pontos de dano cada); se pelo menos uma delas atingir o alvo, o personagem será agarrado e levado de volta para cima, enquanto o wyvern bate suas asas contra as paredes da sala dando voltas desajeitadas. No ar, ele ferroa e morde a cada rodada, ganhando um bônus de +4 na jogada de ataque, até que a vítima que tenha agarrado fique imóvel. Então, ele voltará para pegar outra vítima — afinal, está furioso com

seu longo tempo de cativo e voa selvagem com a energia da liberdade. Lutará ferozmente até que ele ou seus oponentes estejam mortos, ou tenham fugido. O wyvern usa o ferrão de sua cauda (1-6 + veneno — se falhar em um teste de resistência a veneno, a vítima morre imediatamente) para matar, e destrói o trono deliberadamente com sua cauda, ao sobrevoá-lo.

Golpes com a cauda ou as asas, enquanto o wyvern dá voltas no ar, causam 1d4 pontos de dano e faz os personagens rolares de cabeça para baixo, arruinando magias que estejam sendo preparadas, fazendo objetos nas mãos deles voarem longe e forçando itens frágeis a fazer teste de resistência. Faça jogadas de ataque com TAC0 13 para verificar se a criatura consegue atingir os personagens dessa maneira, modificando os resultados para +1 ou -1 de acordo com a situação, ou seja: um personagem pode estar exposto próximo ao trono ou à beira da plataforma, ou estar agachado na escada, parcialmente protegido, dentro do alcance do ataque do wyvern.

**Wyvern (1):** Int. Baixa; Tend. *Neutra* (com inclinação maligna); CA 3; MV 6, Vn 24 (E); DV 7+7; pv 60; TAC0 13; AT 2; D 2-16/1-6; AE Veneno, garras traseiras se estiver voando (1-6 cada); TM A; MO 14; XP 2 000.

## Aposento 42: A Sala dos Três Lordes

42A:

Nesta sala, três gigantescas estátuas de pedra sobre pedestais encontram-se viradas para o leste. Os homens representados nelas têm feições nobres e usam armaduras completas com curvas suaves, posando como se estivessem pensando ou tomando decisões calmamente. Estão armados, mas não de forma ameaçadora. Um cajado ou alguma coisa de madeira está jogado no chão a leste da estátua central.

O teto desta sala (42A) fica a 15 metros do chão. Cada estátua mede 5 metros e está sobre blocos de pedra de 1,5 metro de altura. A estátua do sul tem um nome gravado, em

Thorass: "Elyndraun". A estátua do centro exhibe o nome "Ruathyndar" e a do norte, "Onthalass".

Quem são essas nobres pessoas e como suas estátuas vieram parar aqui é um mistério, algo esquecido com o passar do tempo — perderam-se junto com a sanidade de Halaster. Suas estátuas são inofensivas, qualquer que tenha sido seu passado.

O pedaço de madeira no chão é um simples bordão não mágico. Ele está intacto e irradia magia, como resultado de uma *Boca Encantada* colocada nele. Quando um ser vivo tocar o bordão, a *Boca Encantada* aparecerá e berrará, com a voz aguda e estridente de uma mulher indignada: "Tire as mãos de cima de mim! Seu bruto! Ladrão!"

Essa é uma magia de aviso usada por Hlethvagi, que queria manter ocupado um de seus tenentes ambiciosos e, ao mesmo tempo, desencorajar aventureiros de explorarem esta sala, usada como local de encontro por seus agentes e capangas.

O tenente aguarda em 42B, sentado em um banquinho em uma pequena alcova oculta por uma *Parede Ilusória*. Ao ouvir o grito do bordão, ele correrá para 42A para atacar.

O tenente chama-se Laurog Harr, um subchefe robgoblin armado com uma alabarda (1d10), uma maça-estrela (2d4) e uma adaga (1d4). Ele veste uma armadura simples e carrega uma bolsa com 8 pc, 13 pp e 7 po, bem como um frasco de aço contendo uma poção de cura, que restaura 2d4+2 pv — ele não hesitará em usá-la e fugir, se estiver em grande desvantagem em relação aos personagens, tentando levá-los até armadilhas e monstros que estejam à mão.

**Laurog Harr — Robgoblin (1):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 5 (10); MV 9; DV 3; pv 16; TAC0 15; AT 1; D 1-4+2 (com as mãos + bônus de Força) ou com arma +2 (bônus de Força): 3-12 (1-10 +2 — alabarda), 4-10 (2-8+2 — maça-estrela), 3-6 (1-4+2 — adaga); TM M; MO 11; XP 65.

## Nível Um: Áreas de Interesse

**A:** A primeira vez que os personagens chegarem a esse ponto, eles vão ver um goblin agachando-se, que então pula e sai correndo para o sul, pelo corredor.

No chão, onde ele estava agachado, há uma única moeda de ouro. Se for tocada, a moeda irrompe em chamas, envolvendo em uma coluna de fogo de 60 centímetros de diâmetro quem a estiver segurando. Esse efeito tem a duração de 2 rodadas: na primeira rodada, ela causa 2d8 de dano e 1d4+1 de dano, na segunda — o dano desta rodada será considerado apenas se a pessoa ainda segurar a moeda.

Na terceira rodada, a moeda queima no contato com qualquer coisa — uma sacola, mão ou outro objeto — e cai no chão, fazendo um pequeno buraco na pedra. Ela abre caminho com seu fogo até desaparecer, continuando essa descida em chamas por vários quilômetros. Descendo pelo calabouço, os personagens poderão encontrar pequenos buracos no teto e no chão, bem como marcas enegrecidas de fogo, que mostram o caminho percorrido pela moeda.

O goblin Nnesk nada sabe de útil sobre Undermountain, tendo chegado há pouco tempo aqui através de um dos vários portais de Halaster.

**Nnesk — Goblin (1):** Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 6; MV 6; DV 1-1; pv 6; TACO 20; AT 1; D 1-6 (espada curta); TM P; MO 10; XP 15.

**B:** Sempre que esta letra aparecer no mapa, uma cortina da escuridão estará presente. Esses campos mágicos, aparentemente permanentes, foram colocados em Undermountain por Halaster, tendo como único propósito conhecido fazer o mal aos outros. Neles há uma magia de *Transformação de Energia* (ver o capítulo *Magias em Undermountain*): absorvem todas as magias — com exceção de um *Desejo Restrito* — lançadas contra eles ou através deles, incluindo *Dissipar Magia*, e utilizam a energia delas para se manterem ativos.

Uma cortina da escuridão parece uma cortina ondulada de trevas absolutas. Na verdade, ela é um campo imaterial pelo qual qualquer objeto pode passar livremente, sentindo apenas um vento frio. Essas cortinas são completamente

opacas, bloqueando a visão (mesmo infravisão e ultravisão!) e magias relacionadas a visão — destroem também *Olho Arcano* e *Projetar Imagem* assim que entram em contato com elas. As cortinas não bloqueiam o som e podem ser perfuradas por armas de arremesso ou por arma normal, apesar de as pessoas não conseguirem ver o que estão atacando. Exploradores experientes de Undermountain logo aprendem que muitos monstros espreitam atrás desses campos, esperando que suas presas se aproximem.

**C:** Outro sinal que aparece mais de uma vez nos mapas. Sua presença indica um abismo sem fundo, criado por Halaster. Esses abismos são uma maneira para ele e seus aprendizes se livrarem de intrusos — são úteis também para separar componentes de magia e outros materiais.

Os abismos são sempre cercados por uma cortina da escuridão em forma de anel (ver área B), que absorve magias lançadas para fora do poço e retém os efeitos mágicos próprios do abismo. Devido às trevas que os cercam, muitos exploradores encontram esses poços sem qualquer aviso e logo testam seus poderes. Essas cisternas contêm poderosas forças gravitacionais que fazem com que objetos e seres, entrando ou apoiando-se nelas, sejam sugados para o fundo. Os personagens podem fazer um teste de Força para resistir à sucção gravitacional a cada rodada em que permanecerem na beirada do poço.

Objetos e seres incapazes de resistir aos efeitos dessa força são arrastados para baixo, por 30 metros, a uma grande velocidade, e esmagados contra um chão irregular de pedra, sofrendo 10d6 pontos de dano. Objetos devem passar em *testes de resistência* a queda e a esmagamento para permanecerem inteiros. Seres capazes de voar ou que usem *Levitação* mágica ou algo parecido para reduzir sua velocidade de queda sofrem apenas 7d6 pontos de dano. Somente *Queda Suave* permite que um ser escape sem sofrer dano algum.

Seres tentando descer o abismo devem passar em um teste de Força a cada rodada para evitar serem arrastados pela força. Se não estiverem usando equipamentos, o teste é feito com uma penalidade de +3; se usarem uma corda, o teste é feito sem modificadores.

Após o impacto com o fundo, um teleportador leva todos os fragmentos de ob-

jetos e corpos de volta à exata localização em que entraram no abismo.

**D:** Esta área está ligada por buracos de ventilação a alguns porões de lojas da cidade acima. Da primeira vez em que os personagens entrarem aqui, perceberão uma estante na qual se encontra uma cota de malha prateada brilhante e uma espada longa na bainha — ambas liberam uma forte aura branco-azulada.

Sentados no chão em frente à estante estão três orcs com armaduras jogando dados. Cada um tem, como lanche, um coelho assado inteiro, mas frio, e os três partilham uma jarra de cerveja preta, ruim.

Os orcs levantam-se grunhindo e xingando para se defender. Eles vestem armaduras enferrujadas, sujas e remendadas e cada um porta um machado de batalha e uma cimitarra negra.

**Orc (3):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 6 (10); MV 9 (12); DV 1; pv 8 (cada); TACO 19; AT 1; D 1-8 (machado de batalha, cimitarra); TM M; MO 11; XP 15 cada.

A cota de malha na estante é de ótima qualidade, mas sua magia serve apenas para evitar ferrugem, arranhões e rasgos, bem como para mantê-la limpa de sangue, terra ou qualquer outra coisa. Essa magia, apesar de não ser de grande utilidade para aventureiros, exceto a sacerdotes exigentes de Sune, faz com que ela brilhe constantemente, com uma intensidade igual à da *Luz*. Não possui mais nenhuma propriedade mágica. *Dissipar Magia* extingue seu brilho por 2-5 rodadas.

A espada é -2 amaldiçoada — que, uma vez tocada, teleporta-se para as mãos da pessoa, e seu brilho não pode ser apagado. Para se livrar da espada será necessário um *Desejo* ou *Desejo Restrito* — do contrário, a pessoa poderá ter a mão decepada!

**E:** Uma porta secreta leva a esta câmara. Uma chave de latão encontra-se no chão da entrada — ela serve no compartimento do altar no Aposento 12 deste nível.

Quando os personagens abrem a porta, vêem uma figura usando armadura completa. Ela silenciosamente se aproxima do personagem que estiver mais perto, sem sacar sua arma. Quando ela se aproxima, os personagens vêem que o visor do elmo está vazio: não há nada dentro da armadura!

Esse é um horror mascarado (ver *Guia dos Monstros*, no livro *Aventuras em*

## Nível Um: Áreas de Interesse

*Undermountain*, para maiores detalhes). Ele estende sua manopla direita, oferecendo o anel que está usando. O anel tem uma tonalidade cinza e possui dois chifres curvados para dentro: trata-se de um anel dos viajantes, detalhado no capítulo Itens Mágicos deste livro.

Se eles pegarem o anel, o horror mascarado abaixa o braço e não faz mais nada. Ele permanecerá ali, ficando cada vez mais coberto de pó com o passar dos anos. Entretanto, se ele for atacado a qualquer momento, entrará imediatamente em combate, lutando contra todos os intrusos até que ele ou os invasores tenham sido destruídos.

Esse horror mascarado persegue por todo o calabouço qualquer personagem que o atacar e fugir após iniciado o combate. Ele é imune a *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Dardos Místicos*, e não é um horror de batalha.

**Horror mascarado (1):** Int. Alta; Tend. *Vil*; CA 2; MV 12, Vn 12 (A); DV 4+20; pv 52; TACO 12; AT 1 + especial; D 1-4 (cabeçadas e golpes sem armas) ou com arma: 1-10 (montante); 1-8 (espada longa); DE Especial; PM especial; TM M; MO 20; XP 2 000 cada.

**F:** Esta é uma sala contendo dois firmes pilares de pedra e quatro orcs. Os orcs estão sentados sobre caveiras humanas sem mandíbulas, conversando e comendo queijo.

Esses quatro aventureiros têm reflexos muito rápidos. Todos portam cimitarras negras com veneno soporífero, de modo que qualquer golpe que atingir sua vítima força-a a fazer um teste de resistência a veneno. Uma falha indica que ela sofre *Lentidão* imediata, atacando por último em todas as rodadas, adormecendo em 2-5 rodadas e permanecendo assim por 1-4 turnos. Jogar água sobre uma pessoa adormecida ou dar tapas em seu rosto não a acorda, mas *Neutralizar Venenos* permite que ela acorde naturalmente.

Os orcs não possuem tesouros além das armas e armaduras enferrujadas. Eles conhecem pouco sobre estas passagens subterrâneas, mas já ouviram propostas de trabalhar para um "mercador gordo que paga bem a seus guardas" (ver Hlethvagi, no capítulo PdMs Importantes de Waterdeep).

**Orc (4):** Int. Mediana; Tend. *Vil*; CA 6; MV 9; DV 1; pv 8 cada; TACO 19; AT 1; D 1-8 (machado de batalha, cimitarra + veneno); TM M; MO 11; XP 15 cada.

**G:** Esta é uma pequena sala contendo quatro enormes barris de vinho de carvalho de cor cinza, cada um da altura de um homem e da largura de seis. Cada barril tem uma torneira de madeira, para a degustação. Infelizmente, o forte vinho calishita que eles contêm foi envenenado por orcs a serviço de Hlethvagi (ver Aposento 25 deste nível). Assim, os orcs esperam prejudicar tanto os humanos intrusos quanto os drows que começam a aparecer por estas áreas.

Quem quer que beba um gole desse vinho — e falhe em um teste de resistência a veneno — sente fortes dores e câimbras 2-5 rodadas após a dose. As dores duram 2-5 turnos, causando penalidades de -1 nas jogadas de ataque e na Destreza enquanto durarem.

Qualquer um que beber mais de um gole (um cálice cheio, por exemplo) faz seu teste de resistência a veneno com penalidade de -2. Ainda que obtenha êxito, sofrerá os efeitos descritos acima. Se falhar, a vítima sofre 2d8 pontos de dano e deverá fazer outro teste de resistência, para evitar de ficar inconsciente por 1-6 horas.

Esses efeitos do veneno são bastante singulares, talvez por ter sido preparado com pressa e descoberto acidentalmente. O vinho reage ao veneno dos orcs gerando esses efeitos. Personagens interessados em imitar o vinho envenenado usando venenos adquiridos com algum orc em Undermountain encontrarão muitas dificuldades, se não obtiverem tipos idênticos de vinho e de venenos.

**H:** Esta grande câmara contém várias marcas deixadas pelo fogo nas paredes e no chão, e nela predomina uma figura bastante comum para os exploradores de Undermountain: uma grande estátua.

A estátua de granito foi muito bem trabalhada e é composta por uma base de 1 metro quadrado, da qual surge o que parece ser o torso nu de uma mulher — até que seu fino pescoço se transforma na cabeça de uma serpente escamosa, com a boca aberta e as presas à mostra.

Na primeira vez que os personagens entram aqui, eles encontram uma armadilha deixada por mãos malignas e desconhecidas: quem entra na área dentro de um arco de 90° em frente à estátua (ou seja, de modo que possa ver a cabeça da serpente) aciona o uso de uma varinha das maravilhas que foi colocada dentro da boca da estátua, virada para fora.

A varinha pulsa e então emite uma luz brilhante, com faíscas brancas e cinza, liberando um efeito por rodada durante 3 rodadas (escolha-os da tabela dada no *LdM*). Devido à natureza fixa da varinha, seus efeitos só afetam os personagens 50% das vezes, o resto afeta o chão e as paredes em volta. Na quarta rodada a varinha explode provocando um forte brilho e uma nuvem de fumaça, destruindo a si própria e a sua magia (sem dano algum, a menos que um personagem seja tolo o bastante para agarrar a varinha — sofrendo assim 4d4 pontos de dano).

Se a estátua for examinada com cuidado, um compartimento oculto poderá ser encontrado. Apertando-se o umbigo do torso, um dos braços desliza do ombro revelando uma cavidade cilíndrica de 30 centímetros de profundidade, com cerca de 10 centímetros de diâmetro. Nesse compartimento há uma sacola de pano. Dentro dela estão seis gemas com um fraco brilho azulado: são pedras-da-lua, cada uma no valor de 50 po.

Caso a estátua seja removida de seu lugar (exigindo no mínimo 45 pontos de Força), um compartimento maior, retangular, é descoberto sob sua base — o cômodo de três esqueletos. Estes permanecem deitados, imóveis, até que a abertura seja grande o bastante para que eles saiam — então, atacam! Eles lutam até serem destruídos (ou até que seus oponentes tenham sido destruídos), e armas de corte causam apenas metade do dano. Pode-se tentar usar o *poder da fé*, mas essas tentativas sempre falham, mesmo que o sacerdote, por sua graduação, já seja capaz de afastar esqueletos.

**Esqueleto (3):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 1; pv 7; TACO 19; AT 1; D 1-8 (machado de batalha); DE Especial; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 65 cada.

Se a cavidade debaixo da estátua for investigada, pode-se ver um pequeno aposento de 2,5 metros quadrados, no qual se pode chegar por uma escada, logo na entrada de 80 centímetros quadrados. Esta sala é uma caverna escavada repleta de poeira, com uma adaga +2 e uma sacola de couro em putrefação com 39 pe.

**I:** O final deste corredor está sempre oculto por uma *Escuridão* mágica, uma força poderosa que resiste até a *Dissipar Magia*. Uma *Concha Antimagia* detém-na temporariamente, mas não anula seus efeitos. O ar é frio e

tem um cheiro bem particular. Nas profundezas dessa escuridão, aventureiros podem ver dois grandes e ameaçadores olhos observando-os, mexendo-se e piscando de vez em quando.

Os olhos e a escuridão, meras ilusões, são parte de uma das experiências de Halaster. Apesar de ele considerar essa ilusão um fracasso — era uma tentativa de aperfeiçoar a magia dos *Monstros Sombrios* —, ela ainda possui forte efeito mágico. Archotes, lamparinas e mesmo *Luz mágica* falham nos últimos 6 metros deste corredor, bem como *Infravisão* e outras formas de visão mágica. Personagens corajosos que tatearem até o fim do corredor não encontrarão nada, além de paredes, chão e teto desguarnecidos. Note que, se mais de um personagem explorar o corredor, um não conseguirá ver o outro — e, se não tiverem cuidado, podem, por acidente, atacarem-se reciprocamente, caso não percebam que a criatura em meio à escuridão é seu companheiro.

**J:** Esta é a toca temporária de cinco goblins. Os personagens podem surpreendê-los, abrindo a porta e descobrindo quatro goblins jogando dados (e apostando moedas de ouro!) e um goblin maior montando guarda à porta.

Este “goblin grande” é na verdade um mímico inteligente que trabalha junto com os goblins. Ele ansiosamente se atraca com personagens que decidam atacar.

Os goblins usam armas de arremesso — cada um leva cinco lanças — e ficam protegidos pelo corpulento mímico. Um deles arremessa uma esfera dourada para o corredor, de modo que ela atinja a parede atrás da maioria dos personagens e saia, numa trajetória diagonal, pela porta. A esfera é um globo de um colar dos projéteis que causa 3d6 de dano.

**Observação para o Mestre:** Se o personagem for de nível mais baixo do que 4 quando ocorrer esse encontro, aumente o dano para 5d6 ou até 8d6.

**Goblin (4):** Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 6 (10); MV 6; DV 1-1; pv 12 (ver abaixo), 6, 5, 3; TAC0 20; AT 1; D 1-6 (espada curta ou lança); TM P; MO 10; XP 15 cada.

**Mímico Comum (1):** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 3; DV 8; pv 50; TAC0 13; AT 1; D 3-12 (esmagamento); AE Cola; DE Camuflagem; TM G; MO 15; XP 1 400.

Na sala há seis sacolas e um baú. No chão encontram-se quatro pilhas de moedas de ouro: uma com dezesseis, uma com doze, uma com

nove e a outra com sete moedas. Junto delas vêem-se dois dados (de seis lados) de marfim. Apesar de os goblins não saberem, um dos dados está encantado: sempre que o dado for jogado e o lado de cima, tocado (a qualquer momento após a jogada), o autor desse ato ganha pontos de vida “fantasma” extras nas próximas 3 rodadas. Qualquer dano sofrido durante esse tempo será previamente subtraído dos “pontos-fantasma”. Quando os personagens chegam, um dos goblins tem 12 pv: 6 dele mesmo e mais 6 “pontos-fantasma”. O dado no chão mostra o resultado seis.

As sacolas contêm apenas comida, saqueada de suas vítimas. O baú, destrancado, guarda o osso do braço de um homem que os goblins acreditam ser mágico (se eles estão certos ou não, dependerá do Mestre), um saco com 56 po, outro com 14 pp e mais um com 22 pc — o tesouro acumulado dos goblins.

Essas criaturas vestem armaduras sujas e remendadas, que trazem seus nomes gravados: Ulagh, Mhaerg, Illish e Vuhrund. Recém-chegados às profundezas, vieram tentar a sorte “debaixo da cidade onde o ouro flui abundantemente e o povo é descuidado — Garag nos disse isso”. Eles já se perderam tantas vezes que, com certeza, não são capazes de fornecer informações úteis sobre os caminhos de Undermountain ou sobre as Profundezas Abaixo, mesmo se interrogados magicamente.

**K:** Indica um depósito no mapa. O Mestre pode desejar esconder tesouros sob as pilhas de artigos diversos destas salas, como pequenas sacolas de moedas, uma poção de cura extra muito desejada, uma adaga +1 e coisas parecidas. Estes depósitos também abrigam inofensivas aranhas, cobras e outros insetos, que servem para deixar os exploradores tensos e mais atentos.

**K1:** Contém lenha: carvalho já cortado e empilhado.

**K2:** Contém provisões. Todos os artigos deste depósito possuem preços de venda médios entre parênteses:

- 14 jarras rústicas de grandes azeitonas pretas em conserva (2 pc);
- 20 barris de madeira pequenos com azeites conservados em água salgada (1 pp);
- 14 garrafas de vidro verde de 20 litros cada, contendo vinho branco seco (1 po);

- 12 caixotes reforçados com ferro e selados com piche, contendo carne defumada em pedaços (14 pp);
- 14 caixas de madeira circulares seladas com piche, cada uma contendo uma peça de 2,5 quilos de queijo “sarm” — um queijo alaranjado temperado com vinho tinto, com gosto e aparência bastante parecidos ao forte e vermelho cheddar (5 pp cada pedaço ou 1 pp cada 0,5 quilo);
- 1 cesta grande de scuud: uma raiz branca do tamanho de um punho, com um gosto que lembra uma mistura de rabanete e batata — cozida da mesma maneira que esta última. Esta “cesta grande” tem cerca de 1,2 metro de altura e comporta cerca de 36 litros (1 pp);
- 1 pequeno barril selado com piche contendo ostras em água salgada (2 pp).

**K3:** Contém 45 potes de óleo, recipientes esféricos rústicos de fundo chato e com duas aberturas tampadas: uma para despejar o óleo e outra para um pavio. Cada pote comporta cerca de 2 litros, e quebra-se imediatamente se cair ou for arremessado. Estão guardados em cestas triangulares, cada uma com três potes — uma cesta é vendida por 15 pc; potes individuais são vendidos por 6 pc.

**K4:** Contém 76 hastes de madeira tortas, úmidas e podres (bordões), sem sua casca e medindo cerca de 1,5 metro. Estão apoiadas contra uma parede (por isso estão empenadas), obviamente esquecidas por quem as colocou ali.

**L:** Entra-se nesta sala por uma porta destrancada, que é mais larga do que de costume — uma porta de madeira que foi derrubada e consertada várias vezes —, na parede norte. Ela foi reforçada com vários troncos e escudos pregados nela.

A sala contém uma tapeçaria que vai do teto ao chão, pendurada em ganchos na parede sul. Oculto atrás da tapeçaria está um espelho. Tanto a tapeçaria quanto o espelho — que são feitos de aço prateado magicamente — irradiam magia devido à maneira como foram criados e conservados.

A tapeçaria é inofensiva, assim como o espelho — em condições adequadas. A magia do espelho é ativada se, diante dele, alguém falar o nome de um monstro ou se pensar em um. O monstro chamado ou imaginado surge pelo espelho (com o máximo possível de pon-

## Nível Um: Áreas de Interesse

tos de vida e habilidades) 3d4 rodadas após o personagem tê-lo invocado.

Qualquer quantidade de monstros pode sair do espelho na mesma rodada, mas eles podem acabar se atacando reciprocamente! O espelho não pode convocar PdMs ou outras pessoas conhecidas pelos personagens — somente monstros de força superior. Não há maneira conhecida para destruir esse perigoso objeto. (O Mestre pode permitir que os personagens encontrem uma maneira, talvez envolvendo uma viagem através do espelho para destruir alguma obra mágica... Mestres mais traiçoeiros podem fazer um grupo pensar ter sido bem-sucedido fazendo o espelho espirrar ácido ou despedaçando-o, e, então, persuadir Halaster a consertá-lo antes da próxima visita a este aposento!)

**M:** Há sempre um ou mais monstros à espreita. O Mestre tem total liberdade para escolher a criatura, o preparo, a força e a frequência deles nesta área.

Note que esses monstros são predadores esperando pelo grupo — não são monstros errantes. Se forem inteligentes, terão preparadas cordas esticadas, arcos com armadilhas, barreiras, bestas carregadas ou outras coisas parecidas para a emboscada.

Até mesmo um único goblin pode ser mortal, se ele, por exemplo:

- estiver deitado atrás do corpo de um humano usando uma grande armadura, com três bestas de mão preparadas, cada uma carregada de setas com veneno soporífero;
- tiver duas bestas escondidas entre teias no teto, prontas para atirar nas costas de qualquer um que se aproxime delas — a arapuca é feita de cordas que servem de gatilho quando puxadas;
- puser cordas esticadas para fazer os intrusos tropeçarem no corredor — quando acionadas, derramam oito potes de óleo pelo chão, ao mesmo tempo em que o próprio goblin os aguarda depois da curva com uma tocha nas mãos!

Experimente esses mesmos cenários com um trio de doppelgangers fingindo ser devoradores de mentes... Armadilhas podem ter vários formatos e tamanhos. Para referências rápidas, veja os cartões de Armadilhas de Poço e Armadilhas Devastadoras a serem publicadas no próximo conjunto.

**N:** É uma sala em que se entra pela costureira porta de pedra; seu interior está enegrecido por fuligem, como se tivesse sido exposta a

uma grande explosão de chamas. No meio do chão encontram-se ossos humanos espalhados (entre eles, quatro crânios), várias armas semiderretidas e arruinadas e um machado de batalha de aço intacto, nem um pouco chamuscado (causa 1d8 pontos de dano) — ele sobreviveu às chamas por uma dádiva da natureza, não é mágico.

**O:** É uma porta de pedra trancada. Se for arrombada ou forçada e aberta, a pedra no topo da porta (um pesado bloco de pedra entalhado de forma a parecer com os outros blocos menores) cai sobre a primeira pessoa que pisar na soleira — que na verdade é um bloco de pressão que aciona a armadilha. Para se evitar o bloco, são necessários dois testes de Destreza: um para evitar o golpe direto de 5d6 de dano e outro para evitar um golpe de raspão de 2d8 pontos de dano. Se o Mestre desejar, pode exigir teste de resistência para objetos seguros ou frágeis quando houver um golpe de raspão — será necessário sempre que haja um golpe direto.

Um golpe direto deixa a vítima presa sob o bloco — personagens presos precisam fazer um teste de resistência à paralisia, com uma falha indicando inconsciência. Um total de 27 pontos de Força combinados são necessários para retirar o bloco de cima da vítima. Se a vítima estiver consciente, metade de seus pontos de Força podem ser contados para esse total.

Um golpe de raspão deixa o bloco no meio da porta. Pode-se passar por cima dele, uma vez que não estará impedindo a passagem. O teto acima do bloco que caiu é bastante estável, tendo sido projetado para se sustentar sem outro apoio.

**P:** É uma privada: um assento de madeira com um buraco, como os encontrados em casinhas, acompanhado por uma caixa de folhas (que pode também abrigar outros habitantes interessantes, como centopéias gigantes, traças ou até muco esverdeado). O assento encontra-se sobre um buraco de 1,2 metro de diâmetro que está sempre oculto na escuridão, não importa de que ângulo ou distância seja visto. Não se sente cheiro desagradável.

Qualquer coisa que entrar por esse buraco, incluindo os personagens, são teletransportados para a toca de um neotyugh (não consta nos mapas).

Esta toca é um aposento de 15x15 metros e 20 metros de altura, em algum local subterrâ-

neo. As paredes são feitas de enormes blocos gosmentos de pedra e o chão fica escondido sob montes de detritos e excrementos. Uma escada de ferro oxidado sobe 12 metros até uma plataforma acima do chão coberto de detritos. A sala é iluminada por uma *Luz Contínua* emanando do teto.

Entre as pilhas de excrementos há um neotyugh. Personagens que tentem achar hastes de olhos que possam denunciá-lo encontram várias folhas e brotos que se mexem — são plantas que obstruem a visão do gulguthra à espreita. Não há ossos no meio dos detritos: o neotyugh devora roupas, cartilagens, cabelos, ossos e todo o resto.

Se os personagens já estiveram na toca antes e saíram sem lutar, o neotyugh cumprimenta-os telepaticamente e os deixa em paz. Se forem estranhos aqui, ele não se comunica, escondendo-se até que eles estejam ao alcance de seus tentáculos.

O neotyugh agita seus tentáculos (que podem causar 1-8 pontos de dano) ou tenta agarrar os personagens, causando 2-4 de dano por rodada. Vítimas capturadas são usadas como escudos, conferindo-lhe um bônus de -1 na CA.

Há também nove serpentes do esterco e doze vermes do esterco nesta sala, arrastando-se e chafurdando na imundície. Eles moram em pequenas fendas nas paredes — onde podem se proteger do neotyugh — e se apressam em atacar os personagens, especialmente se estes estiverem muito ocupados lutando contra o neotyugh.

As serpentes do esterco são simples cobras d'água marrons, de aparência desagradável, iguais a constritoras normais, exceto pelo fato de viverem em meio à água, esterco e matéria em decomposição. São habilidosas em afogar presas muito maiores do que elas, como aventureiros, por exemplo. Após acertar seu primeiro golpe, a serpente do esterco começa a constrição, causando automaticamente 1-3 pontos de dano por rodada. Os personagens precisam fazer uma jogada para abertura de portas, com penalidade de -1, na tentativa de escapar; se outros seres atacarem a cobra, há 20% de chance de vítima constrição ser alvejada.

Os vermes do esterco são centopéias gigantes adaptadas às condições úmidas, com enormes placas, acolchoadas e retráteis, nas pontas das patas. Sua mordida não transmite doenças, mas é venenosa: se não passar por um teste de resistência com bônus de +4, a vítima ficará paralisada por 2d6 horas.

**Centopéia — Verme do Esterco (12):**

Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 15 (paredes), Nd 12 (em água, lama ou dejetos); DV 1/4; pv 2; TAC0 20; AT 1; D 1 + especial; AE Veneno (*teste de resistência* +4 ou paralisia de 2d6 horas); TM D; MO 7; XP 35 cada.

**Cobra — Serpente do Esterco (9):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 9; DV 3+2; pv 20 (cada); TAC0 17; AT 2; D 1 (mordida)/1-3 (constricção); AE Constricção; TM M; MO 8; XP 175 cada.

**Otyugh — Neotyugh (1):** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 0; MV 6; DV 12; pv 88; TAC0 9; AT 3; D 2-12/2-12/1-3; AE Agarrar, doença (90% de chance a cada mordida); DE Nunca é surpreendido; TM G; MO 17; XP 5 000.

Os personagens precisam matar o neotyugh (e vasculhar pelos dejetos, arriscando-se a ser atacados pelos outros habitantes da sala) para encontrar algum tesouro importante — e a única coisa de valor na toca está sob o corpo da criatura: um tubo de osso tampado em ambas as extremidades e selado com cera. Dentro dele há um pergaminho contendo as magias divinas *Curar Doenças*, *Neutralizar Venenos*, *Reviver os Mortos*, *Cura Completa* e *Restauração*. Há também 16 pc e 2 pp espalhadas em meio aos excrementos, encontradas caso os personagens vasculhem toda a área coberta de dejetos (uma tarefa realmente nojenta e arriscada que pode fazê-los adoecer).

Um dos lados desta plataforma é uma saída, propriamente dita: um teleportador instantâneo que leva até o local marcado por XZ no mapa. O teleportador funciona sozinho regularmente, para ventilar o ar do aposento.

No meio da escada, de 6 metros de altura, uma criatura espreira ameaçadoramente. Entre dois degraus há uma porta secreta: um bloco de pedra com cerca de 60 centímetros quadrados que se abre quando golpeado pelo lado de dentro. É uma cavidade de pedra com 3 metros de profundidade. Um tentamort fez seu covil dentro desse buraco. Ele abre a portinhola quando percebe que alguém está passando, e ataca com seus dois tentáculos. Como fica oculto em sua toca, o tentamort ganha +2 em sua CA.

Um de seus tentáculos tem uma agulha óssea — que se prende em um resultado de 20 na jogada de ataque — que injeta um fluido

parecido com saliva em suas vítimas. Isso causa a dissolução de músculos e órgãos 2 rodadas após a injeção, matando a vítima 3 rodadas depois, a menos que se use *Curar Ferimentos* ou *Curar Doenças*.

**Tentamort (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3 (tentáculos) / -1 (corpo); MV 1; DV 2 (cada tentáculo), DV 4 (corpo); pv 16 (tentáculo constritor), 12 (tentáculo com agulha óssea), 29 (corpo); TAC0 17; AT 2; D 1-6/1-6 (golpe com tentáculo ou constricção — 1d6/rodada); AE Especial; TM P; MO 10; XP 650.

(Se os personagens fizerem várias visitas a esta toca, o Mestre pode colocar novos monstros nela — assim como tesouros deixados por aventureiros infelizes ou perdidos pelos personagens.)

**Q:** Uma muralha de chamas com 1,2 metro de altura bloqueia o corredor neste ponto, queimando continuamente, sem qualquer combustível aparente e sem chamuscar o teto.

As chamas são reais, com efeitos iguais à magia arcana de 4º Círculo *Muralha de Fogo*, exceto pelo fato de nenhum dos lados da muralha ser “quente” quanto ao dano — misteriosamente, essa *Muralha de Fogo* não irradia calor além de suas chamas. Qualquer ser que passe pelas chamas sofre 2d6 + 16 pontos de dano.

Pode-se fazer um teste de Destreza pulando a muralha, caso a criatura tenha mobilidade suficiente para tanto. Um segundo teste de Destreza será necessário para verificar se objetos frágeis que estejam sendo carregados precisarão fazer *teste de resistência* contra as chamas — talvez uma espada tenha caído com o salto ou as chamas tenham ateado fogo num pergaminho.

A inexistência de dano por calor torna o ato de passar por cima das chamas inofensivo. Esse efeito mágico é permanente — resultado de uma antiga experiência de um aprendiz de Halaster. Se *Dissipar Magia* for usada contra as chamas, por 1-2 rodadas elas desaparecem, e então retornam repentinamente, com força total.

Mortos-vivos só podem passar por este local quando a muralha não estiver presente — caso contrário, nem tentarão. Contudo, tentativas de forçá-los a atravessar o muro destroem seu pretenso autocontrole.

**R:** É um rosto esculpido em baixo-relevo na parede, entalhado no mesmo tipo de pedra que as existentes a sua volta. Representa um homem sem cabelos, de nariz aquilino e feições nobres. De tempos em tempos, sua expressão muda — de carrancudo ou resmungão a sorridente, ou mesmo ameaçadoramente calmo. Isso nunca acontece quando há alguém o observando.

Seus olhos se fixam no lado oposto do corredor, sem enxergar nada. A figura não reage a nenhum tipo de ação — mas lança *Reflexos* àquele que dirija magias contra ela e desfere, também, 1d8 + 22 pontos de dano elétrico sempre que for tocado ou atacado fisicamente, num efeito parecido com o *Toque Chocante*.

**S:** É uma sala onde duas grandes arcas majestosas, reforçadas com ferro, estão sendo guardadas por dois gnolls de aparência cansada e usando armaduras.

Os gnolls, Urrhae e Thurrogh, estão conversando quando são encontrados (o som é parecido com grunhidos aumentando de volume ocasionalmente em rosnados e ganidos). Eles recebem muito pouco por todos os problemas que enfrentam e estão cansados das lutas e da constante tensão e perigo em se aventurarem neste calabouço mortal, estando tão perto da superfície. Se lhes for dada uma chance, eles jogam as chaves que usam em volta de seus pescoços para os personagens e então tentam sair da câmara, de costas para a parede e com as espadas em punho.

**Urrhae — Gnoll (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 5; MV 9; DV 2; pv 16; TAC0 19; AT 1; D 2-8 (espada larga); TM G; MO 11; XP 35.

**Thurrogh — Gnoll (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 5; MV 9; DV 2; pv 14; TAC0 19; AT 1; D 1-10 (alabarda); TM G; MO 11; XP 35.

Uma das arcas está repleta de peças de prata: 363 ao todo. A outra está coberta de teias, com 224 po visíveis embaixo delas.

**STX:** Indica uma escada descendente, que leva a lugar nenhum — chega a uma parede de pedregulhos que desabou por obra das magias de Halaster. Se os personagens desejarem cavar uma senda através dessa muralha, poderão fazê-lo — atingindo os níveis inferiores muito lentamente, e forçando o Mestre a aplicar testes de atração de monstros a cada



## Nível Um: Áreas de Interesse

3 rodadas de escavações. Eles conseguem cavar bastante (cerca de 3 metros por turno), entretanto, se não removerem as pedras retiradas para outro lugar onde possam armazená-las, acabarão soterrados. Note que zorns, medusas, magos aprisionados e horríveis criaturas escavadoras podem ser atraídas pelo barulho.

**Observações para o Mestre:** Aconselhamos os Mestres a criarem seus próprios subníveis de Undermountain, conectados facilmente através das escadas. Em média, cavando a uma velocidade de 3 metros/turno, os personagens podem abrir caminho para outro nível ou subnível em 15 horas. É claro que eles podem ter de parar para lutar com monstros que tenham sido atraídos ou libertados, diminuindo consideravelmente seu ritmo.

**T:** Constitui um teleportador, provavelmente criado por Halaster. Esses miniportais mágicos parecem operar continuamente (apesar de o Mestre poder desativar algum ocasionalmente), e são ativados pela simples chegada (presença em um local preciso mas sem marcas, indicado nos mapas do calabouço pela letra T) de um ser de qualquer tamanho.

O ser teleportado, para quem o observa, parece ter desaparecido silenciosamente e instantaneamente — ele, de repente, “não está mais aí”, sem deixar sinal sonoro ou luminoso. Não há limite de volume ou peso conhecido nestes mecanismos: seres dando as mãos ou presos por uma corda podem desaparecer aos montes, no momento em que o primeiro deles entra na área que ativa a *Teleportação*.

Para o ser, ou seres, sofrendo a *Teleportação*, surge por todo lado uma repentina névoa prateada, um vazio cinzento que pode ser visto ao seu redor, no qual os únicos objetos tangíveis são o corpo do ser, seus pertences e outras criaturas que ele esteja tocando naquele momento. Há uma rápida sensação de queda — mas não ocorre dano nem queda alguma — e, no destino final, as coisas que o circundam são totalmente diferentes. Seres passando por esses teleportadores sempre perdem a iniciativa para os que já estejam presentes na rodada em que chegaram.

No mapa, teleportadores de mão dupla são marcados em pares: “TA” vai para “TA”, “TB” vai para “TB”, e assim por diante. Teleportadores de “mão única” apresentam também números, assim: “TE1” leva a “TE2”.

Não são conhecidos casos desses teleportadores de curta distância terem armadilhas ou possuírem mais de um ciclo, ou “salto”. Procurar no capítulo Portais de Undermountain.

**U: Arte de Qualidade Foi Feita para Ser Admirada.** Nesta sala se encontra uma grande pintura mágica (3x3 metros) em uma moldura ornamentada — à exceção disso, o aposento está vazio. Vibrante e emitindo um brilho próprio, a pintura mostra uma cena animada de luzes cintilantes. Todos que olharem para ela devem passar por um teste de resistência à magia ou ficarão imóveis, observando a pintura em constante mudança — o mesmo efeito provocado pela magia arcana de 2º Círculo *Padrão Hipnótico*. A pintura não possui outros poderes. Se for golpeada, ela parece sangrar como se fosse viva, mas esse líquido, e até mesmo amostras colhidas dele, desaparece 1d12 rodadas após ter surgido.

Se um ser tentar removê-la, numa explosão de energia mística ela se autodestrói, afetando todos os seres dentro da sala (exceto o monstro), assim (jogue 1d4 para cada ser):

1. o personagem não sofre dano algum, mas sente uma formigação por seu corpo que desaparece em 1d4 rodadas;
2. sofre 2d4 de dano de uma ardente explosão de fogo mágico que não pode ser evitada nem mesmo por proteção à magia ou com barreiras mágicas;
3. a hipnose e o choque mágico causam o enfraquecimento do intelecto, que pode ser permanente (como a magia arcana de 5º Círculo) ou durar 2d8 horas;
4. o personagem perde permanentemente 1 ponto de vida e todas as magias memorizadas (se possuir habilidades mágicas), mas ganha *Infravisão* de 3 metros — se ele já a possuir, seu alcance é aumentado em 3 metros.

Também nesta sala se encontra um espreitador. Ele se mantém achatado contra o teto até que um grupo inteiro ceda aos encantos da pintura ou até que parte do grupo de intrusos comece a ajudar a sair da sala os que tiverem sido atingidos pela magia. Nesse momento, ele se joga para tentar envolver o maior número de criaturas ativas que conseguir, deixando as outras para depois.

**Espreitador (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 1, Vn 9 (B); DV 10; pv 66; TACO 10; AT 1; D 1-6 (construção); AE Asfixia em 1d4+1 rodadas; TM I; MO 11; XP 1 400 cada.

Após a queda do espreitador, uma abertura circular torna-se visível no teto, de 5 metros de altura, conduzindo à escuridão.

A cavidade avança 3 metros para cima. Nesse ponto, faz uma curva que forma uma plataforma horizontal, abrigando os ossos e restos de várias stirges mortas há muito tempo e uma bolsa contendo 2 pp e um grande rubi, do tamanho de um punho fechado — que vale 12 000 po! (Se desejar, essa plataforma é um local ideal para expansões criadas pelo Mestre — uma porta secreta aqui poderia levar a um subnível totalmente inédito. Exploradores veteranos de Undermountain informam que esse calabouço está repleto de pequenos subníveis ocultos, tanto acima quanto abaixo dos túneis já conhecidos.)

**V:** Trata-se de uma casa mortuária. Ela contém ossos e crânio humanos quebrados, um escudo de ferro oxidado e partido, várias pilhas pequenas de pó embolorado (que parecem ter sido pedaços de comida), carne, sacolas de couro, roupas e duas espadas longas ainda em condições de uso.

**W:** Esta é a Sala da Água Negra. Este ponto consiste de água opaca e densa, bastante calma. Ela irradia uma aura mágica e tem um gosto oleoso e pesado, oferecendo resistência para uma pessoa que aí se movimenta, mas não provoca efeitos nocivos. Nenhuma fonte de Luz ou Luz Contínua tem êxito quando usada dentro da água ou sobre ela — seu brilho é anulado até que seja removida da água.

As áreas sombreadas no mapa do calabouço indicam rampas lisas, que descem cerca de 1 metro, chegando a uma área nivelada, onde está o W. Toda essa área mais baixa está cheia de água negra. (O teto do corredor não desce até a água).

A menos que o Mestre decida em contrário, não há monstros aqui, exceto sanguessugas mortas com manchas marrons e brancas, medindo cerca de 15 centímetros. Uma maçã +2 encontra-se jogada no fundo da água, contra uma parede. Esse tesouro não será encontrado (sua aura mágica é oculta pela aura geral da água), a não ser que um personagem o busque deliberada e metodicamente. Se vários personagens vasculharem as profundezas, con-

fira uma chance cumulativa de 10%, por personagem, de que eles encontrarão a maçã (defina nos dados de porcentagem). Um personagem movendo-se ao longo da parede sem procurar a maçã tem 15% de chance de encontrá-la (pisando nela).

Qualquer chama que toque a água negra tem sua área de efeito triplicada, espalhando-se com um estrondo em todas as direções e dobrando seu dano — tochas causam 2d4 de dano em todos a 30 centímetros de distância. Criaturas dentro da água fazem teste de resistência contra esses efeitos de fogo, com uma penalidade de -5.

**XX:** É a área de chegada de um portal de Myth Drannor, descrito no capítulo Maneiras de Entrar e de Sair. É um local sem qualquer marca, sob uma profunda escuridão em um corredor extenso.

Fora o Portal Bocejante, esta foi a entrada mais usada pelas pessoas antigamente, quando Myth Drannor era uma cidade vibrante e agitada. Sua serventia aumentou bastante nos últimos anos, visto que aventureiros de todas as raças e credos vêm explorando as ruínas abandonadas de Myth Drannor.

Monstros com boa memória costumam espreitar por esta área, esperando para atacar — especialmente mímicos, que assumem a forma de bancos de pedra ou portas, espreitadores, stirges e até um ocasional beijo mortal. Depende do Mestre se há ou não um monstro aguardando nesta escuridão a chegada dos personagens.

**XY:** É um altar de pedra que leva a uma sala oculta. O altar parece ser um bloco liso com 3 x 6 x 1,2 metro de altura, entalhado num único bloco de pedra. Seu teto é liso e sem adornos, exceto ao fundo, de onde surgem dois braços esculpidos na forma de candelabros. Todo o altar irradia magia. Uma lisa e grossa vela branca encontra-se em um dos suportes. Ela não é mágica e fornece 8 horas de iluminação sob condições normais. Os personagens também podem encontrar uma porta secreta atrás do altar, mas ela resiste a qualquer tentativa de abertura, incluindo *Criar Passagens* e *Desintegração*.

Os personagens precisam de uma outra vela para o segundo candelabro. Se eles já estiveram no Aposento 27D deste nível, esta cena será bastante familiar e as velas daquele altar funcionam aqui. (Personagens mais criativos podem até quebrar a vela branca em dois pedaços e acender ambos em cada um dos castiçais.)

Se as duas velas são acesas enquanto permanecem nos braços do altar, uma porta secreta até então impossível de ser aberta (mas possível de se detectar) abre-se sozinha: uma seção de 3 metros de largura retrai-se lentamente no teto, dando numa passagem que leva a outro aposento.

Este aposento (marcado com XY2 no mapa) contém um antigo altar de oferendas dos anões, dedicado ao deus Dumathoin, o Guardiã dos Segredos Escondidos na Montanha. O altar parece uma bigorna, fundida em ouro sólido, com 2,5 metros de altura, 1 de largura e 4 de comprimento. Entretanto, o ouro empregado não é maleável; ao contrário, é mais duro que qualquer força ou arma que os personagens possam usar contra ele, resistindo a tentativas de movê-lo — 100% dos efeitos mágicos desferidos contra ele voltam à fonte. Uma vez que o altar seja golpeado, um grande sino retine em algum lugar debaixo da terra, sacudindo o aposento. É claro que a vibração causada pelo eco também atrai a atenção indesejada dos que habitam esse calabouço — aplique um teste de atração de monstros a cada badalada, e faça-os chegar em bandos a partir da quinta rodada depois de soado o sino.

Sugerimos que o altar resista a toda tentativa de os personagens removê-lo, mudarem sua posição ou quebrar-lhe pedaços. Qualquer anão que acompanhe o grupo reconhece a natureza do altar, horrorizando-se à idéia de furtar-lhe a quietude.

A sala contém pedras esfareladas e o ar mantém-se estagnado há centenas de anos. Em volta da base do altar encontram-se quatro enormes cofres de pedra — cada um deles pesa cerca de 35 quilos quando vazio! Eles estão destrancados, não trazem armadilhas e não causam outros efeitos ou má sorte a quem os tocar, pois faz parte dos poderes de Dumathoin retirar as riquezas da terra após deixá-las escondidas por algum tempo.

Um dos cofres contém 444 safiras negras, cada uma valendo 5 000 po; outro, 444 safiras astérias, cada uma a 5 000 po; o terceiro cofre guarda 444 jacintos, também 5 000 po cada um; o quarto cofre possui uma gigantesca esmeralda, do tamanho da cabeça de um homem — ela vale 200 000 po — e é uma das maiores esmeraldas conhecidas nos Reinos. O personagem que a descobrir, logo perceberá que não poderá vendê-la. Poucos teriam dinheiro suficiente para comprá-la, mas muitos têm o suficiente para contratar assassinos e ladrões para tentar obtê-la... Ela é um ótimo

assunto para histórias animadas em tavernas, mas não é um bom adorno para anel. O Mestre deve usar este tesouro para fazer os personagens refletirem sobre a utilidade da riqueza. Se o personagem encontrar alguém com quem trocá-la e conseguir suplantá-lo os riscos de transportá-la, a gema pode ser permutada por um único item mágico que ele deseje muito. Guardar e carregar esse pesado e frágil tesouro pode ser, por si só, o alvo de aventuras posteriores para os personagens.

**XZ:** É o ponto de chegada do teleportador retornando da toca do neotyugh (ver P), um mecanismo criado há muito tempo por Halaster.

**Y:** É uma stirge saciada, de cor escura e com a barriga cheia do sangue escuro dos orcs. Ela está se arrastando pelo chão do calabouço e é uma presa fácil.

A stirge não possui tesouro e, por ora, não pode mais sugar sangue — ela não poderá fazê-lo até descansar por sete dias.

**Stirge (1):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3, Vn 18 (C); DV 1+1; pv 9; TACO 17; AT 1; D 1-3; AE Sugar sangue; TM P; MO 8; XP 175.

**Z:** É o local de escavações inacabadas, constituído de uma face rochosa irregular. Foi abandonado pelos anões do Clã Melairkyn (ver o capítulo História Conhecida de Undermountain) há muitas gerações.

Não há mais nenhuma ferramenta nem pedregulhos aqui, mas os personagens podem facilmente soltar várias pedras do tamanho de uma cabeça humana, bem como pedras menores, após 4 rodadas, mexendo nas rachaduras com armas ou pequenas ferramentas.

Para facilitar o acesso ao Nível Dois, Três ou inferiores de Undermountain, o Mestre pode fazer desta uma nova passagem para outros níveis. Tudo o que os personagens precisarem fazer é derrotar os monstros escavadores, que sempre estão nesta área! Bulletes, umber hulks ou vermes púrpuras são fantásticos oponentes, bem como ótimos escavadores de túneis. E estes túneis não são nem um pouco seguros...

## Nível Dois: Aposentos Principais

### Nível Dois: Aposentos Principais

#### Aposento 43: Pilares da Sociedade

Esta sala parece ser mais aquecida que as outras pelas quais vocês já passaram. Focos de uma luz sinistra, verde-pálida, iluminam a área. As luzes emanam de nichos imóveis nas paredes, distribuídos de forma irregular. Dois grandes pilares cinza-amarelados dividem a sala ao meio. Vocês vêem, parcialmente oculta atrás dos pilares, no extremo oposto do aposento, uma massa escura que parece não se mover. Algo com os contornos aproximados de uma aranha, mas com as dimensões de um cavalo!

O teto do aposento tem apenas 3 metros de altura. O lugar é quente, um pouco enevoado, e o ar tem um cheiro forte de matéria em fermentação. Essas condições, e o brilho fosforescente, são causados por um fungo inofensivo que cresce pelas paredes. O fungo morre, perdendo imediatamente toda a luz, se for arrancado dos veios da rocha onde está fixado — e dos quais retira seu alimento.

A massa imóvel é uma aranha gigante: foi congelada no ato de avançar, com duas patas já erguidas para agarrar. Se alguém for tolo o bastante para libertar o monstro, ele não hesitará em atacar.

**Aranha Gigante (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 3, Teia 12; DV 4+4; pv 30; TACO 17; AT 1; D 1-8 + veneno; AE Veneno (resistência contra veneno ou morte); TM G; MO 13; XP 650.

Um exame dos dois pilares revelará que um deles apresenta pelo menos seis fissuras retangulares na superfície. Talvez sejam as portas fechadas de algum depósito! O outro é plano e liso, e parece um pouco mais quente ao toque.

Qualquer contato (da pele ou de luva ou roupas de couro) com a coluna de portas irá aprisionar o personagem: a superfície parece estar recoberta com uma cola de ação muito forte!

Na verdade, não há cola alguma; o aprisionamento é resultado de uma magia especial, desenvolvida por Halaster. A fórmula faz grudarem carne, pele morta, como objetos de couro, e tudo o mais que seja lançado no pilar. Uma vez ativado, o efeito manterá a superfície

perigosa por 1 turno/nível do lançador (no caso de Halaster, isso significa 29 turnos, ou quase 5 horas!). O número de seres que pode ser afetado só depende da extensão do objeto grudado — no caso, todo o pilar.

*Dissipar Magia* anula o efeito, e criaturas capazes de despir o couro sem tocar a coluna (um teste de Destreza é necessário) também podem se libertar. Uma vítima que tenha a própria pele em contato com a coluna estará presa até que a magia se dissipe — a menos, claro, que prefira sacrificar a parte de seu corpo afetada.

Criaturas aprisionadas estarão à mercê de monstros errantes, e de um perigo ainda mais imediato: o outro pilar, que na verdade é um estrangulador. A fera pode alcançar facilmente os personagens grudados, mas prefere atacar os que estejam tentando resgatar aqueles, deixando o “grude” garantido para mais tarde. Perceba que um estrangulador atacando a vítima aderida ao pilar pode feri-la distendendo e arrancando seus músculos e juntas, o que causa 1d4 + 1 pontos de dano por tentáculo, a cada rodada.

Esse monstro é esperto e experiente o bastante para tentar agarrar as armas dos personagens, incluindo varinhas, cajados e bastões mágicos, e já possui uma varinha das maravilhas, com dezesseis cargas, que ele pode usar, e realmente o fará, contra os personagens, sibilando a palavra de comando (“Olorm”) enquanto bufa!

Os seis tentáculos do estrangulador fazem com que a vítima perca 50% de sua Força por 2d4 turnos, a menos que ela cumpra um teste de resistência a veneno. Os tentáculos também arrastam as presas em direção à boca da criatura, aproximando-as 3 metros por rodada, arrancando-as do pilar (jogada para abrir portas) ou amputando-as — isso imputa às vítimas 6 pontos de dano num único ataque de arma cortante. O monstro é imune a *Relâmpago* e sofre apenas metade do dano causado por frio, mas faz seu teste de resistência a fogo com uma penalidade de -4.

**Estrangulador (1):** Int. Excepcional; Tend. *Cruel*; CA 0; MV 3; DV 11; pv 72; TACO 9; AT 1 tentáculo + 1 mordida; D Especial/5-20 (5d4); AE Dreno de Força; DE Especial; PM 80%; TM G; MO 15; XP 7 000.

O estômago do estrangulador contém 9 po, 6 ppl e duas esmeraldas (lapidadas em coroa, grandes e de um verde brilhante — cada uma vale 6 000 po).

Se os personagens conseguirem destruir o pilar adesivo e examinar as fissuras do outro,

descobrirão portas, que podem ser facilmente abertas usando-se a ponta de uma lâmina como alavanca e que dão acesso a pequenas cavidades de armazenagem — elas estão vazias, à exceção de uma, que contém um pequeno pedaço de pergaminho com a palavra, em Thorass, “Erendar”. Significa o que o Mestre desejar — talvez seja a palavra de comando para um item oculto em outra parte da masmorra.

#### Aposento 44: O Salão do Elmo Negro

Essa câmara é grande e escura; está coberta de tapeçarias velhas e rasgadas que mostram cavaleiros com armaduras simples, montados em pégasos, caçando dragões voadores sobre vastas florestas e castelos de torres espiraladas. A sala estaria vazia, não fosse uma única peça de mobília: uma cadeira esculpida em pedra. Gemas e outras riquezas brilham e faíscam sobre o assento, e uma grande espada negra repousa ao lado.

Quando vocês se aproximam para olhar mais de perto, podem perceber um elmo negro, de viseira fechada, flutuando no ar, bem acima da cadeira. Ele se mantém imóvel, mas parece estar encarando vocês.

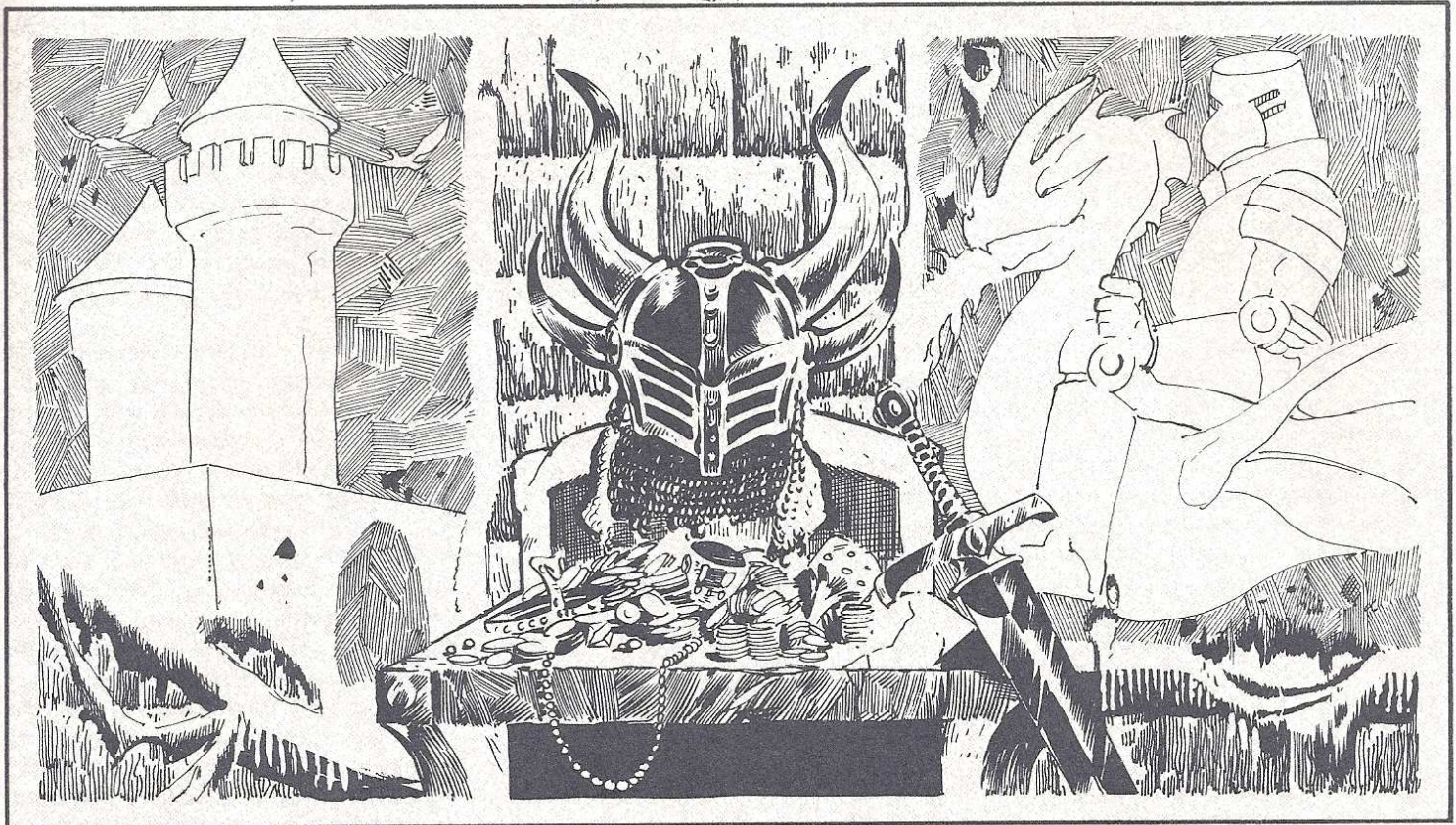
O elmo se move para seguir os personagens com o olhar, mas não fará nada além disso, a menos que seja agredido ou que algum dos tesouros sobre o trono seja molestado.

O aposento tem um teto alto, de quase 30 metros, e está coberto de teias. O centro, próximo à cadeira, é o ponto de chegada de um portal do Aposento 15C (Nível Um dos Aposentos Principais). As tapeçarias são inofensivas e não escondem nada.

O elmo e o montante sobre o trono é tudo o que restou de um horror de batalha, um tipo especial de horror mascarado (veja o Guia dos Monstros, no livro *Aventuras em Undermountain*). Enviado por um sacerdote que desejava saquear Undermountain de uma distância segura, o monstro lutou e quase foi destruído por Halaster. Intrigado, o Mago Louco modificou-o e enviou para essa sala como guardião, só por farra.

A criatura é imune aos efeitos de *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Dardos Místicos*, e pode utilizar as seguintes magias: *Porta Dimensional*, a até 60 metros, uma vez por dia, e *Piscar*, durante, no máximo, 1 turno, uma vez ao dia. Além disso, ela pode lançar dois *Dardos Místicos* a cada 3 rodadas (23 metros de alcance, 2-5 pontos de dano cada).

O montante ganha vida se for tocado ou se



o elmo sofrer alguma investida. A arma luta independentemente do elmo, e também é imune a *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Dardos Místicos*, mas é incapaz de realizar ataques mágicos por si mesma. Para definir que tipo de alvo a espada pode acertar, considere-a como um montante +3 — na verdade porém ela não dispõe de bônus.

Essas ameaças metálicas só podem ser destruídas se sofrerem um dano significativo. Destruir uma não afeta a outra. *Dissipar Magia* provoca sua imobilização e dura 3 rodadas por lance. Qualquer ataque durante o período em que estiverem imobilizadas as acerta automaticamente. Uma vez “mortas”, perdem toda a magia.

Elas podem sentir e atacar seres num raio de 40 metros, mesmo se o alvo estiver invisível ou com a aparência alterada por meios místicos. Não podem atacar criaturas etéreas.

**Elmo (1):** Int. Alta; Tend. *Vil*; CA 2; MV 12, Vn 12 (A); DV 2; pv 16; TACO 12; AT 1; D 1-4 (impacto ou golpe durante o voo) ou por magia; DE Especial; TM P; MO 20; XP 420.

**Espada Viva (1):** Int. Alta; Tend. *Vil*; CA 3; MV Vn 12 (A); DV 4; pv 26; TACO 12; AT 2; D 1-10 x2; DE Especial; TM M; MO 20; XP 650.

O tesouro sobre a cadeira constitui-se de um colar de quarenta pérolas brancas, grandes e idênticas (cada uma vale 10 po; o colar, intacto, vale 4 200 po). Além disso, existem várias moedas e pedras preciosas soltas, um vaso de marfim, esculpido na forma de uma folha e polido até emitir um brilho aveludado (3 po), e uma caneca de prata de 30 centímetros de altura que traz entalhada uma cena de pássaros voando e golfinhos saltando. Todo o tesouro possui uma aura de brilho eterno: não escurece, não sofre corrosão nem interage com qualquer outra substância.

As moedas, se contadas, são 16 pc, 48 pp, 116 po, 78 pe e 15 ppl. Existem 33 gemas:

- 16 jaspes (cinza-escuros, com listras vermelhas e lapidadas; cada uma vale 50 po);
- 5 citrinas (num tom marrom-amarelado suave, lapidação perfeita; cada uma vale 50 po);
- 3 rubis (vermelho-claros, lapidação completa e brilhante; cada um vale 5 000 po);
- 3 safiras-estrelas (azul-translúcidas, de estrelas brancas e brilhantes, com lapidação em forma de pêra; cada uma vale 5 000 po);
- 3 opalas (de um azul pálido com manchas verdes e douradas, com lapidação oval; cada uma vale 1 000 po);

- 2 olivinas (grandes, cor verde-oliva, lapidação em cabucho; cada uma vale 600 po);
- 1 opala negra (muito grande — do tamanho do punho de uma criança —, verde-escura com manchas negras e estrias douradas, sem lapidação, mas polida; vale 3 330 po).

## Aposento 45: A Guarda do Elmo

Uma esfera de luz branca e ofuscante flutua, imóvel, num dos extremos dessa grande câmara. Alguém está imóvel, dentro da esfera, mas um anel de figuras semelhantes a estátuas impede que vocês vejam quem é ou do que se trata. As figuras mantêm os rostos virados para fora da esfera, e são homens — ou, ao menos, criaturas do tamanho de homens — dentro de armaduras completas, negras como o azeviche. Cada uma empunha, com ambas as mãos, uma espada bastarda desembainhada, e nenhuma ostenta bainha ou escudo.

O centro deste aposento de 20 metros de altura é o ponto de chegada do Portal

## Nível Dois: Aposentos Principais

Fantasma, um portal de mão única que fica numa câmara sob um beco em Waterdeep (veja a aventura *O Cavaleiro Fantasma*, no livro *Aventuras em Undermountain*).

O ponto exato de chegada do portal (um círculo não delineado de 3 metros de raio com uma meia-lua planando acima) e a região circundada pelo anel de armaduras (um hemisfério não delineado de 6 metros de raio, que contém a esfera de luz) são os únicos locais da sala onde funciona magia. O restante da câmara é uma área magicamente morta — qualquer poder mágico usado lá dentro ou lançado contra um alvo que ali se encontre falha automática e inofensivamente.

Há dezesseis guardiões — trata-se de horrores mascarados, imunes a *Bola de Fogo*, *Relâmpago* e *Dardos Místicos*. Não são horrores de batalha e não têm, portanto, acesso a ataques mágicos.

Todos os horrores ganham vida e atacam os intrusos dentro da sala se um deles for agredido — essa reação tem início com qualquer tipo de contato com as armaduras, desde um simples toque até uma tentativa de desarme, ou mesmo um empurrão para afastá-los do caminho. Eles também começam a se agitar se a esfera de luz for perturbada por qualquer tentativa de ajuda a distância, projéteis, magias ou pela entrada de um personagem. Os horrores lutam até que morram ou destruam os invasores, ou até que estes deixem a sala — nenhum ser será perseguido por outros aposentos. Perceba que as armaduras negras podem voar: muitas irão saltar a esfera de luz, caindo por cima do personagem que estiver atacando do outro lado do anel.

**Horror Mascarado (16):** Int. Alta; Tend. *Vil*; CA 2; MV 12, Vn 12 (A); DV 4+26; pv 46 (cada); TAC0 12; AT 1; D 1-4 (impacto) ou da arma: 2-8 (espada bastarda usada com ambas as mãos); DE Especial; PM Especial; TM M; MO 20; XP 2 000 cada.

Enquanto a esfera e os horrores permanecerem intocados, os personagens poderão andar pelo aposento à vontade, aproximando-se e examinando o globo de luz o quanto quiserem. Nota-se que se trata de uma área de ar brilhante, dentro da qual flutua a imagem translúcida de uma bela mulher elfa, vestida com um roupão verde. A mulher tem uma tiara prateada na cabeça e parece adormecer. Em seus braços há um cajado de madeira negra, polido e reforçado com anéis de ferro e rebites de prata. Pequenas manchas luminosas surgem dessas faixas metálicas e descem devagar pelo cajado,

indo até a extremidade inferior, brilhante e revestida de prata.

Se a esfera for perturbada pela ação de algum personagem, a mulher provavelmente acordará. Se tocar na tiara ou tentar removê-la, a donzela franze o cenho, em desaprovação, e o provocador sofre dano de eletricidade (sem direito a *teste de resistência*) da ordem de 9d6, pois a esfera transfere sua energia para nove relâmpagos, todos dirigidos a esse personagem.

A luz da esfera começará a diminuir durante o ataque elétrico, até que nada mais reste — dama élfica, cajado, luz e todo o resto terão partido.

Se o personagem está apenas tentando entrar na esfera, tocar a madeira ou a dama, ela acorda, sorri e estende os braços, oferecendo-lhe o cajado. Se alguém tocar o item ou pegá-lo para si, no mesmo momento a luz e a mulher desaparecem, sem causar dano, mas o item permanece.

Trata-se de um cajado de raios e trovões, descrito no *LdM*, com 21 cargas. Os guardiões, se ainda existir algum no momento da dissolução da esfera, concentram seus ataques no ser que estiver carregando-o. A dama élfica jamais será sólida: ela não fala, e ataques mágicos dirigidos contra seu corpo ou contra o globo de luz não surtem efeito.

### Aposento 46: O Gabinete de Leitura

Esta sala diminuta tem um teto muito alto. Do centro do piso ao teto há um raio cilíndrico de luz branca. No centro dessa coluna luminosa — e talvez a uma altura de três homens de pé — existe um livro aberto. O silêncio é absoluto. Parece não haver mais nada na sala.

O teto desse aposento está a 30 metros de altura. A sala não contém monstros ou armadilhas ocultas, e, através de uma porta secreta que conduz a uma escada em espiral aparentemente interminável, liga-se ao Nível Um de Undermountain.

A tal escada é habitada por um grupo de doze stirges sedentas — elas atacam invasores mais ou menos na metade da subida, mergulhando e batendo as asas.

**Stirge (12):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3, Vn 18 (C); DV 1+1; pv 7 (cada); TAC0 17; AT 1; D 1-3; AE Dreno de sangue; TM P; MO 8; XP 175 cada.

A extremidade superior da escada dá para uma sala de 3x3 metros, que fica embaixo do Aposento 20, do Nível Um dos Aposentos Centrais. A partir daí, os degraus continuam por mais 6 metros, até o interior de uma estátua no próprio Aposento 20.

A sala na extremidade inferior da escadaria foi apelidada de Gabinete de Leitura, por aventureiros que notaram a presença do livro, mas que não ousaram uma segunda tentativa para pegá-lo.

A luz é forte, um campo permanente feito pelo próprio Halaster — ela projeta *Concha Antimagia*, *Dissipar Magia* e outros efeitos anuladores menos poderosos que *Desejo Restrito*, absorvendo os efeitos de todas as magias inferiores sem permitir que afetem o livro ou a própria coluna luminosa.

O raio de luz tem 2 metros de diâmetro, e a capa do livro flutuante está a 6 metros de altura. Os personagens devem encontrar uma forma de alcançá-lo — com pernas-de-pau, fazendo uma pirâmide humana, etc. Quaisquer tentativas de voar ou levitar, de natureza mística, serão canceladas pelo campo assim que o personagem, usando um desses poderes, entrar em contato com a área afetada. Isso geralmente causa uma queda abrupta (aplica-se dano de queda — 1d6 por 3 metros), sem qualquer tipo de chance de agarrar o livro.

O campo não absorve apenas energia mágica, mas também toda matéria não viva com que venha a ter contato, seja mística ou não — exceto o livro em si. Uma espada ou haste será vaporizada de forma instantânea, silenciosa e indolor, e um braço esticado irá perder imediatamente todas as armas, anéis, unhas longas, roupas e armadura. Personagens que estejam correndo, saltando ou caindo nesse campo têm boas chances de se verem nus, com suas roupas e equipamentos desintegrados num piscar de olhos!

O livro não pode ser arremessado ou expulso do campo, mas segurado com firmeza e removido. Se alguém vier a soltá-lo ainda dentro do campo, ele pára exatamente onde foi deixado. Um personagem que tente arremessar o tomo, logo irá perceber que ele não desenvolve velocidade alguma, parando no ponto onde perde contato com a mão do arremessador.

Trata-se de um livro de magias infinitas — confira o *LdM* para verificar os efeitos iniciais da leitura desse volume em personagens que não lançam magias. Ele está aberto numa *Armadiilha de Fogo* (versão divina). As 25 páginas restantes contêm (mantenha isso em segredo!): *Bênção*, *Respirar na Água* (versão arcana), *Curar Ferimentos Leves*, *Animar Objetos*, *Dardos Mís-*

*ticos, Dissipar o Mal, Cone Glacial, Muralha de Névoas, Repulsão, Boca Encantada, Forma Plana, Brilho das Estrelas, Passagem Invisível, Assassino Fantasmagórico, Caminhar no Vento, Labirinto, Estátua, Convocar Relâmpagos, Curar Doenças, Remover Maldições, Cura Completa, Tempestade Glacial, Salto, Tornar Raso (versão divina) e Limpar a Mente.*

## Aposento 47: Você Só Precisava Arrombar

Leia o texto abaixo quando os personagens se aproximarem pela primeira vez da única porta visível que conduz a esta sala:

Diante de vocês, ergue-se um par de portas duplas muito alto, com o topo em forma de arco e entalhado em algum tipo de pedra cinzenta e lisa. As duas superfícies encaixam-se muito bem uma na outra, e não há maçaneta.

De algum lugar além das portas é possível ouvir um som. É alguém — humano e do sexo feminino — gritando, amaldiçoando, implorando ajuda a Tempus, clamando a alguém por socorro, chorando, gritando novamente...

As portas não têm dobradiças ou maçanetas visíveis; como os personagens poderão abri-las?

O Mestre deve permitir que tentem todo método que possam imaginar, enquanto os apelos e maldições continuam do outro lado. Os personagens podem improvisar maçanetas, cravando dardos numa das portas ou tentando despedaçá-las com magia. Qualquer iniciativa que dependa de armas ou ferramentas irá falhar totalmente — e quaisquer outras tentativas de derrubar, esmagar ou destruir as portas através de força bruta irão fazê-las cair (veja a seguir).

Apenas a magia *Arrombar* abre o portal com segurança, mas todos os outros métodos levam, mais cedo ou mais tarde, à queda das duas superfícies de pedra — que, no final das contas, não estão presas a nada. Elas medem 13 metros de altura, e causam muito estrago quando caem: todos os personagens em posição vulnerável devem obter sucesso em dois testes de Destreza para escapar ao dano.

Dois testes bem-sucedidos significam que o personagem escapou ileso; uma falha indica que a vítima foi atingida de raspão e sofreu 2d4 pontos de dano; falhar em ambos os testes causa 3d6 pontos de dano por esmagamento e o personagem estará aprisionado sob as portas. São necessários 55 pontos de Força para

erguer os escombros e libertar a vítima, que pode contribuir para o esforço conjunto com metade de seu valor de Força.

Libertar colegas presos consome 1d3 rodadas por pessoa sob as portas — lembre-se de que monstros podem resolver investigar que barulho é esse!

A sala além da passagem está salpicada de ossos, manchas de sangue e armas velhas inúteis e enferrujadas, a ponto de se desfazerem quando apanhadas. Cobertas por teias de aranha, peças de mobília antiga jazem em pilhas de entulho, transformando-se em madeira podre.

Um cheiro impregnante de sujeira e podridão atinge qualquer um que se aventure dentro da sala. Os personagens devem passar por um teste de resistência a veneno com penalidade de -1 ou estarão indefesos, acometidos por náuseas, durante as próximas 1d4 rodadas.

Imediatamente atrás das portas, numa área circular de 3 metros, há uma armadilha contra intrusos. Faça um teste de Inteligência em segredo para cada um dos aventureiros e, então, um teste de Destreza. Todos os que passarem no teste de Inteligência — e todos os demais que disserem ao Mestre que estão procurando pela parede mais próxima, ou avançando com o corpo rente a ela — receberão um bônus de +2 no teste de Destreza. Esse modificador pode ser neutralizado por um outro: todos os personagens com náusea têm uma penalidade de -5 no teste.

Qualquer personagem que falhe na Destreza é capturado pela armadilha: uma rede enorme, presa a uma polia no teto por uma corda. A rede está cheia de mobília quebrada e grandes pedaços de rocha, que despencam com um estrondo trovejante quando a corda se solta.

Aventureiros diretamente na mira da armadilha sofrem 5d6 pontos de dano; os que estiverem próximos — e que tenham falhado nos testes de Destreza — sofrem 3d4 pontos de dano devido a farpas de madeira e pedras ricocheteando, ou seja, a rede se abre e espalha seu conteúdo. Itens frágeis que estejam sendo carregados devem passar por teste de resistência, e os usados sobre o corpo ou acondicionados em mochilas também devem fazê-lo se estiverem com um personagem atingido diretamente. As rochas da armadilha vêm do teto, de uma cavidade irregular que parece resultante de alguma antiga escavação ou explosão.

As operadoras da armadilha são quatro leucrottas, a fonte das vozes — que, aliás, desaparecem ao longe, em meio a lamentos e soluços, quando as portas caem ou se abrem.

Elas estão escondidas em montes de lixo que entulham a sala — em tempo: conhecem muito bem o local, e podem atravessá-lo, no escuro, com MV 16.

**Leucrotta (4):** Int. Média; Tend. Vil; CA 4; MV 18; DV 6+1; pv 46, 44, 42, 40; TACO 13; AT 1; D 3-18; AE Especial; DE Coice em retirada (1d6 x 2); TM G; MO 14; XP 975 cada.

Os monstros esconderam seus tesouros sob as pilhas de destroços; para encontrá-los, os personagens devem procurar nos montes, desmanchando-os, o que consome 3d4 rodadas por pilha (o Mestre deve averiguar a passagem de monstros errantes durante o processo).

Em cada monte tem:

- Monte 1: um saco contendo 16 pc, 22 po e 3 pe; uma adaga +1 sem qualquer propriedade adicional (ela não emite luz); uma caixa de couro rígido com seis barras comerciais sembrianas (lingotes de prata, valendo 25 po cada).
- Monte 2: um cofre de madeira reforçado com ferro, sua fechadura reduzida a pedaços, contendo 206 po; um saco de lona com 56 pp; um tubo de osso contendo um pergaminho com duas magias de *Curar Ferimentos Graves*.
- Monte 3: quatro espadas longas enferrujadas; uma foice de brilho eterno banhada a prata; uma cimitarra; sete adagas; uma maçaestrela; um escudo metálico todo batido, com o formato de uma pipa e grande demais para que qualquer um, exceto um humano alto, consiga usá-lo; um martelo de batalha. Nenhum desses itens é mágico.
- Monte 4: um saco de tecido com onze sinos de Gond — pequenos, de latão e contendo jóias ornamentais — bastante danificados pelas batidas. Os sinos valem 10 po cada ou 20, se oferecidos a uma igreja de Gond; um anel de ouro finamente trabalhado e com o engaste de um grande rubi e dois zircões laterais (vale 6 000 po, intacto); um cofre de ferro, entalhado e enferrujado, com a fechadura esmagada, contendo duas presas de marfim (20 po cada) embrulhadas em veludo mofado; um grande saco de lona contendo 130 po e um peixe empalhado. O corpo desse peixe é uma verdadeira colônia de traças, montado num disco de madeira, no qual existe uma placa de latão que diz: "Este era tão pequeno que não rompeu a linha. Embarcou em Mintarn, 5 de Flamerule, no Ano da Queda da Lua. Halbert Hornmaster, do Portal de Baldur".

## Nível Dois: Aposentos Principais

- Monte 5: uma trombeta cuidadosamente forjada em aço banhado a ouro e que emite uma aura: trata-se de uma trombeta das bolhas, detalhada no *LdM*; um rubi do tamanho de um punho (vale 9 000 po e irradia magia); uma caixa de couro contendo 204 pe; uma maça de aço para infantaria (sem poderes mágicos); uma jarra de unguento de Keoghtom (com quatro doses); um lingote de ouro no valor de 60 po; uma caixa de madeira rústica contendo 14 pc, 26 pp, 7 po e 22 ppl.
- Monte 6: um pequeno cofre negro com doze hastes de um incenso de aroma doce — oito não são mágicas, duas são compostas por incenso da meditação e as outras duas, por incenso da obsessão (detalhes no *LdM*); um medalhão dourado numa corrente, carregando uma aura (um colar da adaptação); um saco contendo 46 pe e uma pequena estatueta de marfim, representando um dragão, com as palavras "Artesanato do Porto de Calim" gravadas na base.

### Aposento 48: O Covil da Víbora Negra

Essa área está ligada à aventura A Víbora Negra Ataca — contida no livro *Aventuras em Undermountain* — e pode ser usada de forma independente, como um local que os personagens descubram ao explorar as masmorras. Se eles pilharem o tesouro da víbora, a criatura irá empregar meios místicos para encontrá-los — procurando vingança!

Todos os aposentos identificados com o número 48 irradiam uma poderosa aura mágica, exceto a caverna 48C. Isso impede os personagens de distinguir a magia que emana de itens da que emana de armadilhas, e vice-versa. Leia o seguinte texto quando eles se aproximarem pela primeira vez da porta marcada com 48A:

Aqui, na parede do corredor, há uma porta curiosa. Ela é feita de pedra, talhada numa impressionante superfície repleta de buracos e pontas afiadas. Algumas das pontas foram quebradas, outras apresentam manchas antigas e escuras, talvez de sangue. Nódoas semelhantes marcam o chão diante da porta.

Seis maçanetas de pedra estão dispostas numa linha, cruzando a porta, numa faixa de pedra limpa e plana. Todas são verticais e giram para a direita ou para a esquerda, a partir de suas extremidades superiores. Não há fechadura visível.

48A: A porta irradia uma aura. Puxar uma das maçanetas sem girá-la, ou empurrar a porta, não produz o menor movimento: ela permanece firme no lugar, imóvel como uma rocha.

Para que a porta seja aberta, as maçanetas corretas devem ser ativadas: as duas centrais precisam ser viradas para lados opostos, uma afastando-se da outra simultaneamente. Nesse momento a porta emite um clique, e pode ser puxada e aberta com segurança.

Qualquer outra tentativa de girar maçanetas, em qualquer outro tipo de combinação, mantém a porta trancada. Além disso, um mecanismo embutido em buracos aleatórios na porta irá disparar dardos sobre os personagens que estiverem segurando as maçanetas erradas. É claro que os personagens poderão tentar usar algum método a distância para girar as maçanetas, evitando a armadilha — mas note que torcer esses dispositivos exige força e firmeza.

Um dardo será disparado por cada maçaneta incorreta utilizada, e nenhuma delas emite mais que um por rodada. Esses projéteis têm TACO 4 (devido à proximidade do alvo e aos disparos aleatórios), causam 1d3 pontos de dano cada e dissolvem sem deixar traços 1d4+1 rodadas depois de disparados. Parece haver um suprimento infinito deles.

A magia torna a porta imune a todos os ataques místicos inferiores ao 6º Círculo. Ela pode suportar 88 pontos de dano físico antes de se romper, e irá disparar dois dardos sobre qualquer um que tente destruí-la com violência física. A porta fez teste de resistência contra magias de 6º Círculo, como *Desintegração*, ou mais altos, com bônus de +1.

Halaster tem orgulho da porta, um de seus primeiros trabalhos, e não verá com bons olhos quem a destrua — ele pode substituí-la numa questão de dias, e talvez deixe uma *Boca Encantada* como aviso. Se despedaçada, a porta perde toda magia e munição.

A víbora negra simplesmente encontrou a passagem, aprendeu o segredo e gostou da idéia de estabelecer um covil do outro lado.

48B: Personagens que consigam abrir 48A deparam com um cubículo de 3x3 metros, com uma porta de pedra comum (e fechada) na parede dos fundos. O teto está a apenas 3 metros do chão.

No momento em que o peso de alguém for colocado sobre o piso aparentemente sólido de 48B, o chão desaba, revelando uma queda de 20 metros (6d6 pontos de dano) até um novo piso de rocha, com uma única estaca, enorme e afiada, no fundo. O chão, preso às paredes da câmara, rompe-se em partes e mantém-se

pendurado nas paredes do fosso. A armadilha é preparada sempre que a porta 48A se fecha.

Vítimas caindo no fosso devem fazer testes de Destreza para evitarem ficar espetados na estaca (a menos que possam usar *Queda Suave* ou outro meio de desacelerar a descida), o que causa mais 2d12 pontos de dano. Pelo menos três esqueletos humanos permanecem espetados, as costelas esmagadas como gravetos. Dois outros esqueletos despedaçados preenchem o chão ao redor, que também possui 22 pc, 13 pp, 6 po e um verme de carniça.

**Verme de Carniça (1):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 3/7; MV 12; DV 3+1; pv 25; TACO 17; AT 8; D 1-2; AE Paralisia (resistência ou 2-12 turnos de imobilidade); TM G; MO Especial; XP 270.

Na parede oeste, dentro do fosso e 2 metros abaixo do piso superior, há uma grande alavanca de pedra. Personagens em queda devem fazer um teste de Inteligência e um de Destreza para agarrá-la antes que seja tarde — personagens que saibam que a alavanca está ali devido a experiências anteriores só precisam do teste de Destreza, com -4 no resultado dos dados.

Mover a alavanca faz com que duas plataformas de pedra, planas e de extremidades arredondadas, surjam da parede oeste do fosso, criando uma ponte. Ao mesmo tempo, o teto de 48B se abre, e uma escada de corda desdobra-se. Os que subirem pela escada chegam ao Aposento 48D.

**Observações para o Mestre:** Pode-se adicionar algum suspense, exigindo um teste de Destreza durante o caminho escada acima, para evitar uma queda no fosso. No entanto, sugerimos que isso seja dado como sucesso automático, a menos que o personagem esteja muito ferido ou carregando alguém.

Quem preferir cruzar a ponte (que tem 5 metros de largura) até a porta na extremidade leste da câmara irá encontrá-la destrancada e com uma aldrava grande e pesada. A porta abre para dentro ao ser empurrada, revelando uma grande caverna (48C).

48C: É uma caverna natural, grande e irregular, com um chão de areia coberto por pedaços de estalactites caídas e interrompido pela ascensão de estalagmites. A caverna tem várias fissuras suspeitas nas paredes, mas nenhuma saída — não conduzem a lugar nenhum após poucos metros de caminhada.

Este é o lar de um gigantesco réptil verde, um monstro dotado de cauda viscosa e tronco

musculoso, com uma boca cheia de presas afiadas e cercado por oito cabeças de serpente, à espreita: uma tésalo-hidra. Esse predador é alimentado pela víbora negra, mas não muito freqüentemente. Está sempre faminto e se esconde, encolhido, atrás de uma pilha de rochas caídas no extremo noroeste de seus domínios, permanecendo aí até que todos os aventureiros penetrem na caverna. Então, investe em direção à porta, para bloquear a saída e aprisionar o maior número possível de "refeições".

As oito cabeças da tésalo-hidra causam 1-6 pontos de dano por mordida; falha em um teste de resistência a veneno produz mais 1-6 pontos de dano. A viscosidade da cauda pode capturar alvos (causando 1-12 pontos de dano) e arrastá-los até a boca principal, infligindo mais 1-20 pontos. O dano causado pela boca central é ampliado pelo veneno; falha no teste de resistência causa 1-20 pontos extras de dano. Itens colocados na boca central deverão resistir a esmagamento e ácido a cada rodada ou serão destruídos.

Uma vez ao dia, a tésalo-hidra pode cuspir uma esfera de saliva ácida de 4 metros de diâmetro — 30 metros de alcance em linha reta — que produz 12d6 pontos de dano no alvo — metade, se o teste de resistência a veneno for bem-sucedido. O monstro é imune a todos os ácidos e venenos. Uma cabeça de serpente é decepada ao sofrer mais de 12 pontos de dano — que não contam no total necessário para matar a hidra — e se regenera em 12 dias. Esse oponente admirável não possui tesouro.

**Tésalo-hidra (1):** Int. Baixa; Tend. *Neutra*; CA 0; MV 12; DV 12; pv 80; TAC0 9; AT 1-10; D 1-6(x8)/1-12/1-20; AE Ácido; DE Cabeças (12 pv cada; pv separados do corpo); TM G; MO 12; XP 12 000 cada.

O covil da criatura contém os restos de vários grupos de aventureiros: ossos, armaduras e armas jazem despedaçados na parte posterior da caverna. Mestres generosos podem colocar tesouros — uma espada mágica contra *Cone Glacial*, por exemplo — e pistas para os personagens em meio aos que falharam. Os meandros sinuosos deste local podem ser facilmente adaptados, abrindo novas entradas e túneis que penetram ainda mais profundamente em Undermountain. Afinal, por que a hidra teria sido colocada aí?

**48D:** É uma sala de 10x10 metros, com paredes de pedra. A entrada é a escada de corda que sai de 48B e vai dar numa fenda de 3x3 metros no canto sudeste. O teto é invisível

devido às trevas acima — 35 metros de altura, os últimos 3, preenchidos por uma *Escuridão* permanente.

A escada de corda acaba aqui, amarrada a pesados anéis de ferro presos à parede. Nenhuma outra porta ou abertura é visível na sala. No centro da parede norte, um bloco de pedra, a aproximadamente 2,5 metros do chão, destaca-se perceptivelmente dos demais, projetando-se para fora. Na parede oeste, no canto onde ela se encontra com a parede norte, uma escada de ferro, enferrujada mas de aparência sólida, ergue-se na direção de uma saliência 20 metros acima.

Infelizmente, o acesso à escada está bloqueado por uma figura humanóide esculpida em barro, com 2,5 metros de altura, que atacará — sem o menor ruído — todos os intrusos, tentando impedir qualquer um que procure alcançar a saliência. O golem de barro lutará até ser destruído. Se os aventureiros conseguirem alcançar a escada enquanto o monstro ainda estiver vivo, ele irá pressionar o bloco de pedra que se projeta da parede norte. Isso faz com que a escada receba descargas de energia (simulando um *Toque Chocante*) por 6 rodadas, causando 2d4 pontos de dano por rodada (sem teste de resistência) a todas as criaturas em contato com a escadaria. A partir desse momento, o golem ignora todos os que conseguiram passar, concentrando-se nos que ainda permanecem na sala. Ele pode ver criaturas invisíveis ou etéreas, mas é incapaz de atacar estas últimas.

Uma vez ao dia, o golem pode atuar com *Velocidade* durante 3 rodadas após, no mínimo, 1 rodada de combate normal. Parece que ele aprecia a tática de capturar um personagem de armadura e usá-lo como clava contra os demais — considere que a criatura tem Força 20 para determinar o peso que pode erguer. Esse monstro é atingido somente por armas mágicas de concussão, como maças, e o dano que causa só pode ser sanado por descanso ou *Cura Completa*, executada por um sacerdote de 17º nível, ou mais. Consulte o *Livro dos Monstros* para determinar os efeitos de certas magias sobre ele.

O golem tem ordens de atacar todas as criaturas que entrem na sala, exceto a víbora negra ou convidados — estes só serão poupados se a vilã executar o gesto adequado —; e irá fazê-lo até que todos estejam mortos ou deixem a área (ele arremessa os corpos, e todo o equipamento, na área abaixo). O criador do monstro, um antigo pretendente da víbora negra, está morto há tempos, tendo sido uma de suas primeiras vítimas.

**Golem de Barro (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 7; DV 11; pv 50; TAC0 9; AT 1; D 3-30; AE *Velocidade* 3 rodadas/dia; DE Especial; TM G; MO 20; XP 8 000.

A saliência a que a escada conduz está fora do alcance do golem. Ele não tentará subir nem bater na parede para derrubar os personagens, mas irá arremessar qualquer objeto que tenha consigo, se bem que sem muito resultado (-3 nas jogadas de ataque).

Na saliência, os aventureiros encontrarão uma velha espada larga — sem poderes mágicos, perdida por um guerreiro — e seis escadarias de ferro idênticas e sem marcas, dispostas em linha e desaparecendo na *Escuridão* 10 metros acima. As escadarias estão presas à parede, com espessos bastões de madeira fazendo os degraus. Sem que os aventureiros saibam, esses bastões são ocos e contêm armadilhas.

A escadaria da extrema esquerda é a mais segura; todas as outras disparam dos degraus um quadrelo de besta pesada por rodada: um projétil será enviado contra cada ser que esteja subindo a escada, ou em contato com ela. Os degraus possuem orifícios, ocultos por meios de ilusão, por onde os quadrelos saem.

Esses disparos causam 1d4+1 pontos de dano e atacam com TAC0 4. Eles emergem em ângulos aleatórios (por isso a TAC0 baixa), mas geralmente acertam na barriga.

Aventureiros que tentem evitá-los, escalando o corrimão da escada ou balançando como pêndulo, ainda poderão ser atingidos pelos quadrelos de sua própria escadaria ou das adjacentes. Afinal, nesse tipo de movimento há uma grande chance de se bater, inadvertidamente, na escada ao lado — será necessário um teste de Destreza por rodada para evitar isso.

Personagens que tentem usar de acrobacia para evitar quadrelos previstos podem fazer testes de Destreza. Se o teste for bem-sucedido, jogue 1d6: resultados de 1 ou 2 indicam que todo o dano foi evitado quando o projétil passou; resultados de 3-6 significam dano normal.

Todas as escadarias penetram a *Escuridão* mágica depois de subir em 10 metros. A escada real continua por mais 3 metros até uma cavidade no teto, que conduz a 48E.

As cinco escadas falsas não disparam quadrelos na área escura, mas contêm uma outra armadilha que afeta todos os seres que toquem os dois últimos degraus ou o teto acima deles: um efeito de *Inverter a Gravidade*.

Esse efeito arremessa todas as criaturas que estejam no topo das escadas, ou na área da



## Nível Dois: Aposentos Principais

*Escuridão*, contra o teto, o que causa apenas 1 ponto de dano — as vítimas já estavam bem perto, de qualquer forma —, mas exige um teste de Força para evitar que os objetos se soltem das mãos.

Os seres e seus equipamentos então caem por toda a extensão da escada, passam pela saliência e vão direto para o chão, 35 metros abaixo (10d6 pontos de dano, mais um reencontro com o golem, se ele não foi destruído ainda; nessa situação, o monstro tem direito a um ataque livre). Perceba que todos os itens devem fazer um teste de resistência à queda. Esses perigos voltarão a ameaçar todos os que insistirem em subir pelas escadarias erradas. *Voo* ou *Queda Suave* podem evitar o dano da armadilha de *Inverter a Gravidade*.

**48E:** É uma sala de 6x6 metros, iluminada por um redemoinho de luz (veja globo reluzente, no capítulo Itens Mágicos, deste livro). Duas portas de pedra, fechadas e idênticas, podem ser vistas nas paredes norte e oeste.

Ao lado da porta na parede norte há um baú de madeira, com faixas e reforços de ferro. No chão diante dele existem oito sacos de lona. Essa é a parte principal do tesouro da Víbora Negra — o que não inclui aqueles trocados para pequenas despesas e o dinheiro para o dia.

Cinco sacos contêm 200 po cada; um sexto apresenta 200 pp. O sétimo abriga 200 ppl e o último é o lar de seis cofres de madeira, sem gravuras e destrancados.

Um deles guarda 54 crisoberilos lapidados em cabucho (100 po cada). Outro apresenta setenta granadas de um vermelho profundo, lapidadas em tesoura (100 po cada). Um terceiro traz 34 pérolas grandes e rosadas (300 po cada). O quarto contém dezoito espinélios azuis, lapidados em coroa (500 po cada). O quinto ostenta oito safiras idênticas e azuis, grandes como o punho de uma criança, lapidadas em formato oval (3 300 po cada, ou 30 000 po, como um conjunto).

O sexto cofre possui apenas uma lágrima de rei. Esse item, indestrutível, claro e com a forma de uma lágrima, mostra em seu interior a imagem de uma mulher desconhecida, mas incredivelmente bela, vestida apenas com seus longos cabelos, o braço envolvendo o pescoço de um unicórnio. Se negociada de forma astuta, a pedra pode valer mais de 25 000 po — talvez até 60 000.

O baú, destrancado, não contém tesouros, e sim uma armadilha: uma aranha grande e faminta, sem teia. Ela salta pela abertura do baú para picar a mão de um intruso — ou o rosto de um estranho de armadura.

A picada é venenosa e os testes de resistên-



cia têm um bônus de +2. Falha significa 15 pontos de dano dentro de 10-30 minutos. A víbora negra alimenta a criatura de vez em quando, retirando os restos.

**Aranha Grande (1):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 8; MV 6, Teia 15; DV 1+1; pv 7; TAC0 19; AT 1; D 1; AE Veneno; TM P; MO 7; XP 175.

A porta na parede oeste está trancada e não há sinal de chave (a menos que os personagens tenham roubado ou matado a Víbora Negra para obter as chaves do complexo). Se os aventureiros conseguirem abrir ou arrombar a porta, três estalos altos fazem-se ouvir (são apenas sons de aviso, causados por tiras de metal dentro da fechadura, deixadas ali pela víbora — mas o Mestre deve descrevê-los com emoção, para aumentar o suspense).

**48F:** Além da porta oeste do 48E, há uma câmara de 6x6 metros iluminada por outro redemoinho de luz. Existem peças de mobília: um tapete de peles (um urso negro) meio comido pelas traças, um divã baixo e de artesanato delicado (o tipo encontrado nas mansões nobres de Waterdeep), uma mesinha redonda de madeira negra e polida, servindo de apoio para três lanternas a vela cobertas (e uma caixa metálica contendo outras sete velas), quatro pederneiras e um faiscador, um tamborete e um cabide de roupas (um cilindro sustentado por dois braços).

É interessante notar que o cabide sustenta apenas roupas que serviriam num humano magro e pequeno (ou um elfo ou meio-elfo de tamanho semelhante). Os trajes variam de corselete de couro a trajes de gala, de andrajos para a zona portuária aos vestidos de uma grande dama. Disfarces, sem dúvida.

Também pendurados ali estão uma espada longa, embainhada, um cinturão equipado com

três punhais cobertos e um chicote (1d2 de dano). Todos esses itens são de alta qualidade, mas nenhum é mágico.

Há também dois grandes baús de pedra, pesados e toscos, no aposento. Um contém comida: queijo selado com cera, pães duros e redondos, lingüiças amarradas em tecido e algumas garrafas de vinhos finos.

O outro traz seis potes de óleo (com pavios), doze tochas e uma pequena jarra cheia de um tipo de pasta negra (cinco aplicações de sonífero, vítimas caindo em sono profundo dentro de 1-2 rodadas se falharem em um teste de resistência a veneno à penalidade de -3. O sono induzido pela droga dura 1d4+1 turnos; cada aplicação serve apenas para um ataque). Se personagens superconfiantes provarem uma porção da pasta, mesmo que seja minúscula, eles sentirão uma dormência subindo pela língua e estarão adormecidos em 2 rodadas, ficando assim por 1d4 rodadas.

**48G:** Fica além da porta norte de 48E. Essa porta também está trancada e sem chaves por perto. O aposento tem 6x6 metros, mas é escuro e vazio — exceto pela caveira que flutua emitindo um brilho verde, acompanhada por um braço esquelético.

São os restos de Nester, no passado um dos aprendizes de Halaster. Todo o complexo, que antes era sua fortaleza particular, lhe foi tomado pela víbora negra (cujo lar-esconderijo é 48F).

Nester tentou tornar-se um lich e obteve sucesso... parcial. Ele atingiu o status de morto-vivo, mas estragou algumas das magias. Tornou-se um lich, na forma, mas com poderes um pouco diversos. Seu filactério se desintegrou há anos e o corpo logo seguiu pelo mesmo caminho, lentamente.

Nester é afetado pelo *poder da fé* como um morto-vivo especial, faz testes de resistência como se ainda estivesse vivo (A20), retém toda sua Inteligência pervertida (Int. 18) e poder de recitar magias. Pode *Detectar Invisibilidade*, *Levitação* e usar *Percepção Extra-Sensorial* à vontade. Seu toque afeta seres vivos como um *Toque Macabro*, mas força outros mortos-vivos a fugirem por 20+1d4 rodadas, se falhar em um teste de resistência à magia.

Nester é imune a venenos, paralisia, magias baseadas em *Sono* e também em *Feitiço*, *Frio* e *Imobilizar*. Sofre 2d4 pontos de dano por frasco de água benta, se atingido. Fogo causa dano normalmente, e armas de corte infligem dano total — mas ele só é vulnerável a armas mágicas com encantamento +1 ou melhores.

Ele ainda usa um anel de comandar elementais do ar (a principal utilidade é per-

mitir que o que resta de seu corpo voe por aí, mantendo alguma mobilidade) e um anel de proteção +3. As magias de Nester são (5, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 2): *Dardos Místicos* x5; *Cegueira*, *Revelar Tendência*, *Localizar Objetos*, *Pirotecnia*, *Névoa Fétida*; *Dissipar Magia* x3, *Imobilizar Pessoas*, *Relâmpago*; *Dreno Temporário* x3, *Metamorfose*, *Olho Arcano*; *Animar os Mortos*, *Mão Interposta de Bigby*, *Enfraquecer o Intelecto* x2, *Muralha de Energia*; *Concha Antimagia*, *Corrente de Relâmpagos*, *Magia da Morte*, *Desintegração*; *Controlar Mortos-Vivos*, *Bola de Fogo Controlável*, *Cubo de Força*; *Enfeitiçar Multidões*, *Labirinto*, *Muralha Prismática*; *Cristalização*, *Encarnação do Medo*.

**Nester — Lich (único) (1):** Int. Genial; Tend. Cruel; CA -1; MV 12; DV 4+4; pv 32; TAC0 15; AT 2; D 1d4 + *Toque Macabro* (mãos) ou por magia; DE Arma +1 ou melhor para atingi-lo; TM M; MO 20; XP 4 000.

Nester é uma sombra amarga e enlouquecida daquilo que foi em vida e atualmente só sente prazer causando morte e destruição, obtendo novas magias e itens mágicos e acompanhando a víbora negra (é impossível levá-lo a traí-la ou atacá-la). Ele perseguirá intrusos por todo o complexo, mas não além de 48A.

O tesouro do lich consiste em seus *grimoires*, um colar dos projéteis, um anel de andar na água e 425 ppl. Essas preciosidades estarão fechadas num baú oculto sob um alçapão no piso. Os *grimoires* contêm todas as magias memorizadas pelo monstro, mais 1d20 à escolha do Mestre.

## Aposento 49: A Tumba de Lorde Hund

Cenário para o Mestre:

A informação a seguir deve ajudar o Mestre a elaborar aventuras subseqüentes, e a responder às perguntas e pesquisas dos personagens. Aventureiros nativos de Waterdeep têm 80% de chance de conhecer alguma coisa desta história — 94% se forem de ascendência nobre.

Hund Hiilgauntlet foi uma figura excêntrica, um dileitante nos caminhos da necromancia. Em várias ocasiões tentou fazer com que uma tumba fosse construída para si mesmo, de acordo com suas especificações, na Cidade dos Mortos. Uma vez que tais especificações incluíam a criação de mortos-vivos, os lordes repeti-

damente detiveram-no e proibiram-no de tais práticas.

No final, Lorde Hund ficou sabendo da existência de um portal de mão dupla para as fabulosas profundezas de Undermountain — um portal antigo, descoberto pelos filhos da nobre família Eltorchul. Hiilgauntlet pagou regimento a um desses homens para que lhe mostrasse a passagem e prontamente utilizou-a para transportar operários, além de contratar magos para modificar as já existentes, transformando-as em sua tumba.

Quando a tarefa se completou, Lorde Hund matou a maior parte dos operários e os mortos-vivos necessários surgiram daqueles restos. O nobre Eltorchul também foi vítima de um destino semelhante e o segredo da tumba estava protegido.

Em fúria, os irmãos do nobre assassinado atacaram o covil subterrâneo de Lorde Hund, mas foram repelidos pelos defensores monstruosos do local. Como vingança, magos foram contratados para destruir o portal, aprisionando Lorde Hund nas profundezas (todos os traços da passagem mística desapareceram).

A propriedade de Lorde Hund na superfície foi saqueada, num ataque noturno e furtivo; sua filha foi raptada e boa parte das riquezas roubada (no final, um dos Eltorchul casou-se com a moça e tiveram muitos filhos). A família Hiilgauntlet sentiu-se secretamente aliviada com o desaparecimento daquele Hund esquisito.

Lorde Hund também estava contente. Sem que seus inimigos soubessem, ele se tornou uma múmia, através de processos secretos (e caros) executados por um mago contratado em Calimshan. O nobre ainda vagueia por sua tumba, deleitando-se com o sofrimento e a morte de intrusos.

A entrada do complexo da tumba é uma porta de pedra quebrada, que jaz, em sua maior parte, caída em escombros no chão. Criaturas de tamanho humano podem passar facilmente pela abertura, chegando assim ao Aposento 49A.

### 49A: Entrada

Quando os personagens entrarem em 49A, leia para eles o seguinte:

Essa sala é iluminada por uma luz fraca, estática e fantasmagórica que se origina do chão — ou melhor, de algum tipo de dejetos, um líquen que estala quando pisado e que emana um brilho avermelhado. O teto,

abobadado, apóia-se num único pilar, que fica no centro do aposento. Em toda a volta, as paredes trazem tapeçarias podres e esfarrapadas.

Não há mobília na sala. Vocês percebem, no chão bem diante do pilar, uma grande pedra, que ostenta um anel metálico no alto. Há inscrições na coluna. Tudo é silêncio.

A sala mede 10x10 metros; o teto, uma abóbada, atinge uma altura máxima de 10 metros. A inscrição na coluna está em Thorass, e diz:

“Aqui dorme Lorde Hund Hiilgauntlet  
Que em vida teve mais poder do que muitos imaginaram  
Grande guerreiro, bom amigo  
Cuidado! Ainda não está acabado.”

A mais intacta das tapeçarias, aquela no outro extremo da sala, é de fato um mantor. Ele espera até que os aventureiros passem por perto, ou se detenham a examiná-la, e ataca. Atrás há uma porta fechada, mas não trancada, que conduz a 49B.

O primeiro ataque consiste em voar até um personagem. Se o monstro obtiver sucesso, o aventureiro estará preso e sofrerá mordidas automáticas, que causam um dano igual à CA da vítima, mais 1d4. O mantor usa sua cauda, semelhante a um chicote, para enfrentar outros oponentes ao mesmo tempo. A cauda tem CA 1 e pode ser amputada se sofrer 16 pontos de dano. Ataques diretamente contra o mantor causam metade do dano ao monstro e metade à vítima aprisionada, exceto no caso de magias de área, que infligem dano total em ambos.

A criatura geme em qualquer rodada na qual não morda, causando um dos seguintes efeitos:

- Desconforto entorpecedor, com 2,5 metros de alcance, impondo penalidades de -2 a jogadas de ataque e dano, além de causar um transe paralisante após 6 rodadas consecutivas;
- *Medo* com 10 metros de alcance (resistência contra magia ou fuga por 2 rodadas);
- Personagens sofrem de náuseas e fraqueza (incapacidade de agir por 1d4+1 rodadas) em uma área cônica com 10 metros de comprimento e 6 de largura na extremidade;
- Gemido de *Imobilizar Pessoas* (um único alvo, 10 metros de alcance, dura 5 rodadas).

Todos esses efeitos podem ser anulados por *Neutralizar Venenos*, lançado sobre uma vítima.

O monstro ainda pode *Moldar Sombras* (criando imagens) para confundir seus atacantes, o que melhora a CA em 1, ou criar 1d4+2 *Refle-*

## Nível Dois: Aposentos Principais



xos de si mesmo. Esse último efeito é uma tática favorita — leva ataques para longe e o mantor espera forçar personagens, com poderes mágicos, a gastar magias inutilmente; para tanto, faz com que réplicas de si mesmo surjam de todas as tapeçarias na sala! Uma *Luz* impede que o predador modele as sombras.

**Mantor (1):** Int. Alta; Tend. *Inconstante*; CA 3 (1); MV 1, Vn 15 (D); DV 6; pv 39; TACO 13; AT 2 + Especial; D 1-6/1-6 (cada) + Especial; AE Gemido; DE *Moldar Sombras*; TM G; MO 14; XP 1 400.

Se os aventureiros abrirem o alçapão (um bloco de pedra que pode ser erguido graças a um anel metálico), estarão libertando uma fera das trevas de um poço sob a pedra. A fera das trevas é uma criatura negra e alada, que lembra um cruzamento de pterodáctilo com wyvern, dotada de olhos vermelhos muito vivos. Ela ataca imediatamente.

**Fera das Trevas (1):** Int. Semi; Tend. *Egoísta*; CA 4; MV 18; DV 5+5; pv 40; TACO 19; AT 3 ou 5; D 1-4/1-4/3-12; AE Garras traseiras (durante ataque aéreo) 1-4/1-4; DE Imune a controle da mente; PM 25%; TM M; MO 11; XP 975.

No fundo do poço há ossos humanos (os restos destroçados de seis esqueletos), moedas espalhadas (3 pc, 5 pp, 12 po) quatro cimitarras e duas espadas longas enferrujadas, uma maçã-estrela e oito adagas. Além de duas traças de livro (larvas), que se arrastam para fora das órbitas de um dos crânios na direção de qualquer um que chegue à base do poço,

na esperança de encontrar comida (elas não serão descobertas antes que o personagem retorne à sala; o Mestre pode, então, aplicar as regras normais de detecção).

**Traça (2):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 2; MV 12, Ev 3; DV 1/4; pv 2 cada; TACO 20; AT Nenhum; D Nenhum; AE Come material impresso (livros, pergaminhos); TM D; XP 15 cada.

Depois que os aventureiros passarem para a próxima sala, um golem de pedra surge (veja a seguir).

### 49B: Antecâmara

Essa sala mede 3x3 metros e suas paredes laterais estão cobertas por prateleiras. A parede oposta à entrada apresenta outra porta de pedra, lisa e destrancada. Há um crânio humano no chão do aposento — e as prateleiras estão repletas deles, de mãos descarnadas e de ossos humanos.

Se a outra porta for aberta, a de entrada fecha-se simultaneamente (as dobradiças estão ligadas por polias dentro das paredes). Se a abertura for grande o suficiente para que um ser humano passe para a escuridão além (49C), três efeitos mágicos são ativados:

- Todos os crânios ganham vida — erguem-se, encarando os intrusos e uivando. Esse som fantasmagórico é na verdade uma *Boca Encantada* existente no teto e não tem maiores conseqüências;
- Ao mesmo tempo, as mãos descarnadas saltam para atacar os intrusos; na verdade, elas são garras rastejantes, em número de

26, e perseguirão os personagens por toda a tumba (mas sem passar pela pedra quebrada que é a entrada de 49A).

**Garra Rastejante (26):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 9; DV 2-4 pv; pv 4; TACO 20; AT 1-4 (inimigos de armadura) 1-6 (inimigos sem armadura); AE Especial; DE Especial; PM 19; TM D; MO 19; XP 35 cada.

- Um golem de pedra emerge através da parede de 49A, caminhando para fora da parede sólida. A não ser por sua entrada espetacular, esse é um golem normal, imune a todas as armas, exceto as com encantamento +2 ou melhores, e capaz de lançar *Lentidão* (3 metros, apenas uma vítima) em toda segunda rodada. O golem fica no Aposento 49A, esperando por qualquer um que retornê de 49B. O monstro atacará todos que pisarem em 49A.

**Golem de Pedra (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 5; MV 6; DV 14; pv 60; TACO 7; AT 1; D 3-24 (3d8); AE Especial; DE Especial; TM G; MO 20; XP 10 000.

### 49C: Câmara Interna

Esse é um aposento de grandes dimensões (25 x 15 x 12 metros de altura), repleto de estátuas de pedra. Com a entrada a partir de 49B, a única saída visível é um par de portas duplas com 6 metros de altura e 3 de largura, confeccionado em pedra lisa e localizado no extremo oposto da sala. As portas estão fechadas e são defendidas por duas estátuas de guerreiros de armadura, ambas com 6 metros de altura. Vinte e seis outras estátuas (3 a 3,5 metros) de guerreiros em armadura estão espalhadas, aleatoriamente, pela câmara.

Assim que um visitante cruzar o centro da sala (avanchando mais de 12 metros em direção à saída), seis estátuas ganham vida, avançando silenciosamente para atacar todos os intrusos. Tratam-se das seis mais próximas à porta para 49B e estão às costas do personagem que as ativou (e talvez de todos os aventureiros). Essas criaturas são, na verdade, zumbis monstros: ogros mortos-vivos vestindo placas de pedra como armadura, usam pesadas armas de pedra e não têm tesouro.

**Zumbi Monstro — Ogro (6):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 9; DV 6; pv 46, 44, 42, 40, 39, 36; TACO 15; AT 1; D 4-16; DE Imune a *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar*, magias de frio, venenos e magias de morte; PM Especial; TM G; MO; XP 650 cada.

Se qualquer criatura se aproximar a mais de 6 metros da saída, as duas estátuas de guerreiros (que são mecânicas, não mágicas) se afastam e empurram as portas, até que estejam totalmente abertas, gesticulando na direção da abertura — momento em que uma aparição emerge a partir dali, penetrando em 49C para atacar os personagens.

O espírito não tem tesouros e ataca sem temer luzes fortes enquanto estiver em 49C ou além (mais para o interior da tumba). Se reduzida a 6 pontos de vida ou menos, ou afastada pelo *poder da fé*, a criatura tenta fugir passando pelos personagens e mergulhando na grande área da masmorra que existe fora do complexo da tumba.

#### 49D: Saguão

Esse é um saguão de 3 metros de largura por 24 de comprimento. As portas duplas abrem-se para uma área, com paredes em diagonal de 3 metros de profundidade, que conduz ao corredor. Ele continua em frente até mergulhar na escuridão, terminando numa porta de pedra que ostenta a figura, em relevo, de uma caveira sorridente.

A cada 3 metros de avanço dos personagens pelo corredor é disparada uma salva de dois quadrelos de besta pesada (TAC0 10, D 1d4+1) a partir da boca ou dos olhos da caveira, atingindo um alvo aleatório dentre aqueles que avançam pelo aposento. A sarivada de quadrelos (que é disparada apenas uma vez a cada 3 metros de avanço e não cada vez que um aventureiro se move) é uma armadilha mecânica. Aqueles capazes de escalar as paredes irão encontrar uma série de anéis metálicos no teto, o que garante um caminho seguro (mas somente aos mais fortes: é preciso pendurar-se em apenas um braço enquanto o outro tenta alcançar o próximo anel). Testes de Força devem ser feitos a cada 3 metros de progressão nesse método. Aventureiros voando sem entrar em contato com o corredor evitam todos esses problemas.

Personagens que decidam rastejar ou agachar para escapulir dos disparos descobrirão que os primeiros 3 metros de corredor são bastante firmes; já os próximos 3 metros de piso são compostos por painéis escorregadios e polidos, que se abrem graças a dobradiças ocultas. Os personagens precisam passar por testes de Destreza bem-sucedidos para escapar de uma abertura no chão. Falhas significam uma queda de 3 metros, diretamente num fosso.

O primeiro fosso tem 3,5 x 3,5 metros, com uma profundidade de 3 metros. As paredes e o chão estão cobertos com muco verde. A substância começa a afetar qualquer criatura

imediatamente, reduzindo vítimas e equipamentos a mais muco verde em 1-4 rodadas.

**Limo/Muco/Gosma — Muco Verde (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 0; DV 2; pv 16; TAC0 19; AT 0; D Nulo; AE Especial; DE Especial; TM P; MO 10; XP 120 cada.

Existem outros fossos a 12 e 21 metros, ao longo do corredor, e podem ser inofensivos (escolha do Mestre). De qualquer forma, Mestres podem encontrar uma grande variedade de idéias para armadilhas de poços nos cartões incluídos no próximo conjunto.

Os últimos 3 metros de piso são sólidos, mas a porta com a caveira sorridente em relevo não abre (é falsa). Qualquer tentativa nesse sentido faz com que o teto se abra, liberando sete esqueletos stirges.

Essas stirges (descritas no capítulo Guia dos Monstros, do livro *Aventuras em Undermountain*) são mortas-vivas. Não podem drenar sangue, mas seus probóscides causam dano como uma espada de sangramento: 1-3 pontos por golpe certo, mais 1 ponto de vida adicional para cada ferimento infligido por aquela stirge. Esses ferimentos permanecem, drenando 1 ponto/rodada (até um limite de 10 rodadas, ou até que a ferida seja tratada).

Não podem ser curados por *Regeneração*, ou qualquer outro meio místico inferior a um *Desejo*. Qualquer tentativa de usar o *poder da fé* contra as stirges dentro da tumba irá falhar; elas perseguirão os aventureiros por toda a masmorra, e em outros locais podem ser afastadas por sacerdotes como se fossem sombras.

**Esqueleto Stirge (7):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 3, Vn 9 (D); DV 1+1; pv 9 cada; TAC0 17; AT 1; D 1-3; AE *Sangramento*; TM P; MO 20; XP 175 cada.

O nicho por trás do painel, de onde as stirges vieram, está no teto sobre o piso sólido ao final do corredor e é uma área de 2,5 x 2,5 metros, escavada na rocha sólida, com 2 metros de profundidade. Com o painel de volta ao lugar torna-se um esconderijo formidável. O local pode ser facilmente aberto tanto por dentro quanto por fora, e quando fechado, oferece às pessoas em seu interior, um vão estreito por onde é possível observar o corredor abaixo até uma distância de 12 metros, ou utilizar uma varinha, gás, magia disparada pelo dedo ou qualquer outro tipo de ataque que dependa apenas de uma pequena abertura (essa fresta também permite que seres no corredor vejam qualquer luz dentro do esconderijo a uma dis-

tância de 12 metros). Quando encontrado pela primeira vez, o recesso no teto não contém tesouros ou destroços.

A verdadeira saída do corredor é uma porta secreta à direita (nos 3 metros finais da parede). Ela conduz à tumba propriamente dita (49F). Uma outra porta secreta, também nos últimos 3 metros, mas à esquerda, conduz a 49E.

#### 49E: Câmara dos Esqueletos

Essa é uma sala de 12x12 metros, cuja entrada é um semicírculo de 4,5 metros e sob os efeitos de *Escuridão*, 4,5m. As trevas não podem ser neutralizadas por nada menos poderoso que *Desejo Restrito*.

O aposento está cheio de esqueletos comuns que atacam assim que os personagens entram. Há 28 desses mortos-vivos e um deles está armado com uma espada curta cortante +1 (detalhes, no *LdM*). Qualquer tentativa de usar o *poder da fé* contra os esqueletos nessa sala irá falhar.

**Esqueleto (28):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 1; pv 7 (cada); TAC0 19 (x27), 18 (x1); AT 1; D 1-6 (espada curta), 2-7 (espada curta + 1); DE Especial; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 65 cada.

Existe um baú de madeira com trancas de ferro num dos cantos dessa sala, mas ele está destrancado e vazio.

#### 49F: Tumba de Lorde Hund

Os aventureiros entram numa sala que contém um sarcófago aberto, um esquife de pedra com cama e um dossel e uma criatura murcha, parda, sentada de frente a uma escrivaninha, lendo sob a luz de um globo luminoso. Toda a câmara emana vibrações de um mal forte e profundo, e fontes de luz trazidas ao seu interior se reduzem a um brilho vermelho ou âmbar.

A figura é Lorde Hund, atualmente uma múmia, e está relendo — pela 760ª vez — um velho livro de baladas sobre a história de Waterdeep, encontrado com um cadáver em Undermountain, durante uma caçada tempos atrás. Ele está ansioso por novas leituras e irá exigir algum texto dos personagens. Se não quiserem trocar livros pelas riquezas de Hund (a múmia oferece dinheiro, não itens mágicos), ele tentará lhes arrancar.

Além de leitura e contemplação, o monstro aprecia uma boa briga. Guerreiro de 12º nível quando vivo, ele mantém seus antigos pontos de vida e talentos marciais e carrega uma espada mágica (detalhada no capítulo Itens

## Nível Dois: Aposentos Principais

Mágicos) imune a *Bolas de Fogo*. Hund usa um anel de resistência ao fogo e um anel de regeneração vampírica criado especialmente para seu estado de morto-vivo: em seres vivos, o anel produz uma perda de pontos de vida igual ao dano causado. O monstro ama a batalha, zomba, provoca e brinca com os personagens continuamente durante o embate.

Os magos contratados pelo lorde estão mortos há tempos. Ele tem, no entanto, seis esqueletos-camareiras. Originalmente eram nove, mas o amor de Hund pelo embate levou-o a destruir os outros, os ossos despedaçados estão guardados no sarcófago. Os sobreviventes parecem ser esqueletos de cabelos compridos, figuras grotescas em roupas rasgadas. Eles obedecem em silêncio as ordens de seu amo, incluindo atacar intrusos.

Dois estão na cama, um no sarcófago e os outros três estão ajoelhados aos pés de Hund. Se receberem ordens de atacar, os dois deitados na cama se levantam, cada um arremessando um frasco de óleo das chamas ardentes sobre os intrusos, aproximando-se para o combate corpo a corpo uma rodada depois, quando o fogo estiver baixo. O esqueleto no sarcófago ergue-se e arremessa algumas das armas de Hund, guardadas no caixão, além das seguintes (uma por rodada): martelo de batalha (1d4+1); machadinha (1d6); azagaia (1d6); três dardos (cada 1d3); duas adagas (cada 1d4); lança (1d6); cimitarra (alcance como uma clava, faz 1d6 de dano devido ao ataque desajeitado); maça (1d6 de dano, alcance como uma clava); maça-estrela (2d4-1 de dano, alcance como uma clava).

Nenhum morto-vivo será afetado pelo *poder da fé* dentro dessa câmara, graças às poderosas magias que emanam das próprias paredes. São essas magias que causam a sensação de malignidade e afetam as luzes. Outro dos efeitos necromânticos da tumba é regeneração de morto-vivo, à taxa de 1 ponto/turno. Devido a esses poderes, tudo dentro da câmara irradia mal e magia. Eles também garantem que Hund e suas camareiras irão reviver depois de destruídos, a menos que alguns cuidados sejam observados (quais, exatamente, cabe ao Mestre julgar; claro que personagens inteligentes podem implementar o curso de ação mais simples e retirar os restos mortais da sala).

**Lorde Hund — Múmia (1):** Int. Excepcional; Tend. *Vil*; CA 3; MV 9; DV G12; pv 110; TACO 9; AT 3/2; D 1-12+ doença ou por arma: 1-8 (espada mágica/espada longa); AE Medo (resistência à magia ou 1d4 rodadas Paralisia), doença; DE Especial; TM M; MO 15; XP 4 500.

**Esqueleto (6):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 1; pv 7 (cada); TACO 19; AT 1; D 1-8 (cimitarra); DE Especial; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 65 cada.

O sarcófago apresenta apenas ossos, armas e um esqueleto (como descrito anteriormente). Hund senta-se junto à escrivaninha, num banco. Oculta (em painéis deslizantes, sob o tampo), na parte inferior da mesa, há uma varinha de apagar chamas, que a múmia utiliza em fogos mágicos contra os quais ela não se sente defendida o bastante. Restam apenas sete cargas e o item reduz-se a poeira assim que a última for gasta.

A cama fica num esquite de pedra, erguido sete degraus acima do piso. Cada degrau, decorado com runas, age como *Toque Macabro* contra seres vivos (drenando energia vital para recarregar os poderes da sala). A escada não afeta mortos-vivos; seres vivos têm direito ao *teste de resistência* (contra magia), ou podem evitar todo o efeito voando ou saltando sobre os degraus (botas grossas e outras barreiras físicas não adiantam). A cama também absorve magias lançadas na área (o que pode convencer os aventureiros de que o beholder é real).

A cama em si é enfeitada com entalhes e possui quatro colunas, encimadas por um dossel negro, travesseiros negros, pesados, podres e com mofo, lençóis e cobertas negras. Ela parece um tanto quanto desconfortável, o que não é de se estranhar — o estrado é, na verdade, um esqueleto monstro esticado, os restos mortais de um urso-coruja que pode abraçar seres sobre ou dentro da cama causando 2-16 pontos de dano. A criatura não se move de jeito algum, exceto para se defender.

**Esqueleto — Monstro (Urso-Coruja)(1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 12; DV 6; pv 33; TACO 15; AT 1; D 1-6/1-6/2-12; AE Abraço (veja o *Livro dos Monstros*); DE Especial; PM Especial (considerar como 20); TM G; MO Especial; XP 650 cada.

O dossel da cama afunda de forma suspeita ao centro, como se houvesse ali algum peso — e realmente há: dois cadáveres de aventureiros assassinados. Eles foram guardados por Hund na esperança de que os poderes da sala os transformassem em mortos-vivos — esqueletos ou zumbis — sob o comando do lorde! Esteja a múmia certa ou não, esses corpos ainda não voltaram da morte. Hund sempre se mantém a pelo menos 6 metros da cama.

Sob o móvel, aventureiros curiosos não encontrarão nada além de um alçapão, do qual

emerge a forma esférica e o olhar aterrorizante de um beholder!

O beholder é, na verdade, um esporo gasoso, que explode se atacado, com os efeitos comuns: 6d6 pontos de dano explosivo, 6 metros de raio; 3d6 pontos se um *teste de resistência* a varinhas for bem-sucedido. Mesmo sem a explosão, contato com a pele exposta de uma vítima pode matar o esporo, mas contaminar o personagem: *Curar Doenças* ou morte após 24 horas, liberando 2d4 novos esporos gasosos devido à infecção.

**Fungo — Esporo Gasoso (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 3; pv 1; TACO 20; AT 1; D Infecção por esporos; AE Explosão, infecção; TM M; MO 8; XP 120 cada.

O esporo flutua num fosso de 20 metros de profundidade, o fundo coberto com lixo. Se os personagens estiverem em situações muito difíceis, o Mestre, gentilmente, poderá incluir um sempre útil pergaminho ou poção de cura extra em meio aos dejetos; um Mestre cruel (e Halaster) pode criar um novo encontro aqui!

Se o esporo explodir, os ossos do urso-coruja, ou de qualquer outro esqueleto colocado sobre a cama, espalham-se pela sala, como fragmentos de uma granada: quatro pedaços podem atingir qualquer personagem a TACO 10, causando 1d4+1 pontos de dano cada. Um grupo de morcegos mumificados cai do teto, invisível na escuridão, causando uma chuva seca e inofensiva e a cama se despedaça, revelando seus compartimentos secretos (se é que os aventureiros ainda não os haviam encontrado).

As quatro colunas do dossel têm compartimentos ocultos, disfarçados em meio aos entalhes que cobrem suas superfícies. Uma delas está vazia, a outra abriga uma chave e outras duas guardam frascos cheios de gemas.

O primeiro frasco acondiciona gemas comuns: doze opalas negras (lapidação em coroa, pedras verde-escuras com manchas negras e estrias douradas, cada uma valendo 100 po).

O segundo frasco abriga quatro pedras de ioun que não revelam seus poderes até que sejam removidas da cama e do esquite. Elas são:

- uma haste clara (sustenta uma pessoa sem comida ou água);
- uma haste iridescente (sustenta uma pessoa sem ar);
- uma haste branca-perolada (regenera 1 ponto de vida/dano por turno);
- e uma prisma rosada (+1 de proteção).

A chave é um objeto de ferro, longo, negro e pesado. Ela serve numa fechadura que fica na junção de dois blocos de pedra, na parede junto à entrada da câmara. A tumba compartilha essa parede com a armadilha de quadrelos de besta na porta falsa com a caveira sorridente do saguão. Usando a chave, os aventureiros podem abrir uma porta secreta na parede, que dá acesso ao mecanismo que dispara a armadilha (há 42 quadrelos ali).

Abaixo, um espaço aberto contém um grande baú e dois dardos envenenados, ativados por molas (apontando para o vão da porta). Os dardos atacam com TACO 8 e causam 1d6 pontos de dano físico, mais envenenamento: tipo D, injetado, efeito em 1-2 minutos, 30 pontos de dano se o teste de resistência falhar, 2-12 se bem-sucedido. Esse veneno é uma substância negra e viscosa e só há o suficiente para um ataque. Os dardos são disparados apenas se a porta for arrombada ou aberta sem o uso da chave (incluindo meios arcanos). Existe, claro, uma exceção: se um dos dardos for tocado, o outro dispara, sem chance de errar, no personagem incauto.

O baú, aberto, exhibe o tesouro acumulado por Lorde Hund, em seis sacos de tecido, além de armas e itens.

- Um saco apresenta 100 pl.
- Dois sacos abrigam 100 po cada.
- Um saco traz 100 pe.
- Um saco contém 100 toals de Waterdeep, uma moeda de ouro antiga e muito grande, hoje substituída pelo toal de latão, de valor bem inferior. Uma das faces de cada moeda é iridescente, uma placa azulada de electrum, e mostra uma lua crescente. A outra é dourada e apresenta nove estrelas ao redor de uma caravela velejante. A moeda tem quase 9 centímetros de diâmetro. Cada toal vale 3 po em ouro (por toda Faerun) e 5 po para cidadãos de Waterdeep, que os consideram fontes de boa sorte e tentam colecioná-los; com o passar do tempo, a raridade dessas moedas aumenta seu valor. Filhos e filhas de famílias ricas recebem um toal ao atingir a maioridade.
- Um saco revela dez barras de comércio, produzidas antigamente na cidade. Esses lingotes de prata valem 25 po pelo metal de que são feitos e trazem o símbolo do navio cercado pelas nove estrelas.
- Um escudo +3 jaz apoiado contra a parede do baú, envolto em tecido.
- Uma espada larga +2, matadora de gigantes, está deitada no fundo da caixa, embainhada.



## Aposento 50: O Boudoir Negro

Essa área pode ser alcançada por escadas que descem a partir do Nível Um (Aposento 8B) e que conduzem, via teleportador, diretamente à porta que dá entrada até a câmara. Ao chegar, os personagens encontrarão a seguinte cena:

Vocês vêem uma porta fechada, de pedra negra, marcada com uma runa branca de aviso: uma mão esquerda, humana e espalmada. O polegar volta-se para o lado e os demais dedos estão todos juntos, apontando para cima. A mão está dentro de um círculo e linhas partem do polegar, dedo médio e dedo mínimo, juntando-se à moldura.

A porta está destrancada e leva ao interior de uma alcova obscura, separada da grande sala adiante por cortinas penduradas. Através da cortina, as chamas de velas podem ser vistas. O cheiro suave, mas persistente, de incenso, está por toda a volta.

A sala, depois das cortinas, é um boudoir luxuoso e aquecido, com tapetes caros pelo chão, almofadas fofas e macias por toda parte e candelabros de latão pendendo do teto em correntes. Todas as peças de tecido são negras como o azeviche. A sala está cheia de colunas e nichos nas paredes, alguns contendo estatuetas, outros vazios.

Uma rede de dormir, coberta com travesseiros, está estendida entre quatro dos pilares. Ali reclinada, há uma donzela jovem, de olhos gran-

des e muito bela, vestida com uma camisola branca e rendada. Ela olha admirada (e um pouco assustada) para os aventureiros e diz num sussurro: “Oh, eu... eu pensei... vocês viram um homem alto, com um cajado? Ele veste um robe e é terrível. Chama-se... Halaster”.

A donzela é, na verdade, uma rakshasa usando seus poderes psíquicos de *Percepção Extra-Sensorial* e ilusão para parecer benéfica e vulnerável. Ela diz se chamar Riyelikki, filha de pais ricos (“os Kondevers — talvez vocês conheçam algum de nós?”) em Flor da Neve (esta é uma família verdadeira). Conhece a história geral da masmorra (veja o capítulo História Conhecida de Undermountain) e afirma que Halaster está vivo e é seu seqüestrador.

Se os aventureiros a resgatarem (conduzindo-a em segurança pela masmorra), ela promete “levá-los a alguns de seus poderosos itens mágicos, espalhados em pequenos esconderijos por todo o complexo”. É claro que a rakshasa guia os personagens de covil em covil de monstro, esperando até que reste apenas um único aventureiro recitador de magias para combater. Se os personagens vencerem as criaturas, Riyelikki se mostrará surpresa, dizendo que Halaster deve ter removido os itens.

Esguia, alta e muito atraente, a donzela flerta — de uma maneira muito inocente e por certo enlouquecedora — com todos, parecendo deslumbrada pelos lindos aventureiros do sexo masculino. Se conseguir matar algum personagem, ela esconde o tesouro e tenta atribuir a morte a alguma causa lógica. Melhor ainda, joga os corpos em locais onde os outros personagens não podem, ou não ousam ir, evitando ressurreições embaraçosas.

A criatura sempre tentará parecer indefesa

## Nível Dois: Aposentos Principais

e inocente, abandonando o disfarce apenas se atacada. Ela acompanhará os personagens enquanto puder, pois se sente enfasiada com o boudoir. Claro, Riyelikki jamais irá se aventurar sozinha por Undermountain.

Sem possuir tesouros ou pertences (exceto uma colher de Murlynd, que traz numa corrente ao redor do pescoço), a rakshasa defende-se contra os monstros usando magias, aventureiros e guardiões. Se for acompanhar os personagens, a criatura coloca o guardião deformado (ver abaixo) sob a camisola, numa funda pendurada abaixo da axila.

Ela é imune a todas as magias abaixo do 8º Círculo. Só pode ser atingida por armas +1 ou melhores, e todas as armas com bônus inferior a +3 causam apenas metade do dano. A única exceção é um quadrelho de besta abençoado, que mata instantaneamente após atingi-la.

As magias arcanas de Riyelikki são (4,3,2): *Queda Suave*, *Dardos Místicos* (x3); *Esfera Flamejante*, *Invisibilidade*, *Teia*, *Dissipar Magia*, *Bola de Fogo*. Suas magias divinas são três *Curar Ferimentos Leves*. Ela executa as magias como se fosse um mago (ou clérigo) de 7º nível.

**Riyelikki — Rakshasa (1):** Int. Muita; Tend. *Vil*; CA -4; MV 15; DV 7; pv 50; TAC0 13; AT 3; D 1-3/1-3/2-5 (garra/garra/mordida); AE Magias; DE Ilusões, arma +1 ou melhor para acertar; PM Especial; TM M; MO 15; XP 4 000 cada.

Há doze tijolos de incenso em um nicho escavado em um dos pilares próximos à rede. Todos parecem idênticos, mas os dois à esquerda são incenso de meditação.

Também em outro nicho, em um pilar, está o restante do tesouro da donzela: moedas soltas, num total de 4 pc, 6 pp e 22 po.

Finalmente, em um nicho inferior, os aventureiros vão encontrar seis estatuetas pequenas e incrivelmente realistas, representando animais: dois cervos com cara de texugo e cascos fendidos (leucrottas); um homenzinho feio e esquisito, vestindo roupas rasgadas e com uma clava (gigante deformado); um homem vestido com peles, empunhando uma clava e com apenas um olho no meio da testa (gigante ciclope); um tigre; e uma coisa parecida com um verme, verde e segmentada, cheia de pernas e com oito tentáculos na cabeça (verme de carniça).

Esses são os guardiões da rakshasa, criados por seu falecido marido graças a uma magia rara, talvez única, que morreu com ele. Se tirados de seus nichos e colocados em contato direto com o solo, ou sobre uma superfície

imóvel à luz do sol, eles crescem até o tamanho real e atacam!

Essas condições os libertam da diminuição e da prisão de êxtase místicas; a palavra de comando secreta de Riyelikki ("alassiri") tem o mesmo efeito. Eles obedecem a seu libertador, jamais atacando-o sob quaisquer circunstâncias. Os guardiões lutam por 1 turno (até a morte, se necessário) e depois fogem, livres e com medo de retornar ao aprisionamento.

**Verme de Carniça (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3/7; MV 12; DV 3+1; pv 25; TAC0 17; AT 8; D 1-2; AE Paralisia; TM G; MO Especial; XP 270.

**Tigre Selvagem (1):** Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 12; DV 5+5; pv 41; TAC0 15; AT 3; D 2-5/2-5/1-10; AE Patas traseiras, 2-8 cada; DE +2 na surpresa; TM G; MO 8; XP 650.

**Gigante Ciclope (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 3; MV 12; DV 5; pv 29; TAC0 15; AT 1; D 6-12 clava (trate como maça-estrela) +4 (bônus de For.); TM G; MO 13; XP 270.

**Gigante Deformado (1):** Int. Média; Tend. *Egoísta*; CA 3; MV 9; DV 13+3; pv 100; TAC0 9; AT 1; D Mãos nuas para 10-16 (2d4+8) ou 2x arma +8 (bônus de For.) clava 10-20 (1d6x2+8); AE Surpresa (-2 na jogada do oponente); DE Surpreso apenas num 1; TM I; MO 14; XP 6 000.

**Leucrotta (2):** Int. Média; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 18; DV 6+1; pv 44, 41; TAC0 13; AT 1; D 3-18; AE Especial; DE Coice (1d6 x2); TM G; MO 14; XP 975 cada.

## Aposento 51: A Câmara dos Caídos

Conforme se aproximam desse aposento, os personagens sentem uma crescente umidade no ar e sentem um cheiro doce, rançoso, de coisa podre — quase imperceptível no começo mas, a partir de um certo momento, impossível de se ignorar. Quando alcançarem o arco que separa o corredor dessa sala, leia o seguinte:

O odor de coisa velha, de pântano, atinge vocês como tentáculos oleosos de mau cheiro penetrando garganta abaixo.

Aqui, o corredor se abre numa sala. O teto é invisível na escuridão sobre suas cabeças e o chão está oculto por algum tipo de lodo espesso que se move muito abaixo. O corredor continua através da sala, sob a forma de uma ponte de pedra aberta, com 3 metros de largura. Uma passagem

escura, em forma de arco, surge do outro lado.

O cheiro é inacreditável. Vocês conseguem ver o que existe ao redor através do brilho tênue, amarelo e ocre do musgo fosforescente que cresce na ponte e nas paredes. Não há sinais visíveis de vida animal, acima ou abaixo do lodo. Na parede norte da sala, nota-se uma escada de metal negro. Ela emerge do lodo e penetra na escuridão acima.

Essa sala mede 18x18 metros e o piso fica 18 metros abaixo da ponte, oculto por 3 metros de lodo. O teto está 24 metros acima da ponte.

A ponte cruza o aposento pelo centro e no sentido leste-oeste. A escada de ferro fica apoiada no centro da parede norte.

O musgo luminoso não está se movendo, mas parece ser liso e escorregadio — especialmente na ponte, que recobre como um tapete. Ele é inofensivo e comestível, mas o brilho emitido por uma determinada porção desaparece 1d12 rodadas depois daquele trecho ter sido tocado. A cobertura vegetal da ponte pode ser facilmente destruída por fogo.

O cheiro pode causar náuseas ou tonturas, mas não representa nenhum perigo real. O Mestre pode enfatizar a natureza escorregadia do musgo fazendo os personagens levarem alguns tombos, mas ninguém deve cair da ponte antes que a armadilha, não detectável, seja ativada.

Assim que alguém cruzar o centro da estrutura (9 metros), ela subitamente se parte ao meio; as duas metades dobram-se para baixo (graças a dobradiças ocultas), transformando-se em rampas que conduzem ao lodo. Todos os personagens sobre a ponte devem fazer testes de Destreza para não cair na piscina.

Aqueles que forem bem-sucedidos devem fazer um teste de Força para se manter firmes no lugar. Se esse teste também for um sucesso, o personagem sofre 1 ponto de dano pelo impacto contra a ponte, mas não cai. Uma falha fará com que o aventureiro deslize lentamente para o lodo (sem dano algum).

Os seres que falharem no teste de Destreza caem indefesos, no lodo, e sofrem 1d3 pontos de dano pelo impacto. Os aventureiros em queda devem fazer testes de Destreza para evitar colidir com companheiros na rampa. Cada falha causa 1 ponto de dano, significando que o personagem atingiu um colega; personagens atingidos devem fazer testes de Força ou serão arrastados juntos.

O lodo é podre e está contaminado. Aventureiros em armadura de couro, ou sem armadura, afundam até a cintura. Personagens com armaduras mais pesadas afundam de 30 a 120 centímetros na substância, e precisam fazer testes de Força para retornar à superfície. Personagens sofrem 1-8 pontos de dano por rodada até que consigam nadar e remover todo o lodo da boca e do nariz. Aqueles que não conseguirem nadar até a superfície morrem afogados em 5 rodadas, a menos que sejam resgatados.

Devido à proximidade com a substância, os aventureiros são sobrepujados pelo cheiro insuportável. Se falharem num teste de resistência a veneno, sofrem -1 nas jogadas de ataque e -3 na CA, devido à náusea.

Os personagens sentirão queimaduras pelo corpo enquanto estiverem em contato com o lodo, sofrendo 1d4 pontos de dano por corrosão, por rodada, durante o tempo que permanecerem lá. Personagens submersos recebem automaticamente todos os 4 pontos.

A substância contém um único tesouro: uma espada +1 da sorte (descrita no *LdM*) com quatro magias de *Desejo*, intocada pelo efeito corrosivo, suspensa sob uma camada de lodo no canto nordeste da sala. O líquido em si possui alguma magia, que gera oito homens-lama. Eles se erguem e atacam todos os seres em contato com o lodo já na rodada seguinte à queda de objetos pesados (geralmente personagens e monstros errantes) na substância.

Esses atacantes parecem ser bolhas humanóides de gosma marrom-esverdeada, com buracos no lugar dos olhos e dois braços maciços.

Os homens-lama investem contra e arremessam bolas de lodo em todos os seres dentro da piscina. Contra os ataques de lodo arremessado, todos os alvos são tidos como CA 10 (mais os modificadores de Destreza). Uma vez que esteja a 3 metros do alvo, o homem-lama joga-se sobre o personagem. Erro no salto significa que o monstro irá se reconstruir na rodada seguinte; um acerto mata o homem-lama, mas reduz a movimentação do personagem em 4 pontos e se essa chegar a 0, o personagem estará imobilizado, sufocando 1-8 pontos de dano por rodada, até que toda a lama seja removida da boca e do nariz.

Os homens-lama são vulneráveis a armas mágicas e magias (exceto as que afetam a mente). *Lama em Pedra* mata todos os monstros da área de efeito no mesmo instante; *Dissipar Magia* e *Escavar* afeta-os como *Bola de Fogo*.

**Homem-Lama (8):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 10; MV 3; DV 2; pv 16, 16, 14 (x4), 13, 12; TACO 19; AT 1; D Especial: AE Arremesso de lama, sufocar; DE Especial; TM P; MO Especial; XP 175 cada.

Há também catorze esqueletos humanos no lodo, os restos dos caídos, um grupo de aventureiros que pereceu há tanto tempo que seus nomes foram esquecidos. Esses mortos-vivos perderam todos os seus bens e equipamentos para o líquido corrosivo, mas ganharam poderes incomuns da magia local.

Os caídos permanecem ocultos sob o lodo até que os personagens destruam os homens-lama, morram na batalha ou fujam. Seis deles jazem entre o centro da sala e a escada na parede norte. Qualquer personagem que esteja vagueando pelo lodo ou tentando escapar dos homens-lama, com certeza irá tocar num dos esqueletos.

Eles atacam individualmente e apenas quando são perturbados. Não tentam arrastar oponentes para abaixo da superfície, mas também não precisam emergir. Atacar um caído submerso impõe penalidade de -1 à jogada de ataque e de -3 ao dano (o dano é sempre de, no mínimo, 1 ponto), devido aos efeitos amortecedores do líquido.

O toque de um desses esqueletos derrete e queima a carne, causando 2d6 pontos de dano. O toque dos caídos também corrói metal, enfraquecendo e deixando marcas em itens metálicos ao primeiro contato, cobrindo-os com focos de ferrugem na segunda e na terceira vez. O metal se desfaz ao quarto golpe.

Qualquer ataque de um caído que “erre” o personagem por quatro pontos, ou menos, na jogada atinge alguma parte da armadura do personagem, ou uma arma de metal (se houver). Itens mágicos ganham direito a um teste de resistência a ácido a cada ataque — um sucesso evita qualquer dano. Se um item mágico tiver bônus de ataque ou CA, ele perde um “mais” ou uma propriedade benéfica no segundo golpe bem-sucedido e mais outro (se houver), no terceiro. Uma magia *Consertar* pode reverter os efeitos de um único ataque.

**Esqueleto — Caído (14):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 3+3; pv 14 (cada); TACO 17; AT 1; D 2-12; AE Corrosão; TM M; MO Especial (trate como 20); XP 270 cada.

A base da escada de ferro fica ao nível do piso da sala, oculto pelo lodo, até atingir uma abertura circular de 1 metro de diâmetro, na parede 20 metros acima da ponte. O musgo

brilhante não ultrapassa 12 metros além da estrutura, deixando o extremo superior da sala nas trevas.

Essa abertura é o final de um velho emissário de esgotos. O emissário é um cilindro de 3 metros de comprimento, com paredes secas e lisas, que vai dar numa barreira de entulho e rochas. O bloqueio reflete todas as magias lançadas contra ele — um efeito colateral do laque místico deixado por Halaster.

No momento da chegada dos personagens ao emissário, vêem-se Ilierann, um aventureiro e seu tesouro: um saco de lona grande e sujo, contendo 236 po e seis barras de prata (25 po cada).

Ilierann está bastante frustrado com sua primeira visita a Undermountain. Ele é, na verdade, um mago *inconstante* de 7º nível, mas no momento, graças a uma maldição, não passa de um urd. É o único sobrevivente do Bando do Dragão Azul e está tentando catar tudo o que pode e dar no pé, embora saiba que há uma espada da sorte perdida no lodo — onde caiu junto com um companheiro do bando.

Depois de explorar o emissário bloqueado, Ilierann sentou-se aqui, incapaz de imaginar uma forma segura de retirar a espada do lodo. O mago-urd não quer de jeito nenhum se aproximar novamente dos homens-lama, não depois de assistir ao destino de seus camaradas. E também não quer perder a espada, que pode cancelar sua maldição.

Ele está nu, exceto por um cinturão em que carrega uma bolsa e uma adaga. Ilierann possui um anel de telecinésia (que lhe permite transportar o tesouro), um anel de proteção +3 e uma varinha de fogo (catorze cargas). Não tem mais *grimoires* nem magias memorizadas (gastou todas para sobreviver até o momento). A bolsa contém um anel de eletricidade. O mago pode ajudar os aventureiros, fazendo uso de sua varinha, desde que eles resgatem a espada. No entanto, essa é sua única arma e será necessária para escapar de Undermountain. Se os personagens não ajudarem Ilierann nem tiverem a espada, o urd voa para longe, pensando em se vingar mais tarde.

Personagens que subam pela escada ficarão cara a cara com o urd. Se estiverem com a espada da sorte, a criatura tentará roubá-la e voar para longe. Ilierann precisa desesperadamente desse item e fará o máximo para obtê-lo, até mesmo disparar uma *Bola de Fogo* na escada e usar o anel de telecinésia para levar a espada. Se isso acontecer, os personagens sofrem 6d6 pontos de dano por conta do fogo e precisam fazer testes de Força e Constituição para não caírem de volta no lodo, recebendo mais 1d3 pontos de dano adicionais.



## Nível Dois: Aposentos Principais

Jogue 1d12 para cada personagem em queda. Com um resultado de 1, o aventureiro caiu fundo o suficiente para ativar o Portal do Destino (veja abaixo), desaparecendo no mesmo instante. Com resultados de 2, 3 ou 4, o personagem atingiu um dos esqueletos caídos (se ainda houver algum intacto), levando-o a retomar seu ataque.

**Ilierann hm A7/Urd:** CA 5; MV 6, Vn 15 (D); pv 11 (restantes de 23); TACO 18; AT 1; D 1-4 (adaga); Int. 17; Tend. *Inconstante*.

**Portal do Destino:** Um portal mágico, invisível e de mão dupla, que conecta essa câmara à Caverna Cornalina (Aposento 64, no Nível Três). Conhecido por aventureiros veteranos de Undermountain como o Portal do Destino, funciona sempre que um ser vivo toque a piscina, na Caverna Cornalina, ou os dois degraus de ferro na base da escada (sob o lodo) nessa sala. O portal automaticamente transporta esse ser, e tudo o que ele estiver carregando ou tocando, a outra extremidade da conexão. Ataques de habitantes de ambos os aposentos podem acontecer, se ainda não tiverem sido destruídos (as duas câmaras parecem regenerar seus monstros ou receber "sangue novo" de Halaster, uma vez por ano).

O lodo dessa sala surgiu, originalmente, de um ladrão por onde sai o esgoto de Waterdeep, muito acima. Halaster, incomodado com a imundície sempre crescente, decidiu lacrar o emissário antes que provocasse uma verdadeira inundação. Ele estava assustado com as propriedades místicas de parte do lodo que chegava — evidentemente, um dos mais poderosos praticantes da Arte na cidade havia tentado criar seres de lodo, água e lixo orgânico e jogara os restos de seu fracasso, carregados com aura, nos esgotos.

O emissário está bloqueado e magicamente selado com uma rocha e com a magia de Halaster. Aventureiros são incapazes de usá-lo como via de entrada ou saída para Undermountain. Embora Halaster já tenha resolvido suas diferenças com a fonte do lodo mágico, o destino final do mago (ou maga) dos esgotos é deixado a cargo do Mestre.

## Aposento 52: O Armário do Mantor

Cortinas negras e longas estão penduradas nas paredes desta sala escura. Em algum ponto nas profundezas do aposento há, visível através dos tecidos, uma fonte de luz

fraca, estática e de um branco perolado. O brilho revela uma poeira espessa no ar e teias de aranha entre as cortinas já puídas.

A sala tem 20 metros de altura, 12 de largura e 20 de comprimento. As cortinas estão enegrecidas e podres e são fáceis de rasgar. Elas pendem diagonalmente umas em relação às outras, dividindo a câmara numa espécie de zigzag. Esse arranjo cria o efeito de um aposento mais estreito e profundo do que é na realidade.

Essas tapeçarias queimam com facilidade, mas é perigoso atear-lhes fogo: as chamas consomem as cordas lubrificadas que sustentam as cortinas, fazendo com que o tecido em chamas caia, cobrindo uma extensão de 6 metros. Seres nesse local sofrem 2d12 pontos de dano por fogo na primeira rodada, 1d6 na segunda e 1d3 na terceira. Testes de Destreza, a cada rodada, podem diminuir o dano à metade. Há uma chance de 2 em 6 de que cortinas em chamas inflamem as 1-3 tapeçarias adjacentes — essas novas vítimas caem em áreas seguras, a 12 metros ou mais da primeira cortina e queimam completamente em 3 rodadas.

O brilho no fundo da sala vem de um hemisfério de cristal liso e polido, do tamanho da mão humana, colocado sobre uma pia batismal, ou pedestal, da altura da cintura de um homem. Esse hemisfério escapa sem qualquer arranhão, absorvendo magias e ataques místicos. Ele também resiste a todas as tentativas de removê-lo do pedestal, que também é imóvel e, tal como o cristal, resiste a ataques.

Qualquer criatura que toque o hemisfério com a pele desnuda desaparece no mesmo momento por algum portal. O cristal é o gatilho para aquilo que os aventureiros veteranos conhecem como O Portal do Velho Xoblob, um transporte de mão única entre o Armário do Mantor e a Loja do Velho Xoblob — um local na superfície da cidade de Waterdeep descrito no capítulo Maneiras de Entrar e de Sair.

O portal absorve magias e cargas de itens mágicos para recompor seu poder. Ele também devora 1d4 cargas de qualquer item mágico carregado que venha a transportar. Não há como os personagens descobrirem essa propriedade do cristal exceto pela própria experiência; ela não poderia ser deduzida por observação ou adivinhação mágica.

Espreitando entre as cortinas penduradas no teto da sala está um mantor, que usa a camuflagem proporcionada pelos panos negros para esparramar-se, silenciosamente, sobre os per-

sonagens. O monstro espera até que o grupo comece a deixar a sala ou até que pelo menos dois aventureiros usem o portal.

A criatura cai sobre um personagem e, se o ataque for bem-sucedido, envolve-o e morde automaticamente, causando dano de 1d4 + CA da vítima. A cauda, semelhante a um chicote, pode ser usada para enfrentar outros personagens. Esse apêndice tem CA 1 e é amputado ao sofrer 16 pontos de dano. Ataques ao mantor causam 50% de dano ao monstro e 50% à vítima; magias com efeito de área infligem dano total a ambos.

O mantor utiliza um poder natural de alterar a forma das sombras, isto é, remodela-as para confundir os atacantes — o que melhora sua CA em 1 — ou para criar 1d4+2 *Reflexos* de si mesmo. Uma magia de *Luz*, lançada sobre a criatura, impede-a de moldar as sombras.

O mantor geme em qualquer rodada na qual não morda a vítima, causando os seguintes efeitos:

- Sensação de desconforto entorpecedor, com alcance de 2,5 metros, que impõe penalidades de -2 às jogadas de ataque e dano dos oponentes, além de induzir a um transe imobilizante depois de 6 rodadas consecutivas;
- Magia de *Medo* com raio de 10 metros (*teste de resistência* à magia ou fugir por 2 rodadas);
- Personagens sofrem de náusea e fraqueza, ficando incapacitados de agir por 1d4+1 rodadas — a área de efeito é um cone de 10 metros de comprimento e 6 de largura na extremidade;
- Gemido de *Imobilizar Pessoas* (apenas um alvo, 10 metros de alcance, dura 5 rodadas).

Todos esses efeitos podem ser anulados pela magia *Neutralizar Venenos*, lançada sobre a vítima.

**Mantor (1):** Int. Alta; Tend. *Inconstante*; CA 3 (1); MV 1, Vn 15 (D); DV 6; pv 31; TACO 13; AT 2 + Especial; D 1-6/1-6 (cauda)/ + Especial; AE Gemido; DE Moldar sombras; TM G; MO 14; XP 1 400.

Não há tesouros visíveis na sala, mas qualquer busca por mais de 4 rodadas na parede norte irá mostrar um bloco de pedra que pode ser removido, revelando uma cavidade de 1,5 metro de profundidade na qual esconde-se um manto de proteção +1 (descrito no *LdM*) enrolado em um cilindro — ambos feitos de couro. Dentro do cilindro há um pergaminho com as magias divinas *Dissipar Magia*, *Re-*

mover *Maldição, Cura Completa, Restauração e Ressurreição*.

Quando se resvala no couro, manifesta-se uma *Boca Encantada*, presente na superfície interna do manto — o que impede que os personagens a vejam. Os aventureiros ouvem uma voz fina, quase um sussurro, que fala a língua comum. O som é oscilante, manifestando uma dor contida. A mensagem diz: “Pega isso então, destemido, com minhas bênçãos. Com certeza irás precisar”.

## Aposento 53: O Corredor da Felicidade

Um amplo corredor prolonga-se diante de vocês, contendo duas séries de grandes pilares de rocha. Nenhuma marca ou inscrição pode ser vista nessas colunas, mas todas parecem recobertas com um verdadeiro mosaico de pequenas rachaduras. Cenas de caçada, de cavaleiros montados matando dragões, trolls e outras criaturas malignas enfeitam as paredes.

Uma esfera translúcida de luz azul-esverdeada, pálida, move-se entre os pilares, ao longe. Ela salta e gira como se fosse um gatinho voador, feliz e brincalhão — mas é de um silêncio fantasmagórico e não se aproxima...

Este amplo corredor conduz ao Aposento 54. A esfera brilhante é um dispositivo mágico, não um ser vivo, e é inofensiva. Ela dança pelo ar, ondulando e serpenteando, até ser tocada, quando então desaparece.

Se dois ou mais seres vivos cruzarem o centro dessa área, um som quebradiço, súbito, será ouvido enquanto os vinte pilares de 1,5 metro de diâmetro explodem, espalhando pedaços de pedra para todo lado.

Qualquer personagem a menos de 3 metros de uma coluna será atingido por uma infinidade de fragmentos leves de rocha — os fragmentos têm uma chance de 2 em 6 de causar 1 ponto de dano. Enquanto a poeira baixa, uma risada masculina, alta, ecoa por toda a área, avisando os ocupantes do Aposento 54 de que intrusos estão a caminho.

Reduza as jogadas de ataque e MV dos personagens em 1 enquanto eles estiverem tentando passar pelos incontáveis escombros e fragmentos que agora bloqueiam o caminho. Qualquer queda produz 1 ponto de dano, devido aos estilhaços de pedras que recobrem o piso. Personagens correndo ou saltando devem fazer testes de Destreza para evitar a queda a cada 6 metros.

Dentro de cada um dos pilares há uma coluna menor, de 30 centímetros de diâmetro, e um zumbi vudu. Os zumbis, desarmados, partem para o ataque — têm ordens de matar todos os intrusos e pegar todos os livros, pergaminhos armas e outros equipamentos, levando o saque para seu amo, no Aposento 54. Eles perseguirão vítimas em fuga por mais de 100 metros além da entrada do corredor (53), tentando agarrá-los e arrancar-lhes o equipamento, ao mesmo tempo em que procuram matar e arrastar os aventureiros de volta.

Zumbis vudus são imunes a todas as magias que afetam a mente, magias baseadas em frio e efeitos de *Imobilizar, Sono, Enfeitiçar e Dardos Místicos*. Energia elétrica e veneno não os afetam. Esses monstros só podem ser feridos por armas +1 ou melhores — armas de corte e concussão causam apenas metade do dano normal. São afetados pelo *poder da fé* da mesma maneira que os espectros.

**Zumbi Vudu (20):** Int. Baixa; Tend. *Neutra (Egoísta)*; CA 6; MV 9; DV 3+12; pv 29 (cada); TAC0 15; AT 1; D 3-12; AE Ataca como monstro de 6 DV; DE Especial; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 975 cada.

## Aposento 54: Covil de Suul

O corredor termina aqui, num único degrau de pedra que conduz a portas duplas de bronze, brilhantes e polidas.

Uma radiação verde e fantasmagórica emana do degrau, iluminando as portas, que parecem destrancadas. Em cada uma delas há um crânio humano e dois pesados anéis metálicos.

Nada acontece até que alguém toque os anéis ou abra as portas de qualquer outra forma. Nesse instante, qualquer um que esteja sobre o degrau sentirá uma pontada no coração, sofrendo 2d4 pontos de dano. Pontos de luz brilhante surgem nas órbitas vazias dos crânios e as mandíbulas movem-se.

O crânio da esquerda fala primeiro, em língua comum e num tom sarcástico: “Se não fores um mago poderoso, vai-te embora. Há muitos cadáveres do outro lado”.

A caveira da direita completa: “Acreditas que és poderoso nos caminhos da Arte? Entra, então, e morre — ainda há espaço suficiente”.

Ambos os crânios ficam em silêncio e seus olhos brilham, emitindo quatro *Dardos Místicos* cada. Esses disparos de 1d4+1 pontos de dano atingem apenas personagens não arcanos, espalhando-se para ferir o maior número pos-

sível de vítimas. Magias e ataques físicos contra as caveiras parecem não afetá-las, apenas fazem o crânio atingido rir, bocejar ou suspirar (escolha do Mestre).

As portas se abrem para fora, revelando uma câmara de 20 metros de largura e cujas profundezas se perdem nas trevas — uma cortina de escuridão preenche toda a largura do aposento, 6 metros depois da porta. A sala apresenta uma linha de cinco caveiras brilhantes, todas flutuando no ar.

Os crânios são inofensivos e podem ser destruídos de pronto (considere-os como CA 6; MV Vn 14 (A); pv 2 cada). Não fazem nada, só se movem para encarar os aventureiros, até que alguém cruze o batente. As caveiras falam sempre que alguém entra no aposento. Mesmo se elas tiverem sido destruídas, os personagens ouvirão uma voz seca e cruel proferir as seguintes palavras:

“Somente arcanos! Ouvistes o aviso. Todos os outros que não pretendam alimentar os vermes, para trás. Todos que passem, abandonai a mágica que vive nos objetos e não na mente, pois levar itens adiante traz perigo. Protegê-los-emos para vós; servimos para pouco mais, no mais”.

Qualquer item que contenha uma aura e que seja deixado dentro da área visível da sala (entre o batente e a escuridão) levita no mesmo instante até o teto, subindo a MV 7. Os crânios inclinam-se para cima, acompanhando a ascensão de cada objeto.

Personagens devem fazer testes de Destreza para pegar um item que ainda esteja dentro do alcance. O teste será feito com uma penalidade de +2 se for preciso saltar, ou +3 se for necessário subir nos ombros de outro personagem.

Os itens atingem o teto e ficam lá; *Dissipar Magia* faz com que um único objeto caia (causando dano a quem ficar embaixo!) e não suba mais até que 6 rodadas se passem e ele seja abandonado de novo.

Personagens escalando, voando, ou por qualquer outro meio, que alcance os itens presos ao teto, descubrem que qualquer um pode pegar um objeto ali e, sem esforço, libertá-lo da magia de levitação.

Na escuridão próxima ao teto, uma linha de crânios está numa saliência onde a parede da frente (aquela da porta) encontra o forro. Essas caveiras cospem projéteis de osso em qualquer ser vivo que chegue a 3 metros do teto. Cada um será atacado por 1d4+1 dardos de osso por rodada — armas, que desaparecem ao atingir ou errar o alvo, atacam a TAC0 7 e têm o efeito de um *Toque Macabro*:

## Nível Dois: Aposentos Principais

1d4 pontos de dano, mais perda de Força que dura 1 hora.

Qualquer um desses crânios irá explodir se for tocado, causando 3d4 pontos de dano a toda criatura a menos de 3 metros. Os dardos são produzidos por magia; não há munição dentro ou atrás das caveiras.

### Nenhum Guerreiro Deve Entrar!

Qualquer personagem não arcano, que ultrapasse a linha de cinco crânios flutuantes, será atacado por uma onda óssea de garras rastejantes. As garras emergem de alcapões no piso (praticamente todas as pedras do chão se erguem, liberando três ou quatro garras) e saltam sobre os aventureiros indesejados.

Ao todo são 77 garras e de seis a oito delas atacam um único personagem a cada rodada. Elas agarram o rosto, itens empunhados e qualquer coisa que sirva para lançar magias (pergaminhos, componentes, etc.), tentando atrapalhar ao máximo as atividades dos personagens. Também, perseguirão os personagens até serem destruídas, ou até que eles deixem o Aposento 54.

As pedras do piso, de onde as garras saem, podem ser removidas pelos aventureiros e arremessadas como armas, com uma penalidade de -1 na jogada de ataque (sem penalidades caso sejam usadas como armas de mão para esmagar). Uma pedra arremessada causa 1d3 de dano; empunhada, inflige 1d4.

**Garra Rastejante (77):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 7; MV 9; pv 4 (cada); TACO 20; AT 1; D 1-4 (inimigo com armadura), 1-6 (inimigo sem armadura); DE Especial; PM Especial; TM D; MO 19; XP 35 cada.

Se os personagens examinarem as cavidades sob as pedras, descobrirão que a maior parte está vazia. No entanto, um exame persistente revelará os tesouros, descritos abaixo, na ordem em que são descobertos:

- 5ª cavidade examinada: 2 pc;
- 12ª cavidade examinada: 4 po, 2 pp e um anel de latão (liso, sem poderes mágicos);
- 19ª cavidade examinada: um pequeno saco de couro contendo três gemas: espinélio (azul profundo, lapidação em cabucho; duas valendo 500 po cada, e uma menor, valendo 380 po);
- 26ª cavidade examinada: um anel de eletricidade (causa 1d8+6 de dano, descrito em detalhes no *LdM*);
- 33ª cavidade: uma poção de cura (restaura 2d4+2 pontos de vida perdidos);
- 48ª cavidade: um pequeno amuleto enta-

lhado como um chicote (um amuleto de Quaal, descrito no *LdM*);

- 62ª cavidade: 18 pc.

Nenhum outro tesouro será encontrado aqui.

A cortina de escuridão está descrita em Nível Dois: Áreas de Interesse (2B). Um forte arrepio percorre o corpo daqueles que a atravessam (o arrepio não causa dano). Além das trevas há uma outra área de 6 metros de profundidade, selada por uma nova cortina, idêntica à anterior. O piso desse local está coberto com ossos humanos — uma inacreditável pilha de crânios, caixas torácicas e fêmures que tornam a caminhada difícil, e correr é impossível. Um teste de Destreza deve ser realizado a cada rodada para evitar quedas; um tombo causa 1-2 pontos de dano. Garras rastejantes podem perseguir personagens não arcanos até aqui, saltando a partir dos ossos inertes.

Um crânio solitário flutua no centro da sala. Num sussurro, ele fala: “Persiste — a vida é realmente tão pouco preciosa para ti? Pensa melhor, coisa que não fiz. Fui Suul — proteges teu nome com mais afinco que eu”. Depois desse discurso, a caveira se desvanece no ar, como uma ilusão.

Mais adiante da cortina há um outro espaço de 6 metros, velado por outra cortina. Nesse local, um trono de pedra flutua a cerca de 1,5 metro do solo e é a fonte de um brilho escarlate, muito tênue, que ilumina a área. Um esqueleto, em andrajos, ocupa o assento. Ele ergue a mão, saudando os personagens e diz: “Tua Arte é poderosa o suficiente? Tens certeza?”.

O monstro não tem outros poderes e quando é atacado se despedaça. Ao final de sua fala, todos os aventureiros devem fazer um teste de resistência à magia ou serão aprisionados em *Cubos de Força*.

Os cubos duram 26 rodadas, a menos que os personagens consigam destruí-los antes. Nesse meio tempo, o esqueleto e trono flutuam entre os aventureiros, como se a examiná-los com um interesse educado. Agora ele não fala nem age. Se o esqueleto for destruído, o trono vazio continuará a flutuar sem destino, voltando-se de vez em quando, como que para encarar os personagens.

Personagens aprisionados podem estudar magias, descansar, afiar armas, tratar de ferimentos, consertar equipamentos, etc. Cabeças fantasmagóricas emergem continuamente do piso para observá-los. Elas ficam pouco tempo, afundando de volta após 1 ou 2 rodadas de visibilidade.

Após 7 rodadas do surgimento dos cubos, uma estranha aparição desliza através de uma

das paredes laterais: uma mulher com longos cabelos negros, envolta num manto que esbarra no chão. Ela se move com elegância e parece muito bela, ao longe, mas seu rosto é uma máscara hirta de pele branca como giz e esticada sobre o crânio. Os olhos são poços negros e vazios.

Ela observa todos os seres vivos na área (aprisionados ou livres) enquanto se aproxima cada vez mais, sempre encarando a criatura mais próxima. Qualquer sacerdote examinado arranca um murmúrio da criatura, identificando o nome da divindade.

A presença de um aventureiro sem poderes mágicos leva a mulher a dizer “Este não tem magia” e a apontar um dedo em sua direção, emitindo um raio macabro. Esse raio pode penetrar no *Cubo de Força*, através dos vãos entre as barras; ele também atravessa qualquer proteção ou barreira mágica inferior ao 4º Círculo.

O alvo deve passar num teste de resistência à morte por magia ou sofrer 2d12 pontos de dano por dreno de energia. Se o personagem falhar num teste de resistência à petrificação, o raio também induz à *Lentidão* por 2-12 rodadas, menos 1 por nível; esse efeito só pode ser abreviado por *Dissipar Magia*.

Quanto aos arcanos, a aparição simplesmente zomba deles, dizendo: “A Arte tem um lar aqui”. Se o personagem tiver itens mágicos consigo, a mulher completa: “Sábio é aquele que obedece a Suul” e gesticula para o personagem. Imediatamente, todos os objetos dotados de aura começam a emitir um brilho branco que, se não for anulado por *Dissipar Magia*, dura 2d4 turnos.

Inspecionando todos os intrusos na área, durante seu lento passeio, a criatura desaparece ao entrar em contato com a parede oposta. Ela é Araeia, antiga aprendiz de Suul, hoje uma fantasma-vigia. Os fantasmas-vigias são descritos nas Fichas dos Monstros contidas no próximo conjunto. Esse morto-vivo é especial e não pode ser afetado pelo *poder da fé*.

Araeia não toma outra atitude, a menos que sofra algum ataque. Fica intangível por alguns instantes para evitar agressões físicas e, para todos os oponentes, sorri de forma horripilante e sibila: “Buscas este destino, então?”. Assim, abre o manto e revela o que resta de seu corpo: um esqueleto nu, com a carne pendendo em retalhos das costas e do pescoço.

**Fantasma-Vigia (1):** Int. 16; Tend. Vil; CA 1; MV 9, Vn 9 (C); DV 7+2; pv 49; TACO 13; AT 1; D 2-16; AE Raio macabro; DE Intangível, imune ao *poder da fé*; PM 25%; TM M; MO 20; XP 4 000.

Personagens, que consigam atravessar a próxima cortina de escuridão, estarão no final do aposento: uma área de 6 metros limitada por três paredes de pedra e pela escuridão atrás. O lugar exibe um redemoinho de luz próximo ao teto, o piso é coberto com cinzas de tabaco e uma coluna estriada, de pedra, com 18 metros de altura. Sobre o pilar há um livro, grande e aberto, e uma figura esquelética vestida em trapos aparece, lá em cima, lendo e fumando um longo cachimbo. A figura levita, despreocupada.

Esse é Suul, o lich. Ele olha, com calma, para os aventureiros e diz: "Sim? Vossos nomes? Trazeis magia para comprar a vida?" Suul não ataca (a não ser que seja provocado), desde que os personagens possam lhe ensinar uma nova magia. Se não tiverem a fórmula por escrito, mas a oferecerem de livre e espontânea vontade, o lich retira o texto diretamente dos *grimoires*. Há uma chance de 25% de que Suul simplesmente copie a fórmula e devolva o livro intacto; do contrário, a magia é apagada do *grimoire*.

Aqueles que não conhecem magias, mas tratam de fugir rapidamente, têm permissão para deixar a sala, ao som das gargalhadas do monstro. Os que atacarem ou desafiarem Suul terão que enfrentar a ira e as magias do morto-vivo.

Suul atingiu o estado de lich graças a um método de sua própria criação e que funcionou muito melhor que o processo usado por Nester (48G). Como resultado, algumas propriedades mágicas permanecem no corpo do mago e não podem ser removidas sem um *Desejo* ou a destruição do monstro e de seu filactério. *Dissipar Magia* simplesmente não funciona contra os seguintes poderes:

- Imunidade a todos os ataques baseados em fogo, *Truques* e *Dardos Místicos*.
- O poder de *Vôo*.
- O poder de *Detectar Invisibilidade* à vontade.
- Imunidade a todas as ilusões, efeitos hipnóticos, magias de *Enfraquecer o Intelecto* e outros efeitos místicos que visam enganar os sentidos.

Além disso, ele dispõe de todos os poderes e imunidades comuns aos liches e retém os poderes de um mago de 20º nível. As magias memorizadas são (5, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 2): *Dardos Místicos* x3, *Servo Invisível*; *Cegueira*, *Invisibilidade*, *Levitação*; *Localizar Objetos*, *O Riso Histérico de Tasha*; *Dissipar Magia* x3, *Bola de Fogo* (dano de 10d6), *Toque Vampírico*; *Enfeitiçar Monstros*, *Dreno Temporário*, *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*; *Metamorfose*, *Muralha de*

*Fogo*; *Animar os Mortos*, *Enfraquecer o Intelecto*, *Imobilizar Monstros*, *Telecinésia*, *Muralha de Ferro*; *Concha Antimagia*, *Corrente de Relâmpagos*, *Repulsão*, *Visão da Verdade*; *Dedo da Morte*, *Cubo de Força*, *Rajada Prismática*; *A Dança Irresistível de Otto*, *Muralha Prismática*, *Afundar*; *Drenar Energia* e *Aprisionamento*.

O objetivo de Suul é aprimorar sua mágica, mas secretamente está entediado da vida eterna, e é negligente em combate. Seu senso de orgulho o impede de perecer nas mãos de aventureiros muito fracos ou superconfiantes, mas não irá fugir para se salvar e sequer percorrerá grandes distâncias perseguindo personagens vitoriosos, em busca de vingança. Ele vai tentar obter seu *grimoire* de volta, se os personagens conseguirem roubá-lo (desde que o filactério permaneça intacto).

**Suul — Lich (1):** Int. Supra (19); Tend. Vil; CA 0; MV 6; DV 11+; pv 42; TACO 10; AT 1; D 1-10 (toque macabro); AE Magias, aura de medo; DE Arma mágica +1 ou melhor para atingi-lo; TM M; MO 18; XP 7 000.

O *grimoire* que Suul está lendo é seu livro de magias principal e contém toda e qualquer fórmula que o Mestre quiser. Suul reúne praticamente todas as magias comuns (as citadas acima e no mínimo outras 12 dentro de cada círculo que consta no *Livro do Jogador*). Ele também desenvolveu alguns efeitos particulares (Mestres são encorajados a apresentar suas próprias magias como sendo as criadas por Suul). Dois outros *grimoires* estão ocultos no meio do caminho para os reinos do norte, numa caverna próxima à Cidadela do Arauto juntamente com o filactério.

Se os personagens conquistarem esse poderoso tomo, sugerimos que ladrões, magos inferiores e outras criaturas descubram sua existência (talvez o livro contenha uma maldição de chamado) e façam reiteradas tentativas de tomá-lo pela força.

O lich não possui itens mágicos; ele usa muitos deles para manter seus poderes especiais. Vários objetos, que o monstro ganhou de diversos aventureiros, foram trocados por magias e componentes materiais com os poderosos magos e liches que vivem em Undermountain.

## Aposento 55: Lar, Doce Armadilha

Quando os personagens abrem a porta (comum, de pedra, com anéis de metal) dessa sala, deparam-se com a seguinte cena:



O brilho quente de duas lamparinas ilumina essa sala de aparência aconchegante. Peles cobrem o piso e uma mobília de madeira sólida, suavemente talhada, apóia-se junto às paredes. Ela consiste em uma grande mesa de jantar, uma mesinha, três grandes poltronas reclináveis com banquinhos para os pés, um banco alto e uma escrivaninha. Duas estantes estão penduradas na parede, abrigando armas e uns poucos livros grossos.

Na parede oposta à porta há uma lareira, ardendo em um brilho alegre e convidativo. Ela é cercada por uma grande moldura de pedra esculpida em forma de humanos com armaduras cavalgando dragões e competindo com elfos montados em pégasos. O tema de cavaleiros sobre dragões e pégasos repete-se no forro entalhado. Logo atrás da porta, cabides para casacos, fundidos em latão, surgem de um arco de painéis de madeira, do tamanho de um homem e cuidadosamente polidos. O painel no topo do arco abriga uma espécie de plataforma e é decorado com uma cena complexa de pássaros cantando sobre um lago, onde um unicórnio se inclina para beber.

Vocês não vêem ser vivo algum nem ouvem nada, além do estalar da lenha na fogueira.

Essa sala de 10x10 metros (o teto fica a 2,5 metros) e aparência pacífica é uma grande coleção de armadilhas preparada por Halaster.

Cada uma das cadeiras contém molas com dardos; um deles irá irromper pelo assento assim que o móvel receber qualquer tipo de peso, atingindo a vítima automaticamente. O dardo causa 1d3 + 3 pontos de dano àquele que sentou na cadeira no momento do tiro. Disparando uma arma por vez, cada uma das cadeiras poderá dar três tiros.

## Nível Dois: Aposentos Principais

Duas das peles sobre o piso são tapetes da asfixia (conforme descritos no *LdM*). Eles foram modificados para se ativarem assim que alguém os pise (e não apenas numa tentativa direta de controlá-los).

A lareira mostra uma chama verdadeira, mas de natureza mágica, que é ativada assim que a porta da sala se abre. Ela também queima sem necessidade de combustível. O fogo consome a lenha depositada na lareira, mas não precisa dela. Qualquer contato com as chamas causa 2d4 pontos de dano por queimadura; a fumaça desaparece pela chaminé e é lançada de volta ao corredor do lado de fora da sala, através de pequenos dutos.

Escondido em meio ao fogo há um tubo de metal de 15 centímetros de comprimento. É invisível, mas pode ser detectado por quem apalpar dentro da chama. As extremidades estão fechadas e aquele que vier a tocar o tubo, com luvas de couro ou proteção inferior, sofrerá 2-5 pontos de dano devido ao calor. Em seu interior existem dois anéis de armazenar magias feitos de latão. Um está marcado com um círculo; o outro, com um triângulo. Foram presentes de um aprendiz e têm valor sentimental para o velho mago. Halaster não permite que esses itens deixem Undermountain e lançou uma magia sobre ambos, que faz com que atraiam monstros se forem retirados da sala, ou usados fora dela, por qualquer outra pessoa além dele mesmo.

Dentro da masmorra, a presença de qualquer um dos anéis faz com que um teste para monstros errantes seja feito a cada 4 rodadas, com uma chance de 2 em 6 desse encontro ocorrer (1 ou 2 obtidos em 1d6; os Mestres podem substituir prontamente seus métodos favoritos de testes de encontro).

O anel marcado com o círculo possui as seguintes magias arcanas: *Salto*, *Consertar*, *Detectar Invisibilidade*, *Levitação*, *Dissipar Magia*.

Ao anel marcado com o triângulo cabem as magias divinas: *Curar Ferimentos Leves*, *Luz*, *Lâmina Flamejante*, *Remover Maldições*, *Neutralizar Veneno*.

A chaminé sobre a lareira apresenta uma escada de ferro de aparência interessante, que pode ser alcançada passando-se pelo fogo e subindo-se dois degraus de pedra. A chaminé em si é um tubo de 1 metro de diâmetro e sobe até 23 metros. Quem tentar galgá-la irá enfrentar dardos armados em molas, que disparam das paredes a cada 6 metros (dardos aos 6, 12 e 18 metros). Eles se projetam de todos os lados, 1d4 atacando a cada rodada

com TAC0 9, cada um causando 1d6 pontos de dano. Um dardo pode ser quebrado se sofrer 7 pontos de dano. Armadilhas que erram o alvo se recolhem de volta à parede no mesmo instante. Esses dardos são pedaços de metal afiados na ponta, não armas balanceadas e preparadas para o uso em combate.

Os degraus de ferro 15 metros acima do fogo penetram um pouco na parede quando tocados, ativando armadilhas de gás ocultas. Jatos de gás são disparados, preenchendo uma coluna com 3 metros de altura e centrada na marca dos 15 metros, subindo então mais 3 metros por rodada até sumir.

A substância parece uma fumaça vermelha e é corrosiva. Aventureiros que cheguem a inalá-la sentirão os pulmões queimando, e sofrerão 1d2 pontos de dano por rodada que passarem respirando o gás. Um teste de resistência à petrificação deve ser feito; aqueles que falharem ficarão cegos por 2-5 rodadas. Finalmente, personagens expostos à fumaça vermelha precisam realizar testes de resistência a veneno ou ficarão seriamente doentes (-2 nas jogadas de ataque e penalidade de +1 na CA pelas próximas 2d4 rodadas).

A náusea também exige testes de Constituição para evitar espasmos. Se falhar, o personagem solta os degraus e cai pela chaminé, sofrendo 5d6 pontos de dano devido à queda, mais 2d4 pelas queimaduras provocadas. Ferimentos adicionais são causados pelos seres que o personagem atinge; o aventureiro em queda sofre 1 ponto de dano por pessoa, enquanto que criaturas nos degraus inferiores recebem 2 pontos de dano, se atingidas. Se um personagem cair, todos os demais, nos degraus abaixo, devem ser bem-sucedidos em testes de Força e Destreza. Uma falha significa que o aventureiro foi arrancado da escada devido ao impacto com o colega e também está caindo.

No topo da chaminé há inúmeros e diminutos buracos de ventilação, além de um grande nicho, preenchido por um cofre de ferro, quadrado, com 30 centímetros de aresta.

O cofre foi tratado com uma magia especialmente desenvolvida por Halaster: quem tocar a superfície com pele nua, couro, tecido ou qualquer outra substância que é, ou um dia foi, parte de um ser vivo (sem o isolamento de uma placa ou malha de metal) deve fazer um teste de resistência à petrificação a cada toque, ou será transformado em pedra.

Aventureiros petrificados caem automaticamente escada abaixo, causando 4d6 pontos de dano por impacto a todos os outros que ainda estiverem na chaminé (o dano pode ser reduzido à metade por um teste de Destreza). Se o

personagem petrificado cair sobre uma peça de equipamento, ou sobre algum colega, a “estátua” não se despedaça. Se não houver amortecedor algum desse tipo, é permitido à vítima um teste de Destreza e um teste de resistência à morte por magia. Se a Destreza falhar, o personagem colide com uma saliência na chaminé 1d6x3 metros abaixo, sofre 2 pontos de dano, mas não quebra. Se o teste for um sucesso, o personagem atinge o fundo, e o teste de resistência à morte determina seu destino final. Mestres clementes podem admitir que a vítima de um fracasso no teste de resistência tenha perdido apenas um braço (dano de 3d6) e não se despedaçado totalmente.

O cofre, destrancado, é outra armadilha de dardos, que dispara três projéteis simultaneamente assim que a tampa é erguida (TAC0 5 contra todos diante do cofre, dano de 1d3 cada). Não há outras armadilhas no topo da chaminé.

Dentro da caixa existe uma varinha de detectar magia, com doze cargas, sobre uma almofada de veludo. Se a almofada for cortada e examinada, os personagens encontrarão um buraco portátil vazio em meio ao estofamento.

As estantes contêm um machado de batalha, três espadas longas, uma cimitarra e uma adaga — todos brilhando e sem uma única partícula de poeira; também não há sinais de bainhas ou coisa do tipo. Essas armas são armadilhas: quando tocadas, descarregam eletricidade causando 2d6 pontos de dano. Se qualquer uma delas for removida da sala, ela se teleportará de volta à estante no momento em que for largada, readquirindo carga elétrica.

Há seis livros nas prateleiras, de aparências e tamanhos variados (de encadernações em ébano com anéis de latão na lombada, a volumes enfeitados com pele de dragão e páginas de cobre batido). Todos possuem páginas rabiscadas com frases sem sentido e diagramas malucos — e cada um tem seu próprio conjunto de *Runas Explosivas* (6d4+6 de dano).

A mesinha está vazia, exceto por um cofre de marfim na gaveta superior. Essa caixa está encantada com uma versão modificada da magia arca *Armadilha de Fogo*, que causa apenas 4d4 pontos de dano, mas explode numa labareda de 3 metros assim que o cofre é aberto. Criaturas na área de efeito podem fazer testes de resistência; seres ao lado ou no limite da labareda podem realizar testes de Destreza para escapar.

Os painéis de madeira ao redor da porta abrigam uma passagem secreta, que pode ser detectada pelas maneiras normais. Ela será en-

contrada automaticamente por qualquer personagem que desconfie de sua presença, ou que realize uma inspeção cuidadosa na área. O painel só será aberto se um dos cabides de latão for torcido, enquanto a superfície é empurrada para baixo (tanto a porta secreta quanto os cabides podem ser movidos com facilidade e a qualquer momento). A maior parte dos entalhes desliza para os lados, revelando uma cavidade escura.

Trata-se de um túnel com 1 metro de altura e cerca de 1,5 metro de largura, que se dirige para a esquerda, paralelo à parede da sala, por 3 metros. Nesse ponto ele se estreita e vira bruscamente para a direita, terminando 3 metros adiante. O túnel tem um odor metálico, encoberto pelo cheiro, mais forte, de matéria em decomposição.

No final da passagem há um basilisco, grande demais para se mover por ali. Personagens rastejando pelo túnel irão dar de cara com o monstro e devem fazer testes de Inteligência e Destreza, para evitar os olhos da criatura logo no primeiro contato. Depois, os aventureiros que decidirem enfrentar o basilisco lutam com penalidades de -1 na jogada de ataque e de +1 na CA, devido à necessidade de evitar os olhos da fera. Personagens que simplesmente tentem se mover pela área, evitando o olhar petrificante, obtêm sucesso automático. Aventureiros que preferam lutar ativamente contra a criatura devem fazer testes de Destreza em todas as rodadas, ou inadvertidamente cruzarão olhares com o basilisco, ou irão ver o reflexo do monstro numa armadura, etc. Seja num contato direto ou num reflexo, o olhar do basilisco transforma a vítima em pedra.

**Basilisco — Inferior (1):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 6; DV 6+1; pv 41; TAC0 15; AT 1; D 1-10; AE Olhar transforma em pedra; TM M; MO 12; XP 975.

O monstro é um mascote de Halaster, que o alimenta regularmente (e é imune aos seus poderes, graças a um *Desejo*). Se for morto, os aventureiros encontrarão uma grande pedra preciosa dentro de uma gaiola, acorrentada à barriga da criatura. A gema irradia mágica sob os efeitos de *Detectar Magia*. Qualquer personagem que se aposse desse tesouro leva consigo uma maldição deixada por Halaster. O sortilégio reduz em 2 pontos o valor da resistência à petrificação da vítima e lhe concede uma versão modificada do olhar do basilisco: cada vez que esse personagem olhar para um outro ser inteligente, humano ou semi-humano, ambos

deverão fazer um teste de resistência à petrificação ou serão afetados. Uma vez petrificado, o olhar do personagem deixa de apresentar perigo; a gema é o único item carregado pela vítima que não se transforma em pedra.

A pedra, uma ametista com lapidação em briolette e do tamanho de dois punhos humanos, vale cerca de 7 000 po. A maldição sempre acompanha a gema e só pode ser eliminada por um *Desejo Restrito*, ou esmagando-se a jóia. *Remover Maldições* ou *Dissipar Magia* não funcionam.

Assim que pelo menos duas das armadilhas mencionadas acima tiverem sido disparadas, oito dos painéis do teto subitamente deslizam para os lados e oito tentáculos verdes, serpenteantes, com 2 metros de comprimento, descem em busca dos aventureiros que ainda estiverem na sala.

Esses tentáculos pertencem a um verme de carniça aprisionado no forro. Membro de uma família de vermes modificada por Muiral, um dos aprendizes de Halaster, através de cruzamentos e magia, este predador tem uma cabeça grande e chata, com grandes mandíbulas. Os tentáculos projetam-se a partir da área externa da cabeça, em forma de pá, e estão muito mais afastados uns dos outros do que os apêndices de um verme comum.

**Verme de Carniça (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3/7; MV 12; DV 3+1; pv 24; TAC0 17; AT 9 (8 tentáculos e uma mordida); D 1-2; AE Paralisia; TM G; MO; XP 270.

A porta que dá acesso a essa área não apresenta qualquer ardil ao ser aberta pela primeira vez. No entanto, 1 turno após a ativação de qualquer uma das armadilhas do aposento, ela terá se tornado uma ameaça: sempre que for fechada às costas de aventureiros deixando a sala, duas lanças de fogo mágicas serão disparadas no corredor externo. Perceba que se os personagens deixarem o aposento um por vez, ou em pequenos grupos, um par dessa arma será gerado sempre que a porta se fechar.

Esses projéteis flamejantes surgem diante da face externa da porta e perseguem qualquer ser vivo a menos de 30 metros de distância, fazendo curvas no ar, se necessário, para continuar na trilha do alvo. Diferentes dos *Dardos Místicos*, que nunca erram, as lanças de fogo têm TAC0 6. Independentemente do impacto, essas armas desaparecem uma rodada depois de terem sido criadas. Têm MV

18(A), só podem ser repelidas ou anuladas por barreiras mágicas e sempre perseguem vítimas diferentes (a menos, é claro, que apenas um indivíduo esteja disponível).

O ataque de uma lança de fogo causa 2d4 pontos de dano devido à queimadura, mais 1-2 pontos infligidos pelo impacto. Qualquer objeto inflamável tocado por elas irrompe em chamas (como roupas ou papel) e itens carregados ou vestidos pelo ser atingido devem passar em um teste de resistência a fogo mágico.

### Aposento 56: O Covil das Aranhas Samintas

Na escuridão adiante, vocês vêem um enorme padrão de fios e redes que se entrecruzam numa espécie de teia, bloqueando o caminho. Tudo ali é cinzento e recoberto pela poeira, que pende da teia em grandes casulos semelhantes a musgo. O silêncio reina absoluto. É impossível ver, ouvir ou farejar qualquer coisa que indique a presença de seres vivos.

Essa sala tem 20x20 metros, mais 30 metros de altura; o teto, no entanto, perde-se na escuridão e nas várias camadas de teia de aranha. O lugar está repleto delas — todas cobertas com pó e sujeira, de modo que não têm mais propriedades adesivas, mas bloqueiam totalmente a passagem.

Os fios podem ser cortados de modo a permitir um avanço de 1,5 metro por rodada; também podem ser queimados. Tochas eliminam 3 metros de teia por rodada (magias que produzem fogo afetam o volume correspondente à área de efeito), gerando uma fumaça cinzenta e espessa, que provoca tosse (reduza as jogadas de ataque dos personagens em 1; os aventureiros, num raio de 3 metros da teia queimada, também devem fazer testes de Constituição a cada rodada, ou sofrer 1 ponto de dano respiratório). As teias só queimam ao contato direto com o fogo. Assim que a chama é removida, o trecho queimado vira fumaça sem conduzir o calor através dos fios para outras áreas.

A primeira magia com uma grande área de efeito (*Bola de Fogo*, *Mãos Flamejantes*, *Cone Glacial*) lançada nessa sala, falha automaticamente. A energia mística deixa as mãos do mago, mas o efeito não se manifesta. Na verdade, o poder é absorvido por um monstro mecânico (veja a seguir). Depois desse incidente, todas as outras magias funcionarão como de costume.

## Nível Dois: Aposentos Principais

Pendurados a poucos metros do chão, suspensos na rede, há quatro fardos verticais, com 2 metros de altura e 60 centímetros de diâmetro, envoltos em teia. Se examinados, irão se revelar como os cadáveres secos de aventureiros humanos. Não se trata de mortos-vivos.

Os restos dos aventureiros serão detalhados abaixo. Se uma magia *Falar com Mortos* ou outro meio similar for utilizado para descobrir a origem dos corpos, eles serão identificados como os restos mortais dos falecidos Bryhonn Irlstar, Ardreth Muiren, Khondal Sanshan e Orlin Firesong. Os quatro formam a Companhia Gorgon dos Ventos e todos pereceram aqui há 1 ano.

O primeiro corpo examinado produz um som de campainhas quando tocado, pois uma manopla atinge o escudo próximo. É um guerreiro em cota de malha, usando manoplas e elmo de ótima qualidade, e carregando um escudo. Duas espadas longas estão embainhadas, uma junto a outra, no quadril do homem e uma adaga está do outro lado.

Uma das espadas e a adaga são armas comuns e em condições de uso, mas a outra espada é, na verdade, um adaga que serve como fecho para um compartimento de metal dentro da bainha. Para sair, essa arma deve ser girada e puxada, ou empurrada e torcida para trancar a bainha novamente.

Abaixo da adaga, dentro da bainha, há um tesouro oculto: um colar de moedas de ouro furadas e ligadas entre si (34 po ao todo). Colares de moedas são comuns nos Reinos; fazer um pequeno furo numa peça metálica não reduz seu valor.

Dentro da manopla há um anel de latão — contudo, se ele já teve poderes mágicos, esses se esgotaram tempos atrás.

O segundo corpo é o de um homem de robe e botas, com um cinto dotado de muitos bolsos e uma adaga embainhada, além de uma caixa preta. Na caixa há um *grimoire* contendo as seguintes magias: *Manipular Chamas*, *Mãos Flamejantes*, *Transformação Momentânea*, *Leque Cromático*, *Globos de Luz*, *Detectar Magia*, *Cerrar Portas*, *Luz*, *Ler Magia*, *Escudo Arcano*, *Patas de Aranha*, *O Disco Flutuante de Tenser*, *Luz Contínua*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Esfera Flamejante*, *Poeira Ofuscante*, *Revelar Tendência*, *Boca Encantada*, *Despedaçar*, *Mão Espectral*, *Vento Sussurrante*, *Dissipar Magia*, *Imobilizar Mortos-Vivos*, *Infravisão* e onze páginas em branco. Sob o livro há um saco, com pequenos pacotes de componentes materiais para todas essas magias (mais componentes podem ser encontrados nos bolsos do cinto), além de um embrulho de couro contendo uma massa

disforme e podre (no passado talvez isso tenha sido pão, talvez queijo, ou ambos).

Um pequeno frasco com vinagre (vinho, no passado — desagradável de beber, mas não faz mal à saúde) está guardado numa das botas, envolto em tiras de pano. Um dos bolsos do cinto possui 3 po, 7 pp e 5 pc.

O terceiro corpo pertence a um homem num corselete acolchoado, todo coberto de bolor e cheio de buracos. Fiapos de barba ainda são visíveis na pele enrugada do rosto e a mão ainda está fechada ao redor de uma velha machadinha.

Existem adagas embainhadas, uma em cada bota e outra no cinto. Essa última é uma adaga +2. No cinto também há um bolso com 8 po, 14 pp e 2 pc.

Nas costas, preso a uma faixa de couro que cruza o peito do cadáver, surge um saco de lona. Em seu interior, encontram-se uma lanterna esmagada, os restos do que talvez tenha sido um frasco de óleo, 12 metros de corda (ainda útil) e uma caixa retangular que abriga três tochas cobertas com piche.

O quarto corpo veste apenas os trapos daquilo que um dia foi um robe e segura um bastão de madeira sólida, com 30 centímetros de comprimento, que ostenta a palavra "arblam". Trata-se de uma varinha das maravilhas (veja o *LdM*) que ainda dispõe de dezessete cargas; a inscrição é a palavra de comando. O cadáver também possui um anel de latão — um anel de invisibilidade (na verdade, um anel de fraqueza, conforme descrito no *LdM*).

No instante em que esse corpo é tocado, uma horda de minúsculas aranhas irrompe dele e ataca. Esses 46 filhotes de aranha gigante têm apenas 15 centímetros de diâmetro, mas são equivalentes a aranhas grandes.

**Aranha — Filhotes Gigantes (46):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 6, Teia 15; DV 1+1; pv 3 (cada); TACO 19; AT 1; D 1; AE Veneno (fraco, Tipo A; teste de resistência ou 15 pontos de dano, tempo para agir 10-30 minutos); TM P; MO 7; XP 175 cada.

Mais para cima, próximas ao teto, vivem três aranhas gigantes adultas. Elas percebem a presença de intrusos quando alguma fonte de luz penetra na sala, ou através de movimentos nas teias, e esperam por 2 rodadas antes que a menor desça para investigar, pendurada num fio. Depois de 2 rodadas, a segunda aranha desce, seguida, após mais 1 rodada, pela terceira. Se atacadas, revidam. O terceiro

aracnídeo move-se por trás dos personagens, bloqueando a porta de entrada.

**Aranha — Gigante (3):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 3, Teia 12; DV 4+4; pv 34, 31, 28; TACO 17; AT 1; D 1-8; AE Veneno (Tipo F: morte instantânea em caso de falha no teste de resistência, nenhum dano se for bem-sucedido); TM G; MO 13; XP 650 cada.

Dentro dessa mesma sala, uma criatura mecânica, semelhante a uma aranha, aguarda. Ela emerge de seu esconderijo no teto apenas depois de uma magia ser lançada dentro do aposento. A criatura absorve o poder da primeira magia com grande área de efeito utilizada no local (*Bola de Fogo*, *Cone Glacial*) e usa a energia para entrar em ação. Ela estará ativa em 4 rodadas e irá se mover na direção de seres vivos.

Trata-se de um pequeno (62 centímetros de diâmetro, incluindo as patas) autômato prateado, com quatro patas semelhantes a tenazes, uma cabeça com quelíceras e um grande cristal monocular, e duas pequenas patas dianteiras. Uma termina num tubo, a outra numa roda de lâminas, como uma serra circular e em miniatura.

Esse ser é um horror mecânico prateado, uma criatura artificial de aparência aracnídea e estranha aos Reinos (veja mais detalhes no livro *Aventuras em Undermountain*, no conjunto 4 de *Forgotten Realms*). O monstro é totalmente artificial, o que o torna imune a magias que afetam funções biológicas como, por exemplo, *Causar Ferimentos Leves*, *Metamorfose* e *Névoa Mortal*. Essa imunidade se estende aos poderes que afetam a mente, como *Feitiço*, *Medo* e *Hipnose*. Todos os horrores mecânicos são invulneráveis à eletricidade, natural ou mística. Magias que afetam seres não-vivos podem ferir a criatura; *Despedaçar*, projetado no cristal de visão, irá cegá-lo por uma rodada/nível do personagem.

Ele irá descer pelas paredes e cruzar o piso, cortando as teias (o horror não pode se mover sobre elas). Ataca primeiro com a serra rotativa, causando 1d6 pontos de dano por golpe certo e também usa o ejetor de mola, um tubo oco que dispara um dardo serrilhado (alcance 1/2/4) e causa 1d3 pontos de dano.

O horror mecânico não possui tesouro e ataca para matar, perseguindo os personagens por toda a masmorra, até ser destruído. Seu interior é um mecanismo, logo o monstro não sente dor. Se os aventureiros conseguirem danificá-lo (mas não destruí-lo), o autômato

continuará a caçá-los, arrastando-se ou até mesmo rolando incansavelmente.

**Horror Mecânico — Horror Prateado (1):**  
Int. Média; Tend. Vil; CA 2; MV 9; DV 3;  
pv 21; TACO 17; AT 1; D 1-6 (serra); AE  
Dardos do ejetor de mola (1-3); DE Imuni-  
dade a magias; PM 20%; TM P; MO 20;  
XP 120.

## Aposento 57: Caixa de Phandulph

Pelo batente, vocês percebem que o ar dentro dessa sala é espesso e enevoado. O cheiro é picante, faz o peito ficar pesado e contrito. O ar parece de uma coloração verde, com espirais, em tom esmeralda, arrastando-se no chão ao redor de suas botas.

É possível ver um brilho tênue e estático vindo do outro extremo do aposento. A luz vem de uma caixa aberta. Entre vocês e o objeto há três seres humanos, com os rostos voltados para a caixa e braços esticados.

As figuras imóveis são humanos petrificados: aventureiros cujos nomes, níveis, tendências e equipamentos ficam a cargo do Mestre (equipe-os para ajudar um grupo de personagens fracos que consiga libertá-los, ou prepare uma ameaça traiçoeira para personagens muito fortes). Eles olham para uma caixa de madeira, aberta, com a tampa apoiada em dobradiças. Esse item está vazio e seu interior sustenta uma magia *Fogo das Fadas* permanente. A tampa traz a seguinte inscrição, em Thorass: "Caixa de Phandulph: Todos os outros, deixai mãos e garras longe daqui, ou enfrentai vosso destino".

O matiz verde do ar é devido a um gás venenoso e explosivo. Ele preenche toda a sala, dissipando-se devagar, em 1 turno. Passadas 4 rodadas, a substância expande seus efeitos até uma área esférica, de 10 metros de diâmetro, fora da sala.

Se alguém produzir ou trazer uma chama desprotegida à área preenchida pelo gás (inicialmente a sala), uma violenta explosão acontece; trate-a como se fosse uma *Bola de Fogo* de 3d6 pontos de dano e 10 metros de diâmetro. *Testes de resistência* a fogo comum são necessários para os itens dentro da área da detonação. Se algum objeto inflamável (um frasco de óleo, uma tocha) falhar nessa resistência, ele queima, causando uma nova explosão.

O gás, conhecido como hálito da morte, é prejudicial a todas as criaturas que respiram

ar. Vítimas devem fazer um teste de Constituição por rodada de contato com a névoa. Respirar profundamente (como no calor de uma batalha) impõe penalidade de +2 ao resultado dos dados.

Se o teste for bem-sucedido, o aventureiro sofre 1 ponto de dano, conforme o gás penetra, via pulmões, em sua corrente sanguínea. Se falhar, o personagem sofre 1d4+1 pontos de dano.

Não há nenhum tesouro ou objeto de interesse nessa sala, sequer monstros ou magias que possam explicar o estado petrificado dos três aventureiros. Se as "estátuas" estão ali como um aviso ou por mero acaso, é decisão que cabe ao Mestre.

## Aposento 58: Uma Recepção Molhada

Diante de vocês há uma porta de pedra, plana e perfeitamente quadrada: 2,5 metros de largura, por 2,5 de altura. Em seu centro existe um pesado anel de latão. Sobre o anel, vocês vêem a seguinte inscrição, em Thorass:

"Isto sempre foi e sempre será.

Isto se move continuamente e nunca se cansa.

Isto derruba a maior pedra e derrota o mais poderoso músculo. Isto é o lar dos maiores e concede vida a todos. Ficai de fora, se não podeis abraçá-lo e continuar vivo".

A inscrição refere-se à água, que espera para inundar a sala além da passagem, graças ao poder de Halaster. Personagens que abram a porta se vêem diante de um corredor comum, de pedra, que se estende por uns 15 metros antes de se tornar um aposento iluminado.

**58A:** O aposento (58A) é uma câmara de 20x20 metros, com o teto a 20 metros de altura. Um entalhe decorativo circunda toda a sala pelo alto das paredes, consistindo numa série de rostos barbados com as bocas abertas, prontas para gritar ou cantar. Uma *Luz Contínua* depositada no teto ilumina intensamente o aposento.

No centro da parede oposta à entrada, há uma coluna decorada, com 60 centímetros de diâmetro e 1,5 metro de altura. Sobre esse pedestal existe um cofre, aberto, de pedra negra. Ao lado (e levemente acima) da coluna, em saliências da parede, destacam-se dois apoios para tochas: dourados, enfeitados e vazios. Esses são os únicos objetos na sala.



O cofre está vazio; a tampa, erguida. Ele é inofensivo e pode ser movido ou levado embora sem problema.

Os apoios de tocha são grandes e pesados. Foram fundidos em latão, mas podem muito bem valer 4 pp cada para um mercador de Waterdeep, devido ao tamanho. Infelizmente, ambos parecem muito bem presos à parede.

O Mestre deve conduzir normalmente qualquer tentativa de se remover os apoios. Se qualquer um deles for girado, torcido ou dobrado no processo, os eventos descritos abaixo acontecem. Caso contrário, os personagens podem entrar e sair da sala à vontade, explorá-la à exaustão, etc., sem descobrir nada de interessante.

Portas secretas podem ser detectadas a 3 metros de cada canto da sala (e em ambos os lados dos cantos), mas resistirão a qualquer tentativa de abri-las ou destruí-las.

Se um dos apoios de tocha for girado, duas paredes de pedra com 30 centímetros de espessura caem no corredor de entrada: uma a 3 metros da porta, outra 3 metros além, para o norte.

Uma vez que as paredes tenham bloqueado o corredor, os dezesseis rostos, em cada uma das quatro paredes da sala, começam a expelir água. Essa inundação não pode ser detida simplesmente girando, torcendo, arrancando ou destruindo os apoios de tocha ou os rostos de pedra. Uma vez que o fluxo tenha início, ele continua, inexorável, ou até que Halaster pessoalmente decida interrompê-lo.

Na primeira rodada, o piso fica molhado. Na segunda, todo o chão estará coberto por uma camada de 1,5 centímetro de água. Na terceira, a água atingirá 3 centímetros de altura.

O nível da água sobe 6 centímetros por rodada a partir de então, até a 12ª rodada. O



## Nível Dois: Aposentos Principais

capítulo "Tempo e Movimento" do *Livro do Jogador* apresenta todas as regras necessárias de natação, segurar o fôlego e escalada. Basicamente, os personagens podem prender a respiração por 1/3 de seus valores de Constituição, ou podem lutar submersos se obtiverem sucesso em um teste de Constituição a cada rodada (uma fala obriga o personagem a emergir para respirar ou afogar-se).

Na 13ª rodada, depois de os aventureiros mexerem no apoio de tocha, todas as portas secretas do Aposento 58A afundam no solo, liberando uma correnteza dentro do aposento. Isso aumenta a taxa de inundação para 60 centímetros por rodada naquele instante e na rodada seguinte. Esse influxo traz consigo seis homens-peixe de pele verde-escura, com membranas nos dedos, cada um armado de tridente e adaga. Aproximam-se dos personagens em grupo, a partir de uma das portas. Esses homens-peixe nunca vêm à tona, atacando os aventureiros abaixo da linha d'água.

Dois deles estão arrastando uma bela mulher humana, sua prisioneira; ela está presa em uma rede de correntes e amordaçada com os próprios cabelos. Um globo de ar circunda sua cabeça. Essa prisioneira é uma ilusão; os homens-peixe (sahuagin) estão, na verdade, conduzindo uma rede do aprisionamento aquático que pode capturar até dois personagens de tamanho M. Qualquer um que procure tocar, libertar ou empurrar a mulher deve fazer um teste de Destreza e um teste de resistência a Sopro-de-Dragão a cada tentativa, ou ficará preso na rede. Assim que a arma capturar alguém, a ilusão se quebra. Apenas tocar a mulher não interrompe a imagem, embora o tato detecte uma rede e não correntes ou carne humana.

Os seis sahuagins pretendem capturar ou matar todos os intrusos (concentrando-se nos oponentes que podem lançar magia), arrastando-os para a sala cheia de água (58B) que circunda o aposento da coluna e dos apoios de tocha (58A).

Os monstros servem ao abolete que vive em 58B por medo, como sempre fizeram desde que um dos aprendizes de Halaster transportou-os para cá. Têm esperança de fugir da masmorra algum dia, e sobreviventes dentre eles não atacarão os personagens que conseguirem matar o abolete. Os sahuagins seguirão os aventureiros, ajudando-os a pôr abaixo as paredes que bloquearam a saída de 58A. Depois, tentarão abrir um buraco nas grades e seguir o fluxo da água. Se forem deixados em paz, irão embora dessa forma em 3 rodadas.

**Sahuagin (6):** Int. Alta; Tend. Vil; CA 5; MV 12, Nd 24; DV 2+2; pv 14 (cada); TACO 16; AT 1 ou 5 (se desarmado); D 1-2/1-2 (mãos) 1-4/1-4 (pernas) 1-4 (mordida) ou arma: 2-7 (tridente), 1-4 (adaga); AE Especial; DE Especial; TM M; MO 12; XP 175 cada.

O nível da água em todo o complexo é mantido magicamente. O Aposento 58A estará submerso 42 rodadas depois que alguém torcer um dos apoios de latão. Quando 58A estiver totalmente cheio, haverá um intervalo de 1,5 metro entre a superfície do líquido e o teto de 58B, a 30 metros do piso.

**58B:** Esse aposento é o lar de um abolete, aprisionado há tempos por um aprendiz de Halaster, depois de algumas experiências. Devido a esses experimentos, o monstro não é mais capaz de criar ilusões e sequer detém o poder de escravizar criaturas.

A fera está ansiosa por uma refeição de classe: os personagens! Ela se move para a frente, tentando desferir um ataque e devorar. Qualquer um que for capturado pela rede do aprisionamento aquático será despejado no lodo cinzento que existe no canto nordeste da sala, para ser comido depois.

O abolete ataca com seus tentáculos; esses apêndices transformam a pele da vítima numa membrana translúcida após 1d4+1 rodadas, a menos que um teste de resistência a veneno seja realizado. Essa membrana deve ser mantida permanentemente úmida ou a vítima sofrerá 1d12 pontos de dano por rodada. *Curar Doenças* detém a transformação, se lançada durante o limite de tempo de 1d4+1 rodadas, mas depois disso apenas *Curar Ferimentos Graves* ou outras magias de cura, ainda mais poderosas, irão reverter a pele ao estado normal.

Aqueles que tocarem a nuvem de muco (30 centímetros de espessura) emanada pelo monstro devem passar em um teste de resistência a veneno ou ganharão a habilidade de respirar água por 1-3 horas, contadas a partir do último contato com a droga. Nesse mesmo período, os personagens afetados perdem a capacidade de respirar ar, morrendo sufocados em 2d6 rodadas de exposição à atmosfera.

Se reduzido a 7 pontos de vida ou menos, o predador foge do combate para pressionar um certo bloco de pedra no piso e tenta escapar para 58C.

**Abolete (1):** Int. Alta; Tend. Vil; CA 4; MV 3, Nd 18; pv 52; TACO 12; AT 4; D 1-6 (x4); AE Especial; DE Muco; TM I; MO 13; XP 2 000.

Com o tempo, esferas de água teletransportadas chegam a 58B, contendo peixes, carniça e refugos dos esgotos da cidade. Essa água é salgada na medida exata para manter os sahuagins vivos. Simultaneamente, todos os restos, refugos e excrementos deixados numa determinada área (juntamente com a água que os envolve) são teletransportados para longe. Mestres podem livrar personagens aflitos das garras do abolete dessa maneira, mas o ponto de chegada pode ser ainda pior que o de partida!

O lago no canto nordeste da sala é uma profunda camada de muco que encobre uma pilha de ossos humanos afiados e tesouros mágicos. Prisioneiros embaraçados na rede são capazes de apalpar o muco ao redor por 3 rodadas e puxar um item, com os seguintes resultados (jogue 1d4):

- De 1, o personagem retira um osso humano ou um pedaço inútil de equipamento;
- De 2, o que surge é uma arma comum (espada longa ou curta, adaga, machadinha, maça ou martelo; jogue 1d6 para definir o tipo);
- De 3, o aventureiro encontra uma varinha, um frasco, um punhado de moedas (número e tipo à escolha do Mestre) ou um anel;
- Com um resultado de 4, aparece um grande item mágico.

O Mestre deve escolher, dentre os listados abaixo, os itens encontrados:

- 46 armas comuns, de diversos tipos (a cargo do Mestre);
- Uma adaga +1;
- Uma adaga +2;
- Uma varinha das maravilhas (seis cargas);
- Um anel de estrelas cadentes;
- Uma espada longa +1, +3 contra licantropos e metamorfos;
- Um carrilhão da interrupção;
- Um par de braceletes de defesa (na verdade, braceletes de vulnerabilidade);
- Uma flecha da morte contra ladrões (age como uma flecha +3);
- Uma flecha da morte contra golens (age como uma flecha +3);
- Uma lâmina do sol;
- Dois elixires da saúde (em dois frascos de aço inoxidável);
- Uma poção de Escalada;
- Uma poção da Diminuição;
- Uma poção de *Percepção Extra-Sensorial*;
- Uma poção de *Cura* extra;
- Uma poção de Resistência ao Fogo;
- Uma poção das Nuanças do Arco-Íris;

- Uma poção da Velocidade;
- Um anel de armazenar magias contendo três *Dissipar Magia* e um *Remover Maldições*;
- Um anel de armazenar magias contendo três *Curar Ferimentos Graves* e uma *Neutralizar Venenos*.

Caso o personagem consiga libertar-se da rede, ele poderá escavar o muco e remover qualquer item ou objeto. O Mestre deve determinar quanto do tesouro realmente está lá e balancear isso de acordo com o poder dos aventureiros. Personagens seriamente enfraquecidos pelos perigos de Undermountain podem precisar de toda a ajuda disponível.

**58C:** O alçapão de pedra em 58B dá acesso ao extremo nordeste de outra câmara inundada; a sala tem 10 metros na face oeste e 15 metros na parede sul, descendo a uma profundidade de 10 metros. O lugar é habitado por vários mortos-vivos marinhos. O abolete foge na direção do extremo noroeste e evita o máximo possível entrar em combate. Os mortos-vivos não atacam o abolete, mas precipitam-se contra qualquer outra forma de vida. Há cinco lacedons (carneiais aquáticos), quatro esqueletos humanos e dois grandes tubarões mortos-vivos (zumbis monstros). Lacedons e esqueletos são melhor descritos no *Livro dos Monstros*, e o tubarão da morte aparece no capítulo Guia dos Monstros de *Aventuras em Undermountain*.

Essa sala contém inúmeros fragmentos de mobília podre e enegrecida flutuando na água — pernas de cadeira, painéis decorativos e bancos. A madeira de que são feitos é leve demais, devido à podridão, para servir como arma ou ferramenta. De qualquer modo, se os personagens decidirem examinar essas peças, a segunda perna de mesa capturada irá se quebrar nas mãos do aventureiro, revelando dois frascos de aço inoxidável — uma poção de respirar na água (quatro doses de 1 hora cada) e uma poção de *Cura* extra. Não há outros tesouros no aposento.

**Carneial — Lacedon (5):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 6; MV Nd 9; DV 2; pv 14 (cada); TAC0 19; AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE Paralisação por 1d6+2 rodadas se a resistência falhar (não afeta elfos); DE Especial; TM M; MO 12; XP 175 cada.

**Esqueleto (4):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12 (Nd 6); DV 1; pv 7 (cada); TAC0 19; AT 1; D 1-6 (espadas curtas enferrujadas); DE Especial; PM Especial; TM M, MO Especial (trate como 20); XP 65 cada.

**Zumbi Monstro — Tubarão da Morte (2):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV Nd 20; DV 6; pv 40, 36; TAC0 15; AT 1; D 3-12; DE Imune a magias de *Sono*, *Feitiço*, *Imobilizar* e *Frio*; imune a veneno e magia de morte; PM Especial; TM G; MO Especial (trate como 20); XP 650 cada.

No lado sudoeste dessa câmara escura há uma passagem de 3 metros de diâmetro, coberta por grades: a boca de um túnel ascendente, escuro e inundado (58D). Os personagens devem nadar por ele para escapar.

**58D:** Essa é uma passagem encontrada no extremo sudoeste de 58C. As grades de metal, infestadas de limo e algas, parecem firmes, mas podem ser removidas numa jogada de dobrar barras/erguer portais ou ao receberem 7 pontos de dano. Removidas as grades, pode-se passar para o túnel inundado.

As paredes do túnel são rústicas, talvez rocha natural, mas conduzem a um bloco de pedra liso e quadrado. Se os aventureiros tentarem bater no bloco ou abri-lo, o obstáculo pode ser removido em 1-2 rodadas, abrindo espaço entre as duas paredes que caíram junto à entrada do Aposento 58A.

Essas paredes suportam 400 pontos de dano antes de rachar (armas de perfuração ou corte causam apenas metade do dano normal). Uma vez que a parede tenha rachado, um buraco grande o suficiente para dar passagem a uma criatura de tamanho M pode ser aberto em 2 rodadas. Água vinda de 58A escorre pelo buraco para preencher a área em 6 rodadas, a menos que a fissura tenha sido aberta no nível da água, ou abaixo desse aposento; nesse caso,

ela sobe até o nível da sala inundada em 2 rodadas.

O espaço entre as paredes caídas é preenchido por um jato sibilante do hálito da morte (veja 57, para os efeitos exatos) uma vez que as barreiras estejam no lugar. Essa armadilha não foi projetada como uma arma de ataque, mas apenas para impedir que a água vazze pela masmorra.

Se a outra parede for quebrada, o piso além desliza automaticamente para o lado, revelando um ralo coberto por uma pesada grade de ferro. Os aventureiros podem se manter em segurança sobre a grade enquanto a água escoa, mas o fluxo pode (testes de Destreza devem ser feitos) arrastar consigo armas, equipamentos e peças de roupa. O ralo existe para impedir que o restante de Undermountain seja inundado e toda a água de 58A terá desaparecido em 4 rodadas.

### Aposento 59: 90% da Sobrevivência É Pura Sorte!

Os personagens ouvem gritos fracos, guturais (parecem de um homem sozinho) quando chegam a 25 metros da porta que leva a essa sala. O som fica mais e mais alto conforme os aventureiros se aproximam. Assim que abrirem a porta da sala, leia o seguinte:

A sala está vazia, exceto por um banco de pedra na parede norte. Ao lado, um homem ensanguentado, ferido, sem armas ou armadura, cai de joelhos e grita cheio de terror. Um gigante de duas cabeças olha para ele, estala os dedos e ri. Dois ratos



## Nível Dois: Aposentos Principais

gigantes, deitados aos pés do monstro, mordem as pernas e os flancos do humano, arrancando mais gritos do pobre coitado. Outro gigante, da mesma espécie, observa a cena e ri com desdém. As quatro cabeças dos dois gigantes se voltam para a da porta, assim que vocês entram. O monstro mais próximo ergue automaticamente duas clavas com espinhos e olha em direção à entrada; o outro pega um rato e o arremessa sobre vocês.

Rudes e semelhantes a orcs, esses dois gigantes estão cobertos com crostas imundas que fedem terrivelmente. Eles rosnam, hostis, e cambaleiam na sua direção, com intenções ainda mais hostis.

Os ettins de 4,5 metros, Huorgh e Uluth, carregam duas clavas com espinhos cada uma, e podem usar ambas ao mesmo tempo.

**Huorgh — Ettin (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 3; MV 12; DV 10; pv 76; TACO 10; AT 2; D 1-10 (punho esquerdo)/2-12 (Punho direito) ou pelas armas: 2-16/3-18 (2-8/3d6 — clavas com espinhos); DE Surpreendido apenas com 1; TM I; MO 14; XP 3 000.

**Uluth — Ettin (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 3; MV 12; DV 10; pv 72; TACO 10; AT 2; D 1-10 (punho esquerdo)/2-12 (punho direito) ou pela arma: 2-16/3-18 (2d8/3d6 — clavas com espinhos); DE Surpreendido apenas com 1; TM I; MO 14; XP 3 000.

Os gritos do homem devem-se às mordidas de dois ratos gigantes (de Sumatra). Um dos roedores continuará a atacá-lo durante a luta dos gigantes contra os personagens, a menos que alguém se ocupe em socorrê-lo. Um rato será arremessado por Huorgh no rosto do primeiro aventureiro que entrar no aposento! O animal, furioso, chega e faz seu ataque inicial com a TACO do ettin que o arremessou, 10! Se atingir o alvo, a criatura causa 1 ponto de dano por impacto e morde com um ajuste de +4 na TACO.

**Rato — Gigante (2):** Int. Semi; Tend. *Neutra (Egoísta)*; CA 7; MV 12, Nd 6; pv 4, 3; TACO 20; AT 1; D 1-3; AE Doença (5% de chance/mordida); TM D; MO 7; XP 15 cada.

Os ettins carregam tesouros, ocultos sob seus pêlos longos e oleosos, espessas camadas da sujeira que os recobrem, emanando um cheiro nauseante.

Huorgh usa um anel de latão, mas só há 50% de chance de encontrá-lo em meio aos pêlos e à sujeira de suas mãos. Trata-se de um anel de resistência ao fogo, descrito no *Livro do Mestre*. Perceba que essa proteção funciona a favor do monstro durante o combate com os personagens!

Ele também usa uma grande sacola pendurada no pescoço, com sete bolsas menores (tomadas de vítimas), apresentando o seguinte:

- 12 pc, 6 pp, 3 po, 1 ppl;
- 4 pc, 4 pp, 6 po;
- 2 pc, 16 pp, 5 po, 1 ppl;
- 7 pc, 6 pp, 9 pe, 11 po;
- 77 pc, 3 po, 6 ppl;
- 4 pp, 3 pe, 2 po e uma caixa de latão contendo seis heliotrópios (cinza-escuros com estrias vermelhas, sem lapidação, mas polidos — 50 po cada);
- 17 pc, 4 pp, 5 pe, 5 po e seis pequenos peixes entalhados em marfim (moeda-peixe da Costa da Espada; cada um vale 5 po);

Uluth também possui várias bolsas, obtidas mediante saque, numa sacola pendurada no pescoço:

- dois frascos de aço inoxidável (uma poção de forma gasosa e uma poção de longevidade) e três dados entalhados em marfim (cada um vale 1 po);
- 1 pc, 14 pp, 6 pe, 8 po;
- 3 pp, 2 po, 1 ppl e uma pequena caixa de madeira, que contém três esmeraldas excepcionalmente grandes, lapidadas em tesoura (verde brilhante, duas valendo 7 000 po e a outra, 6 600 po);
- 4 pc, 5 pe, 10 po e um pingente de prata em forma de árvore (na verdade, um amuleto de Quaal, conforme descrito no *Livro do Mestre*);
- 2 po, 4 ppl.

Uluth também veste um cinto de couro roto, ao qual está atado o pernil, semidevorado, da infeliz mula de alguém — um pedaço sujo e poeirento, guardado para a próxima refeição. É o único alimento que os ettins carregam.

O homem horrorizado e desarmado atrás do banco de pedra grita por ajuda e desmaia de alívio assim que os ratos e gigantes são derrotados. Um exame cuidadoso (só possível após a morte dos ettins) revelará que a vítima usa apenas um disco de prata, preso ao redor do pescoço por um cordão, e os restos de uma batina. O estranho está muito fraco e abalado, por causa da dor e do medo.

O homem é Elegul Outro, um “Destino Errante” (sacerdote-aventureiro) de Tymora, Deusa da Sorte. Ele tem as seguintes magias memorizadas (5,5,3): *Curar Ferimentos Leves* (x4), *Graça de Tymora* (detalhado no capítulo Magias em Undermountain deste livro); *Encontrar Armadilhas*, *Lâmina Flamejante*, *Imobilizar Pessoas*, *Criar Chamas*, *Curar Doenças*; *Disipar Magia* e *Remover Maldições*.

Elegul não possui armas ou equipamentos, nem tesouros, pois foi vítima de um dos anéis de teleportação amaldiçoados por Halaster: o item espalhou todos os seus pertences pelos quatro cantos da masmorra. O clérigo demonstra gratidão para com os personagens e irá ajudá-los com magias; também pedirá para acompanhá-los. Ele acredita que ajudar aventureiros — aqueles que ousam muito e evitam a estagnação, espalhando, dessa forma, a influência de Tymora — faz parte de seus deveres sacerdotais. Esses deveres incluem, também, a busca pessoal por aventuras.

Apesar disso, Elegul evita assumir qualquer tipo de compromisso fixo com os personagens, preferindo que os aventureiros não confiem cegamente na ajuda de Tymora. O ideal é que assumam os riscos sem pensar em qualquer tipo de garantia. Para maiores informações sobre Outro, confira o capítulo PdMs de Undermountain.

**Elegul Outro hm S6 de Tymora:** CA 10; MV 12; pv 16 (total de 33); TACO 18; AT 1; D por arma ou magia; Cons. 17; Int. 18; Sab. 18; Car. 16; Tend. *Honrada*; Magias: Ver acima.

## Nível Dois: Áreas de Interesse

2A: Quando os personagens chegarem pela primeira vez a esse local, um globo de vidro (30 centímetros de diâmetro) repentinamente cai das alturas, despedaçando-se no meio dos aventureiros. Do vidro surgem espirais de uma fumaça púrpura, espessa, ondulante. Esses vapores preenchem todo o corredor (veja a seguir os efeitos do globo de gás mortalha).

Nesse lugar, a esfera-mortalha está presa ao teto por uma cola feita de seiva de árvores, e um tênue fio de seda, esticado, desce a partir dali. Pisar no fio libera o globo. A armadilha foi preparada por um doppelganger que espreeita nas proximidades. Ele está seguindo os personagens desde que eles se aproximaram do dispositivo, e já os conhece suficientemente bem para duplicá-los com certos detalhes.

O doppelganger assumirá a forma de um aventureiro que pareça importante, confiável e numa posição de liderança, ou ganhará a proteção dos personagens. Ele ataca o grupo por trás e sorrateiramente depois da armadilha ser disparada, usando a mortalha como camuflagem. O monstro tentará matar ou incapacitar todos os personagens que estiverem carregando itens mágicos ou ostentando tesouros e equipamentos de valor significativo. Sem ser muito ambiciosa, a criatura só pretende escapar com vida e com algum tesouro.

**Fengharl — Doppelganger (1):** Int. Muita; Tend. Neutra; CA 5; MV 9; DV 4; pv 46; TACO 15; AT 1; D 1-12; AE *Percepção Extra-Sensorial*, mudança de forma com 90% de precisão; DE Imune às magias de *Sono* e *Feitiço*, resistência de G10; PM Especial; TM M; MO 13; XP 975.

Fengharl tem outros globos-mortalha escondidos pela masmorra. Se a emboscada for bem-sucedida, ele continuará levando os personagens a cair em armadilhas enquanto estiverem por Undermountain. Táticas típicas incluem detonar um globo de gás enquanto os personagens estiverem enfrentando algum monstro poderoso. Se for descoberto e forçado a revelar onde mantém seu tesouro (itens mágicos inferiores e moedas, conforme a escolha do Mestre) ou os globos, o doppelganger conduzirá o grupo até o covil de um monstro conhecido, esperando escapar no calor da batalha.

## Globos de Gás Mortalha

A fumaça púrpura que se expande rapidamente é um dispositivo bélico raro e letal, desenvolvido por um mago de Nimbral e vários sacerdotes de Lantan. É conhecido como mortalha e conta com três propriedades importantes:

- A fumaça preenche um volume esférico e expande-se a uma taxa de 6 metros por rodada, até um raio máximo de 12 metros (levando 1d4+12 rodadas para se dissipar). Enquanto o gás estiver presente, a área estará envolta numa camada de fumaça mágica que confunde a visão normal, *Infravisão* e *Visão da Verdade*. Tentativas de monitorar ou localizar pessoas e objetos por meios místicos falharão. A camada de névoa é, para todos os efeitos, idêntica à escuridão total. Portanto, todas as jogadas de ataque sofrerão 4 pontos de penalidade, assim como a CA, enquanto o personagem estiver no local afetado. A perícia lutar no escuro funciona normalmente (o que não acontece com a visão noturna de certos animais).
- Qualquer criatura no quadrado marcado com "2A" deve fazer um teste de Destreza ou será atingida pelo recipiente do gás. Qualquer um a 60 centímetros do ponto de impacto (incluindo o personagem atingido diretamente, se houver) será golpeado pelos cacos de vidro. Vítimas nessa área precisam fazer um teste de resistência a Sopro-de-Dragão ou serão acompanhadas, para onde quer que se dirijam e durante toda a duração da fumaça (1d4+12 rodadas), por uma nuvem "particular" de mortalha, com 3 metros de raio. Esse efeito se deve a uma reação natural do gás com a umidade presente no corpo humano e nas roupas — não há magia envolvida.
- Todas as criaturas em contato com a mortalha devem fazer um teste de resistência à magia para escapar a uma *Lentidão* (funciona como a magia arcana), que dura enquanto a fumaça estiver presente. Mesmo se as vítimas deixarem rapidamente o local (ou até o plano de existência!) do gás, a *Lentidão* durará, no mínimo, 1d8 rodadas. Essa é uma propriedade biológica da mortalha e não um efeito mágico. *Neutralizar Venenos* e *Retardar Venenos* anulam isso, desde que o personagem não esteja mais em contato com a substância.

A mortalha é encontrada apenas em esferas de vidro transparente, algumas com inscrições de identificação e alerta. Todos os tipos conhecidos de dragão são imunes aos efeitos do gás e alguns sábios teorizam que todos os répteis são imunes ou, ao menos, altamente resistentes à mortalha. A fumaça é muito rara para ser vista com frequência nos campos de batalha, mas os reinos insulares de Lantan e Nimbral beneficiam-se da presença da substância em seus arsenais. Essa não é uma substância mágica em si e a nuvem não pode ser destruída por *Dissipar Magia*.

2B: Onde quer que essa marca apareça no mapa, uma cortina de escuridão estará presente. Esses campos de poder mágico, aparentemente eternos, foram inoculados em Undermountain por Halaster e incorporam uma magia de *Transformação de Energia*: absorvem todos os efeitos mágicos (inferiores a um *Desejo Restrito* ou *Desejo*) lançados contra ou através deles próprios, incluindo *Dissipar Magia*.

A cortina de escuridão parece ser uma "cortina" ondulante de treva absoluta. É na verdade um campo intangível, por onde todas as criaturas e objetos podem passar à vontade, sofrendo apenas uma sensação muito leve de frio ou arrepios. Completamente opaca, a cortina bloqueia todas as magias de visão ou relacionadas à visão, destruindo *Olho Arcano* e *Projetar Imagem* ao contato. Ela não afeta o som de forma alguma, e armas podem atravessar o campo como se não existissem. Claro que ataques através da cortina acarretam um redutor de -4, devido à falta de contato visual com o alvo. Exploradores experientes sabem que na escuridão se costumam esconder monstros.

2C: Esse símbolo aparece várias vezes nos mapas. Sua presença aponta um "poço sem fundo" criado por Halaster. Tais poços são uma forma bem simples de eliminar ou ferir intrusos; também servem para fracionar componentes materiais de magias e outras matérias-primas.

Os poços estão sempre envoltos num anel de escuridão (veja área 2B) que absorve todas as magias lançadas na armadilha ou que dela partam, além de restringir os efeitos mágicos do fosso em si. Devido à escuridão, muitos viajantes encontram esses lugares casualmente, então lançam mão de seus poderes assim que os encontram. Essas armadilhas contêm uma poderosa força gravitacional que arrasta objetos e seres para a superfície ou cada vez mais para o fundo. Personagens têm direito a um teste de Força para resistir ao puxão

## Nível Dois: Áreas de Interesse

gravitacional. Esse teste deve ser feito a cada rodada em que o aventureiro permanecer em torno do poço.

Objetos e criaturas incapazes de resistir são arremessados fôssô abaixo, a uma distância de 30 metros e em velocidade sempre crescente, até serem esmagados contra o chão de pedra, sofrendo 10d6 pontos de dano. Itens devem fazer *testes de resistência* a queda e a esmagamento para evitar a destruição. Seres que possam voar ou usem *Levitação* mágica para reduzir a velocidade da queda sofrem apenas 7d6 pontos de dano na aterrissagem. Apenas *Queda Suave* pode evitar todo o dano.

Seres tentando descer pela abertura do poço agarrando-se às paredes devem fazer testes de Força a cada rodada para evitar a queda. Se as criaturas estiverem descendo sem equipamentos, o teste ocorre com uma penalidade +3; se tiverem corda, a punição pode ser desconsiderada.

Após o impacto no fundo, uma *Teleportação* localizada leva todos os fragmentos de itens e corpos de volta ao ponto exato onde estavam antes de cair.

**2D:** A porta desta câmara traz uma inscrição em Thorass: "Aqui jaz Fendel o Incomparável". Dentro da sala existe um caixão aberto; em seu interior há um esqueleto sem cabeça (não se trata de um morto-vivo) vestido com roupas muito largas. Nas mãos do cadáver encontra-se um bastão aparentemente grandioso e os dedos anulares ostentam anéis de latão. Nenhum desses itens é mágico.

Bem no alto, sobre a extremidade superior do caixão e oculto em meio às trevas e teias de aranha, flutua o crânio de Fendel — há apenas 20% de chance de que essa cabeça seja detectada por um personagem que olhe para cima. Quando a caveira for avistada, ou quando dois ou mais aventureiros se aproximarem do caixão para examiná-lo, uma torrente de óleo em chamas cairá sobre eles.

Esse óleo das chamas ardentes (descrito com detalhes no *LdM*) é derramado por urds, que rompem o lacre de uma membrana cheia do líquido. Tal membrana permite que a substância escape, mas não deixa o ar entrar; dessa forma, o feito resume-se a um jato de óleo flamejante, não provocando uma grande explosão. Esse recipiente é feito pelos urds com órgãos de animais e é muito, muito raro.

O crânio de Fendel levita devido a uma magia permanente de Halaster, criada sobre uma velha piada a respeito de Fender que diz que ele "vive com a cabeça nas nuvens". A piada não tem nada a ver com a chegada dos urds, que viraram a cabeça de forma a que os olhos

estejam voltados para o interior do caixão. Eles mantêm a membrana dentro da caveira.

Os jatos de óleo são lançados das órbitas do cadáver, do orifício nasal e da boca. As chamas podem envolver qualquer um que esteja a 1,5 metro do esquife. Faça jogadas de ataque contra os personagens isoladamente, usando TAC0 12. Há óleo suficiente para jorrar por 3 rodadas, e os urds empurram o crânio para mantê-lo a 3 metros dos personagens nesse meio tempo. Como os aventureiros podem notar esse movimento, a TAC0 cai para 14 na segunda rodada e para 15 na terceira.

Ser atingido diretamente pelo fluido incandescente causa 2d6 pontos de dano e o óleo continua a queimar na rodada seguinte (1d6 pontos), consumindo-se totalmente depois disso. Respingos (um ataque que erre por 1 ou 2 pontos) causam 1d3 pontos de dano por queimadura.

Ao mesmo tempo, os urds, ocultos em meio às reentrâncias e saliências do teto de rocha natural, começam a jogar pedras nos aventureiros que estejam muito afastados do caixão. Quatro "bombas" caem na primeira rodada e duas na segunda, cada uma causando 2d4 pontos de dano. Depois da segunda rodada, todas as pedras boas para arremessar já foram usadas, e o "bombardeio" pára. As rochas caem com TAC0 17. Considere que os personagens tomados de surpresa tenham CA 10; personagens que vejam os urds antes do bombardeio começar recebem CA 2 mais os modificadores de Destreza.

**Urd (9):** Int. Baixa; Tend. *Egoísta*; CA 8; MV 6, Vn 15 (C); DV 4; pv 30 (x4), 24 (x2), 22 (x3); TAC0 17; AT 1; D 1-3 ou pela arma: 1-4 (lanças leves arremessadas como azagaias — cada urd tem duas dessas); AE "Bomba" de pedra; TM P; MO 7; XP 120 cada.

**2E:** Neste ponto, um pilar liso, de rocha, com 1 metro de diâmetro e 2,5 metros de altura ergue-se no centro do corredor. Ele foi esculpido num único bloco de algum tipo de rocha cinzenta e sólida que termina a 3 metros do teto. Voltada para os aventureiros, uma inscrição em Thorass: "Só os mortos passarão". Não existe mais nada de visível ao redor e há bastante espaço em todas as direções em volta da coluna.

Qualquer ser vivo que chegue a 1,5 metro do pilar deve fazer um teste de resistência à magia, ou será afetado por *Imobilizar Pessoas* — o Mestre deve realizar os testes em segredo, sem considerar qualquer tipo de modificador. Os que forem bem-sucedidos sentem apenas uma espécie de tensão, como se o ar ficasse mais denso à medida que caminham. Os que falham perma-

necem imobilizados no lugar por 48 horas. Essas vítimas podem ser carregadas dali ou libertadas por *Dissipar Magia*. Seres que ataquem a coluna, ou que fiquem por perto, devem fazer novos testes de resistência, sem modificadores, a cada 10 rodadas consecutivas de permanência a menos de 1,5 metro do local.

Se pelo menos um personagem for imobilizado, a segunda parte da armadilha põe-se em funcionamento: uma porta secreta na parede a oeste da coluna se abre. Dali saem seis zumbis monstros para atacar todas as formas de vida que depararem no corredor.

Essas ameaças não se afastam mais que 100 metros do pilar, mas dentro desse raio irão perseguir todos os personagens. Graças à magia que os controla, tais monstros não são afetados pelo *poder da fé*. Esses ogros mortos-vivos usam pesadas clavas de pedra e não possuem tesouros.

**Ogro Zumbi Monstro (6):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 9; DV 6; pv 46, 44, 42, 40, 39, 36; TAC0 15; AT 1; D 4-16; DE Imune a magias de *Sono*, *Imobilizar*, *Frio*, *Feitiços* e *Morte*; imune a venenos; PM Especial; TM G; MO Especial (trate como 20; ataca até ser destruído ou até que os oponentes saiam do seu alcance); XP 650 cada.

Sobre o pilar, invisível do local onde os personagens estão, há um pouco de muco verde. Atacar ou bater na coluna faz com que ele caia sobre os personagens, em pequenos torrões. O muco tem direito a uma jogada de ataque por golpe desferido contra o pilar — torrões que errem o alvo ficam no chão ou grudados nas paredes, como um lembrete do perigo. Derrubar a coluna espalha muco por uma área de 6 metros, atingindo os aventureiros com TAC0 11.

A substância adere à carne e transforma a vítima em muco verde entre 1-4 rodadas (sem chance de ressurreição). Ela devora 3 centímetros de madeira por hora, mas dissolve armadura simples e outros tipos de metais em 3 rodadas. *Curar Doenças* mata a criatura.

**Limo/Muco/Gosma — Muco Verde (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 0; DV 2; pv 11; TAC0 19; AT 0; D Nenhum; AE Especial; DE Especial; TM P; MO 10; XP 120 cada.

É impossível derrubar a coluna simplesmente empurrando-a; ela deve ser quebrada e removida do piso. Ela tem CA 1 e são necessários 74 pontos de dano, aplicados no mesmo

ponto, para quebrá-la. Partir e derrubar a coluna elimina a armadilha para sempre.

**2F:** Neste lugar, um meio anel de bronze, velho, escuro e poeirento, surge em meio às pedras do piso. Trata-se da porta de um alçapão: a pedra do chão quadrada e com cerca de 60 centímetros de lado, ergue-se para revelar uma abertura, com as mesmas dimensões, muito profunda.

O buraco tem degraus de ferro velhos e absolutamente imóveis que descem de uma das paredes. É uma lacuna muito estreita para que alguém usando uma armadura melhor que de couro batido consiga passar. O buraco desce por 25 metros até se abrir numa sala escura e inundada.

A câmara tem 3 metros de altura, 10x24 metros de área e o piso está coberto de uma água escura e gelada até a altura de 1,3 metro. Explorações mais demoradas revelarão que esta sala contém móveis esculpidos em pedra — grandes cadeiras de espaldar alto, mesas enfeitadas, etc. — e que é o covil de uma naga aquática.

A criatura tem cor verde-esmeralda, listrada com faixas de um marrom escuro e tem olhos cor de âmbar. Ela demonstra curiosidade pelos forasteiros, e num primeiro momento não se mostrará agressiva. No aposento existe um ninho de forma oval, construído pela naga com vários tesouros reunidos. A serpente de cabeça humana lutará para defender esse ninho, bem como a si mesma. Caso não se sinta ameaçada, ela tentará de todas as formas evitar o combate, escondendo-se num canto distante enquanto os personagens estiverem presentes nessa área.

Se forçada a lutar, a criatura ataca com sua mordida venenosa: teste de resistência a veneno com penalidade de -2 ou o personagem será vítima de um veneno tipo O — 2d12 minutos para fazer efeito, induzindo a uma paralisia que dura 2d6 horas. Os efeitos do veneno das nagas varia de indivíduo para indivíduo; assim sendo, essa paralisia vale apenas para esta serpente.

A naga lança magias como um mago de 5º nível (4, 2, 1) e tem as seguintes fórmulas memorizadas: *Leque Cromático* x3, *Sono*; *A Flecha Ácida de Melf* (dura 2 rodadas), *Teia*; *Idiomas*.

**Naga — Naga Aquática (1):** Int. Muita; Tend. *Neutra*; CA 5; MV 9, Nd 18; DV 7; pv 46; TACO 13; AT 1; D 1-4 + veneno; AE Magias como M5; TM G; MO 11; XP 3 000.

A naga recebe alimento, ar fresco e água graças a uma *Teleportação* periódica, da mesma forma que o Aposento 58B (veja Nível Dois: Aposentos Principais). Essa conexão

especial, definida por Halaster, não permite a passagem de seres vivos, mesmo se estiverem no local exato do teleportador. Cadáveres, no entanto, podem ser transportados, mas para um destino desconhecido — aventureiros que queiram mandar os corpos de camaradas caídos para a superfície devem ser avisados de que o ponto de chegada pode ser algum tipo de laboratório secreto.

O tesouro submerso da naga consiste de 56 pc, 114 pp, 33 pe, 220 po, 16 ppl e 9 gemas de âmbar não lapidado (cada um vale 100 po). Todas as moedas e joalheria estão espalhadas numa espécie de cama oval de 1,3 metro de diâmetro, larga nas bordas e afilada no centro. Sob o centro desse ninho há uma cota de malha élfica +2 que serve apenas em elfos e meio-elfos.

A criatura se sente incrivelmente entediada neste covil. Ela usará a magia *Idiomas* para avisar aos personagens que não é uma boa idéia tocar em seu tesouro — a menos que possam libertá-la. Nesse caso, a serpente oferece-lhes todo o tesouro e sua amizade, podendo até aceitar servir como guardiã/montaria aquática/companheira de batalha em qualquer outro local, maior e mais interessante, localizado na superfície de Faerun.

Se não puder conquistar a liberdade, a naga apreciará, pelo menos, uma longa conversa com outras criaturas inteligentes. Infelizmente, ela tem poucas informações sobre o atual estado da masmorra, mas com certeza poderá contar tudo o que está escrito no capítulo História Conhecida de Undermountain — desde que o Mestre deseje, claro.

**2G:** Nesta sala, não existe nada além de um esqueleto humano, em trapos de carne e roupas que ainda pendem dos ossos, correndo de um lado para o outro num silêncio fantasmagórico: de súbito, ele olha para baixo, apruma-se e então atravessa a câmara na diagonal, com os restos enferrujados de uma espada na mão. Ao atingir o canto oposto, brande a espada duas vezes, retornando de costas ao ponto inicial, de onde reinicia o mesmo movimento.

Esse esqueleto não será afetado pelo *poder da fé* — não se trata de um morto-vivo, mas sim dos restos de uma pobre vítima da varinha de repetição interminável de Nildur, um item felizmente muito raro. A varinha obriga uma criatura a repetir, sem pausas, os movimentos realizados nas duas últimas rodadas. O efeito dura até que a vítima seja libertada por um *Desejo*, *Desejo Restrito*, *Remover Maldição* ou *Dissipar Magia*. O esqueleto repetirá eternamente esse ciclo de 4 rodadas (duas corridas para a frente, duas corridas para

trás) até cair em pedaços, devido à decomposição, ou até ser destruído.

Tanto a varinha quanto o inimigo responsável pela maldição partiram há tempos. O esqueleto — antigamente um guerreiro humano de 3º nível chamado Brelyn, que saiu de Neverwinter em busca de fortuna com um grupo de rufiões chamado Punho Implacável — vem realizando essa rotina macabra há sessenta anos.

**2H:** Outra das armadilhas perversas de Halaster fica aqui. Um trecho de 3 metros do corredor está faltando. Uma corda desce do teto sobre o poço, que tem 4 metros de profundidade e está cheio de uma gosma clara e cintilante, além de moedas, ossos e outros objetos que podem ser vistos imersos na substância. Obviamente, trata-se de um cubo gelatinoso preso no buraco.

Contato com a superfície da gosma causa 5d4 rodadas de paralisia, se o teste de resistência à paralisiação fracassar. O cubo é imune a ataques de eletricidade e a paralisiação, bem como a magias de *Medo*, *Sono*, *Imobilizar* e *Metamorfose*. Ataques que envolvam frio apenas reduzem o dano causado pelo ácido do cubo a 1-4 pontos, durante um dia.

Se o cubo for atacado com fogo, as chamas subirão rapidamente até a corda, queimando-a desde a ponta, sobre a superfície até sumir de vista — o monstro está recoberto pelo óleo. A gosma sofre o dano da queimadura normalmente, mais 1d8 pontos devido ao óleo, contorcendo-se sob as chamas. Depois de 2 rodadas do início do fogo, ela emite uma grande bolha de gás. Esses gases formam uma nuvem cáustica que preenche o corredor por 12 metros, obscurecendo a visão normal por 1d12 rodadas.

O cubo contém os ossos despedaçados de dois esqueletos humanos, os restos enferrujados de dois elmos de metal e várias fivelas de cinto, adagas e espadas longas. A lâmina de uma machadinha, seu cabo dissolvido tempos atrás, é facilmente avistada. Também existem espalhadas 33 pc, 5 pp, 12 po e um anel de proteção mental (descrito no *LdM*).

**Limo/Muco/Gosma — Cubo Gelatinoso (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 6; DV 4; pv 27; TACO 17; AT 1; D 2-8; AE Paralisia, surpresa; DE Especial; TM G; MO 10; XP 975.

Se a corda não se queimar, os personagens podem alcançá-la e balançar para o outro lado com um teste de Destreza bem-sucedido. Uma falha significa que o aventureiro caiu no cubo. Cada passagem realizada dessa forma faz soar um grande sino.

## Nível Dois: Áreas de Interesse

A corda desaparece numa cavidade de 60 centímetros de diâmetro, no teto; está conectada a um sino que, por sua vez, fica preso à portinhola de uma cavidade na parede, de 10 metros de extensão. Uma rodada depois do carrilhão soar pela primeira vez, três stirges mergulham da portinhola na cavidade. Personagens pendurados na corda sofrem uma penalidade de +5 na CA. Esses monstros atacam apenas aventureiros nessa situação: sabem exatamente onde a presa estará. O ataque obriga o personagem a fazer um teste de Força ou ele cairá no cubo.

**Stirge (3):** Int. Animal; Tend. *Neutra*; DV 1+1; pv 8 (cada); TACO 17; AT 1; D 1-3; AE Dreno de sangue (1d4 pv/rodada, até um máximo de 12 pv); TM P; MO 8; XP 175 cada.

**2I:** Aqui, o braço de um esqueleto humano surge debaixo de um bloco de pedra com 0,6x1x1,5 metro, apelando em vão por ajuda. A pedra cai do teto fazendo-se abrir um buraco, ao lado do qual há outro bloco instável — que cairá se sondado pelos personagens, atingido por projéteis ou coisa semelhante. Também cai se alguém tentar mover a rocha do chão. A pedra tem TACO 5 e causa 5d4 pontos de dano, num impacto direto, ou 2d4, se atingir de raspão. Um teste de Destreza cancela o dano do golpe de raspão (o personagem pulou para longe) e reduz um impacto direto a golpe de raspão. Qualquer um num raio de 3 metros do bloco caído estará em perigo, mas apenas um personagem pode ser vítima do impacto direto.

Vários personagens devem trabalhar em grupo para erguer a pedra caída — deve exigir uma Força combinada de 44. Vêm-se então, sob ela, restos esmagados dos ossos de um esqueleto humano, trapos envolvendo-o, um graveto quebrado (antes uma varinha), uma adaga quebrada e enferrujada e uma bolsa, que contém 3 pc, 14 pp e 6 po. A outra mão do esqueleto (visível quando a pedra é erguida) ostenta um anel de queda suave intacto (detalhes no *LdM*). Não há outros tesouros. O esqueleto é de um mago-aventureiro que detinha um certo poder, Ezigrym Ramo Negro, do Portal de Baldur.

**2J:** Em qualquer lugar marcado com esse número, os aventureiros encontrarão pequenas manchas de luz brilhante que se deslocam no piso, nas paredes e no teto. Parecem ser amontoados de lagartas peludas do tamanho do punho de um homem. Na verdade, são minúsculas colônias ambulantes de um fungo conhecido como brilho das profundezas.

Brilhos das profundezas não têm inteligência e possuem CA 9. Eles se movem em busca

de água e luz (MV 11) ou para esquivar-se de resvaladas e de mãos curiosas. Se perturbados, podem gemer, emitindo guinchos. Há uma chance de 5% de que um brilho das profundezas, quando examinado, revele entre seus pêlos uma chave, moeda ou anel (tipo e valor são definidos pelo Mestre).

**2K:** No mapa, este código demarca um depósito; as portas estão sempre trancadas e precisam ser arrombadas ou derrubadas. Esses “depósitos das profundezas” não possuem proprietários conhecidos, atualmente. Não são procurados senão pelos habitantes mais ousados e bizarros de Waterdeep e pelos mais corajosos mercadores das profundezas de Faerun. Os Mestres devem se sentir encorajados a preencher essas câmaras com outras mercadorias além das atuais, cujo conteúdo conhecido compõe-se de (jogue 1d4):

1. Cinco pipas pesadas (barris de 1 metro de comprimento e 60 centímetros de diâmetro, com laços de corda para facilitar o carregamento), mas que podem ser erguidas facilmente por dois homens. Estão cinzentas, devido à idade — quem as tenha deixado aqui, já se esqueceu, ou encontrou um destino infeliz, há pelo menos dez anos. O vinho que um dia existiu hoje é apenas vinagre.

Uma estante de madeira sustenta três tochas, apagadas. Estão úmidas e recobertas por musgo, mas queimam emitindo uma fumaça espessa por cerca de 30 minutos. Não há mais nada de interessante aqui.

2. Três engradados, cada um abrigando 66 pequenas lâmpadas a óleo feitas de latão, com a forma de cabeças de dragão (cada uma vale 1 po). As bocas estão abertas e sorriem mostrando pavios e mechas (úmidos, mas ainda funcionais). Os engradados estão fechados com pregos.

Um banco com três pernas bambas está num dos cantos da sala. Não há nada de valor aqui além disso.

3. Dezesseis caixas de madeira, longas e achatadas, lacradas com algo que parece ser piche. Dentro, há golas e mangas de seda fina, para que alfaiates humanos utilizem-nas em suas criações. Algumas das mangas são abertas com fendas e bufantes; outras possuem pequenas contas prateadas e “brilhos” metálicos — as golas valem 6 pp e as mangas, 2-4 po cada (4-8 po/par).

4. Oito cofres-fortes vazios: “baús de tesouro” feitos de madeira sólida com tampa arredondada, os cantos reforçados com tiras de latão e pregos. Esses cofres pesam cerca de 5 quilos quando vazios, e têm fechaduras

acompanhadas por duas chaves de latão. As dimensões internas de cada um são 60 centímetros de largura, 45 de altura e 120 de comprimento e foram feitos para suportar carga pesada. Estão acomodados numa pilha desordenada, sobre a qual repousa uma grande tarântula de olhos brilhantes.

A aranha, cujo corpo mede 1,2 metro, permanece imóvel. Trata-se apenas de um guardião decorativo, empalhado, cascas de ovo prateadas no lugar dos olhos. Na barreira há uma etiqueta de tecido negro, com as palavras: “Sruubitus, de Grandes Pressas / 34 / Ghalkin, Taxidermia de Primeira / Luskan”.

**Observação para o Mestre:** Se essa sala for duplicada, mude o número e o nome do guardião decorativo e talvez até a espécie do animal empalhado.

**2L:** Um dos degraus desse lance de escadas descendente, localizado pelo número no mapa, contém uma placa de pressão que cede um pouco ao ser pisada. Somente essa placa pode disparar a armadilha: uma seção de parede no topo da escadaria se ergue, liberando um disco oval de rocha, enorme e irregular, com bordas recortadas em ângulo. O disco saído da cavidade atrás da parede despenca, errático, escadas abaixo, ricocheteando nas paredes e derrubando uma chuva de partículas de pedra sobre os aventureiros.

Os personagens devem fazer dois testes de Destreza para escapar do disco. Recebem um bônus de -1 no resultado dos dados se estiverem rentes à parede, ou de -2, se conseguirem atingir o teto escalando, saltando ou voando. Se um dos testes falhar, o personagem é atingido de raspão e sofre 2-5 pontos de dano. Se ambos os testes falharem, o disco atinge o personagem em cheio, fazendo 4-16 pontos de dano por esmagamento e arrastando-o escada abaixo. Todos os itens frágeis que estiverem sendo carregados devem passar por teste de resistência à queda e a esmagamento ou serão destruídos.

Qualquer personagem carregado pelo disco deve realizar outro teste de Destreza, durante a queda. Se bem-sucedido, o personagem é deixado para trás pela pedra, sofrendo 1d4+1 pontos de dano devido aos golpes e quedas durante a “viagem”. Os personagens libertam-se do disco automaticamente ao atingirem o pé da escadaria, onde a pedra se choca contra a parede leste, quebra uma camada da rocha ali e mergulha num fosso mais adiante.

As pedras arrancadas da parede caem no pé das escadas — personagens arrastados pelo disco devem fazer um teste de resistência à morte

por magia ou serão atingidos por  $1d6+1$  rochas, cada uma causando 1-2 pontos de dano.

Ao terminar a descida, o disco de rocha expõe uma cavidade na parede leste; o espaço ali serve de refúgio para três aranhas voadoras guardiãs, uma espécie rara de aranha grande, dotada de asas translúcidas feitas de teia. Esses aracnídeos, libertos do estase que Halaster lhes impôs, correm para fora da cavidade e, ferozes, partem para o ataque.

As mordidas das aranhas voadoras causam 1 ponto de dano e obrigam a vítima a um teste de resistência contra veneno tipo A, com bônus de +2. Se o teste falhar, o personagem sofre 15 pontos de dano — 1 ponto por minuto, com início cerca de 10-30 minutos após a infecção. Se o teste for bem-sucedido, não ocorrerá dano.

**Aranha — Voadora (3):** Int. Nenhuma; Tend. Neutra; CA 4; MV 6, Vn 12 (C), Teia 15; DV 1+1; pv 9 (cada); TAC0 19; AT 1; D 1; AE Veneno; TM P; MO 7; XP 175 cada.

**2M:** Indica um monstro à espreita. O Mestre deve decidir, caso a caso, se a criatura estará presente naquele momento específico e a qual espécie pertence, de acordo com tabelas de encontro. O Mestre também deve determinar as circunstâncias do encontro.

Monstros em 2M geralmente são predadores, prontos para capturar o grupo. Se forem inteligentes, talvez tenham fios esticados pelo chão, cofres com armadilhas, barricadas, bestas carregadas e outras coisas que antecipem a “hora do jantar”.

**2N:** Todas as quatro bordas da porta, destrancada, dessa câmara estão seladas com algo que parece ser cera negra, e a mão de Bane, o símbolo do deus, foi impresso, minimalistamente, ao longo dos lacres. No centro da porta há um entalhe, em forma de diamante, com as seguintes palavras rabiscadas em Thorass: “Aqui dorme Ontheer, Amado por Bane. Perturbai seu sono por vossa conta e risco. O Lorde Negro derrama maldições sobre aqueles que profanam seus tesouros. Sabei, intrusos, que Bane chama vossos nomes”.

A inscrição alerta para uma “Maldição de Chamado”: qualquer um presente à abertura da tumba será atacado, dentro de uma lua (mês) por um agente de Bane. Esse agente poderá ser um sacerdote vivo, ou uma criatura escrava, como um morto-vivo ou ser extraplanar. Nesse caso específico, Bane, ou Cyric, envia três guardiões de Bane (descritos no Guia dos Monstros no livro *Aventuras em Undermountain*) com o máximo de pontos de vida (36 cada) para

atacar a vítima. Os guardiões sempre agem quando a presa está sozinha e no escuro.

Se a porta for aberta, uma magia de Luz é ativada e enche a sala com uma luminosidade vermelha. Esse efeito dura 7 horas. A tumba contém um esquite de pedra — um bloco simples, de rocha, coberto por um sudário. O corpo de um sacerdote de Bane de 10º nível, humano e do sexo masculino, jaz apodrecendo aqui. Ele se chamava Ontheer, e nada acontecerá se o corpo for perturbado — ele não é um morto-vivo.

O sacerdote tem um cajado do envelhecimento com dezenove cargas (descrito no *LdM*) nos braços, cruzados no peito. Se for tocado por qualquer um que não seja fiel a Bane, o cajado emitirá um breve clarão de luz âmbar e dirá, numa voz ríspida e feminina, usando a língua comum): “Tu não és de Bane! Afasta-te!”.

Nada mais acontecerá, a menos que seres de qualquer outra tendência que não *vil* ignorem o aviso e de fato tomem o objeto para si. “Submete-te à vontade de Bane!”, o cajado sibila, com irritação e insistência.

Se o item não for abandonado em 1 turno, ou se algum personagem tentar usá-lo em combate, o infeliz será atingido por três cargas de envelhecimento, disparadas pelo cajado — teste de resistência à magia, do contrário o braço do usuário murcha e atrofia, tornando-se inútil. Esse efeito não depende dos desejos ou ordens dadas pelo aventureiro.

Seres *vis* podem usar o item sem esse tipo de perigo, muito embora o cajado repita, todas as vezes em que for empunhado, que o melhor é ser fiel a Bane. Criaturas não *vis* que aceitem sofrer os efeitos impostos pelo objeto — que dispara pela culatra, ao final de cada período de 3 turnos cumulativos, nas mãos do usuário — podem-se utilizar do poder de envelhecimento normalmente, ordenando ataques contra outras pessoas. O cajado poderá ser usado até mesmo contra seguidores de Bane. Enquanto o item estiver nas mãos de infieis, todos os servos de Bane — sacerdotes, adoradores *vis*, criaturas, como guardiões de Bane, etc. —, dentro de um raio de 0,5 quilômetro, sentirão que um inimigo de Bane está próximo, tendo conhecimento da sua direção e distância aproximada.

Esse cajado não requer palavras de comando e é ativado pela força de vontade.

**2O:** Uma espada longa está caída no chão do corredor. É aço não encantado, sem bainha e em bom estado. Um pequeno papel está amarrado ao cabo por um fio. Uma mensagem, em Thorass, diz: “Arguld Alonseir de Portal Ocidental, Cavaleiro Amigo das Aventuras / Sua

Espada Matadora de Dragões 3 / Estante Inferior / Devolução Vale Recompensa”.

Ninguém mais se lembra de Arguld em Portal Ocidental, mas hoje vive bem em Waterdeep, onde é um mercador e aventureiro muito rico e ousado. Seu nível atual, suas conquistas e seus interesses devem ser definidos pelo Mestre — não estarão especificados no capítulo sobre PdMs deste livro.

Arguld pode servir como tutor, cliente, patrono ou adversário do grupo — ele certamente reconhecerá a própria espada se estiver na mesma taverna que os personagens. Como um cavaleiro, solicita ao personagem que lhe diga onde e de que modo obteve a arma, antes de fazer-lhe qualquer acusação. (O mercador teve um escudeiro, Blasker, que fugira em pânico durante uma aventura em Undermountain, deixando para trás a mochila com armas que levava às costas; entretanto, carregara várias peças do arsenal consigo, entre elas a espada de Arguld). Dependendo de como o Mestre pretenda conduzir as coisas, Arguld poderá oferecer uma soma em dinheiro para reaver a espada ou para mandar roubá-la. Não importa o que aconteça, ele será sempre excepcionalmente bem-educado.

**2P:** Uma pequena bolsa está no chão. É mole, mas pesada, e está cheia de falanges amputadas e dentes extraídos de orcs e de outros seres infelizes.

**2Q:** Uma das pedras da parede está marcada com uma linha tênue e ondulada, inscrita à força de alguma arma ou ferramenta afiada. Um personagem examinando as paredes em busca de passagens secretas ou de portas ocultas encontrará a marca automaticamente. De outra forma, todos os aventureiros terão 20% de chance de notá-la.

A pedra pode ser removida, deixando à mostra uma pequena cava. O recesso contém uma bolsa e um frasco de aço inoxidável. A bolsa apresenta apenas 8 pc, 4 pp e 2po, mas o frasco, uma poção de cura.

**2R:** Esta área é um jardim de ossos: está tomada por ossos quebrados, fendidos e destrocados de uma ampla variedade de criaturas, incluindo seres humanos. Quem ou o que fez tantas vítimas já partiu há muito tempo, sem deixar nada de valor.

Se os personagens perscrutarem o aposento por pelo menos 3 rodadas, encontrarão três ossos, fêmures, grandes o suficiente para serem usados como clavas (dano de 1d6).

Para cada rodada de uso em combate, há uma chance em seis de que venham a que-



## Nível Dois: Áreas de Interesse

brar, tornando-se inúteis. Se isso acontecer na rodada em que atingir o alvo, as farpas e bordas afiadas causam 1-2 pontos de dano extra.

**2S:** Um gancho de ferro velho e maciço projeta-se da parede. Um esqueleto fica pendurado ali, preso por correntes curtas. O cadáver balança no ar suas botas a cerca de 60 centímetros do chão e a nuca voltada para a parede.

Este é o corpo de um orc, morto há mais ou menos três meses — ele tentou trair seus companheiros, aventureiros da Espinha do Mundo, que encontraram um caminho para Undermountain através de túneis subterrâneos. O monstro, chamado Hussslagh, está desarmado e sem tesouros, mas suas pernas estão presas por uns 30 centímetros de corda de boa qualidade. O corselete de couro já começou a apodrecer e as botas não passam de farrapos. Não há vermes, doenças ou outras ameaças de contaminação no esqueleto.

**2T:** Marca uma *Teleportação*, provavelmente criada por Halaster. Esses miniportais mágicos parecem funcionar constantemente — embora o Mestre possa decidir fazer com que um ou outro pife aleatoriamente. São ativados pela chegada de uma criatura de qualquer tamanho. A *Teleportação* não é demarcada no local, mas mapas da masmorra trazem esses pontos marcados com números-chave.

Um observador externo terá a impressão de que o ser teleportado simplesmente desapareceu — sumiu de repente, sem alarmes ou explosões luminosas. Não há limites de peso ou volume conhecidos: criaturas de mãos dadas ou unidas por uma corda desaparecem simultaneamente, assim que um elo da cadeia entre na área mágica.

O ser que dá o “salto inicial” vê uma névoa prateada em toda a volta — um vácuo prateado onde os únicos objetos visíveis são o próprio ser, seus pertences e outras criaturas que tenham sido teleportadas ao mesmo tempo. Há uma sensação de queda, sem dano e de súbito a área ao redor muda — trata-se do ponto de chegada. Seres transportados dessa forma sempre perdem a iniciativa para as criaturas presentes no local de chegada na rodada de desembarque.

No mapa, teleportadores de mão dupla estão marcados aos pares: “2TA” leva para “2TB”, “2TB” para “2TA” e assim por diante. Portais de mão única têm números, também. Dessa forma, “2TE1” conduz a “2TE2”.

Não há sinais de que essas pequenas teleportações tenham sido preparadas com armadilhas ou que contenham mais de um ciclo

de “salto”. Para exemplos de saltos múltiplos, veja o capítulo Portais de Undermountain.

**2U:** Nesse ponto, um pedaço de velino está preso ao chão por uma mancha de sangue coagulado, antiga e enegrecida. Ele diz, em língua comum: “Onagh espera na loja. Traz o de sempre. Ele quer olhos de beholder, se puderes obter alguns” — a origem e o significado exato dessa mensagem ficam a cargo do Mestre.

**2V:** Uma parede chamuscada, por 6 metros de cinzas do teto ao chão. Uma forma humanóide, com os braços estendidos como se estivesse com dor, lançando uma magia ou suplicando, está delineada entre as cinzas (sua origem cabe ao Mestre).

**2W:** Teias espessas e grudentas cruzam o corredor nesse ponto, bloqueando a visão graças à camada de poeira cinza que cobre os fios. Se tocadas por fogo, elas queimam, produzindo uma fumaça negra e viscosa. Não há monstros aqui e também nada de interessante, exceto uma velha manopla de metal que serve como luva à mão humana. O item ficou enroscado nas teias e foi abandonado há muito tempo. O metal ainda está bom, podendo ser derretido e reutilizado. Tentativas de usar a manopla produzem uma pequena chuva de plaquetas metálicas cada vez que o objeto for usado para agarrar ou golpear inimigos, até que não sobre mais nada da luva — os Mestres podem querer colocar uma manopla luminosa (veja Itens Mágicos de Undermountain) aqui, para recompensar os personagens, se a caçada ao tesouro estiver indo mal e os ânimos estiverem exigindo um pouco de alento.

**2X:** Este número demarca a localização de um balde de madeira, velho mas ainda firme — um artesanato rústico recoberto com lodo na face externa, mantendo-o úmido e impedindo que surjam rachaduras. Está destampado e virado para cima bem no centro do corredor, metade cheio com um muco esverdeado e grudento. Pequenos filetes dessa substância são lançados do balde em várias direções, dão voltas pelo corredor seguindo os mais diversos caminhos e desaparecem. Não há criaturas à vista.

Embora pareça muco verde, não se trata disso: é apenas o resultado final do metabolismo de várias lesmas subterrâneas que devoraram um balde cheio de queijo. As lesmas foram embora há tempos, deixando para trás seus rastros mucosos. O que restou no balde é repugnante ao olhar, ao olfato e ao paladar, mas não representa nenhum perigo ativo ou veneno.

Se arremessado, o balde se arrebenta, alas-

trando pelo aposento seu conteúdo, que pode cegar por 1-2 rodadas se atingir os olhos de alguém. O muco tem ainda mais duas propriedades: sua luminescência, brilhando com uma luz verde e tênue por 2d4 rodadas e seu poder lubrificante (-2 no MV caso se espalhe pelo piso e testes de Destreza tornam-se necessários para saltar ou esquivar-se).

Tentativas de jogar fora o conteúdo sem arremessar o balde falham — o muco endureceu na superfície formando uma crosta elástica, mas muito resistente, que impede qualquer coisa de deixar o receptáculo.

**2Y:** Uma magia há muito esquecida, lançada nesse local, faz com que trechos de uma canção sejam ouvidos sempre que algum personagem passe por aqui. É sempre uma voz de mulher humana que entoia a música; o som é tênue e as palavras cantadas num dialeto primitivo. A canção é melancólica e, se ouvida com cuidado, parece tratar da morte de um “homem de coragem” nas “garras de um dragão / e nas presas de um leão”.

Se meios místicos forem usados para ouvir melhor a música, a audiência perceberá um refrão repetido várias vezes e um verso decantando o amor da dama por seu guerreiro, as lutas do grande homem e sua morte no campo de batalha. A magia utilizada, a canção em si e a identidade da cantora e de seu amado ficam por conta do Mestre. Trechos da música podem chegar aos ouvidos dos personagens em qualquer parte de Undermountain, como um alerta velado à perda de tempo e a atitudes tolas ou arriscadas demais.

**2Z:** Este é um túnel de pedra inacabado, uma escavação abandonada pelos anões do Clã Melairkyn (ver o capítulo História Conhecida de Undermountain) muito tempo atrás.

Nenhuma ferramenta ou entulho restou por aqui, mas os aventureiros podem obter várias pedras do tamanho de cabeças humanas, se trabalharem por 4 rodadas em rachaduras nas paredes.

Mestres em busca de novas áreas para expandir, e de túneis e acessos para os níveis mais profundos, podem facilmente conectar essa área a outros pontos. Se os túneis foram abertos por monstros escavadores, podem ser bem instáveis, com desníveis íngremes e até mesmo desabitados. Túneis lisos e bem-acabados, presumivelmente feitos por seres humanos, não apresentam menos perigo — e se Halaster fez o túnel com uma série de *Criar Passagens*, só para ganhar tempo?

## Nível Três: Aposentos Principais

### Aposento 60: A Espada Furtiva

A porta que leva a essa área é feita de pedra simples. Ela se abre para dentro e não há sinais de armadilhas. Não se despedaça se for golpeada, mas pode ser forçada. Se algum personagem tentar arrombar sua fechadura, diga-lhe que alguma coisa dentro se quebra, mas os pinos de metal que a mantêm fechada (que entram em buracos nos batentes) não se recuam.

O grupo deve forçar a porta fisicamente ou lançar *Arrombar* para conseguir entrar. Se eles tentarem abri-la lentamente, os pinos de metal a segurarão. Quando liberar a porta, leia o trecho a seguir:

A porta parece não ceder e vocês escutam um breve barulho de metal. Então ela se abre rapidamente.

Vocês ouvem um grande barulho por trás dela. Ele é seguido por outro parecido com alguma coisa de madeira quicando pelo chão de pedra.

Essa sala é iluminada pelas trêmulas luzes de duas tochas colocadas em suportes nas paredes laterais. À sua frente estão três caixotes de madeira espalhados (certamente a fonte de todo aquele barulho) e um banquinho de madeira que ainda balança (fazendo também ruído). Estas coisas com certeza estavam empilhadas atrás da porta.

O resto da sala está vazio, exceto por uma cortina, pendurada, atravessando o meio da sala. É de uma tonalidade marrom-escura e a área atrás dela parece estar na escuridão. Essa cortina recentemente agitada, bloqueia sua visão da outra metade do aposento. Do outro lado, ouve-se de repente um grande estrondo de pedra que sacode a sala toda, acompanhado dos sons inconfundíveis de vidro se despedaçando.

Um grupo de aventureiros, denominado A Espada Furtiva, estava sentado nessa sala (60A) atrás de sua divisória, comendo em volta de uma mesa de pedra. O guarda da porta, um ladrão, bebeu um oitavo de uma poção de invisibilidade assim que ouviu os personagens se aproximando da porta. Ele se levantou do banquinho em que estava sentado, sussurando as palavras "Forte grupo de aventureiros!". Os aventureiros então reagiram rapidamente

quando os personagens acionaram o alarme de aviso feito pelos caixotes empilhados.

Um apagou a lamparina de mesa e os outros viraram-na, fazendo com que sua refeição se espatifasse pelo chão. Todos se agacharam atrás da mesa, usando-a como escudo, com exceção do sacerdote, que correu para uma sala vazia atrás deles (60B).

Os aventureiros contavam suas riquezas enquanto comiam, e por isso várias moedas de ouro e gemas estão espalhadas pelo chão após terem sido derrubadas da mesa. Uma moeda de ouro ainda rola pelo piso, sob a cortina, indo em direção aos personagens. O valor total dos tesouros incluem 134 po, doze pedras da lua de 50 po, oito zircônias valendo 50 po cada, cinco granadas de 100 po e três espinélios no valor de 500 po cada uma.

#### Lutando contra a Espada Furtiva

O grupo é formado por dois arcanos de 5º nível (Thindrar e Dellozs), um sacerdote de Talos de 6º nível (Morltarr), dois guerreiros de 4º nível (Gulth e Phaeren), um guerreiro de 3º nível (Findol) e o ladrão de 7º nível (Rhandaun). Os membros da Espada são velhos amigos e trabalham juntos há anos. Por isso, todos agem em combinações organizadas e eficientes, cada um já antecipando certas ações dos outros membros.

Eles usam essa sala com frequência para descansarem dentro do calabouço e já o adaptaram às suas necessidades. A cortina não chega a alcançar o teto de 3 metros de altura, deixando uma abertura de 50 centímetros acima dela. Os membros da Espada podem, dessa forma, olhar por cima da cortina e ver as ações dos personagens refletidas em dois escudos polidos afixados no teto na entrada da porta. Eles não podem ver ações específicas com muita clareza, mas observam todos os movimentos enquanto entram na sala.

As ações pretendidas pelos aventureiros da Espada estão indicadas abaixo, começando na rodada seguinte em que a mesa cai; eles preparam suas armas na rodada em que viram a mesa. O Mestre deve modificar esses planos de acordo com as ações dos personagens e com os resultados do combate. Asteriscos indicam um personagem protegido atrás da mesa; tais personagens levantam-se para executar suas ações, não se expondo por muito tempo.

#### 1ª Rodada

\* Thindrar: Lança uma *Bola de Fogo* de 5d6 de dano, centralizada logo na saída da porta da sala principal.

Dellozs: O mais silenciosamente possível, ele lê um pergaminho que contém *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*, fora de vista, em 60B (10% de chance de falha). Se Dellozs

falhar, há 95% de chance de a magia ser perdida sem nada acontecer. Entretanto, há 5% de chance de que Dellozs se torne muito frágil a magias durante 8 rodadas — ele fracassa em todos os *testes de resistência* e sofre o máximo de dano possível.

\* Morltarr: Bebe uma poção de resistência ao fogo.

\* Gulth: Arremessa um machado (1d6 de dano) através da cortina (TACO 17, com penalidade de -1 devido à má visibilidade).

\* Phaeren: Mesma ação de Gulth.

Findol: Escancara a cortina (abrindo um espaço de 6 metros em seu centro).

Rhandaun: Corre em direção à parede lateral o mais silenciosamente possível, seguindo-a até a porta de entrada (e os personagens). Ele espera até depois da explosão da *Bola de Fogo*, evitando sua área de efeito.

#### 2ª Rodada

\* Thindrar: Cria uma *Esfera Flamejante* de 2d4 e a joga contra os personagens, em direção à porta e do maior grupo de oponentes possível. Após 1 rodada, Thindrar deixa a *Esfera Flamejante* na passagem da porta, bloqueando tentativas de escapar até a sexta rodada.

Dellozs: Da porta escura de 60B, ele lança *Lentidão* contra os personagens (capaz de afetar 3 deles).

\* Morltarr: Lança *Imobilizar Pessoas* em qualquer personagem avançando ou com óbvias habilidades mágicas.

\* Gulth: Mesma ação da primeira rodada (arremessa machado com TACO 18); pode lutar corpo a corpo com qualquer personagem que chegue à mesa, protegendo os membros da Espada que possuem habilidades mágicas.

\* Phaeren: Mesmas ações de Gulth.

Findol: Mesmas ações de Gulth.

Rhandaun: Espera por uma oportunidade para apunhalar pelas costas um oponente com poderes mágicos, arruinar uma magia sendo preparada, arremessando uma adaga, ou agarrar alguma varinha, bastão ou arma mágica que possa identificar como tal. Uma vez que tenha se mostrado, o ladrão tenta tomar outro gole de sua poção e então vai para algum lugar inesperado para fazer outro ataque. Ele continuará a fazer isto até que um dos lados vença o combate ou até que ele tenha apenas mais dois goles de poção. Se a Espada estiver perdendo, ele usará o restante de sua poção para escapar, correndo em direção ao Sargauth.

#### 3ª Rodada

\* Thindrar: Usa magia do *Sono* em qualquer

## Nível Três: Aposentos Principais

peessoa protegendo a retaguarda ou o personagem com óbvios poderes mágicos.

\* Delloz: Lança uma *Esfera Flamejante* de 2d6 que aparece logo além da cortina e a rola contra os personagens. Delloz também abandona o controle da esfera ao final da rodada, parando-a dentro de 1 metro da porta para bloquear tentativas de fuga.

\* Morltarr: Usa *Imobilizar Pessoas* em qualquer personagem avançando ou que tenha poderes mágicos óbvios.

Gulth: Avança e combate corpo a corpo (cimitarra: 1d8).

Phaeren: Mesmas ações de Gulth.

Findol: Mesmas ações de Gulth (espada larga: 2d4).

Rhandaun: Ver ações da segunda rodada.

### 4ª Rodada

\* Thindrar: Lança um *Dardos Místicos* em qualquer um com habilidades mágicas ou no personagem que o ameace mais de perto.

\* Delloz: Mesmas ações de Thindrar.

\* Morltarr: Usa *Imobilizar Pessoas* em qualquer personagem avançando ou com poderes mágicos.

Gulth: Combate corpo a corpo.

Phaeren: Combate corpo a corpo.

Findol: Combate corpo a corpo.

Rhandaun: Ver ações da segunda rodada.

### 5ª Rodada

Thindrar: Repete as ações da quarta rodada (a menos que esteja envolvido em combate corpo a corpo).

Delloz: Repete as ações da quarta rodada (a menos que esteja envolvido em combate corpo a corpo).

Morltarr: Repete as ações da quarta rodada (a menos que esteja envolvido em combate corpo a corpo).

Gulth: Combate corpo a corpo.

Phaeren: Combate corpo a corpo.

Findol: Combate corpo a corpo.

Rhandaun: Ver ações da segunda rodada. Se a Espada Furtiva estiver sendo arrasada, ele simplesmente tentará escapar pela porta enquanto ainda está invisível, fugindo e depois espreitando os personagens. Ele os segue por todo o calabouço esperando por uma chance para atacar enquanto estiverem fracos, desprevenidos ou ocupados lutando contra outro oponente. Se for perseguido, Rhandaun pode espalhar uma sacola de bolas de gude para fazer os personagens escorregarem (teste de Destreza com penalidade de -2, um teste a cada rodada, por 2 rodadas após as bolas terem sido espalhadas; se o teste falhar, o perseguidor cai tomando 1 ponto de dano e seu fator de

movimento fica pela metade na próxima rodada). Rhandaun possui duas bolsas de bolas de gude, ambas com os mesmos efeitos em seus perseguidores. Se uma dessas bolsas for esvaziada contra o rosto de um personagem com habilidades mágicas, que estava escalando logo atrás de Rhandaun, qualquer magia sendo preparada naquela rodada será perdida automaticamente.

### 6ª Rodada

Thindrar: Repete as ações da quarta rodada (a menos que esteja envolvido em combate corpo a corpo).

Delloz: Repete as ações da quarta rodada (a menos que esteja envolvido em combate corpo a corpo).

Morltarr: Repete as ações da quarta rodada a menos que um membro da Espada precise ser curado. Ele então usará *Curar Ferimentos Leves* em seu companheiro.

Gulth: Combate corpo a corpo.

Phaeren: Combate corpo a corpo.

Findol: Combate corpo a corpo.

Rhandaun: Ver rodada anterior.

O Mestre deve modificar as ações indicadas para os membros da Espada durante o encontro para proporcionar o máximo de desafio aos personagens. Membros atrás da mesa podem arremessar garrafas de vinho no rosto dos personagens, por exemplo. Talvez Morltarr use sua magia *Comando* em um personagem ameaçador, mandando-o "Dormir!" e Rhandaun pode tentar eliminar o personagem adormecido se conseguir alcançar seu corpo.

Caso a Espada comece a perder a batalha, os magos tentam escapar primeiro, lançando *Teias* nos oponentes e grudando-os à mesa, às paredes ou mesmo uns aos outros. Os guerreiros costumam continuar a luta, dando cobertura para seus companheiros em fuga; membros que escapam da sala vão para o noroeste, tentando chegar até o pequeno bote que possuem nas margens do Sargauth.

Se os personagens fugirem da batalha (mesmo que isso signifique recuar da porta quando o alarme dos caixotes é acionado), a Espada aguarda, reagrupa-se e os segue, espreitando os personagens por todo o calabouço e planejando uma emboscada. A emboscada mais usada pela Espada Furtiva envolve o uso de *Teias* nos corredores, imobilizando os personagens, e só então lança *Bolas de Fogo* e *Esferas Flamejantes* nas teias pegajosas. Isto já causa a maior parte do dano necessário, sendo que os guerreiros podem facilmente cuidar de quaisquer sobreviventes.

Se a Espada vencer a luta, eles roubam todos os personagens e os deixam — mortos ou

feridos — nessa sala à mercê de sua própria sorte. Eles vasculham os personagens meticulosamente e os amarram em pares com cordas firmes, depois de remover suas armaduras e armas. Os membros da Espada dirão aos personagens, esnobando-os, que "A Espada Furtiva os humilhou" e então partirão. Os perigos que Undermountain apresenta para os personagens indefesos são grandes, ainda mais estando sobrecarregados por companheiros feridos e sem qualquer equipamento — e isto poderia gerar uma fascinante aventura de corrida pela sobrevivência.

### Membros da Espada Furtiva

Os dados abaixo estão completos com as informações de antes do encontro ser iniciado, no que diz respeito a armas usadas e magias memorizadas. As armas listadas não incluem machados arremessados nem itens mágicos usados durante as rodadas descritas anteriormente. Os membros da companhia de aventureiros Espada Furtiva são os seguintes:

**Delloz** hm A5 CA 7 (bônus de Destreza); MV 12; pv 15; TAC0 19; AT 1; D por magia ou com arma: 1-4 (adagas x2); Des. 17; Int. 17; Tend. *Cruel*; Magias (4, 2, 1): *Dardos Místicos* x4; *Esfera Flamejante*, *Teia*; *Lentidão*.

**Findol** hm G3 CA 3 (loriga segmentada); MV 12; pv 35; TAC0 17; AT 1; D 2-8+2 (espada larga), 1-6+2 (espada curta), 1-4+2 (adaga); For. 18 (+1 na jogada de ataque, +2 no dano); Cons. 17; Tend. *Cruel*.

**Gulth** hm G4 CA 2 (loriga segmentada + bônus de Destreza); MV 12; pv 41; TAC0 16; AT 1; D 1-8+1 (cimitarra), 1-6+1 (espada curta), 2-7+1 (maça); For. 17 (+1 na jogada de ataque, +1 no dano); Des. 16; Car. 18; Tend. *Egoísta*.

**Morltarr** hm S6 de Talos CA 5 (cota de malha); MV 12; pv 29; TAC0 18; AT 1; D por magia ou com arma: 2-7 (maça) ou 2-8 (maça-estrela); Sab. 17; Tend. *Cruel*. Magias (5, 5, 3): *Comando*, *Curar Ferimentos Leves* x4; *Lâmina Flamejante*, *Imobilizar Pessoas* x4; *Animar os Mortos*, *Dissipar Magia*; *Pirotecnia*.

**Phaeren** hm G4 CA 2 (cota de talas + bônus de Destreza); MV 12; pv 31; TAC0 16; AT 1; D 1-8+2 (cimitarra), 2-7+2 (maça), 2-8+2 (espada bastarda com duas mãos); For. 18 (+1 na jogada de ataque, +2 no dano); Des. 16; Tend. *Cruel*.

**Rhandaun** hm L7 CA 4 (corselete de couro + bônus de Destreza); MV 12; pv 36; TACO 17 (15 se estiver arremessando adagas); AT 1; D 1-8 (espada longa), 1-4 + especial (adagas x5 — Rhandaun pode arremessar 2 adagas por rodada, alcance 1/2/3); Des. 18; Car. 17; CA 16; Tend. *Egoísta*. AE Adagas envenenadas (veneno de paralisia: teste de resistência com penalidade de -3 somente no primeiro acerto de cada adaga, ou ficará paralisado instantaneamente por 2d4 rodadas).

**Thindrar** hm A5 CA 6 (bônus de Destreza); MV 12; pv 16; TACO 19; AT 1; D por magia ou com arma: 1-4 (adagas x3); Des. 18; Int. 18; Tend. *Egoísta*. Magias (4, 2, 1): *Dardos Místicos* x3, *Sono*; *Esfere Flamejante*, *Teia*; *Bola de Fogo*.



## Aposento 61: Oito Cabeças São Melhores Que Uma...

Vocês abrem a porta que leva a essa sala e vêem um cômodo sem nada nas paredes, fracamente iluminado por uma sombria luz esverdeada que vem de uma cadeira de pedra com encosto alto, de aparência majestosa, localizada no fundo da sala. O resto do aposento parece vazio.

Essa sala de 12x24 metros não contém nada mais que o trono em seu canto oposto e o cheiro do perigo iminente. O teto tem 3 metros de altura e vários buracos irregulares por sua superfície; cada buraco mede cerca de 50 centímetros de diâmetro e com substâncias escuras (lama, dejetos e palha) em suas beiradas. No canto da sala do outro lado da porta de entrada, encontra-se o trono brilhante; ele está a 18 metros de distância, no centro, havendo um espaço de 6 metros atrás dele.

O trono foi colocado sobre uma plataforma elevada circular (de 3 metros de diâmetro) e não pode ser movido sem que se quebre. Ele é coberto por um *Fogo das Fadas* de cor verde (ver capítulo de Magias). Seus braços e assento estão cobertos por almofadas de veludo vermelho, já gastas e desbotadas. Se estas almofadas forem removidas, costuras podem ser vistas ao longo dos braços de pedra e em volta do assento.

Os braços de pedra podem ser abertos, revelando buracos para armazenagem: o da direita contém um pedaço de madeira com 30 centímetros de comprimento e o da esquerda, duas jarras de vidro idênticas. Essas jarras têm 8 centímetros de diâmetro cada uma,

3 centímetros de profundidade além de uma substância oleosa. A madeira é uma varinha das maravilhas (com 44 cargas) e as jarras contêm unguento de Keoghtom (suficiente para cinco aplicações; cada uma cura um veneno ou doença ou restaura 1d4 + 8 pontos de vida).

Se qualquer peso for colocado sobre o assento do trono (alguém tocando-o ou sentando-se nele, por exemplo) ouve-se um estalo metálico de um mecanismo acima de suas cabeças e uma velha mas forte jaula de ferro cai do teto, cercando o trono e toda a plataforma. Qualquer personagem atingido por ela é empurrado para fora e sofre 1d2 pontos de dano; ninguém fica preso sob a jaula.

A gaiola é muito resistente; mesmo se os personagens unirem seus esforços para entortar suas barras, dê a eles apenas a chance normal (testes separados para cada personagem). Num local da jaula — em uma barra, por exemplo — tem CA 0 e precisa sofrer 240 pontos de dano para ser partida. Se os personagens atacarem a jaula, marque o tempo e faça os testes de monstros atraídos.

A jaula pode ser erguida com relativa facilidade. Acrescente 2% à chance (ao valor base do personagem) para cada ponto de Força acima de 15 envolvido na tentativa. Assim, um único personagem de Força 15 tem a chance normal de 7%, mas um companheiro de Força 16 possui 12% e não 10%. Se as pessoas trabalharem em conjunto, use a base do ser mais forte e 2% para cada ponto cumulativo de Força acima de 15, contando esses pontos para cada personagem envolvido.

Atrás do trono, oculto da visão daqueles que se encontram na porta, há um misterioso obje-

to de pedra. É pesado, semicircular e com 10 centímetros de espessura — na verdade, é a metade de um círculo ou disco de pedra quebrado. Parece uma pedra de moinho, com exceção de que poucas pedras de moinho podem ser encontradas cobertas de runas complexas, ilegíveis e totalmente desconhecidas. As runas e a pedra liberam uma forte energia mágica e, quase todas são símbolos sem significado. Se *Compreensão da Linguagem*, *Ler Magias* ou outra magia parecida for usada, tudo que pode ser lido, em meio a vários outros símbolos, é: "Juntos, o portão se abre e horríveis feras são libertadas." Para o uso e o significado desse objeto (que os personagens podem levar consigo, se quiserem) ver o Aposento 63.

Em uma sala escondida acima dessa câmara está a toca de uma hidra. Só é possível entrar em seu aposento através dos buracos no teto ou usando uma porta secreta de 6x6 metros localizada no teto atrás do trono. A hidra não pode abrir essa porta e não se consegue atraí-la para fora de sua toca a fim de lutar. Ela fica à espreita sem se mostrar, a menos que os personagens enfiem objetos, arremessem projéteis ou usem magias através dos buracos que levam à sua toca; estas ações resultam em um ataque imediato por parte da criatura. Ela planeja esperar até que os personagens cheguem ao trono antes de enfiar suas cabeças pelos buracos e atacar.

Este monstro é do tipo hidra de lerna: para cada cabeça decepada, duas outras crescem em seu lugar (até um total de doze). As novas cabeças formam-se em 1-4 rodadas, a menos que se usem chamas em seu pescoço dentro de 1 ou 2 rodadas após a destruição daquela cabeça. Ela retrairá suas cabeças para evitar ataques mágicos óbvios ou descargas de itens mágicos, e se

## Nível Três: Aposentos Principais

retira quando lhe restar apenas duas cabeças; seu corpo fica imune a ataques.

**Hidra de Lerna (1):** Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 5; MV 9; DV 8 (inicialmente); pv 8 por cabeça; TAC0 12 (inicialmente); AT 1-8 (inicialmente); D 1-8 (8-10 cabeças), 1-10 (11-12 cabeças); AE Cabeças extras; DE Cabeças extras, corpo imune a ataques; TM A; MO 8; XP 3 000.

O abrigo da hidra tem o mesmo tamanho da sala a seguir. Nele há um pouco de palha embolorada, alguns ossos grandes demais para serem quebrados em pequenos fragmentos e depois comidos, e o tesouro da criatura — coisas que ela não podia comer e que foram trazidas até aqui junto com suas vítimas infelizes. Essas recompensas estão espalhadas pela sala e incluem: três conjuntos completos de tamanho humano de lorigas segmentadas enferrujadas, catorze adagas, seis espadas curtas, três maçãs, um martelo de batalha, uma espada longa quebrada em dois, um grande escudo de metal entortado, um elmo de tamanho halfling bastante surrado, 13 pc, 2 pp, 6 po e uma espada longa +2, matadora de dragões brancos (detalhada no *Livro do Mestre*).

### Aposento 62: A Sala dos Vários Pilares

Esse é um encontro bastante complexo; o Mestre deve se familiarizar completamente com tudo nesta sala antes dos personagens começarem a explorá-la. Quando os personagens abrirem a porta de entrada, leia o seguinte trecho:

Grossas névoas preenchem todo o aposento; através delas, vocês conseguem enxergar o que parece ser uma floresta de vários pilares de pedra que se estendem desde o chão até o teto. De algum lugar a sua frente, vem um som de batidas repetidas e ritmadas.

Esse aposento está repleto de colunas de pedra e o chão coberto por uma névoa densa e sinistra. É o quarto de um vampiro; ele geralmente será encontrado na área livre das névoas, no centro da sala. Sentado calmamente em uma cadeira de balanço, ele fuma um longo cachimbo e faz planos de saquear as casas nobres de Waterdeep. (O som ritmado é produzido pela cadeira de balanço.)

#### Thearyn Shalahd

Se os personagens entrarem nessa área central, eles acharão a cadeira vazia (ainda balançando) e o cachimbo esfumaçante em um

banquinho. Ao lado da cadeira há uma cuspeira toda ornamentada, onde se pendura uma bolsa cheia de tabaco.

Quando vivo, Thearyn era um arcano aventureiro de 18º nível, de Lantan. Em sua morte-vida, ele retém suas magias e a habilidade de usá-las. O vampiro Thearyn Shalahd é servido por dois fantasmas-vigias e seis morcegos de ossos; para maiores informações sobre esses monstros, consulte Fichas dos Monstros, contidas no próximo conjunto.

Thearyn tentará obter *grimoires* e itens mágicos de todos os intrusos usando as armadilhas da sala e seus servos-monstros. Ele busca uma maneira de aumentar seus poderes mágicos para dominar a criação e controlar os portais. Uma vez que tenha conseguido fazer isto, poderá andar livremente pelos Reinos e ir a outros lugares que já ouviu falar — como o semiplano de Ravenloft e certos mundos em esferas de cristal onde dizem que os mortos-vivos imperam.

Thearyn pode drenar dois níveis de experiência a cada golpe que acerta e enfeitiçar os personagens com seu olhar (*teste de resistência* à magia com -2 de penalidade). Ele só pode ser atingido por armas +1 ou melhores, é imune a venenos e paralisia, bem como magias de *Sono*, *Feitiço* e *Imobilização*; além disso, sofre apenas metade do dano de ataques elétricos e de frio. Thearyn tem a habilidade de usar *Patas de Aranha* e pode *Alterar Forma* virando um morcego grande — ele precisa estar nesta forma para poder voar. Ele pode também assumir forma gasosa sempre que desejar. Água benta e símbolos sagrados de divindades *justas* o queimam causando 2-7 pontos de dano.

O número máximo de magias memorizadas por Thearyn é 5, 5, 5, 5, 5, 3, 3, 2, 1. Quando for encontrado, ele não terá todas as suas magias memorizadas. No encontro inicial, Thearyn possui apenas as seguintes magias: *Manipular Chamas*, *Compreensão da Linguagem*, *Detectar Magia*, *Consertar*, *Ler Magias*; *Detectar Invisibilidade*, *Arrombar*, *Revelar Tendência*, *Pirotecnia*, *Raio de Enfraquecimento*; *Dissipar Magia* x3, *Infravisão*, *Idiomas*; *Criar Itens Efêmeros*, *Metamorfose*, *Névoa Sólida*, *Muralha de Gelo*; *Criar Passagens*, *Telecinésia*, *Muralha de Pedra*; *Tornar Raso*, *Ilusão Permanente*; *Cubo de Força*, *Palavra de Poder*, *Atordoar*; *Limpar a Mente*, *Afundar*; *A Disjunção de Mordenkainen*. O vampiro emprega suas magias de *Muralha* para separar seus oponentes durante a batalha; elas podem ser usadas diagonalmente entre os cantos ou em toda a sala, entre os pilares.

Thearyn pode usar uma magia por rodada, contanto que não seja ferido durante o combate. As magias de Halaster impedem que ele

convoque morcegos, ratos ou qualquer outra criatura para ajudá-lo. Ele possui apenas os guardiões que criou e que estão nessa sala. Suas magias serão aplicadas primeiro à distância, enquanto os morcegos de ossos e os fantasmas-vigias tentam deter os atacantes. Depois, aproveitando que os intrusos estão enfraquecidos, ele se aproxima.

Se for deixado com 20 pontos de vida ou menos, Thearyn usará suas magias para sair da toca e fugir para Undermountain em forma gasosa, seguindo por caminhos que levam a tocas de monstros que já conhece, para desencorajar uma perseguição por parte dos personagens. Seu caixão, junto com uma duplicata do livro de magias, encontra-se em uma caverna escondida — com uma porta secreta — na subida do Monte Waterdeep, onde ele fez sua tumba há muito tempo. Desde que virou um morto-vivo, Thearyn matou todos os seus antigos aprendizes e companheiros da cidade, de modo que nenhum ser vivo sabe da existência de sua tumba.

**Thearyn Shalahd — Vampiro (1):** Int. Excepcional; Tend. *Cruel*; CA 1; MV 12, Vn 18 (C); DV 8+3; pv 60; TAC0 13; AT 1; D 5-10 (1d6+4 de dano com as mãos) ou por magias; AE Dreno de energia, F 18/76 (+2 na jogada de ataque, +4 no dano), olhar enfeitiçador; DE arma mágica +1 ou melhor para ser atingido, imunidades a magia e veneno, forma gasosa; PM Especial; TM M; MO 16; XP 5 000.

#### Os Guardiões de Thearyn

Os seis morcegos de ossos — servem ao vampiro e não são morcegos guerreiros — e os fantasmas-vigias têm ordens de pegar e tentar levar embora todos os livros e armas — especialmente as que brilham e se mexem sozinhas, emitem fogo ou apresentam a forma de pequenos pedaços de madeira pontudos — usadas contra eles. Fantasmas-vigias também usam seus poderes de *Detectar Magia* para localizarem fontes de poder para seu mestre. Eles sempre levam objetos adquiridos para o seu mestre e então voltam para combater; se o vampiro estiver em meio a uma luta, ele jogará os itens em um buraco para serem examinados mais tarde. Se nenhuma arma ou item mágico for usado contra eles, os guardiões lutam para matar.

Os morcegos de ossos têm uma mordida gelada que paralisa todos os humanos e semi-humanos (exceto elfos) durante 3 a 8 (1d6+2) rodadas, a menos que as criaturas passem por *teste de resistência* à paralisia. Os morcegos são imunes a todas as formas de paralisia e a magias de *Sono*, *Feitiços* e *Imobilização*. Eles são afetados pelo *poder da fé* como se fossem



## Nível Três: Aposentos Principais

carniçais e atacam até terem 3 ou menos pontos de vida. Eles podem enxergar criaturas e objetos invisíveis dentro de 20 metros.

Assim como esqueletos, os morcêgos de ossos sofrem apenas metade do dano de armas perfurantes ou cortantes. Água benta e *Proteção ao Mal* e outras coisas parecidas não os afetam. Eles podem apanhar e carregar um objeto que pese até 1,5 quilo.

Fantasmas-vigias têm a capacidade de fazer com que todos os itens mágicos dentro de 20 metros emitam uma luz branca e fria durante 2d4 turnos, simplesmente desejando e fazendo um gesto. Essas criaturas são imunes a magias de *Sono*, *Feitiço* e *Imobilização*, e a todos os venenos e ataques mágicos de petrificação, metamorfose, de frio e de morte. (Contra outras magias, verifique sua proteção à magia.)

São criaturas que podem atravessar pedras sempre que tiverem vontade, atacando personagens das paredes, do chão ou até mesmo do teto dessa sala. Elas agarram os personagens e seus itens mágicos, causando 2-16 pontos de dano com seu *Toque Macabro*. Sua proteção à magia, imaterialidade e habilidade de voar os transforma em oponentes fantásticos.

Emitem um raio macabro que afeta um único ser, uma vez por rodada, até o máximo de nove vezes por hora. Esse raio tem alcance de 30 metros e pode derrubar barreiras mágicas de menos de 6º Círculo e possui TAC0 6. Suas vítimas devem passar em um teste de resistência à morte por magia ou sofrerão 2d12 pontos de dano e cairão em um sono profundo, que só pode ser terminado por *Dissipar Magia* ou com o tempo: 22 turnos -1 turno por nível.

**Morcego de Ossos (6):** Int. Baixa; Tend. *Egoísta*; CA 7; MV 3, Vn 18 (C); DV 4; pv 31 (cada); TAC0 17; AT 1; D 2-8 (Mordida gelada + paralisia); AE Especial; DE Especial; TM M; MO 20; XP 975 cada.

**Fantasma-vigia (2):** Int. Igual a quando era vivo (15, 18); Tend. *Vil, Ordeiro*; CA 1; MV 9, Vn 9 (C); DV 7+2; pv 51, 46; TAC0 13; AT 1; D 2-16; AE Raio macabro; DE Imaterial, não afetado pelo *poder da fé*; PM 25%; TM M; MO 19; XP 4 000 cada.

### Poços

Além destes guardiões, a toca do vampiro tem sete profundos poços-armadilhas de 3 x 3 x 6 metros de profundidade. Os fundos desses poços estão cheios de lâminas enferrujadas e afiadas de espadas retiradas de vítimas anteriores apontando para cima. O dano por queda é de 2d6 e se a vítima atingir as lâminas, sofre um dano adicional (1d4 + a CA da vítima).

Um zumbi espera encostado na parede no fundo de cada uma dessas armadilhas. Ele ataca todos os intrusos, sofrendo 5 pontos de dano em seus próprios pés e pernas enquanto ataca, pisando nas lâminas.

**Zumbi Comum (7):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 6; DV 2; pv 15 (cada); TAC0 19; AT 1; D 1-8; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 65 cada.

### Pilares

Os pilares que preenchem essa sala também representam uma ameaça aos intrusos, e há dois tipos deles — aqueles que têm portas secretas e os que são mágicos. Todos os pilares mais próximos às paredes do aposento — a fileira externa de colunas — possuem portas secretas. Todos da fileira interna são mágicos.

As portas secretas abrem-se em cavidades dentro dos pilares onde zumbis vudu estão prontos para pular sobre aqueles que abrirem as portas (há uma exceção, mencionada abaixo). Existe um zumbi em cada pilar, num total de dezessete.

**Zumbi Vudu (17):** Int. Baixa; Tend. *Neutra*, com inclinações malignas; CA 6; MV 9; DV 3+12; pv 26 (cada); TAC0 15; AT 1; Dano 3-12; AE Especial; DE Especial; PM: Especial; TM M; MO Especial (considere como 20); XP 975 cada.

As colunas mágicas têm a habilidade de aprisionar seres vivos — com todos os objetos que vestem ou carregam — que as tocarem. Eles são sugados para aquela coluna e congelados em seu interior, numa espécie de éxtase mágico; a vítima pode fazer um teste de resistência à magia com penalidade de -6 para evitar esse efeito. O teste deve ser feito toda vez que um ser vivo tocar em uma coluna mágica, mesmo que este já tenha passado em outros testes anteriormente. O vampiro e todos os seus servos são imunes à magia dos pilares.

Os pilares têm CA 0 e agüentam até 170 pontos de dano de armas de impacto cada um, antes de serem despedaçados (armas cortantes causam metade de seu dano normal contra os pilares). Destruir os pilares liberta, mas também mata, todas as vítimas que estavam presas dentro deles. Esses pilares podem estar vazios quando encontrados ou podem abrigar personagens ou PdMs; especialmente aqueles que se perderam em armadilhas ou em encontros anteriores pelo calabouço e presume-se que estejam mortos. Cada pilar pode ter apenas um prisioneiro — se um deles estiver sendo ocupado, personagens podem sem querer libertar criaturas aprisionadas.

Prisioneiros desses pilares conseguem ser libertados de quatro maneiras:

1. Pelo desejo e toque do vampiro;
2. Com o uso de uma magia *Libertação* (o reverso de *Aprisionamento*) ao mesmo tempo em que a pessoa que a lança toca o pilar;
3. Um *Desejo* ou *Desejo Restrito*;
4. Uso de magias ou descargas de itens mágicos contra o pilar.

O quarto método funciona da seguinte maneira: quando uma magia é usada contra um dos pilares mágicos, ele fica transparente, revelando o prisioneiro imóvel guardado — o outro tipo de pilar permanece sólido, sem que seus ocupantes mortos-vivos sejam revelados. O pilar absorve todas as magias (exceto *Desejo*, *Desejo Restrito* e *Libertação*) sem sofrer qualquer dano físico. Note que as magias ainda afetam as áreas ao seu redor, mas os pilares aspiram qualquer magia que os tocar. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ainda explode com seu raio total e causa o mesmo dano, mas seus círculos de magia são sugados por um dos pilares dentro da área de efeito — o Mestre determina qual pilar tem essa função, a menos que ela seja direcionada a um pilar específico.

Para cada sete cargas ou sete círculos de magia (uma *Bola de Fogo* conta como três círculos de magia, por exemplo) absorvidos pelo pilar, uma única letra (em Thorass) aparece do lado de fora daquela coluna. Letras sucessivas aparecerão em uma fileira, formando uma palavra. Se essa palavra for dita em voz alta, o pilar libera a vítima presa junto com todos seus itens e volta a ser sólido.

Todos os pilares têm palavras de comando com seis a nove letras, como “Oblora”, “Neudane”, “Shokkaroth”, “Klaever”, e “Hundarr”. Essas palavras não mudam e os personagens que souberem seus significados podem usar os pilares como esconderijos seguros enquanto exploram o calabouço.

### O Pilar do Tesouro

O pilar sólido mais próximo ao canto nordeste da sala não contém um zumbi, mas uma comprida corda enrolada que sobe em meio à escuridão (um buraco estreito dentro da coluna). Se os personagens puxarem essa corda tentando soltá-la, perceberão que ela está ligada a uma roldana. Um pequeno sino então soará (para alertar Thearyn de ladrões) e eles poderão abaixar um grande saco, contendo o tesouro de Thearyn.

Dentro do saco há alguns itens. Seu tamanho varia de uma pequena caixa de marfim até um grande livro com capas de ardósia. Em

seu interior, existe também uma comprida caixa de madeira, um fardo de lã verde e uma pesada sacola de couro. O saco é feito de couro surrado, mas ainda em boas condições.

Envolto em um fino manto de lã de tom verde escuro (que na verdade é um manto de proteção +2) há uma grande argola de cobre. Presos nessa argola estão quatro anéis de latão: um de queda suave, um de resistência a fogo, um de salto e um de invisibilidade (na verdade é um anel da desilusão).

Há um estojo escuro e comprido dentro do saco. Ele é feito de madeira lisamente polida, com dobradiças e bordas de aço folheado em prata e forrado com seda vermelha — valendo, ao todo, 3 po. No estojo encontram-se quatro pedaços de madeira envernizada com 30 centímetros de comprimento. Em cada um há uma palavra entalhada na sua parte inferior: “Corlorau”, “Haldass”, “Irmbror” e “Tulthchann”. São as palavras de comando das varinhas: uma varinha da terra e das pedras (dezessete cargas), uma varinha de alteração do tamanho (26 cargas) e duas varinhas adormecidas. Os personagens simplesmente não conseguem ativar esses dois últimos itens apesar de apresentarem auras mágicas e terem aparências idênticas às outras duas varinhas. As varinhas adormecidas não serão úteis até a realização de algum evento futuro; esse evento é decidido pelo Mestre, que também determina os poderes das duas varinhas misteriosas quando elas puderem ser acionadas. Todos os itens anteriores estão descritos no *LdM*.

No saco há também uma pequena (13x13x5 centímetros de altura), achatada e simples caixa de marfim — valor de 7 po. Sua tampa desliza em um trilho e revela seu conteúdo: uma liga de seda preta e uma placa de osso humano do tamanho de uma moeda, esculpida e polida de forma a parecer um olho observador. Na verdade, esses itens são uma faixa da negação e um olho da precisão, ambos descritos no capítulo de Itens Mágicos.

Há também um grosso livro, com páginas de velino ligadas por presilhas de ferro entre duas placas de ardósia negra polida. É um *grimoire*, com uma magia em cada página e seis páginas em branco no final. O *grimoire* de Thearyn é composto das seguintes magias: *Manipular Chamas*, *Mãos Flamejantes*, *Compreensão da Linguagem*, *Detectar Magia*, *Identificação*, *Consertar*, *Ler Magias*, *Runa Arcana*, *Detectar Invisibilidade*, *Poeira Ofuscante*, *Arrombar*, *Revelar Tendência*, *Localizar Objetos*, *Pirotecnia*, *Raio de Enfraquecimento*, *Vento Sussurrante*; *Dissipar Magia*, *Vôo*, *Infravisão*, *Idiomas*, *Respirar na Água*; *Detectar Observação*, *Espelho Encantado*, *Criar Itens Efêmeros*, *Ampliar Plantas*,

*Metamorfose*, *Monstros de Sombra*, *Névoa Sólida*, *Muralha de Fogo*, *Muralha de Gelo*; *Animar os Mortos*, *Caos*, *Os Nove Homens de Nulathoe* (detalhada no livro *Aventuras em Undermountain*), *Criar Passagens*, *Convocar Sombra*, *Telecinésia*, *Muralha de Pedra*; *Encantar Item*, *Proteger Fortalezas*, *Tornar Raso*, *Ilusão Permanente*, *Água em Pó*; *Cubo de Força*, *Palavra de Poder*, *Atordoar*, *Inverter Gravidade*, *Desvanecimento*; *Labirinto*, *Limpar a Mente*, *Permanência*, *Afundar*; *Drenar Energia*, *A Disjunção de Mordenkainen*.

Por último, há uma sacola de couro com amarras, cheia de moedas (43 pc, 21 pp, 36 po e 18 ppl) e um pequeno cofre de cobre — valendo 5 po — que contém um embrulho de seda. Dentro, uma pequena estatueta de marfim representando uma sereia — valendo 4 po — e pedras preciosas: seis rubis de 5 000 po cada (de um profundo vermelho-sangue, lapidados) e quatro safiras maiores do que o normal, cada uma valendo 4 000 po (azul-claro, polidas mas não facetadas). O Mestre deve modificar esses tesouros para que se adaptem a sua campanha!

## Aposento 63: O Círculo Inquebrável

Esta sala praticamente vazia é iluminada por um brilho vermelho liberado da escada e do chão de uma plataforma elevada. Envolve todo o aposento, saindo da parede leste; em cima dela há um disco de pedra ou um alçapão circular. Sobre este há uma grande pilha de ossos.

A porta de entrada para essa sala, o corredor distante 12 metros dela e os primeiros 4 metros no interior do aposento estão todos dentro de uma região magicamente morta. Por este motivo, o necrofídio guardião não sairá da plataforma.

A plataforma é afetada por um *Fogo das Fadas* (ver o capítulo Magias) e faz com que qualquer ser em contato com o chão apresente um brilho fraco. Todos os itens mágicos sendo carregados e até mesmo seres metamorfoseados e invisíveis são envolvidos em uma trêmula aura branca. Seres dentro da sala podem lutar como se estivessem em condições normais de luz, por causa das auras brilhantes. A plataforma contém apenas os ossos e o círculo de pedra. Os ossos, na verdade, formam um monstro guardião que fica à espreita, se levanta e começa a dançar quando os personagens tocam ou pisam no degrau superior da plataforma — qualquer contato aqui também ativa o guardião, de modo que

seres capazes de levantar ou voar e que pousem sobre ela não evitarão o ataque.

O monstro é um necrofídio, cujos poderes estão resumidos no Guia dos Monstros em *Aventuras em Undermountain*. Ele é uma minhoca esquelética cuja cabeça é um crânio humano capaz de realizar uma *Dança da Morte* hipnótica (se a vítima falhar em um teste de resistência à magia, fica hipnotizada — como a magia de mesmo nome — devido aos movimentos ondulantes da criatura). Sua mordida também injeta um veneno paralisante (teste de resistência a veneno ou fica imobilizada por 1d4 turnos, sem tempo de latência).

**Necrofídio (1):** Int. Média; Tend. Neutra; CA 2; MV 9; DV 2; pv 16; TAC0 19; AT 1; D 1-8; AE Paralisia e especial; DE Imune a venenos e magias que influenciam a mente; TM G; MO 20; XP 270.

A pedra circular sobre a qual os ossos se encontram é, na verdade, apenas metade de um disco quebrado, coberto por runas. Ele completa perfeitamente aquele encontrado no Aposento 61. Se os personagens forem tolos o suficiente para juntar os dois pedaços, criase instantaneamente um portal aberto que conecta essa sala com um dos Planos Externos. Através do portal aparece apenas um diabrete na primeira rodada.

Nas rodadas subsequentes, as seguintes criaturas aparecerão:  
segunda rodada: três cães demoníacos;  
terceira rodada: um cão demoníaco e dois quasits;  
quarta rodada: quatro diabretes;  
quinta rodada: dois cães demoníacos e três outros monstros à escolha do Mestre (não descritos aqui).

O portal aberto funciona apenas para trazer criaturas para Faerun — e pode ser destruído pela simples separação das pedras. Isto é algo que os monstros recém-chegados tentarão impedir.

**Cão Demoníaco (6 possíveis):** Int. Baixa; Tend. Vil; CA 4; MV 12; DV 6; pv 40 (cada); TAC0 15; AT 1; D 1-10; AE Sopro de fogo (alcance de 10 metros, 6 pontos de dano); DE Especial; PM: Normal; TM M; MO 13; XP 659 cada.

**Diabrete (5 possíveis):** Int. Média; Vil; CA 2; MV 6, Vn 18 (A); DV 2+2; pv 16 (cada); TAC0 19; AT 1 (ferrão da cauda); D 1-4; AE Veneno (falha em teste de resistência resulta em morte), *Sugestão* uma vez por dia; DE *Metamorfosear-se* e *Invisibilidade*



## Nível Três: Aposentos Principais

sempre que desejar, imune a frio, fogo e eletricidade e só pode ser atingido por armas de prata ou mágicas; PM: 25%; TM D; MO 10; XP 650 cada.

**Diabrete — Quasit (2 possíveis):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 2; MV 15; DV 3; pv 22 (cada); TACO 17; AT 3; D 1-2/1-2/1-4; AE Veneno (falha em teste de resistência resulta em -1 na Destreza por 2d6 rodadas), raio de medo uma vez por dia com alcance de 10 metros; DE *Invisibilidade*, *Metamorfosear-se*, *Regeneração*, afetado somente por armas de ferro ou mágicas; PM 25%; TM D; MO 8; XP 650 cada.

Os quasits podem *metamorfosear-se* em morcegos ou lobos, enquanto os diabretes podem transformar-se em aranhas grandes ou ratos gigantes. Eles só fazem isto para escapar dos personagens, fugindo ou se escondendo no calabouço. Nenhuma das criaturas apresentadas carrega tesouros.

### Aposento 64: A Caverna de Cornalina

Os personagens são atraídos a esta área por uma luz trêmula vista à distância em um corredor lateral. Uma vez que os personagens tenham achado essa passagem rústica e comecem a trilhá-la, leia o trecho a seguir:

A passagem de paredes irregulares é iluminada por um brilho fraco que vem de algum lugar adiante. O túnel desce um pouco e se alarga, chegando a uma caverna de aparência maravilhosa. Ela é iluminada por um fraco brilho branco proveniente de um disco negro de pedra de 1,5 metro de raio colocado no chão da caverna. Há algumas letras entalhadas nesse disco, que formam a palavra (em Thorass) "Perdição". Em volta — mas não em cima — do disco há montes de terra e lama seca, alguns com pegadas impressas que levam para fora da caverna.

A sala está silenciosa e não há sinal de vida. O disco negro é o ponto de chegada e partida de um portal de mão dupla conhecido como Portal da Perdição. Ele liga a Câmara dos Caídos (Aposento 51 do Nível Dois) a essa caverna e entra em funcionamento quando alguém pisa ou toca — diretamente ou através de algum objeto — no disco. Quando seres aparecem no disco, novos seres não podem ser transportados para o Aposento 51 enquanto os recém-chegados estiverem sobre ele e também por 1 rodada após estes saírem dele.

Essa caverna parece ser uma mina de cornalina abandonada; as paredes da cavidade de origem vulcânica estão cravejadas de cornalinas laranjas, vermelhas e marrons. Grandes áreas já foram visivelmente mineradas — pedregulhos removidos do caminho e pedaços de gemas tiradas cuidadosamente do veio.

O material encontrado aqui é de ótima qualidade. A cornalina é uma pedra muito dura, cortada em pequenos pedaços para serem usados na fabricação de jóias; os cristais são pequenos demais para serem lapidados e polidos como outras pedras preciosas. Personagens que resolvam garimpar aqui podem retirar cornalinas no valor total de 12 000 po a cada dia de trabalho contínuo; faça um teste de monstros atraídos a cada 6 rodadas.

Quando os personagens vão para a caverna, três medusas entram pela porta secreta que leva a leste, até o Sargauth, bloqueando a saída. Esses seres malignos são os donos da mina e de vez em quando vendem um pouco dessa riqueza no Porto dos Crânios. Elas não querem que a informação sobre sua localização, ou mesmo existência, espalhe-se, por isso lutarão para matar todos os personagens, fazendo tudo para evitar que algum escape.

As três medusas costumam aguardar do lado de fora da caverna e uma delas grita como se sofresse grandes dores, esperando atrair personagens curiosos ou de coração nobre. Uma vez que um personagem tenha sido transformado em pedra, as medusas simplesmente bloqueiam a passagem e olham para a caverna. Duas delas seguem para o seu interior, usando seus cabelos de serpente para envenenar os oponentes — falha em um teste de resistência resulta na morte da vítima —; outra permanece na entrada tentando impedir a fuga ou mesmo para que ela possa fugir se seus adversários forem poderosos demais. Todas estão armadas com espadas curtas e as usarão se seus ataques especiais falharem mais de uma vez.

**Medusa (3):** Int. Muita; Tend. *Vil*; CA 5; MV 9; DV 6; pv 42, 38, 31; TACO 15; AT 1; D 1-4 ou com arma: 1-6 (espada curta); AE Petrificação (olhar com alcance de 10 metros), veneno (alcance de 30 centímetros); TM M; MO 14; XP 2 000 cada.

Nenhuma dessas criaturas carrega tesouros. Personagens tentando evitar o olhar da medusa devem fazer testes de Inteligência a cada lance. Em qualquer rodada que esse teste falhar, será necessário realizar um teste de resistência à petrificação. Aqueles que conseguem evitar o olhar da medusa sofrem uma penalidade de +1 na CA e -3 em sua jogada de ataque contra a criatura.

### Aposento 65: A Caverna Perdida

A única maneira de se chegar a essa área é através de uma porta secreta. Quando os personagens atravessam a passagem de paredes irregulares e naturais e chegam à caverna maior, suas fontes de iluminação falham repentinamente — não se apagam, apenas não fornecem mais luz! — e eles se vêem cercados por uma escuridão impenetrável. Se eles recuarem até cerca de 3 metros do corredor externo, luzes voltam a funcionar, mas se avançarem de novo as luzes tornam a desaparecer. Nessa sala, as magias de Halaster criam uma escuridão total. Por isso a gruta às vezes é chamada de "A Caverna das Trevas."

*Desejo Restrito* ou *Desejo* fará com que a escuridão desapareça até ser repostada por Halaster. *Dissipar Magia* ou *Concha Antimagia* permitirá o funcionamento de fontes de luz não mágica dentro de suas áreas de efeito — mas a escuridão permanece como uma parede sólida fora da área de efeito.

Nessa sala fica o Portal do Trovão, uma saída de Undermountain de mão única, que conduz até as Colinas dos Ratos, o depósito de lixo fora de Waterdeep — área descrita no livro *Aventuras em Undermountain*. O uso desse portal é complexo devido às exigências para sua ativação.

Ele só é ativado pela passagem de uma mulher humana ou de um elfo, meio-elfo ou halfling (de qualquer sexo) através dele. Outros seres poderão utilizá-lo por 9 rodadas após sua ativação — uma criatura por jogada. Entretanto, se a primeira pessoa a passar não for um dos seres permitidos, mencionados acima, o portal ficará inativo durante 3d8 rodadas, não importando quem venha a seguir. Um grupo de homens humanos ou anões nunca poderá usar o portal sozinho. A furiosa reação de um anão famoso ao arremessar seu martelo contra o portal deu a ele seu nome mais comum.

O uso do Portal do Trovão torna-se ainda mais complicado porque ele precisa ser encontrado fisicamente, pois não há pista alguma quanto a sua existência. Normalmente, os personagens precisam tatear as paredes da sala para detectar seu conteúdo. O portal é apenas um espaço entre duas grandes pedras, no fundo da sala. Entre elas e a entrada encontram-se dois esqueletos humanos, uma caneca de cerâmica quebrada e vazia e uma armadilha usada para caçar ursos.

Um dos esqueletos está vestindo uma armadura de bronze intacta (CA 4) e carregando uma adaga e uma espada curta; o outro possui

uma espada longa e um resistente escudo de metal. Esses corpos não são mortos-vivos e não possuem albigueiras ou outros tesouros.

A armadilha para ursos está posicionada a 3 metros da entrada, logo ao norte da passagem. Ela causa 1d4+1 de dano em qualquer um que a acionar. É um grande círculo de metal colocado no chão, com um acionador metálico no centro. Um personagem que topar com ela em meio à escuridão precisa fazer um teste de Inteligência e um de Destreza para evitar ser apanhado. Somente um teste de Destreza será necessário se a criatura já souber da existência da armadilha ou possuir alguma fonte de luz em funcionamento.

Ao ser tocada, a armadilha fecha-se fazendo bastante barulho, mas rearma sozinha, magicamente, se estiver livre. Se ela apanhar um membro, a vítima deve passar em um teste de dobrar barras para se libertar. Após passar nesta jogada, o personagem terá de ser aprovado em um teste de Destreza para evitar sofrer mais 1d3 pontos de dano em função da armadilha se fechar nas suas mãos ou nas de outros membros enquanto tenta se livrar dela. Os que não conseguem se libertar também devem fazer um teste de Destreza a cada lance. Se falharem sofrerão 1 ponto de dano naquela rodada enquanto a armadilha penetra cada vez mais em sua carne.

Aventureiros já familiarizados com o Portal do Trovão e que enviam mulheres ou elfos solitários para dentro da sala a fim de encontrá-lo, logo descobrirão que outros monstros podem estar espreitando na escuridão, aguardando uma oportunidade para comer um intruso. O Mestre tem livre escolha quanto aos monstros, como por exemplo mestiços, ganchos, mímicos e outros.

## Aposento 66: A Chama Solitária

Atravessando a porta destrancada, vocês vêem uma sala toda coberta de fuligem. Chamas certamente foram usadas aqui, intensa e regularmente; o cheiro de matéria queimada ainda paira de leve no ar. No lado oposto da sala encontram-se três grandes pilhas de cinzas. Sob a fraca iluminação, pode-se ver alguma coisa dourada brilhando em cima de uma delas. Fora isto, a sala parece estar vazia.

Essa sala é a toca de uma vampira, um tipo raro, que algumas vezes recebe o nome (totalmente errado) de fantasma das chamas. Ela está detalhada no Guia dos Monstros e é uma vampira normal do oeste, imune a qualquer tipo de fogo. Seu toque — quando está em for-

ma sólida — funciona como *Criar Chamas* (magia divina de 2º círculo). Essa criatura se esconde atrás da porta e ataca quando os personagens a olham ou se aproximam das pilhas de cinzas. Ela tenta atear fogo às roupas dos personagens e então os ataca enquanto estão ocupados tentando se despir, curar, apagar as chamas ou colocar em segurança objetos preciosos como pergaminhos. Devem ser feitos testes de Destreza e *teste de resistência* para que se consiga remover roupas em chamas e salvar objetos inflamáveis. Personagens queimados sofrem 1d4+1 de dano e qualquer material inflamável com eles pega fogo. Ela ataca por 2 rodadas e então pára e pede que a batalha termine. Se essa sugestão for aceita, ela dirá: “Eu achei que vocês eram mais servos de Thearyn vindo me atacar!” Quando os personagens continuarem o ataque, a vampira assumirá sua forma gasosa e sairá da sala ou atacará furiosa, gritando sobre como se sente só.

Essa vampira era uma mercadora humana de Waterdeep, Spadreera Omarkhont. Sua aparência agora é a de uma criatura esbelta e muito bonita (apesar de suja), vestindo apenas trapos cobertos de cinzas, os olhos brilhando como chamas vermelhas e a maioria de seu cabelo queimado. Possui todos os poderes de um vampiro, além de seu toque de fogo: Força 18/76 (+2 na jogada de ataque, +4 no dano); *Enfeitiçar Pessoas* com o olhar (*teste de resistência* à magia com penalidade de -2); imunidade a veneno, paralisia e magias de *Sono*, *Feitiço* e *Imobilização*; além disso, sofre metade do dano de ataques de frio e eletricidade. Sempre que desejar, Spadreera pode usar *Patas de Aranha* e *Alterar Forma* para a de um morcego grande (ela precisa estar nessa forma para poder voar), bem como assumir forma gasosa. Água benta e símbolos sagrados de divindades *justas* queimam-na causando 2-7 pontos de dano.

**Spadreera Omarkhont — Vampira (1):** Int. Excepcional; Tend. Vil; CA 1; MV 12, Vn 18 (C); DV 8+3; pv 60; TACO 13; AT 1; D 5-10 (1d6+4) + efeitos de *Criar Chamas*; AE Dreno de energia (dois níveis por golpe); DE Arma mágica +1 ou melhor para ser atingida; PM Especial; TM M; MO 16; XP 3 000.

O tesouro dessa infeliz ex-mercadora foi reduzido a um monte de ouro derretido, visível sobre uma das pilhas de cinzas: vale 29 po. As outras pilhas de cinzas contêm apenas ossos chamuscados e um anel simples de latão: um anel de teleportação, detalhado no capítulo Itens Mágicos deste livro.

Spadreera sente grande desprezo por Thearyn (ver Aposento 62) e o evita. “Imagi-

ne — um mago de tanto poder que vive, no entanto, cercado de criaturas inferiores para lutarem por ele!” Ela secretamente teme seu poder, não querendo ficar sob o seu controle apesar de se sentir tão solitária.

Spadreera sente mais sua solidão do que qualquer outra coisa. Ela gostaria de poder conversar e trocar fofocas sobre Waterdeep — de preferência com alguém que pudesse ser seu amigo — e tentará fazer amizade com quaisquer seres que sobrevivam ao seu ataque inicial e parem de atacar quando ela oferecer a trégua.

Personagens que se tornem amigos de Spadreera não precisam mais temer seus ataques. Ela não acompanhará os personagens para fora do calabouço e reluta até em sair de sua toca — mas se encontrará com eles em lugares predeterminados desse nível e até os ajudará em combates contra monstros. Ela não gosta de ser usada — os jogadores não devem ser tolos a ponto de tentar convencê-la a lutar contra quase todos os monstros que eles encontrem nesse nível.

Spadreera pedirá a seus amigos que a visitem o mais freqüentemente possível. Em troca, ela pode guardar tesouros para os personagens, dar todas as informações (todas infelizmente muito antigas e desatualizadas) que possui sobre os segredos e tramas de Waterdeep e dar conselhos sobre comércio (ela era uma mercadora de grande talento). Sua toca pode se tornar um esconderijo seguro para os personagens, contanto que se comportem direito. A tendência e as inclinações de Spadreera são deixadas em segundo plano por seu grande sentimento de solidão. Ela procura por presas e oportunidades para descarregar seus sentimentos malignos nos monstros que vagam por esse nível e nunca machuca personagens amigos. Ela chega a cuidar dos feridos até que se recuperem totalmente sem os atacar!

## Aposento 67: O Sim de Um Dragão

Essa escura caverna abriga o esqueleto de um enorme dragão com a carcaça toda cortada e espalhada pelo aposento. Qualquer mago pode deduzir que os restos pertenciam a um dragão dourado, pois nenhum outro poderia ter utilizado essa caverna como toca sem a habilidade de mudar seu tamanho (algumas escamas douradas também podem ser encontradas em fendas e enterradas em meio aos pedregulhos). Os dentes e as garras do dragão foram removidos e seu esqueleto está cercado por marcas de queimaduras por *Bolas de Fogo*, bem como armas quebradas e pedaços de pedras caídas do teto, que denunciam a luta que aqui se travou. Não há mais tesouro no local, exceto um fras-

## Nível Três: Aposentos Principais

co esquecido em meio às pedras: uma poção de cura extra. São necessárias 4 rodadas de busca incessante para encontrar esse frasco.

### Aposento 68: A Toca do Olho

Para garantir o máximo de emoção, recomendamos que os personagens sejam introduzidos nessa área através da aventura O Olho e a Mão, do livro *Aventuras em Undermountain*, em vez de simplesmente toparem com ele enquanto exploram esse nível. A aventura apresenta o complexo de cavernas e suas áreas são descritas aqui na ordem em que os personagens participando daquela aventura as encontrarão. A parte interna desses locais não está mapeada para que o Mestre possa projetá-la de modo a se adaptarem melhor a sua campanha e aos níveis dos personagens; estes precisam apenas estar de acordo com os desenhos dados no mapa principal.

#### 68A: Caverna de Entrada dos Escravos

Grupos de captura de escravos, como a Mão, trazem seus prisioneiros e escravos em potencial através de portais, para esse lugar. O Olho controla os portais que levam a essa enorme caverna. Essa gruta gigantesca com um teto de 25 metros de altura possui um chão plano e arenoso, dividido em duas partes por uma enorme muralha de pedra. A câmara inteira é iluminada por luzes errantes (ver capítulo Itens Mágicos, sob o tópico globos reluzentes).

Acima da muralha de 20 metros de altura, há uma rede para impedir que criaturas voem por cima dela. No teto onde ela está presa, podem ser vistos vários morcegos voando por entre uma floresta de estalactites. A parte de cima da rede e das paredes, bem como as estalactites, são iluminadas por grandes manchas de fungos amarelados e verde-branquiçados fosforescentes.

A muralha tem 30 metros de comprimento e possui pesados portões em seu centro e duas torres de guarda nos flancos. O portão é bloqueado por uma grande e pesada porta de madeira (que precisa tomar 80 pontos de dano para ser despedaçada). Além dele há uma enorme porta levadiça (necessário um teste de dobrar barras/suspender portais para passar por ela). Em cima de cada torre existe uma estranha torre menor — um escudo de madeira com seis buracos de bestas gigantes. Além dessas torres menores em cima de cada torre, há outras três ao longo da muralha de cada lado da torre, fazendo um total de oito delas. As balistas das torres menores rangem e giram lentamente até

mirar direto nos personagens ou qualquer prisioneiro que se aproxime.

Uma vez que os personagens ou prisioneiros cheguem até lá, uma porta de 1 metro de altura se abre em um dos portões. Dela saem vinte pequenas criaturas — kobolds — cada uma carregando uma rede e uma clava. Esse grupo vai em direção aos novos escravos, pois pretende subjugar qualquer um que ainda resista à captura.

Essa caverna de entrada para os escravos do Olho é defendida por quarenta kobolds: o grupo de captura de vinte membros mencionado e os operadores da balista. O grupo de captura (que pode ser usado como motivo de risadas, se o grupo dos personagens ainda estiver bastante forte) age primeiro, tentando dominar os intrusos. Duas das torres menores atirarão somente se os kobolds fugirem e derem o sinal. Se houver poucos intrusos, o arcano (veja a seguir) atacará antes que as torres o façam. O resto do grupo de captura permanece atrás para defender o portão da muralha, sacando suas espadas curtas e formando duas fileiras em frente ao portão.

Cada torre menor pode atirar uma vez a cada 5 rodadas, com TAC0 12. Seus operadores são bem-treinados e praticaram nesse tipo de alvo durante meses. Cada tiro libera seis setas gigantes — considere cada uma como setas de balista média (3d6 de dano cada quando lançadas contra os personagens). As setas podem alcançar alvos aleatórios dentro de uma determinada área de 3 metros quadrados, sendo que nenhum alvo é atingido por mais de uma seta por rodada de qualquer uma das torres. Os personagens podem pegar setas perdidas e usá-las como lanças (1d6 de dano). As torres podem ser recarregadas atrás dos escudos. No entanto é necessária uma rodada extra para mirar para baixo, uma vez que os personagens se aproximem dentro de 6 metros da muralha.

Se os personagens tomarem as torres, elas podem ser viradas (um processo que exige 2 rodadas) e usadas para atirar contra os aposentos dos guardas. Devido à curvatura da caverna, as setas das três torres, na parte sul da muralha, não alcançam além do prédio da grande sala de leilão de escravos/sala de negociações, exceto como produto de ricochetes inofensivos. As torres da parte norte podem atirar seus projéteis até a parede norte da Morada do Olho (68I). Nenhuma das torres pode atingir parte alguma das docas ou da casa de hóspedes.

São necessárias 7 rodadas para que os personagens recarreguem completamente uma balista (3 rodadas, se eles recarregarem apenas duas das seis setas). Em suas mãos, as torres são usadas com TAC0 16, independente de

nível ou de perícias com armas. Cada uma das torres maiores possui um estoque de sessenta setas gigantes usadas pelas balistas e cada torre menor possui um estoque de dezoito setas de balista cada.

Bem no topo da caverna, sobre uma saliência, encontra-se uma dupla perigosa: um arcano usando uma varinha de paralisação montado em um grifo. Se houver mais resistência do que o esperado, ele voará até o chão para inutilizar intrusos com poderes mágicos, usando uma *Muralha de Energia* em forma de anel e sua varinha.

Ele se chama Randulaith, um arcano *egoísta* de 7º nível, que está mais detalhado no capítulo sobre PdMs de Undermountain. As magias que memorizou são (4, 3, 2, 1): *Dardos Místicos* x4; *Detectar Invisibilidade*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Teia*; *Dissipar Magia*, *Relâmpago*; *Enfeitiçar Monstros*. Também carrega um pergaminho contendo *Olho Arcano* e veste túnica e calças simples.

Randulaith observa os kobolds cuidarem dos intrusos, que chegam até a caverna de entrada sem estar sob o controle de um bando de captores. Se uma intervenção for necessária, ele voa até os invasores e utiliza a varinha para eliminar a resistência. Concentra seus ataques naqueles que acredita serem os inimigos com habilidades mágicas mais perigosas e tenta permanecer fora de seu alcance montado em seu grifo.

Os morcegos existentes aqui são de tamanho normal e evitam combates. Se os personagens forem paranóicos, persistentes ou simplesmente sangüinários, podem atacar os morcegos, contanto que suas armas alcancem o teto de 25 metros de altura, por onde eles voam. Existem 77 dessas criaturas dentro da caverna, caso alguém se dê ao trabalho de abatê-las e contá-las.

Não há perfurador nessa caverna (nem em qualquer outro lugar do complexo do Olho). No entanto, uma aranha gigante fez sua moradia em fendas no teto, usando as redes acima da muralha como uma base para sua teia. Seus defensores a deixaram em paz simplesmente porque sua presença fortalece a área vulnerável da rede. Ela se apressa em atacar qualquer um que tente perfurar a rede ou mesmo andar por cima ou através dela.

**Morcego Comum (77):** Int. Animal; Tend. Neutra; CA 8 (4 durante o vôo); MV 1, Vn 24 (B); DV 1/4; pv 2 (cada); TAC0 20; AT 1; D 1; AE Confundir; TM D; MO 3; XP 15 cada.

**Grifo (1):** Int. Semi; Tend. *Neutra*; CA 3; MV 12, Vn 30 (C, D se estiver sendo montado); DV 7; pv 50; TACO 13; AT 3; D 1-4/1-4/2-16 (garra/garra/bico); TM G; MO 12; XP 650.

**Kobold — Grupo de Captura (20):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7; MV 6; DV 1/2; pv 4 (cada); TACO 20; AT 1; D Por arma: 1-6 (espada curta), 1-6 (clava), 0 (rede — prende seus oponentes); TM P; MO 10; XP 7 cada.

**Kobold — Atiradores das Torres (20):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7 (10); MV 6; DV 1/2; pv 4 (cada); TACO 20; AT 1; D Por arma: 1-6 (espada curta) ou 1-4 (azagaias pequenas x3); TM P; MO 10; XP 15 cada.

**Randulaith hm A7:** CA 6 (bônus de Destreza); MV 12; pv 26; TACO 18; AT 1; D Por magia ou com arma: 1-4 (adaga); Des. 18; Int. 18; MO 12; Tend. *Egoísta*. Magias: ver anteriormente.

**Aranha Gigante (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 3, Teia 12; DV 4+4; pv 34; TACO 17; AT 1; D 1-8; AE Veneno (Tipo F: morte imediata se falhar em teste de resistência, nenhum dano se tiver êxito); TM G; MO 13; XP 650.

### Aposentos 68B e 68C: As Saídas dos Fundos

Duas passagens naturais desta caverna de entrada, uma ao norte (68B) e outra a oeste (68C) foram bloqueadas por enormes teias entrelaçadas e cheias de pó. Para atravessá-las, os personagens terão de abrir caminho cortando ou queimando-as — cortar as teias é um trabalho cansativo, avançando cerca de 3 metros por rodada; queimá-las libera uma espessa fumaça asfixiante na mesma velocidade. *Bolas de Fogo* varrem um raio de 3 metros por dado de dano a partir de seu ponto central. As teias ocupam essas passagens até desembocarem nas câmaras.

Em ambas as passagens, seis esporos gasosos colocados aleatoriamente nas teias explodem se forem tocados pelos personagens. Cada explosão abrange um raio de 6 metros e causa 6d6 pontos de dano (3d6 se suas vítimas passarem em um teste de resistência a varinhas). Os personagens são infectados se o esporo gasoso entrar em contato com a pele, e precisam receber *Curar Doenças* em 24 horas ou morrerão, liberando 2d4 esporos gasosos.

**Fungos — Esporo Gasoso (6):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 3; pv 1; TACO 20; AT 1; D Infestação de esporos; AE Explosão, infestação; TM M; MO 8; XP 120 cada.

A saída do norte (68B) leva a uma outra passagem, também envolta em teias, rumo a oeste (20% de chance de detectá-la em meio às teias).

Mais ao norte, vai dar na toca de um enorme otyugh, que repousa na entrada de sua caverna — para conseguir chegar às passagens além dele os personagens precisam transpor a caverna. Esse monstruoso otyugh superior se distingue dos outros gulguthras apenas pelas características dadas abaixo. Uma vez atingido, ele se desloca com certo langor para o lado, na tentativa de atacar os personagens, mesmo assim continua bloqueando a passagem.

**Otyugh Superior (1):** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 0; MV 6; DV 14; pv 90; TACO 7; AT 3; D 2-20/2-20/1-6 (garra/garra/mordida); AE Agarrar, doença; TM G; MO 17; XP 7 000.

Sob o corpo do otyugh encontra-se seu tesouro: 46 po e 12 pp espalhadas pelo chão, quatro espadas longas normais e uma espada longa embainhada que libera um brilho azul quando sacada — trata-se de uma espada +1, lâmina da sorte, com um *Desejo* disponível.

A saída do oeste leva à toca de uma aranha gigante. Ela fez sua moradia em meio a milhares de aranhas negras e peludas do tamanho de um punho, pelas quais os personagens terão de passar para alcançar o covil. Na toca, os personagens são bastante atrapalhados por essas criaturas, sendo reduzidos à metade de seu fator de movimento e sofrendo uma penalidade de +4 em sua CA, arcando, automaticamente, com 1-4 pontos de dano por rodada devido às constantes mordidas que levam delas. Após atravessar essa ninhada de mais de 4 mil aranhas, os personagens descobrem que não há tesouro algum aí.

**Aranha Gigante (1):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 4; MV 3, Teia 12; DV 4+4; pv 36; TACO 17; AT 1; Dano 1-8; AE Veneno (Tipo F: Morte, se falhar em um teste de resistência); TM G; MO 13; XP 650.

Espalhados por sua toca se encontram vários casulos com os ossos de antigas vítimas humanas. Este é um bom lugar para colocar tesouros, caso o Mestre julgue que os personagens precisem de alguma ajuda ou mereçam uma recompensa.

### Aposento 68D: Além da Muralha dos Kobolds

Se os personagens passarem pelo portão e pela porta levadiça atrás dele, eles encontrarão a segunda linha de defesa da caverna: um beholder tirano. Esse beholder morto-vivo ainda possui sete olhos ativos, tendo perdido

as hastes de olhos responsáveis por *Enfeitiçar Pessoas*, *Enfeitiçar Monstros* e *Desintegração*.

Sua tarefa se resume a derrubar personagens em vôo e mantê-los no chão, na área de seu raio antimagia, enquanto os guardas não chegam para lidar com eles. Ele paira na área menor da caverna, a leste do portão, tentando manter aí os personagens. A saída leva para o leste, uma passagem natural cujos muros são flanqueados por duas rochas que não deixam frestas. Há um corredor que atravessa essa fortificação, permitindo aos seus defensores manter afastados um grande número de intrusos.

**Beholder Tirano (1):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); pv 59; TACO 9; AT 1; D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000.

### Aposento 68E: Alojamentos da Guarda

Estes prédios são os alojamentos da guarda: as acomodações para os mercenários contratados pelo Olho. O Olho emprega guardas de quaisquer raças, dando preferência a gárgulas, kobolds, meio-orcs, orcs e humanos. As cozinhas e os refeitórios também se encontram nesses prédios. Apenas vinte dos orcs estarão de guarda quando os personagens chegarem aqui, alinhados ao longo do corredor que sai de 68D. Sob as ordens do Olho, eles recuarão lentamente para permitir que os personagens entrem no complexo principal — afinal, o Olho quer adquirir mais escravos, não corpos.

Uma fileira de pilares começando dos alojamentos da guarda ornamenta o caminho que vai para o leste, até dar num prédio desguarnecido em campo aberto onde acontece um grande leilão de escravos. A mobília compõe-se de bancos enfileirados, uma passarela de exibição, o pódio do leiloeiro e várias pequenas salas de negociação.

Além disso, ao nordeste, há uma casa de hóspedes, com cozinhas e depósitos para comerciantes de escravos que venham visitar o complexo. Guardas gárgulas garantem total segurança para os convidados.

### Mercenários

Para evitar traições e querelas em suas tropas, o Olho organizou os mercenários proporcionalmente às suas forças. Assim, o Olho é o comandante geral, seguido por alguns oficiais gárgulas, meio-orcs e alguns líderes orcs exemplares. O Mestre pode traçar a organização das tropas como quiser — lembrando sempre que o Olho é um mestre estrategista e, quando presente, pode dispor suas tropas com o máximo de eficiência.

## Nível Três: Aposentos Principais

**Gárgula (26):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 5; MV 9, Vn 15 (C); DV 4+4; pv 33 cada; TACO 17; AT 4; D 1-3/1-3/1-6/1-4; DE Arma +1 ou melhor para ser atingido; TM M; MO 11; XP 650 cada.

**Mercenários — Meio-Orcs G3 (21):** Tend. *Vil*; CA 6 (brunea); MV 9; pv 22 (cada); TACO 18; AT 1; D 1-8 (cimitarra) ou 2-7 (margual); MO 12.

**Mercenários — Humanos G2 (44):** Tend. *Vil*; CA 7 (corselete de couro batido); MV 12; pv 18 cada; TACO 19; AT 1; D 1-8 (espada longa ou machado de batalha — todos carregam ambas) ou 1-4 (adaga); MO 12.

**Orc (56):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 6 (10); MV 9 (12); DV 1; pv 7 cada; TACO 19; AT 1; D 1-8 (cimitarra); TM M; MO 12; XP 35 cada.

### Aposento 68F: As Prisões dos Escravos

A grande estrutura que se projeta da parede sudoeste desta caverna abriga as prisões dos escravos, as quais não possuem uma janela. É composta por três andares de celas — ficando guardas e prisioneiros no andar superior; os escravos ocupam as celas dos andares de baixo — e monstros, armadilhas e esgotos encontram-se no calabouço. Cada andar possui duas portas que levam a plataformas externas nas paredes laterais do prédio onde ficam sentinelas — as escadas por toda a extensão das paredes externas dão fácil acesso para os guardas chegarem à fonte de qualquer problema.

As paredes, o chão e o teto das celas de prisioneiros e escravos são de pedra nua; as portas, feitas de barras de ferro, são levadiças, movidas com o auxílio de uma manivela para que possam ser fechadas rapidamente se houver problemas. A guarda é composta de gárgulas e orcs, tendo os kobolds como encarregados da limpeza. Um grupo de vinte orcs portando arcos curtos encontram-se no primeiro andar — no pátio externo dos quatro pilares —, prontos para atirar contra fugitivos ou qualquer outra fonte de problemas.

**Gárgula (36):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 5; MV 9, Vn 15 (C); DV 4+4; pv 33 (cada); TACO 17; AT 4; D 1-3/1-3/1-6/1-4; DE Arma +1 ou melhor para ser atingido; TM M; MO 11; XP 650 cada.

**Kobold (28):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7 (10); MV 6; DV 1/2; pv 4 cada; TACO 20; AT 1; D 1-6 (espada curta) ou 1-4 (azagaias pequenas x3); TM P; MO 9; XP 7 cada.

**Orc (56):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 6 (10); MV 9 (12); DV 1; pv 7 cada; TACO 19; AT 1; D 1-8 (machado de batalha); TM M; MO 11; XP 15 cada.

Existem alarmes por todo o edifício, acionados por qualquer movimento dos portões das celas que não seja provocado pelas manivelas — por exemplo, fazer subir o portão ou torcer suas barras. Intrusos e escravos fugitivos terão de sair pelos corredores, que levam a duas saídas externas em cada andar ou a uma escadaria em espiral central. Se o alarme soar, um poço-armadilha é armado antes de cada saída, mas não próximo à escadaria. Grandes pedras começam a rolar pelo corredor atrás dos fugitivos — uma ilusão com componentes sonoros e visuais — e o chão fica em declive à sua frente. O chão abre-se num buraco que causa a queda de um andar (2d6 de dano por queda) ou de dois (4d6 de dano), dependendo do pavimento em que se encontram os fugitivos. Se eles tentarem pular por cima do poço, uma *Muralha de Fogo* obstrui cada uma das saídas do andar em que o alarme foi soado; as escadas permanecem desimpedidas para que os guardas alcancem os fugitivos. O Mestre pode criar ainda outros obstáculos contra fugas — mímicos podem ser excelentes portas de saída que se protegem sozinhas!

Os poços jogam os rebelados no calabouço dentro de uma jaula de monstros. Os personagens também podem cair em armadilhas tradicionais. Os monstros enjaulados aqui incluem vermes de carniça, zumbis vudu, mantícoras e esqueletos. Os guardas costumam deixar os monstros “brincarem” um pouco com a comida, fazendo apostas quanto à sobrevivência ou não dos presos na jaula das feras. Se os fugitivos caírem dentro desses poços, eles já são tidos como perdidos — se conseguirem matar os monstros, então serão removidos.

**Verme de Carniça (9):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3/7; MV 12; DV 3+1; pv 20 cada; TACO 17; AT 8; D 1-2; AE Paralisia (imóvel por 2d6 turnos se falhar no teste de resistência); TM G; MO; XP 270 cada.

**Zumbi Vudu (15):** Int. Baixa; Tend. *Neutra* com inclinações malignas; CA 6; MV 9; DV 3+12; pv 30 cada; TACO 15; AT 1; D 3-12; DE Arma +1 ou melhor para ser atingido; PM Especial; TM M; MO Especial; XP 975 cada.

**Mantícora (6):** Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 4; MV 12, Vn 18 (E); DV 6+3; pv 47 cada; TACO 13; AT 3; D 1-3/1-3/1-8; AE Espinhos da cauda (1-6 espinhos — 4 rajadas/dia, 1-6 pontos de dano cada); TM I; MO 13; XP 1 400 cada.

**Esqueleto (33):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 1; pv 7 cada; TACO 19; AT 1; D 1-6 (clavas); DE Especial; PM Especial (considere como 20); TM M; MO Especial; XP 65 cada.

**Esqueleto Monstro (Ettin) (11):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 6; MV 12; DV 6; pv 40 cada; TACO 15; AT 1; D 1-10 ou 2-12 (punhos); DE Especial; PM Especial; TM G; MO Especial; XP 650 cada.

Fugitivos que alcancem o exterior da prisão serão conduzidos por quatro beholders tiranos em direção à Morada do Olho. Esses beholders mortos-vivos permanecem dentro dos pilares da área externa do primeiro andar até que o alarme soe, liberando-os.

Dois deles possuem sete olhos ainda ativos (não possuindo as magias *Enfeitiçar Pessoas*, *Enfeitiçar Monstros* e *Desintegração*) e os outros ainda possuem oito olhos (também não possuindo as duas primeiras magias).

**Beholder Tirano (4):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); DV 45-75 pv; pv 62, 59, 59, 41; TACO 9; 1 AT D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000 cada.

### Aposento 68G: Depósito de Provisões

Uma alta estrutura, a sudeste das prisões dos escravos, encontra-se embutida diretamente na parede da caverna. Suas paredes são levemente anguladas, chegando a uma plataforma plana mais ou menos a 9 metros de altura e depois continua até o teto da gruta, a cerca de 15 metros do chão. Essa área está sempre sob patrulha pesada dos gárgulas. Entra-se no prédio através de uma pesada porta de madeira no canto oeste de sua parede externa.

Nessa sala, dentro de caixotes e barris, existe comida o suficiente para sustentar o complexo do Olho inteiro (e seus convidados) por quase dois anos. Essa quantidade poderia alimentar também um grupo de uma dúzia de aventureiros e meia de servos ou empregados por cerca de quatro anos e meio.

Um beholder tirano guardião está parado na saliência do lado de fora do edifício, com ordens de combater qualquer um que ataque o prédio (ele interpreta toda situação em que um dos gárgulas soe o alarme ou seja visivelmente ferido em uma luta como um ataque). Ele ainda possui oito olhos ativos (já perdeu *Enfeitiçar Pessoas* e *Desintegração*).

**Beholder Tirano (1):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); DV 45-75 pv; pv 67; TACO 11-5; AT 1; Dano 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000.

**Gárgula (9):** Int. Baixa; Tend. *Cruel*; CA 5; MV 9, Vn 15 (C); DV 4+4; pv 32 cada; TACO 17; AT 4; D 1-3/1-3/1-6/1-4; DE arma +1 ou melhor para ser atingido; TM M; MO 11; XP 650 cada.

#### Aposento 68H: Armazém do Portão dos Fundos

A leste da Morada, uma grande estrutura ocupa o canto da caverna. Ela consiste em um armazém e um portão dos fundos fortificado. Abriga também áreas de treino com armas para as tropas e mercenários.

Nela residem dois beholders tiranos que montam guarda o tempo todo, para o caso de traições ou ataques furtivos nas cavernas a sua volta. Ambos possuem sete olhos ativos (tendo perdido *Desintegração*, *Sono* e *Medo*). Assim como todos os beholders mortos-vivos, os olhos de *Enfeitiçar Pessoas* e *Enfeitiçar Monstros* funcionam apenas como fracas magias *Imobilizar Monstros*: se a vítima falhar em um teste de resistência à magia, ficará imobilizada por seu olhar; os seres permanecerem imóveis durante 1-3 rodadas, após tal magia ter sido lançada.

**Beholder Tirano (2):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); DV 45-75 pv; pv 60; TACO 9; AT 1; D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000.

#### Aposento 68I: A Morada do Olho

Uma curta escadaria sobe até o grande bloco de granito, que é o prédio que serve de moradia para o Olho. Esse edifício majestoso consiste em um grande salão, uma câmara para interrogatórios acima dele e câmaras de tesouro abaixo dele. Não há escadas que levem a essas áreas, apenas um buraco de 2 metros de diâmetro no teto e vários alçapões circulares no chão do grande salão.

#### Salão Central

Esse enorme salão abriga um anel formado por oito globos flutuantes, com dez hastes de olhos e um grande olho central, apesar de cada um ter uma aparência um pouco diferente do outro. Quatro deles são beholders tiranos, dois são beijos mortais, um é beholder e o outro, um esporo gasoso. Todos são leais (ou controlados diretamente) ao Olho — um beholder esfera anciã que fica na sala de interrogatórios, acima. O beijo mortal está incluso nas Fichas dos Monstros, contidas no próximo conjunto. Os quatro beholders tira-

nos parecem vivos e inteiros, mas cada um possui apenas sete olhos ainda ativos (tendo perdido os três que eram capazes de enfeitiçar e desintegrar). O Olho se mostrará apenas depois que seus servos forem destruídos. Se houver algum personagem lutando diretamente abaixo da entrada para a câmara de interrogatórios, o Olho usa sua *Telecinésia* para levar esse ser para cima e depois arremessa-o com força contra a jaula, causando 8 pontos de dano (ver abaixo). Os servos do Olho sempre tentam bloquear o acesso à câmara superior se os personagens tentarem chegar até ela durante a luta.

**Beholder (1):** Int. Excepcional; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 3 (B); DV 45-75 pv; pv 47; TACO 11; AT 1; D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Especial; TM M; MO 18; XP 14 000.

**Beholder-afins — Beijo Mortal (2):** Int. Média; Tend. *Egoísta*; CA 4/6/8; MV Vn 9 (C); DV 77-84 pv; pv 79, 77; TACO 11; AT 10; D 1-8; AE Sugar sangue, cabeça; DE Regeneração; TM I; MO 17; XP 8 000 cada.

**Beholder Tirano (4):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); DV 45-75 pv; pv 59 (x2), 56 (x2); TACO 9; AT 1; D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000.

**Fungo — Esporo Gasoso (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 9; MV 3; pv 1; TACO 20; AT 1; D Infestação de esporos; AE Explosão (6d6 de dano — 3d6 se vítimas passarem em um teste de resistência a varinhas — em um raio de 6 metros) e infestação (contato com a pele exposta, o esporo gasoso morre, mas infecta a vítima: deve receber *Curar Doenças* em 24 horas ou morrerá, gerando 2d4 esporos gasosos); TM M; MO 8; XP 120.

#### Câmara de Interrogatórios

A câmara superior mede 12x15 metros, com um teto de 4 de altura. Ela contém uma jaula de metal na parede sul (capaz de prender oito humanos), várias algemas, coleiras e correntes presas à parede leste, além de uma mesa de pedra também com algemas e amarras de couro.

Na sala há também, em uma saliência no alto da parede norte, vários itens mágicos que o Olho adquiriu. Esses incluem qualquer objeto especial que o Mestre deseje introduzir em seu jogo e pelo menos dois dos itens a seguir (o número de cargas, se apropriadas, é determinado pelo Mestre): um frasco de óleo da atemporalidade, um anel da queda suave, um bastão do mangual, um cajado de cura, uma varinha de relâmpagos, um manto da aranha, uma algibeira com seis pita-

das de poeira da seca, um par de luvas de apertar projéteis e um conjunto de armadura de atração de projéteis. Encontram-se aqui, também, além de quaisquer tesouros que o Mestre queira incluir, uma faixa de negação e uma garra retorcida, descritas no capítulo Itens Mágicos em Undermountain.

O Olho é uma esfera anciã (descrita por completo nas Fichas dos Monstros, contidas no próximo conjunto) — um beholder velho, enrugado e extremamente paranóico. Ele já perdeu seus olhos capazes de *Desintegração* e de transformar *Carne em Pedra*. O Olho está armado com um pegador especial: uma esfera articulada com lâminas de foices que alcança até 5 metros. A arma causa 3d8 pontos de dano em alvos de tamanhos pequeno e médio e 3d10 em vítimas maiores.

Esse paranóico tentará descobrir tudo que pode sobre os intrusos antes de escravizá-los — e apenas os matará se não conseguir domá-los e prendê-los. Ele vai procurar negociar com eles para revelar locais de tesouros escondidos, informações sobre atividades na cidade acima e em outros lugares de Undermountain e assim por diante.

**O Olho — Esfera Anciã (1):** Int. Divina; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 3 (B); DV 70-75 pv; pv 75; TACO 5; AT 1; D 2-8 (mordida) ou com arma: 3-24/3-30 (pegador); AE Poderes do olho mágico; DE Raio antimagia; PM 50%; TM M; MO 19; XP 18 000.

#### Câmaras do Tesouro

Existem seis câmaras de tesouro sob o grande salão, nas quais se entra pelos enormes alçapões de pedra circulares no solo do grande salão. Se os alçapões forem abertos enquanto o Olho ainda estiver consciente e presente (acima da sala), ele poderá acionar uma alavanca na câmara de interrogatórios e ativar sua armadilha. A alavanca faz com que lanças, colocadas na entrada de cada câmara, sejam empurradas para dentro, na tentativa de atingir pessoas descendo até ela, com TACO 3 e causando 1d6 de dano cada. As doze lanças encontram-se no centro, atingindo por todos os lados aquele que descer pelo alçapão. A alavanca pode ser usada para retrair as lanças e depois voltar a atacar os intrusos, sendo que é necessária 1 rodada para utilizá-la.

Cada câmara abriga um beholder tirano guardião. Todos sem seus olhos de *Causar Ferimentos Graves*, *Lentidão* e *Enfeitiçar*. Cada beholder morto-vivo ataca com seus seis olhos restantes, mas não revela sua presença até que dois ou mais aventureiros tenham entrado na

## Nível Três: Aposentos Principais

câmara. Então, ele vai para a saída, tentando evitar que os seres escapem.

**Beholder Tirano (6):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); DV 45-75 pv; pv 63; TAC0 7; AT 1; D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000.

A primeira câmara contém quinze fortes arcas de madeira, cada uma com 1 000 pp.

A segunda câmara contém vinte fortes arcas de madeira, cada uma com 1 000 po.

A terceira contém vinte fortes arcas de madeira, cada uma com 1 000 po.

A quarta contém dez fortes arcas de madeira, cada uma com 1 000 pp.

A quinta contém dez fortes arcas de madeira, cada uma contendo presas e esculturas de marfim no valor total de 700 po.

A sexta contém dez pequenos cofres de latão empilhados. Nove deles apresentam cem de cada uma das gemas a seguir: citrinos (cada um no valor de 50 po); zircônias (cada uma no valor de 50 po); águas marinhas (500 po cada); granadas (vermelhas: cada uma vale 200 po); pérolas (grandes e brancas: cada uma no valor de 200 po); espinélios (azul-escuros: 500 po cada); opalas negras (1 000 po cada); jacintos (5 000 po cada) e rubis (5 000 po cada).

O último cofre contém uma variedade de gemas: seis safiras do maior tamanho existente, formando um conjunto perfeito (no valor de 4 000 po cada ou 30 000 se forem vendidas como um conjunto); catorze peridotos (cada um valendo 500 po); quatro grandes pedaços de azurita polida (valendo 20 po cada); três grandes peças de obsidiana (30 po cada); três grandes pedaços de cristal de rocha (valendo 65, 70 e 90 po) e duas turmalinas em conjunto (vermelhas, valendo 160 po cada).

### Aposento 68J: As Docas

As docas principais encontram-se diretamente ao norte da casa de hóspedes e não estão sendo guardadas quando os personagens chegam aqui. Nesse lugar, fica o barco dos comerciantes de escravos Maskaddy e Chuul, de Calimshan. Abrigando as docas secundárias e protegendo a toca do Olho, ao longo do Sargauth, a ilha-fortaleza do Olho é composta por quatro torres-balistas (seis balistas atrás de um escudo de madeira — ver 68A). A fortaleza e suas armas são mantidas por uma tropa de 42 kobolds, muito bem treinados no uso dessas armas grandes e pesadas.

A tropa também foi treinada para lidar com um ataque naval em grande escala. Nesses casos, são necessários oito kobolds para usar as manivelas que suspendem redes de metal colocadas no fundo do rio, em ambos os lados da ponta norte desta ilha. Essas redes podem ser levantadas em 2 rodadas. Elas só conseguem parar os barcos menores, esquifes, jangadas e barcaças, mas existem duas redes separadas. Quando ambas estão erguidas, o canal do sul, que leva à toca do Olho, fica bloqueado e há uma passagem estreita (cerca de 2 metros) que conduz ao redor da ilha, ao longo do lado norte do Sargauth.

No caso de uma batalha, os kobolds acendem e jogam nesse canal quatro rústicos objetos: tambores de madeira selados com piche, tendo metade de seu volume preenchido por pólvora mágica. A tropa sempre possui doze desses tambores preparados. O piche serve para selar o barril e para segurar as várias cordas embebidas em óleo que funcionam como pavio e penetram no tambor. Os kobolds arremessam essas minas usando longas hastes de madeira. Os barris explodem em 1d4+3 rodadas, causando 4d6 pontos de dano em todos os seres dentro de 3 metros e 3d6 em vítimas entre 3 e 6 metros de distância (sem direito a *teste de resistência*). Se existirem navios e objetos dentro da área da explosão, estes sofrem dano à estrutura, como se tivessem sido atingidos por um grande projétil de catapulta (ver *Livro do Mestre*). O dano sofrido cai pela metade, se a criatura estiver submersa. Porém, isso não é válido para itens e objetos.

Dois beholders tiranos também se encontram na ilha, repousando em depressões na areia, dentro do arco da muralha oeste da fortaleza. Eles se põem em pé com uma ordem do Olho para empregar seus poderes contra navios e indivíduos específicos nessa área. Pelo menos um desses tiranos usará sua *Telecinésia* para colocar um barril de pólvora mágica aceso no convés de um navio intruso ou em meio a um grupo de agressores. Se eles forem atacados e não receberem ordens, lutarão contra seus inimigos.

Um dos tiranos possui apenas cinco olhos ainda ativos, tendo perdido aqueles responsáveis por *Enfeitiçar Pessoas*, *Enfeitiçar Monstros*, *Sono*, *Medo* e *Lentidão*. O outro ainda tem oito olhos, não contando mais aqueles de *Enfeitiçar Pessoas* e *Enfeitiçar Monstros*.

**Beholder Tirano (2):** Int. Especial; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 2 (C); DV 45-75 pv; pv 61; TAC0 7; AT 1; D 2-8; AE Poderes de seus olhos; DE Raio antimagia; PM Imunidades de morto-vivo; TM M; MO 18; XP 13 000.

**Kobold (42):** Int. Média; Tend. *Vil*; CA 7 (10); MV 6; DV 1/2; pv 4 cada; TAC0 20; AT 1; D 1-6 (espada curta) ou 1-4 (azagaias pequenas x3); TM P; MO 9; XP 15 cada.

### Maskaddy e Chuul

O Olho comercializa escravos com Maskaddy e Chuul de Calimshan, dois mercadores *cruéis* que comandam a forte e inescrupulosa tripulação do Stormkraken, que está ancorado no Porto dos Crânios. Maskaddy é um guerreiro e Chuul é um sacerdote calvo de Bhaelros (Talos). Os detalhes específicos desses dois, deixamos por conta do Mestre. Eles também negociam, secretamente, com grupos de drows saqueadores que agem em Undermountain e nas Profundezas.

Maskaddy e Chuul deixam seus navios no Porto dos Crânios e vêm à toca do Olho em barcaças. A maioria de seus clientes é de sátrapas malignos. Envolvidos na exploração das selvas de Chult, eles precisam de trabalhadores para vasculhar as áreas indomáveis e limpar os terrenos que serão usados. Sulistas decadentes valem-se dos serviços desses dois para obter escravos e guerreiros para lutarem na arena, um passatempo que consome muitos escravos. Alguns clãs de drows precisam de trabalhadores para escavar túneis e praticar mineração para eles e não consideram uma atividade muito prática atacar a superfície para obtê-los, achando mais fácil negociar com o Olho e com os Calishitas.

### Refúgio e Retaliações

Se os personagens entrarem no complexo do Olho e se refugiarem em um de seus pedriscos, poderão recobrar suas energias nele. Ao sair do edifício, encontrarão um grande número de guardas vindos dos alojamentos, além de alguns beholders tiranos ainda vivos, esperando por eles. Se os personagens fugirem dessa toca terão de escapar de vários guardiões alertas e agressivos. Se conseguirem derrotar os defensores da Morada (68I) e o Olho, mas não puderem saquear as câmaras, todo o tesouro terá desaparecido quando voltarem.

Se não for possível matar o Olho, ele reconstruirá seu império em outro lugar. Posteriormente, retornará a essa toca com forças ainda maiores e expulsará qualquer invasor que ouse se estabelecer ali. Após qualquer derrota que sofra, ele contratará agentes na superfície para encontrar os personagens e se vingar daqueles que ousaram atacá-lo.

### Aposento 68K: Os Três Pilares

O rio Sargauth corre para o sul a partir daqui, apesar de embarcações grandes não

poderem passar deste ponto em que se encontram os três pilares, o local de um antigo templo. Antigamente, havia uma ponte atravessando o rio, mas ela caiu e agora representa um obstáculo na parte rasa do canal. Às vezes, o Olho coloca guardas ali para inspecionar barcaças que se aproximam de sua toca.

O lado oeste leva a um templo em ruínas — essa área não está mapeada para que o Mestre a desenvolva melhor. Uma grande variedade de monstros pode ser encontrada em meio aos escombros, atacando apenas quando os intrusos entram em áreas do templo.

Personagens passando por esse ponto avistarão um scaladar: um escorpião metálico e mecânico criado por Trobriand, um dos aprendizes de Halaster. Ele está imóvel a 10 metros da costa e diretamente ao norte do pilar central. Permanecerá imóvel a menos que alguma criatura tente desembarcar. Quando as pessoas estão desembarcando e pisando no lado leste do canal, ele ataca.

Suas garras seguram os oponentes, causando 1-12 pontos de dano a cada rodada, até que a vítima se liberte, passando em uma jogada para dobrar barras. O scaladar absorve *Dardos Místicos* e usa sua energia para curar ferimentos. Armas cortantes, de perfuração e ataques de fogo ou calor causam apenas metade do dano contra o escorpião mecânico. Para maiores detalhes, ver a Fichas de Monstros, contidas no próximo conjunto.

**Scaladar (1):** Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 2; MV 9; DV 7+7; pv 50; TAC0 13; AT 3; D 1-12/1-12/2-8 + especial; AE "Ferrão" elétrico (1-12 de dano); DE Absorção de eletricidade e *Dardos Místicos*, imunidades a magias; PM 35%; TM I; MO Especial; XP 5 000.

## Aposento 69: O Templo da Ilha

Há muito tempo os kuo-toa — agora desaparecidos — adoravam um gigantesco monstro, parecido com um sapo, como se fosse um deus. O templo octogonal dessa ilha, que agora está em ruínas, é tudo que resta daquele culto. Não há mais tesouro e não tem nada espreitando dentro do lago (a menos, é claro, que o Mestre sugira algo). Pequenos ancoradouros de pedra desmoronados podem ser vistos ao redor do lago e luzes sombrias vagam e dançam em volta dos silenciosos arcos e pilares.

O prédio principal do templo expõe uma plataforma octogonal elevada. Aqui é o ponto de chegada do Portal do Templo, de "mão-única" localizado no Aposento 34F do Nível Um. A menos que o Mestre deseje criar outras

aventuras, os personagens que aqui chegarem, através do portal, não terão um bote. Constarão com uma paciente escolta de fogos fátuos que os seguirá por todo o calabouço, não atacando até que os personagens estejam em perigo e desesperados. Os fogos fátuos são atraídos pelos temores dos personagens e se alimentam desse medo quando os personagens são forçados a lutar. Contudo, os fogos fátuos não iniciam uma luta, mas revidam se forem atacados. A primeira coisa que os personagens provavelmente terão de fazer é dar um longo e frio mergulho (deixando para trás armaduras pesadas e similares).

Se eles adquirirem uma embarcação, as luzes formarão uma escolta brilhante e silenciosa. Elas só são afetadas por ataques de *Dardos Místicos*, *Labirinto* e *Proteção ao Mal*. Existem nove fogos fátuos ao todo e nenhum deles possui tesouro. Se o Mestre quiser, poderá haver tesouros no fundo do lago, em áreas que outros monstros provavelmente considerem como seu território.

Há apenas um bote visível, atracado na costa sul da ilha (pessoas que entrarem nessa caverna pelo norte ou oeste não poderão vê-lo). O pequeno barco é, na verdade, um mímico que assumiu essa forma. Ele assim se conservará mesmo que seres entrem nele e usem-no como tal. Calculando bem o tempo, ele ataca quando o barco estiver a 12 metros da costa. A água costuma ter uma profundidade de 8 metros e o mímico começa a afundar, usando sua substância aderente para levar consigo os personagens que carrega. Então, vira de cabeça para baixo e afunda, tentando afogar qualquer um que ele tenha capturado. Com um pseudópode aderente, que só se solta com a morte do mímico, ele se prende ao fundo do lago.

Os personagens devem matá-lo rapidamente ou acabarão se afogando. Apesar da maioria dos personagens poder atacar com armas e objetos que seguram em suas mãos, os movimentos bruscos da criatura impedem que magos e sacerdotes usem suas magias. Há também 50% de chance que um ataque de um personagem acabe acertando um companheiro preso ao mímico. Se isso acontecer, faça a jogada de ataque contra a CA da vítima e determine o dano normalmente. Os personagens têm 2 rodadas seguras para atacar, conseguindo prender a respiração embaixo d'água nessas correntezas calmas. Na terceira e subsequente rodadas, todos os personagens presos ao mímico precisarão fazer um teste de Constituição. Se ele falhar, os personagens deverão respirar dentro de 2 rodadas ou morrerão afogado. Uma vez que o mímico morra, ele larga do fundo do lago e os personagens conseguem

alcançar a superfície no final daquela rodada. O corpo do mímico flutua durante 7 rodadas e sua cola dissolve em 5 rodadas, libertando os personagens. Os fogos fátuos aglomeram-se sobre a água durante a luta contra o mímico, atacando quando os personagens tentam nadar até a costa.

**Mímico Comum (1):** Int. Média; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 3; DV 8; pv 48; TAC0 13; AT 1; D 3-12 (esmagamento); AE Cola; DE Camuflagem; TM G; MO 15; XP 1 400.

**Fogo Fátuo (9):** Int. Excepcional; Tend. *Cruel*; CA -8; MV Vn 18 (A); DV 9; pv 66; TAC0 11; AT 1; D 2-16; AE Especial; DE Especial; PM Especial; TM P; MO 17; XP 3 000 cada.

## Aposento 70: A Caverna do Trono

Essa grande caverna é iluminada por uma *Luz Contínua* que provém de um enorme trono de pedra. O trono encontra-se sobre uma plataforma precedida por seis degraus de pétreos.

Todos os anéis de teleportação criados pelo mago louco Halaster (ver capítulo Itens Mágicos) trazem quem os usa até aqui. Mais especificamente, os infelizes que portam esses anéis chegam ao pé da escada que vai até o trono, sempre virado em direção a ele. Essa pessoa chega sem qualquer roupa ou pertences, incluindo itens mágicos como o próprio anel. Os equipamentos perdidos são espalhados por toda Undermountain.

Essa caverna é a toca de um poderoso dragão azul, uma fêmea chamada Aragauthos. Ela foi presa aqui por Halaster há muito tempo e não pode escapar por meios físicos. As rochas à sua volta são duras demais para que ela consiga escavar. Seus *Relâmpagos* ricocheteiam pelas paredes e pelo chão e ela não conhece magias que lhe permitam escapar até o rio Halaster a instigou dizendo que o trono brilhante é capaz de gerar um portal, que lhe permitirá sair do calabouço — atingindo um ponto 600 metros acima do cume do Monte Waterdeep. Segundo o mago, o portal só será ativado quando Aragauthos tiver empilhado 76 crânios humanos intactos no assento do trono. No momento há 42. É claro que Halaster está mentindo. No entanto, Aragauthos, em seu desespero de se libertar, não percebe isto. Na verdade, o trono irradia uma aura mágica quando uma caveira é colocada em seu assento. Assim, ele brilha ainda mais intensamente, durante 2d8 rodadas.

O trono possui um único poder. Dedicado a Tempus há anos, ele é capaz de *Cura Completa* e regenerar feridas sofridas em batalhas, de



## Nível Três: Aposentos Principais

qualquer personagem que o ocupe. Funcionando apenas uma vez para cada indivíduo, ele faz tudo isso em apenas 1 rodada. O trono brilha com intensidade durante 1-10 rodadas, após curar completamente uma pessoa que tenha se sentado nele. Não há pista para os personagens descobrirem esse poder, apesar de que qualquer contato com o trono dá uma sensação de vigor renovado e purificado. Mesmo um rápido toque no assento do trono dará ao personagem todos esses benefícios.

Aragauthos é uma velha fêmea de dragão e seu corpo azul brilhante mede 45 metros (incluindo a cauda). Ela libera um *Relâmpago* de 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura a cada 3 rodadas, que causa 16d8+8 pontos de dano em qualquer ser ou objeto em seu caminho. Aragauthos também usa magias como se fosse um arcano de 7º nível, mas não aprendeu nenhuma que lhe permita escapar dessa caverna. No momento, tem memorizadas as seguintes magias arcanas (3, 2): *Leque Cromático*, *Dardos Místicos*, *Força Fantasmagórica*; *Poeira Ofuscante* e *Esfera Flamejante*. Suas habilidades inatas funcionam como estas magias: *Criar/Destruir Água* três vezes por dia; *Imitação de Som* sempre que desejar; *Demônio da Poeira* e *Ventriloquismo* uma vez por dia.

Verifique no *Livro dos Monstros* informações sobre ataques especializados dessas criaturas, tais como agarrar, golpes com a cauda e outros, antes desse encontro ser iniciado. O tópico sobre dragões azuis fornece ainda maiores informações sobre as habilidades inatas dessa espécie. Apesar do espaço ser apertado, ele é suficiente para que Aragauthos bata suas asas e levante vôo. Mas, não ao ponto dela conseguir voar livremente ou dar voltas. Essa espécie não é tão impiedosa quanto outros tipos de dragões. Apesar de estar desesperada para escapar, sua fome também a impede de simplesmente manter um aventureiro por perto durante muito tempo. Seus objetivos são: adquirir conhecimento e liberdade primeiramente. Depois, pensa na comida.

Aragauthos tentará evitar atacar qualquer criatura perto do trono — se ela esmagar os crânios, terá que recomeçar sua coleção. Ela prefere permanecer na reentrância oeste dessa caverna assobiando calmamente (o assobio de um dragão gera um som parecido com unhas ou garras arranhando um bloco de pedra). Primeiro, ela conversa com suas presas, tentando obter informações e demonstra um interesse especial por pessoas com habilidades mágicas, principalmente aquelas que talvez possam ensinar-lhe uma magia ou um método de fuga. Se o sujeito não for capaz de

ajudá-la a escapar, nem conseguir convencê-la de sua utilidade, será devorado e seu crânio guardado, com todo o cuidado, para integrar sua coleção. O Mestre poderá alterar as ações do dragão, dando uma morte rápida e misericordiosa, ou mantendo um longo período de ansiedade com os personagens vulneráveis presos entre um trono reluzente cheio de caveiras e um dragão solitário, mas assustador.

Aragauthos sustenta-se com as poucas refeições ambulantes que chegam até ela através dos anéis. Também sonha com o dia em que poderá se vingar de Halaster. Ela concederá seu tesouro a qualquer um que, através de magias, permita que ela escape dessa caverna fria e apertada, até o céu aberto do mundo da superfície. Ela começa suas negociações demonstrando grandes suspeitas, mas se agita cada vez mais, até ficar pulando de impaciência e ansiedade. É claro que o Mestre pode substituir Aragauthos por um outro dragão de sua preferência.

**Aragauthos — Dragão Azul (1):** Int. Muita; Tend. Vil; CA -4; MV 9, Vn 30 (C); DV 18; pv 119; TACO 8 (0); AT 3 + especial; D 1-8/1-8/3-24; AE Bônus de combate (+8 na jogada de ataque e dano devido ao local ser apertado), sopro, golpe de cauda, golpe de asa; DE *Teste de resistência* como se fosse um G18, imune a ataques elétricos, habilidades mágicas inatas; PM 35%; TM A; MO 16; XP 12 000.

Ela esconde seu tesouro em uma cama improvisada sobre a qual se deita, ou atrás da plataforma do trono. Espalhadas, encontram-se 3 303 pc, 4 112 pp, 23 pe, 1 009 po e 79 ppl. Há também muita poeira de gemas, mas nenhuma gema intacta. Aragauthos odeia coisas que podem brilhar mais que sua própria beleza escamosa e as destrói. Misturados às moedas, há 1d12 conjuntos de armaduras, 2d12 escudos e 3d20 armas, todos normais e de vários tipos.

Itens mágicos também estão espalhados pela caverna. Porém, nenhum deles foi identificado por Aragauthos, que tampouco aprendeu a usá-los. Mais especificamente, o tesouro contém: um anel de movimento súbito, um anel de vôo (na verdade é um anel da contrariedade), um anel de livre movimento, um anel de proteção mental, um anel da verdade, um anel do andar na água, um bastão da prontidão (com cinco cargas), um bastão do cancelamento (dezesseis cargas), um bastão da ressurreição (29 cargas), uma varinha do fogo (quatro cargas), um jarro de alquimia, um amuleto de proteção do espírito, uma bolsa do espaço infinito (vazia), braceletes de defesa CA 3, um broche de proteção, um frasco de latão com poeira da seca (seis pitadas), olhos da petrificação (o reflexo



também funciona), um par de manoplas de nadar e escalar, um cinturão dos anões, luvas de apanhar projéteis (um par), uma trombeta das névoas, um cofre de latão com sete blocos de incenso da meditação, um colar da adaptação, um periapto da saúde, uma flauta da dor, uma adaga +2 dente longo, uma adaga de arremesso +2, uma azagaia do relâmpago e uma espada cortante (espada longa).

## O Sargauth

A correnteza do rio é moderada ao longo do Nível Três de Undermountain. Ele corre do norte para o sul, desembocando no Porto dos Crânios. Subindo o rio a partir da Toca do Olho (Aposento 68), faz-se uma curva para o nordeste passando por uma fortaleza que se encontra sob o domínio dos orcs e daí até chegar a seu fim. Aqui, um enorme portal criado por Halaster leva navios, que trafegam por ele, ainda mais fundo em Undermountain, até as fazendas de fungos. Esse é um portal de mão dupla e permite que os navios assim transportados retornem das Profundezas. Pequenos canos levam o fluxo normal de água de uma piscina para outra ali perto.

A parte norte do Sargauth é isolada, apesar de também ter uma correnteza. Aqui a água flui do sul para o norte e acaba chegando a um portal que deposita os navios em um curso d'água à escolha do Mestre; como sugestões, temos o Mar das Estrelas Cadentes, o Brejo Fundo ou o Mar Celestial perto da costa de Shou Lung. A ponta sul desse curso isolado leva, através de um portal, a água e os passageiros à ponta norte do Sargauth nesse mesmo nível. Muitos navios atingem as águas de Undermountain, mas poucos são fortes o suficiente para sair — o Mestre pode criar vários naufrágios ao longo dos canais, com cascos quebrados, mostrando os erros de antigos capitães que, ao subestimarem as condições do rio, terminaram sua viagem nas profundezas do Sargauth.

Este capítulo fornece informações importantes sobre os perigosos PdMs, que os jogadores podem encontrar quando estão em Undermountain. Apenas as habilidades de valores excepcionais (acima de 16) serão indicadas aqui, com uma breve descrição de como o Mestre deve representá-los.

Nas entradas abaixo há uma série de abreviaturas: seguindo o nome do personagem encontra-se a indicação da raça e sexo (hm é humano masculino, hf é humano feminino, mem é meio-elfo masculino, e assim por diante). Alguns personagens recebem descrições mais completas no livro *Aventuras em Undermountain*.

**Arcturia** hf A14: CA 1 (ver abaixo); M 12, Va 30 (B); pv 30; TAC0 16; AT 1; D De acordo com a magia ou arma, 1d4 + 4 (adaga + 4), 1d4 + 1 (esporões corporais); Des. 17; Int. 18; Tend. *Cruel*; Magias: ver abaixo.

Brilhante, criativa, bem-humorada, Arcturia era uma das mais ambiciosas aprendizes de Halaster e sonhava em se casar com ele. A mudança de temperamento (e subsequente agressividade) dele, após sua vinda aos subterrâneos, acabou levando-a à loucura.

Arcturia prosseguiu com suas experiências de modificar magicamente as formas e naturezas dos seres. Agora, ela é guiada por um impulso constante em alterar seres inteligentes, transformando seus corpos para adequá-los à sua vontade. Quando não dispõe de candidatos ideais, ela trabalha em seu próprio corpo. Assim, Arcturia revela-se uma das mais excepcionais criaturas já existentes. De face angelical, possui um par de asas idênticas às de um silfo. Essas asas, aliadas à sua incrível agilidade e às delicadas escamas azuladas que cobrem seu corpo, combinam para que sua CA seja naturalmente 5. Além disso, ela costuma utilizar um anel de proteção +4 para CA, +2 para teste de resistência, o que acaba lhe fornecendo uma CA final igual a 1.

Arcturia equipou também seus antebraços e antebraços com esporões ósseos, com os quais pode rasgar seus oponentes (1d4 + 1 de dano) quando passa voando sobre eles.

Guiada por um impulso de destruir tudo o que a desafie, Arcturia encara humanos e semi-humanos como simples cobaias, a serem melhoradas em seu trabalho de pesquisa. Porém, vê arcanos como fontes de sabedoria, de onde ela pode aumentar seus conhecimentos de magia. Arcturia sente-se muito só e, devido a essa solidão, tentará cortejar qualquer arcano que, além de ser aparentemente mais poderoso que ela, também seja bonito.

As modificações mágicas que Arcturia realizou em si mesma lhe permitem regenerar 1 ponto de vida a cada 3 rodadas. Fora isso, ela se tornou imune a ataques e efeitos elétricos.

Arcturia é dona de vários laboratórios espalhados por Undermountain, que se encontram repletos de poções, componentes materiais de magias e comida, e alguns deles (pelo menos dois) escondem cópias de seus Livros de Magia (contendo todas as magias referentes aos Círculos do 1º ao 5º do *Livro do Jogador*, assim como qualquer outra magia de 6º Círculo ou mais que o Mestre queira acrescentar ali). Também são encontradas cópias de estranhas magias de *Metamorfose*, que permitem uma alteração rápida e precisa da forma de um corpo, mas que quase sempre carregam o risco de serem prejudiciais ao seu recitador. Essas magias não chegam a ser apresentadas aqui, mas o Mestre é encorajado a desenvolver novas magias de alteração para os livros de Arcturia.

Esses laboratórios, assim como Arcturia, são sempre guardados por 3d4 dos seus servos-aberrações. O Mestre deve considerá-los como mestiços ou gigantes deformados. Outras experiências de Arcturia podem ser criaturas conhecidas, com asas, tentáculos e outros membros adicionados, como um stirge com esporas e garras extras, ou um orc com tentáculos. Variações de monstros tradicionais devem sempre adicionar novos elementos de perigo.

A capacidade de memorização de magias de Arcturia é 5, 5, 5, 4, 2, 1. Quando viaja pelo labirinto, ela normalmente carrega uma varinha de metamorfose (32 cargas) e uma adaga +4, e costuma decorar as seguintes magias: *Transformação Momentânea*, *Leque Cromático*, *Dardos Místicos* x3; *Alterar-se*, *Detectar Invisibilidade*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Esfera Flamejante*, *Teia*; *Dissipar Magia*, *Bola de Fogo*, *Vôo*, *Imobilizar Pessoas*, *Relâmpago*; *Enfeitiçar Monstros*, *Dreno Temporário*, *Metamorfose* x2; *Animar os Mortos*, *Imobilizar Monstros*, *Convocar Criaturas III*, *Muralha de Energia*; *Concha Antimagia*, *Corrente de Relâmpago*; *Rajada Prismática*.

Apesar de Arcturia ser solitária e de constantemente procurar por companhia, ela não hesitará em matar todos os que ameaçarem sua vida ou seu trabalho, e, costumeiramente, atacará antes de fazer qualquer pergunta.

**Elegul o Outro** hm C6 (Tymora): CA 10; MV 12; pv 33; TAC0 18; AT 1; D Por magia ou arma: maça (1d6 + 1), maça-estrela (2d4); Cons. 17; Int. 18; Sab. 18; Car. 16; Tend. *Honrada*. Magias: veja a seguir.

Elegul, um dos Andarilhos Abençoados (clérigos aventureiros) da Deusa da Boa Sorte, tem o seu primeiro contato com os personagens quando este se encontra, indefeso, aprisionado nas profundezas da grande masmorra e não possui nenhum equipamento ou tesouro. Aliás, como ele mesmo diz aos personagens: “se apoiar apenas na magia de objetos é rejeitar a Sorte da Senhora, e moedas são melhor aproveitadas por templos do que por indivíduos”.

A progressão das magias de Elegul é 5, 5, 3. Quando encontrado pelos personagens ele tem as seguintes magias decoradas: *Bênção*, *Curar Ferimentos Leves* x4, *Graça de Tymora* (descrita no capítulo Magias em Undermountain), *Encontrar Armadilhas*, *Lâmina Flamejante*, *Imobilizar Pessoas*, *Criar Chamas*, *Curar Doenças*, *Dissipar Magia* e *Remover Maldições*.

Elegul acha que participar de aventuras e auxiliar aventureiros fazem parte de suas obrigações como um sacerdote de Tymora. “É o aventureiro que melhor representa a influência de Tymora, pois é ele quem se arrisca e faz com que as coisas aconteçam.”

Ele é uma pessoa gentil, que auxilia aqueles que necessitam de sua ajuda ou de sua habilidade de cura. Ele não se une permanentemente a um grupo de aventureiros, pois segundo suas próprias palavras: “depender muito de outras pessoas é virar as costas para a sorte”. Assim, Elegul prefere seguir uma vida de andarilho, sempre vagando pelo mundo e confiando naquilo que a sorte lhe oferece.

Muito bem-humorado, está sempre disposto a contar uma piada ou fazer uma brincadeira. Elegul não consegue manter-se magoado com ninguém e está sempre aberto para novas amizades. Assim, ele é o perfeito seguidor de Tymora e é por estar secretamente auxiliado em tempos de perigo (secretamente adicione +4 a todos os testes de resistência, ou permita jogadas adicionais quando uma perícia ou um ataque é fundamental para a sobrevivência de Elegul).

**O Olho (Beholder - Esfera Anciã)**: Int. Divina; Tend. *Vil*; CA 0/2/7; MV Vn 3 (B); DV 70-75 pv; pv 75; TAC0 5; AT 1; D 2d4 ou por arma: aparato bucal (3d8/3d10); AE Olhos Mágicos; DE Raio de antimagia; PM 50%, especial; TM M; MO 19; XP 18 000.

O Olho não possui mais seus olhos de *Desintegração* e de transformar *Carne em Pedra*, mas tem todos os poderes de uma esfera anciã, de acordo com as Fichas dos Monstros, contidas no próximo conjunto. O Olho é um

beholder muito antigo e extremamente paranóico. É um poderoso escravagista e seu covil fortificado é uma das principais particularidades do Nível Três de Undermountain.

Conhecido apenas pelos escravagistas de Porto dos Crânios (que suspeitam da sua identidade real), o Olho sempre age através de intermediários, mantendo oculta sua natureza verdadeira de Xanathar, um poderoso chefe do crime tanto de Undermountain quanto dos esgotos de Waterdeep e que também é um beholder. Xanathar não é descrito aqui.

O Olho considera todos os humanos e humanoides em geral apenas como escravos potenciais, embora sempre tente interrogá-los e negociar com eles. Ele procura aprender tudo o que pode sobre todos. Tenta conseguir o máximo possível de vantagens e mata apenas se realmente necessário.

O Olho nunca abandona sua fortaleza, exceto se estiver muito envolvido em perseguir personagens em fuga. Mesmo assim, ele nunca se afastará da caverna principal.

Ele está equipado com um aparato bucal especial (ver o capítulo Itens Mágicos), uma espécie de bastão com lâminas de foice rotativas, com um alcance de 4 metros, e que causam um dano de 3d8 em seres que atinjam até o tamanho humano e 3d10 em seres de tamanho maior.

Halaster hm A29: CA 6 (bônus de Destreza); MV 12; pv 49; TACO 11; AT 1; D Por magia ou arma, dardo x7 (1d3); Des. 18; Int. 19; Tend. *Cruel*; Magias: veja a seguir.

Halaster é o Mago Louco de Undermountain, seu criador, protetor e a mente demoníaca responsável pelas inúmeras armadilhas e horrores. Ele considera a masmorra como seu querido — embora mortal — lar, e como um gigantesco parque de diversões onde os outros servem apenas para diverti-lo. Ela é também uma imensa armadilha que lhe traz mais companheiros, novas magias e novas criaturas a serem catalogadas e estudadas.

Os poderes de Halaster vão muito além de toda magia conhecida em Faerun. Sua especialização em portais lhe permitiu viajar para locais bem distantes em sua constante pesquisa. É um dos raros magos que viaja pelas esferas de existência sem o auxílio de um barco Spelljammer. A maior parte de seu tempo, ele passa criando portais, ligando-os e desligando-os, incansavelmente, o que atrai mais monstros para sua masmorra, garantindo assim que esta mantenha sua periculosidade. Constantemente, as características de Undermountain são alteradas por ele, impedindo que qualquer pessoa, criatura ou coisa ganhe controle decisivo sobre a mesma.

Ninguém conhece Undermountain como ele, principalmente por ser o único controlador dessa masmorra. Prefere permanecer oculto, um eterno observador, escondido atrás de milhares de passagens secretas e de seu magnífico poder mágico. Se um grupo conseguir diverti-lo extremamente, aí sim, ele se revelará em sua forma real como um homem velho, alto, muito magro, vestindo roupas amassadas e uma capa cinzenta. Personagens cuidadosos podem vê-lo como um olho vigilante, flutuando dentro de uma nuvem luminosa. Dizem os rumores que, nessa forma, pode absorver as magias lançadas contra ele, estudando e aprendendo-as imediatamente. Alguns aventureiros afirmam que é dessa maneira que ele aprende novas magias. Tal idéia é refutada por magos experientes que dizem ser esse efeito uma versão da magia de 7º Círculo *Armadilha de Magias*, com um Halaster invisível atrás disso. Tentando descobrir a verdade, inúmeros sábios e seguidores de Mystra estão financiando expedições para conseguir provas sobre as novas (antigas?) magias de Halaster.

Independente da forma com que se apresenta, Halaster está constantemente resmungando e rindo. Ao contrário do que demonstra, fica sempre atento a tudo o que se passa e sabe tudo sobre o que as pessoas ao seu redor fazem ou fazem. O Mago Louco de Undermountain não pode ser surpreendido.

Quando Halaster é visto, seus servos sempre estão por perto: 1d3 garras rastejantes, dois horrores mascarados e dez dedos voadores (descritos no capítulo Guia dos Monstros do livro *Aventuras em Undermountain*). Halaster prefere não lutar pessoalmente e pode distrair os personagens com seus servos e com suas adagas voadoras. Ele sempre carrega 1d20 dessas adagas nos bolsos de seu manto.

Halaster usou diversas magias sobre si, reforçando-as com *Permanência*; assim se concedeu as seguintes habilidades mágicas:

- *Visão da Verdade* à vontade;
- Ele pode andar através de abismos sem cair, ou andar por um corredor sem tocar o chão, movendo-se em completo silêncio e sem deixar rastros;
- *Proteção a Projéteis* permanente.

Além disso, ele sempre está sobre o efeito de diversos usos da magia *Contingência* e provavelmente mantém vários clones escondidos em Undermountain. Personagens que tentarem destruí-lo irão, periodicamente, vê-lo retornando da morte certa. Ele é um dos grandes mistérios e terrores de *Forgotten Realms*, e um Mestre sábio irá mantê-lo assim.

Suas magias, itens mágicos e tesouros são tantos que é quase impossível catalogá-los. Isso

deve ficar a cargo do Mestre. Seus tesouros estão espalhados por toda Undermountain, e acredita-se que seu lar, localizado no sétimo e nono andares da masmorra, guarda centenas de itens mágicos. Ao escolher suas magias, mantenha em mente que ele é (mesmo insano) um dos mais poderosos arcanos de todo o mundo. Sua capacidade de memorização de magias envolve um total próximo a 58 (7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 6, 6) e as favoritas são: *Som Ilusório*, *Dardos Místicos*, *Névoa*, *Invisibilidade*, *Esconder Itens*, *Forma Ectoplásmica*, *Enfeitejar Monstros*, *Animar os Mortos*, *Proteção Férrea*, *Concha Antimagia*, *Dedo da Morte*, *Passagem Invisível*, *Teleportação Exata*, *Limpar a Mente*, *Portal*, *Chuva de Meteoros*, *Aprisionamento* e *Esfera Prismática*. Muitas das novas magias no capítulo Magias em Undermountain estão nos livros de magia de Halaster e ele é o mago perfeito para introduzi-los ao grupo de personagens.

Muiral hm (veja a seguir) G9/A13: CA 3; MV 15; pv 89; TACO 12; AT 2 + especial; D 1d6 + veneno (ferrão da cauda), magia ou arma: 1d10+3/3d6+3 (espada vorpal +3); AE Controlar mortos-vivos, *Percepção Extra-Sensorial*; Cons. 16; Int. 18; Tend. *Cruel*. Magias: veja a seguir.

Muiral é um humano de classe dupla, um mago que já foi guerreiro. Porém, esse fato é oculto em sua forma horrenda. Apesar de ser humano, sua parte inferior é de uma aranha gigante e a cauda de uma escorpião. Suas oito pernas lhe fornecem velocidade e o ferrão em sua cauda pode alcançar 2 metros em qualquer direção. O dano causado por tal ferrão é igual a 1d6 pontos e aqueles, assim atacados, devem obter sucesso em um teste de resistência à paralisção, com uma penalidade de -2, para evitar que fiquem imobilizados (devido ao veneno) por 1 turno + 1d10 rodadas.

Ele veste apenas duas cintas transversais, que suportam a bainha de sua espada e protegem os componentes materiais para suas magias. Há uma chance igual a 40% dele estar acompanhado por 1d6 mortos-vivos (vulto ou tipos inferiores). Ele usa: um anel de latão (anel de resistência ao fogo) e um de ferro (anel de chifres), dados a ele por Halaster. Seus livros de magia estão escondidos em algum lugar, pois ele nunca os carrega consigo. Muiral conhece muito bem os portais de Undermountain e os utiliza para escapar de inimigos poderosos e persistentes.

Muiral costuma usar sua espada vorpal, uma lembrança dos seus tempos de guerreiro. Ela é uma montante +3, que faz com que itens

magicos tocados por ela brilhem como se estivessem em *Fogo das Fadas*, por 1d4+1 moedas. Muiral sempre tenta arrebatar novos itens mágicos.

Mentalmente perturbado, ele costuma atacar sem provocação, usando sua velocidade e sua espada para eliminar inimigos. Aliado a isso, possui um excelente repertório de magias (5, 5, 5, 4, 4, 2) e normalmente traz memorizadas: *Taque Macabro*, *Leque Cromático*, *Dardos Místicos x3*; *Alterar-se*, *Ocultar Mortos-Vivos*, *Efêmera Flamejante*, *Teia*, *Lâmina Rodopiante*; *Dissipar Magia*, *Bola de Fogo*, *Vôo*, *Velocidade*, *Relâmpago*, *Enfeitiçar Monstros*, *Escavar*, *Dreno Temporário*, *Metamorfose*, *Animar os Mortos*, *Inutilizar Monstros*, *Convocar Criaturas III*, *Batalha de Energia*; *Transformação de Energia*, *Cometas de Relâmpagos*.

Muiral era um guarda-costas de Halaster. Muito tempo atrás, viajou para o Monte Waterdeep e abandonou seu caminho de guerreiro para aprender magia com o então sábio arcano. Aprendeu muito rápido, destacando-se dos demais aprendizes de Halaster. Ele se concentrou na arte de alterar e metamorfosear as coisas.

Quando Halaster mudou-se para o subterrâneo, Muiral foi o primeiro de seus aprendizes a segui-lo. Após passar, com sucesso, pelos diversos testes de seu professor, ele estabeleceu um dos seus primeiros laboratórios e se dedicou a estudar drows e aranhas. Junto com Halaster utilizou criaturas dessas espécies, para pesquisar novas formas de vida, superiores à forma humana. Após seu insano mestre abandonar essa pesquisa, Muiral prosseguiu sozinho até que, em um catastrófico acidente, transformou-se na aberração que é hoje.

Drows, assim como a maioria dos seres que o conhece, temem e odeiam Muiral. Porém, Halaster adora conversar com ele e de tempos em tempos o atormenta devido à sua aparência, prometendo-lhe a cura. Frequentemente Muiral vaga pelos níveis intermediários, num eterno acesso de raiva. Ataca a tudo e a todos, voltando seu ódio ao mundo que o rejeitou por sua aparência. Por isso, perseguir e caçar aventureiros tornou-se um dos seus únicos e novos prazeres. Muitas vezes, ele se enfurece com sua estupidez ao tomar sua horrível (embora poderosa) forma. Esporadicamente (uma vez por ano, talvez), Muiral recupera sua sanidade e volta às suas pesquisas, criando magias novas muito poderosas (e às vezes instáveis).

Ele tem depósitos de itens mágicos escondidos por toda Undermountain, no entanto jamais, mesmo na morte, revelaria a localização desses lugares a qualquer pessoa. Possui as

habilidades permanentes de *Percepção Extra-Sensorial*, *Limpar a Mente* e *Controlar Mortos-Vivos*, conseguidas com um anel de desejos. Embora esses poderes tenham se somado ao seu poder mágico, os efeitos em sua sanidade foram terríveis e não é incomum Muiral uivar de dor e frustração ao ter sua mente invadida por pensamentos e emoções que nem mesmo são seus.

**Randulaith** hm A7: CA 6; MV 12; pv 26; TAC0 18; AT 1; D Por magia ou arma, adaga (1d4); Des. 18; Int. 18; Tend. *Egoísta*. Magias: ver abaixo.

O arcano que espreita próximo ao teto da caverna de entrada no covil do Olho (no Nível Três) é Randulaith, de Mirabar. As magias que tem memorizadas (4, 3, 2, 1) são: *Dardos Místicos x4*; *Detectar Invisibilidade*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Teia*; *Dissipar Magia*, *Relâmpago*; *Enfeitiçar Monstros*. Ele carrega um pergaminho com a magia *Olho Arcano*, veste calça e uma túnica simples, sem botões.

Randulaith é um homem quieto, elegante, com um apurado gosto para bons vinhos e piadas inteligentes. Além disso, possui uma obsessão: ele é apaixonado por sereias e, devido a esse envolvimento, conserva um grande estoque de poções de respiração na água. Frequentemente visita o Porto dos Crânios, as Cavernas Aquáticas e o porto de Waterdeep para se encontrar com as damas das profundezas. Ele não é *cruel* e gosta de fazer amigos entre seres de todas as raças e tendências. O Olho, sabendo de sua habilidade de negociação e de seu potencial como espião, incentiva essa característica de Randulaith.

O Olho contratou um poderoso mago calishitano para usar *Contingência* em Randulaith: se ele morrer, seu corpo imediatamente teleporta-se até a presença do Olho, que irá, então, providenciar a ressurreição de seu fiel servo, para que este possa vingar-se, pessoalmente, de sua morte.

O trabalho de Randulaith é aumentar as defesas da entrada do Olho sem ser morto ao efetuar essa tarefa. O Olho valoriza muito as capacidades e a lealdade de seu mago de estimação, para permitir que este morra defendendo-o. Randulaith serve o Olho em muitas missões diplomáticas no Porto dos Crânios e conhece as passagens do Nível Três de Undermountain como ninguém, excetuando-se, claro, Halaster.

Randulaith acalenta um sonho secreto: tornar-se um Lorde de Waterdeep, um líder oculto, de muita influência, que possua poder real sobre a maior cidade de Faerun. Cuidadosamente,

ele tenta descobrir como realizar seu sonho e para isso procura conhecer as identidades daqueles que secretamente indicam os Lordes de Waterdeep. Além disso, esforça-se para atrair a atenção desse júri, parecendo um candidato favorável.

Sem que ele saiba, porém, o Olho também tem conhecimento desse segredo, graças ao uso de *Percepção Extra-Sensorial* e outros métodos de investigação. Secretamente incentiva esse seu sonho, que reconhece como uma grande vantagem para si, com grandes possibilidades de aumentar o seu poder pessoal. Exatamente por isso ele deseja que Randulaith obtenha sucesso. Ele sabe que esse arcano quieto e bem-apegoado tem a inteligência, a percepção e a cautela necessárias para obter sucesso nessa empreitada. Assim, o Olho mal pode esperar para ver seu marionete começar a manipular seus próprios cordões.

**Trestyna Ulthilor** hf C 6 (Talona): CA 7; MV 12; pv 33; TAC0 18; AT 1; D Por magia ou arma; Des. 17; Sab. 18; Car. 16; Tend. *Cruel*. Magias: veja abaixo.

Encontrada aprisionada por correntes em uma sala (Aposento 13A) do Nível Um de Undermountain, Trestyna apresenta-se com o nome de Adaneth Shrinshar do Portal de Baldur.

Acorrentada e abandonada em Undermountain por seu superior, Briithir, como uma punição por insubordinação, Trestyna deseja igualar as situações, retornando à sua posição de destaque no culto, junto a Briithir. Ela pode realizar isso de duas formas: vingando-se (manipulando os personagens contra ele e em seguida ajudando-o a se livrar deles) ou comprando sua volta (presenteando-o com os personagens, seus tesouros e itens mágicos, para tentar obter novamente as suas boas graças).

Briithir é um mercador alto, gordo e muito rico, que exibe uma longa barba negra e a mão esquerda deformada. Ele pode recompensar muito bem qualquer personagem que lhe entregue Adaneth em segurança. É um clérigo de 8º nível de experiência e tem dezesseis seguidores das mais variadas classes e níveis. Em matéria de dinheiro e itens mágicos, porém, não possui muito. Ele e Trestyna são recém-chegados a Waterdeep e foram mandados para que ali estabeleçam o culto a Talona. Briithir espera conseguir o apoio das ricas famílias nobres da cidade.

Trestyna e Briithir são rivais ferrenhos, mas também são amantes e parceiros de batalhas.

Uma vez de volta à cidade, Trestyna tem acesso a algumas armas envenenadas. Quando

encontrada ela possui várias magias decoradas, mas não pode utilizá-las por causa da faixa da negação que Briithir colocou em sua perna e as correntes não lhe permitem retirá-la. Suas magias (3, 3, 2) são: *Curar Ferimentos Leves*, *Passos Sem Pegadas*, *Santuário*; *Lâmina Flamejante*, *Criar Chamas*, *Distanciamento*; *Animar os Mortos* e *Pirotecnia*. Junto às suas ancas, carrega um pergaminho dado a ela por Briithir, contendo as magias *Curar Ferimentos Leves* e *Coluna de Chamas*.

Os personagens podem achar Trestyna simpática e agradável, embora tudo isso seja encenações tramadas por seu gélido coração. Ela adora esquematizar tudo e sabe como manipular homens e mulheres da melhor forma possível, que venha a atender aos seus próprios interesses. O que seus lábios e seu rosto expressam quase sempre é o oposto daquilo que está em seu coração.

**Trobriand** dm Mago 16: CA 2; MV 12; pv 36; TACO 15; AT 1; D Por magia ou arma (ver abaixo); Int. 18; Tend. *Egoísta*. Magias: veja abaixo.

Trobriand, um mago de grande capacidade, é o mais poderoso dos aprendizes de Halaster a viver em Undermountain. Ele fez as pazes com Halaster e constantemente um auxilia ao outro. Um eterno recluso, Trobriand dificilmente abandona a fortaleza que chama de laboratório. Quando visto, ele aparece como um homem magro, alto, bem barbeado, com longos cabelos cinzentos. Muito alto, com mais de 2 metros de altura, não teve sua postura ativa alterada por sua idade avançada.

Ao ser encontrado, Trobriand provavelmente estará carregando uma brilhante adaga +3, pelo menos três faixas de ferro de Bilarro e um bastão de absorção vazio. Também usará um anel de áries (44 cargas), braceletes de defesa CA 2, um broche de proteção e um anel de regeneração. Imediatamente e sem hesitação, utilizará seus itens mágicos, pois considera sua segurança muito mais importante do que um item que pode ser facilmente recarregado ou repostado.

A capacidade de memorização de Trobriand é realmente imensa (5, 5, 5, 5, 3, 2, 1) e seu repertório de magias geralmente inclui: *Armadura Arcana*, *Leque Cromático*, *Dardos Místicos x2*, *Consertar*, *Luz Contínua*, *Detectar Invisibilidade*, *Percepção Extra-Sensorial*, *Esfera Flamejante*, *Teia*; *Dissipar Magia*, *Bola de Fogo*, *Imobilizar Pessoas*, *Item*, *Relâmpago*; *Detectar Observação*, *Arma Encantada*, *Dreno Temporário*, *Criar Itens Efêmeros*, *Pequeno Globo de Invulnerabilidade*, *Animar os Mortos*, *Compôr*, *Enfraquecer o Intelecto*, *Imo-*

*bilizar Monstros*, *Muralha de Energia*; *Corrente de Relâmpagos*, *Encantar Item*, *Vitrificação*; *Cubo de Força*, *A Espada de Mordenkainen*, *Rajada Prismática*; *Aço Vitreo*, *Metamorfosear Objeto*; *Cristalização*.

É possível que os personagens que tentem combater Trobriand não estejam preparados para a oposição que este realmente representa. Ele resistirá a entrar em conflito direto, preferindo utilizar seus itens mágicos e seu conhecimento sobre os portais de Halaster para fugir, levando seus livros de magia. Seus guardiões (veja a seguir) lutarão por ele, atrasando os personagens para impedir qualquer tentativa de invasão ao seu lar. Se os personagens insistirem muito, ele irá desenvolver novas armadilhas e colocará alguns monstros poderosos para cuidar deles.

Os Guardiões de Trobriand: Trobriand possui um grande controle sobre metal, rivalizando com o conhecimento dos já mortos arquimagos de Myth Drannor e está constantemente aumentando seus conhecimentos. Trobriand é muito rico, sendo dono de diversas pilhas dos mais variados metais espalhadas por toda Undermountain, bem como inúmeros itens mágicos. Desenvolveu o passatempo de criar criaturas metálicas como os scaladars (cuja descrição está nas Fichas dos Monstros, contidas no próximo conjunto). De tempos em tempos, vende suas construções a magos e criaturas de todos os locais possíveis, até mesmo para a rica Calimshan e o curioso povo de Lantan.

Entre os guardiões de Trobriand encontram-se:

- horrores mascarados (descrito no Guia dos Monstros);
- scaladars;
- golens de ferro (descrito no *Livro dos Monstros*).

Se os personagens encontrarem qualquer um dos laboratórios de Trobriand, existirá uma chance de 20% dele estar ali dentro. Sempre há 1d3 scaladars protegendo esses laboratórios, com ordens para atacarem qualquer um, que não seja ele, que tente entrar. Como uma proteção extra, Trobriand reserva dezoito conjuntos de armaduras em seu quarto. Pelo menos quatro deles são horrores de batalha, um tipo especial de horrores mascarados, programados para se ativar se os demais guardiões falharem.

O Mago do Metal também controla itens mágicos como adagas voadoras (ver capítulo de Itens Mágicos), e esferas atordoadoras, esferas de metal que se movimentam (MV 15) ao seu comando, atingindo tudo pelo caminho com TACO 16 e causando 1d4 pontos de dano. O dano é baixo, mas as esferas podem

arruinar magias sendo recitadas por inimigos. Assim comandadas, elas podem ficar rolando, para a frente e para trás, junto a uma porta, atrapalhando a passagem dos personagens.

Constantemente, Trobriand recruta aprendizes humanos para serem seus assistentes, embora dificilmente ele os auxilie em seus estudos, fazendo com que, na maioria das vezes, acabem por aprender sozinhos. Porém, se Trobriand dedicar-se a ensiná-los, eles rapidamente avançarão em poder, tendo acesso a todo tipo de componentes, livros e magias raras. Trobriand permite que seus aprendizes abandonem sua tutela apenas quando dominarem a arte de construir scaladars para se sustentarem.

Se Trobriand se afeição a determinado estudante, fornece-lhe suas bênçãos e mostra-lhe portais para outros mundos. Esses habilidosos estudantes, vivendo e estudando em outras esferas, representam, para ele, uma possibilidade menor de se transformarem em possíveis rivais. Contudo, se Trobriand encontrar um estudante talentoso, mas de quem não goste, ele o presenteará com um livro de magia repleto de magias fabulosas e raras. É claro que, ocultas entre essas magias, encontram-se maldições que podem *Enfraquecer o Intelecto* e *Metamorfosear* seu corpo em criatura abjeta, ou transformar todas as magias que recite em uma *Teia* materializada à sua volta.

Finalizando, Trobriand costuma vingar-se de aventureiros intrometidos que estejam residindo ou passando por Waterdeep. Se os personagens atrapalharem Trobriand, ou o atacarem, eles correm o risco de uma ofensiva, no meio da noite, por um golem de ferro, que tentará, literalmente, fazer com que o mundo (ou pelo menos a casa onde repousam) desabe à sua volta. Isso costuma fazer com que a Guarda da Cidade, os proprietários, os mercadores locais e até mesmo os vizinhos, recém-achordados com o barulho, fiquem muito bravos com eles.



## Lordes da Cidade de Waterdeep

Extensivas incursões em Undermountain irão, inevitavelmente, colocar os personagens dos jogadores em contato com os PdMs de Waterdeep. Entre as personalidades que mais chances têm de cruzar seu caminho (ou quem sabe sua espada!) com os personagens, incluem-se os secretos Lordes de Waterdeep: Khelben “Cetro Negro” Arunsun (*Ordeiro M26*), Durnan “O Andarilho” (*Bondoso G18*), “Kitten” Nymara Scheiron (*Bondoso L9*) e Mirt “O Agiota” (*Honrado G11/L7*) com seu companheiro Asper (*Honrado G7*). De todos os Lordes de Waterdeep esses são os que mais se preocupam com atividades relacionadas a Undermountain e ao Porto dos Crânios.

Durnan pode ser encontrado na estalagem O Portal Bocejante. Ele e sua família são melhores descritos no capítulo O Portal Bocejante.

Mirt não será encontrado se não desejar. Ele passa grande parte do seu tempo vagando pela cidade. Mensagens podem ser deixadas para ele no Portal Bocejante e em sua mansão ao lado do Monte Waterdeep.

Khelben Arunsun, embora quase sempre esteja ausente, vive na imponente Torre Cetro Negro. Personagens que buscam Khelben querendo informações, auxílio mágico, ou apenas um tutor, descubram que o arqui-mago nunca está quando o procuram. Assim como seu colega Elminster, ele passa grande parte do seu tempo viajando pelos vários planos de existência, envolto em assuntos mais importantes que os interesses imediatos dos habitantes de Faerun — incluindo os personagens.

Cuidando dos assuntos pertinentes à torre, estão alguns de seus aprendizes, liderados por Laeral (*Honrado M25*), a amada de Khelben. Ela é uma jovem dama muito bonita e calma, bem diferente da aventureira ousada que liderava o Grupo dos Nove. Atualmente, cria itens mágicos e ensina os seus aprendizes, junto com seu marido.

Se os personagens abusarem de sua tendência natural de auxiliar outras pessoas, Laeral, com certeza, utilizará uma técnica de fuga. O casal possui um esconderijo extradimensional para onde ela poderá ir a qualquer momento, desaparecendo completamente.

Piergeiron o Filho do Paladino (*Bondoso P16*), o único Lorde de Waterdeep conhecido, é o líder oficial dessa cidade e a pessoa a quem os personagens devem apelar se tiverem problemas com a lei. Piergeiron finge não se interessar pelos acontecimentos de Undermountain, mas, na verdade, esses subterrâneos e o Porto dos Crânios são as preocupações imediatas do Lorde de Waterdeep. Tanto ele quanto Khelben se mantêm muito bem informados sobre o que ocorre abaixo de seus pés.

Dentre os magos mais notáveis de Waterdeep, encontram-se o criador de poções Kappiyan Flurmastyr (*Bondoso A14*) e o misterioso Maaril (*Egoísta A16*). Ambos consideram-se especialistas sobre o que ocorre abaixo das ruas de Waterdeep. Kappiyan é uma ótima fonte de informações sobre alguns detalhes da masmorra e algumas de suas armadilhas; enquanto Maaril procura ativamente descobrir novos itens mágicos e seu conhecimento sobre “Trobriand e seus brinquedos” vai muito além de mera conversa de taverna.

## Aliados e Inimigos

Além dos grupos de influência tradicionais a todas as cidades (guildas, cultos e organizações como os Harpistas), Waterdeep possui diversos grupos de aventureiros que os personagens podem encontrar como rivais:

- Os Cintas Vermelhas: esse fechado grupo de vigilantes é controlado por Durnan e se encarrega de realizar o trabalho sujo para os Lordes de Waterdeep.
- Força Cinzenta (não está situado em Waterdeep quando da presença dos personagens): é o grupo que mantém a paz em Waterdeep quando a situação requer mais que a Guarda da Cidade. Entre os poderosos membros da Força Cinzenta encontram-se Khelben, seu aprendiz Maliantor e um gigante do gelo chamado Harshnag.

Existem outros PdMs que podem ser utilizados em aventuras relacionadas com Undermountain, entre eles: Blazidon Caolho, Coril, Dagasum, Elaith a Serpente Craulnobur, Flambos Axemaster, Mistmyr Iroan, Tessalar Hulicorm, Varbrace Zaalen e Vedellen Hawkhand (secretamente um Harpista).

A seguir são fornecidas informações sobre vários personagens que poderão ser

encontrados em Waterdeep. Estatísticas mais completas sobre alguns deles podem ser encontradas no livro *Aventuras em Undermountain*. Apenas as habilidades de valor excepcional (16 ou mais) são listadas aqui. Também são dadas algumas dicas sobre como interpretar tais personagens. Seguindo o nome do personagem encontram-se algumas abreviações referentes à raça e ao sexo do personagem. Assim, hm quer dizer humano masculino e ef é elfo feminino.

**Avaereene** hf A8: CA 6; MV 12; pv 30; TACO 18; AT 1; D Por magia ou arma, adaga (1d4); Des. 18, Int. 17; Tend. Vil.

Essa bela e cruel escravagista serve ao Olho, localizando escravos em potencial na cidade. Ágil de corpo e mente, ela sabe manter a calma em uma batalha. Secretamente deseja ocupar a posição de Khelben como o mais poderoso mago de Waterdeep — matando-o, se for necessário.

Ela tem uma varinha da paralisação (11 cargas) e a usará contra os personagens se encontrar dificuldades para fugir deles. Sempre usa um amuleto esmeralda (item detalhado neste livro) e carrega três poções de cura extra.

Além de alugar diversos quartos no Distrito Norte da cidade (sobre uma loja de ferragens no lado nordeste da Via do Gato Negro), também possui um esconderijo em um sótão ao sul da Via Carter. Seus livros de magia estão ocultos nesse esconderijo, embora ela mantenha cópias nos quartos do Distrito do Norte. Avaereene recentemente aprendeu a magia *Criar Fera das Trevas* e vem praticando constantemente o seu uso, acreditando que a *Fera das Trevas* pode ser utilizada como um assassino noturno. Ela planeja eliminar alguns magos rivais para se apoderar de suas magias.

**Colstan Rhuul** hm C8 (inicialmente de Bane, agora de Cyric): CA 2; MV 12; pv 54; TACO 16; AT 1; D Por magia ou arma, adaga (1d4); Des. 18; Int. 17; Tend. Vil.

Esse homem frio e arrogante trabalha com Avaereene na Mão, um grupo de contrabandistas de escravos a serviço do Olho.

Ele geralmente usa um amuleto esmeralda, um anel de refletir magias, braceletes de defesa CA 2, duas poções de cura extra e um amuleto de resistência a veneno preso às suas

## DDMs Importantes de Waterdeep

orelhas por pequeninas correntes, que passam por trás da cabeça, sob os seus cabelos negros (mesmo que alguém o examine, imóvel, há apenas uma chance de 4% de se encontrar o amuleto).

Colstan é muito paciente e calculista. Prefere trabalhar a distância, manipulando mercenários, a ter que correr riscos. Ele se orgulha de conhecer a face de todos os habitantes importantes (mas não necessariamente proeminentes) de Waterdeep e fez da arte de desmascarar os Lordes da Cidade o seu passatempo. Até o presente momento, ele já descobriu a identidade de doze dos dezesseis lordes.

Sua tática favorita é ficar vigiando as tavernas e mercados em busca de aventureiros recém-chegados à cidade. Então, procura saber onde estes estão instalados e se guardam algo mágico ou algum tesouro de valor — sem ser notado, é claro. Em seguida, contrata algumas pessoas para provocarem uma briga, ou algum outro tipo de confusão, envolvendo os seus alvos. Enquanto isso, ele vai até os aposentos dos mesmos para procurar os itens (tomando o cuidado de mandar alguém na frente, no caso de haver alguma armadilha). Do contrário, ele tenta atacar qualquer mago ou sacerdote isoladamente. Colstan nunca foi pego nesse seu joguinho, mesmo porque, a maioria de suas vítimas não ficou em liberdade para investigar os roubos.

O fruto desses roubos é escondido embaixo de uma pedra falsa no porão de uma loja, próxima a um barracão no lado norte da Rua dos Soldados. Ele mantém um monstro guardião (o tipo exato e a força ficam ao encargo do Mestre) e confia a ele e à Guarda da Cidade a tarefa de proteger a loja do ataque de ladrões.

Quando quer passar a noite na cidade, aluga um quarto no Distrito das Docas, mas é mais comumente achado no lar do Olho. Ele procura evitar contato com os maníacos amadores que servem a Cyric, conservando-se atento aos seus planos perigosos e a constante vigia que os lordes certamente sustentam sobre ele.

Colstan é um inimigo paciente e cuidadoso, caso os personagens prejudiquem-no. Ele irá jogar oponente após oponente sobre eles, para lucrar (dos personagens) tantos itens mágicos quanto conseguir. Com o passar dos anos, ele os fará pensar que os responsáveis estão entre esses inimigos, que vez ou outra,

lutarão entre si. Por fim, Colstan anseia tornar-se uma grande influência em Waterdeep, um homem que possa governar a cidade assim como qualquer lorde o faz.

**Hlethvagi hm**, C7 de Loviatar: CA 4; MV 12; pv 49; TACO 16; AT 1; D Por magia ou tipo da arma, adaga +4 (1d4+4), chicote do envelhecimento (1-2 + especial); For. 17; Sab. 16; Tend. Vil. Magias: veja abaixo.

Esse pequeno e sinistro homem gordo, com sua barba espetada, vive uma vida dupla há muito tempo. Por um lado é dono de um armazém, carroceiro e agiota no Distrito do Sul da cidade. Por outro, um torturador encapuzado que, por excelência, lidera cultos a Loviatar em alguns porões do Distrito das Docas.

Como um sacerdote especialista de Loviatar, Hlethvagi possui a habilidade de *Toque da Dor* (as vítimas devem obter sucesso em um teste de resistência contra magia ou sofrerão uma penalidade de -4 em jogadas de ataque). Ele também traz escondida uma varinha branca, presente de uma deusa pelos seus dolorosos serviços: esse item pode absorver 1-10 nível de magia antes de se dissolver.

Ele costuma vestir roupas finas, algumas com faixas de seda, e nunca está sem a sua adaga +4 (incrustada em rubis, totalizando 9 000 po em jóias) e o chicote do envelhecimento. Considere esse item como um cajado do envelhecimento em todos os sentidos, a não ser pelo dano — ele ainda possui (16 cargas). Também pertence a ele um anel de proteção mental e um de proteção +6 na CA, +1 em teste de resistência. Esses anéis estão tão presos aos seus dedos obesos, que seria necessário amputá-los para conseguir retirá-los.

Hlethvagi também possui um medalhão de percepção extra-sensorial e costuma amarrar poções de cura às suas botas. Ele pode memorizar 5, 5, 3, 1 magias por dia e não sai de casa sem ter decorado o maior número possível delas, que geralmente são: *Causar Ferimentos Leves* x2, *Escuridão* (reverso de Luz), *Detectar Magia*, *Medo*; *Enfeitiçar Pessoas*, *Cativeiro*, *Imobilizar Pessoas*, *Criar Chamas*, *Martelo Espiritual*; *Luz Contínua*, *Escuridão Contínua*, *Causar Doenças*; *Envenenar* (reverso de *Neutralizar Venenos*).

Suas únicas ambições são infligir dor e continuar rico, muito rico. Não tem aspiração

de governar lugar algum e usa de sua influência apenas para ser deixado em paz em sua mansão no Distrito Marítimo.

A maior parte de sua fortuna vem de seu comércio com Os Reinos Subterrâneos, que ele realiza através de Undermountain. (veja Aposentos 25, 36 e 42 do Nível Um) Porém, Hlethvagi dificilmente desce pessoalmente. Por meio de acordos firmados com um orcxamã, usufrui do apoio da tribo do Crânio Sorridente. Ele utiliza esses leais (e bem pagos) orcs para procurarem por itens de valor no Norte e os revende a preços altíssimos. Essas mercadorias são guardadas em um dos seus armazéns. Do mesmo modo, mercadorias comuns no mundo superior são vendidas ao mundo inferior como raridades, obtendo também valores altos.

Antigamente ele mesmo desenvolvia as defesas de sua casa, de seus locais de culto e de sua fortaleza. Hoje, porém, considera mais cômodo contratar magos e deixar que eles usem seus cérebros a seu serviço. Sempre tem pelo menos um mago de, no mínimo, 7º nível trabalhando para ele.

Um corpo de guarda-costas está sempre a sua disposição. Em Undermountain, essa guarda consiste em pelo menos doze orcs e dois adeptos de magia (magos de no máximo 3º nível). Em Waterdeep, ele é guardado por, pelo menos, um clérigo de 1º nível, dois adeptos de magia e dez guerreiros (cuja experiência varia entre o 1º e o 4º nível).

**Jhaniloth Dhree hf**, A16: CA 6; MV 12; pv 48; TACO 15; AT 1; D Por magia ou arma, adaga (1d4); Des. 16; Cons. 16; Int. 18; Tend. *Egoísta*.

Uma cruel e manipulativa cortesã da antiga Waterdeep, Jhaniloth enriqueceu casando-se e chantageando jovens nobres e mercadores. Por onde andou, deixou um rastro de mortes misteriosas e homens arruinados.

Porém, ela se descuidou e foi aprisionada em um campo mágico por algum inimigo, há cerca de noventa anos (ver a aventura *O Cavaleiro Fantasma* no livro *Aventuras em Undermountain*). Os anos que passou no cativeiro lhe roubaram todas as posses, terrenos, tesouros e aliados. Porém, se o Mestre desejar, ela ainda poderá ter na cidade alguns esconderijos onde guardava objetos de magia.

Geralmente, ela fica armada com três adagas de arremesso, escondidas em uma cinta ornamental de seu vestido e é extremamente treinada em arremessá-las (trate isso como um bônus de +1 em jogadas de ataque). Jhaniloth possui três itens mágicos de interesse: uma manopla cintilante, um cetro de rajadas e um amuleto esmeralda — descritos no capítulo Itens Mágicos — ocultos por sua ostensiva ornamentação.

**Olophin hm G2:** CA 0; MV 12; pv 17; TAC0 17; AT 1; D Por arma, espada bastarda (2d4+1), maça-estrela (2d4+1), adaga +1 (1d4+2); For. 17; Des. 16; Int. 16; Tend. *Justa*.

Esse jovem guerreiro vindo das terras de Calimshan, luta trajando sua armadura de batalha, balançando uma espada bastarda ou uma maça-estrela. Como a maioria dos calishitanos, Olophin é moreno, de barba e cabelos negros encaracolados e olhos cor de âmbar. Além disso, como todos seus conterrâneos, sempre possui uma adaga, e a adaga +1 de sua família é um dos orgulhos de Olophin. Fora essa adaga e uma poção de cura escondida em seu quarto, ele não tem nada mágico. A poção é mantida junto de uma inofensiva (embora ameaçadora) serpente sussurrante de Calimshan, que não se alimenta de nada que tenha tamanho superior a uma mosca.

Filho mais novo de um sultão, foi mandado em busca de sua própria fortuna e desde a infância idealizava o selvagem mundo da região norte da Costa da Espada. Sempre estudou seus costumes e observava sua moda. Portanto, foi natural que viesse até Waterdeep, o centro cultural do Norte.

Agora que alcançou a Cidade dos Esplendores (e a julgou mais viva, colorida e movimentada do que estava acostumado), sente-se perdido. Com muita alegria irá receber companheiros aventureiros e viajantes como se fossem de sua classe.

Olophin possui quartos na Estalagem do Chifre do Unicórnio (Distrito do Comércio, onde a Estrada Alta encontra a Via Waterdeep). Mas, pode ser encontrado tanto ali, quanto na Taverna Pedra Élfica (Rua da Espada, Distrito do Castelo), na Casa de Jogos Chifre Dourado (Rua da Lesma, Distrito do Comércio) ou em festas nas casas de diversas famílias nobres.

O jovem guerreiro cultua Achanatyr, A Es-

pada da Justiça, uma encarnação de Tyr adorada no Sul. Sua tendência e fé fazem de Olophin um confiável membro de qualquer grupo. Aqueles que cultuam Achanatyr, embora não sejam muitos, acreditam que todos devem lutar pela justiça e que assim um bem maior irá triunfar. Olophin crê que Tyr é a verdadeira face de Achanatyr e irá imitar aquilo que os mais proeminentes seguidores de Tyr, como Piergeiron, fazem. Ele irá se sentir muito grato com a pessoa que o apresentar a Mulgor (agora um clérigo de Tyr, 6º nível), que ele ainda não conhece.

Se for encontrado numa taverna, ele estará vestindo muitas roupas (ele ainda acha o Norte muito frio) e usando alguns anéis e brincos de ouro puro (valor total: cerca de 20 po). Ou seja, quase o triplo da quantidade de roupas e um terço da de jóias, que ele usaria em sua cidade natal.

Ao ser tratado com amizade e respeito torna-se um fiel aliado e amigo, defendendo seus companheiros até a morte. Se enganado ou atacado, manterá seu rancor e trabalhará incansavelmente para obter justiça.

**Shalar Simgulphin hf G9:** CA 6; MV 12; pv 44; TAC0 12; AT 3/2; D Por arma, lâmina da sorte +1 (1d8+1); For. 17; Des. 16; Int. 16; Car. 16; Tend. *Bondosa*.

Shalar é amiga dos Lordes de Waterdeep e uma Harpista. Poucos membros desses dois grupos sabem que esse homem gracioso e magro, com uma voz de tenor, é na realidade uma mulher.

Desde sua infância ela se veste e age como um homem. Tudo isso para poder se alistar e escapar de um pai cruel e uma vida tediosa no pequeno vilarejo de Tethyr. Ela adora a liberdade de ação que sua pequena charada lhe proporciona.

Além de possuir uma lâmina da sorte +1, ela sempre carrega consigo diversas poções de cura extra. Graças aos diversos *Truques* que Khelben lançou sobre ela, sua barba é real e aparenta uma constituição masculina.

Ela vive em Waterdeep, procurando não atrair muitas atenções, embora não resista divertir os clientes da Estalagem da Adaga Pingada (na Estrada Alta, no Distrito do Comércio) e de muitas tavernas, com suas músicas.

Apenas se unirá ao grupo dos personagens para participar de alguma missão de resgate e

ainda assim cobrará um preço alto. Ela pode treinar algum personagem nas perícias de um bardo, por uma taxa razoável e auxiliá-los como companheiros Harpistas no limite de sua habilidade, sempre ajudando os pobres e feridos fornecendo refeições ou providenciando um local para descanso.

Com um grande coração, um senso de humor afiado e um temperamento explosivo, Shalar possui contatos entre as mais poderosas pessoas de Waterdeep e conhece os becos e esgotos da cidade como ninguém.

**Zabbas Thuul em A4/L5:** CA 5; MV 12; pv 30; TAC0 18; AT 1; D Por magia ou arma, adaga (1d4); Des. 18; Int. 17; Tend. *Egoísta*. Magias: veja abaixo.

Esse vilão de fala mansa, procura não chamar a atenção em Waterdeep. Finge ser um mago de poder limitado, sempre disposto a vender pergaminhos mágicos (magias de 1º Círculo apenas) e a participar de aventuras, se for pago um bom preço.

Porém, ele exerce outras duas profissões: ladrão e mensageiro para vendedores de escravos, veiculando informações entre Waterdeep e Porto dos Crânios.

Sempre examinando possíveis alvos de furto, ele pode se tornar um grande inimigo dos personagens, principalmente se seus assaltos, sobre os pertences destes, resultarem em hostilidades. De preferência, ele age sempre nas sombras, manipulando as cenas, provocando brigas, pequenos furtos e grandes gastos.

É muito bom em conseguir álibis. Um dos seus truques favoritos é ser preso por beber demais. Depois, usa suas capacidades de ladrão para se libertar e deixa na cadeia seus pertences e algumas magias ilusórias, fazendo com que os guardas acreditem que ele ainda está preso. A seguir, comete algum roubo ou-sado, antes de retornar. Assim, ele não pode ser o ladrão que roubou as jóias da duquesa, já que esteve na cela o tempo todo!

Se ele se tornar um PdM freqüente em suas aventuras, providencie para que seus níveis de experiência sejam aumentados no mesmo ritmo dos personagens, mas sempre mantendo o mistério. Ele sempre memoriza o máximo de magias que pode (no momento 3, 2), e as prediletas são: *Transformação Momentânea*, *Cerrar Portas*, *Patas de Aranha*, *Arrombar e Teia*.



## Itens Mágicos de Undermountain

Alguns dos itens mágicos encontrados nas profundezas de Undermountain e que não aparecem no *Livro do Mestre* estão pormenorizados aqui.

Nas descrições a seguir, Valor de XP refere-se à experiência concedida aos que conseguirem criar ou encantar determinado item mágico. Esses pontos não são dados a quem simplesmente os adquira. Valor em po serve como base para o Mestre determinar, se necessário, o valor de mercado de um item — o preço dependerá de os jogadores conseguirem encontrar um comprador interessado que não os julgue estarem precisando desesperadamente de dinheiro. Esses valores devem ser mantidos em segredo pelos jogadores; personagens andando pelos Reinos não costumam saber o preço de mercado para itens mágicos.

### Flecha de Imobilização

Valor de XP: 50 (cada)

Valor em po: 100 (cada)

Estas flechas, de ótima qualidade, costumam ser fabricadas por elfos, mas os segredos de sua criação já são conhecidos por muitos artesãos de outras raças. São consideradas armas mágicas para se determinar o que são capazes de atingir, mas não fornecem nenhum tipo de bônus de combate.

A flecha de imobilização causa apenas 1 ponto de dano quando atinge seu alvo, mas é capaz de perfurar qualquer armadura. Ao atingir o alvo, a flecha desaparece com um brilho prateado, e a vítima deve passar em um teste de resistência à magia com penalidade de -4 ou sofrerá os efeitos da magia *Imobilizar Pessoas* por 5 + 1d4 rodadas. Qualquer tipo de criatura pode ser afetada, inclusive objetos com aura mágica capazes de levitar, mover-se ou auto-animados, deixando-os imóveis em um determinado lugar. Se uma flecha de imobilização erra seu alvo, ela poderá ser recuperada e usada novamente.

Em um tesouro costuma-se achar de uma a seis flechas de imobilização.

### Pontas de Flecha da Marcação

Valor de XP: 25

Valor em po: 50

Estas pontas de flechas de pedra, aparentemente normais, devem ser moldadas pela pessoa que as encanta. O uso mais comum para

esses objetos é como marcadores em calabouços e labirintos. Se uma delas for colocada em uma superfície de pedra e a palavra de comando, determinada durante o processo de encantamento, for proferida, a ponta de flecha funde-se à superfície da pedra, deixando uma marca bem visível para apontar na direção em que foi colocada.

Tais objetos podem ser usados para apontar direções — vários deles combinados podem formar símbolos em código com mensagens gravadas na parede, no chão ou no teto de pedra de casas, complexos de cavernas ou calabouços. Os Harpistas, muitas vezes, aplicam esses símbolos em pedras em áreas abertas para marcar trilhas ou túmulos.

Em um tesouro costuma-se encontrar 2-24 dessas pontas de flecha.

### Emblema da Liberdade

Valor de XP: 1 000

Valor em po: 500

Este pequeno broche pode ser feito de qualquer metal e tem o formato de um par de minúsculas asas acima de algemas abertas. Ao ser usado ou carregado por uma pessoa, permite-lhe — assim como a outro ser que o toque — libertar-se de magias e efeitos de paralisia, *Imobilização* e *Repulsão*, teias de natureza mística ou normal, correntes, grilhões e coisas afins — o objeto não a torna imune a esses tipos de prisão. O emblema da liberdade deve ser ativado pelo desejo consciente de seu portador e funciona apenas uma vez, desaparecendo em meio a um brilho esbranquiçado quando é ativado.

### Faixa da Negação

Valor de XP: 4 000

Valor em po: 20 000

Esta fita negra — que pode ser usada como liga, faixa para a cabeça, gargantilha, bracelete ou cinto cerimonial — impede que um sacerdote ou arcano disponha de magia enquanto ela estiver em contato com sua pele, mas não suspende ou cancela a ação de magias já usadas e ainda ativas nessa pessoa, nem afeta os poderes de itens mágicos portados por ela.

Parece uma fita elástica feita de seda preta, sem nós ou presilhas, apenas um círculo de tecido liso. A faixa ajusta-se onde quer que esteja presa: tornozelo, cintura ou pescoço. Enquanto estiver sendo usada, ela oculta toda aura mágica sobre o portador, impedindo que

feitiços afetem aquela pessoa. Em outras palavras: apesar dessa faixa ser uma maldição para pessoas com poderes mágicos, ela protege seu usuário contra qualquer tipo de espionagem por bolas de cristal, espelhos encantados e outras magias, com exceção de *Visão da Verdade*.

Uma faixa da negação só pode ser destruída por armas cortantes de prata, que devem causar 4 pontos de dano ou mais para rompê-la e acabar com seus poderes mágicos. Ela permanece intacta, mesmo se mergulhada em ácido ou se sofrer com explosões e efeitos mágicos que destrua o corpo de quem a detenha. Suas propriedades afetam apenas seres vivos, não surtindo efeito em mortos-vivos ou em outras criaturas não vivas mas animadas. Seu portador pode removê-la sempre que quiser, a menos que seja impedido de fazê-lo por meios físicos.

### Pegadores para Beholders

Valor de XP: Variável (1 000)

Valor em po: Variável (2 000)

Apesar de seu enorme poder, os olhos tiranos não são capazes de realizar a simples tarefa de pegar um graveto sem nenhuma ajuda. Para compensar sua falta de membros capazes de fazer isso, beholders valem-se de pegadores para manipular objetos. Consistem de acessórios que os ajudam a pegar as coisas, muitas vezes até feitos de metal e com articulações que os beholders seguram pela boca. Com o auxílio dos lábios, da língua e dos dentes, os pegadores acionam e carregam itens que o beholder prefere não levar em sua boca para depois cuspir.

Pegadores podem ser improvisados com mastros de madeira, troncos de árvore ou hastes em forquilha, mas os beholders preferem usar objetos mais sofisticados, geralmente feitos de metal, que podem terminar em lança (1-6 de dano), pontas com tigelas, pás ou pinças que parecem braços (1 ponto de dano por perfuração em criatura agarrada por eles). Existem diferentes tipos de pegadores para beholders, além dos mencionados aqui.

Os pegadores fazem seu teste de resistência conforme o material de que são feitos. Para se cortar um deles ou destruir uma de suas pontas são necessários, geralmente, 12 pontos de dano.

Os beholders colocam estes pegadores entre seus dentes e podem parar de exercer pressão com os lábios e a língua por um momento, de modo que um ataque que force o



pegador para dentro da boca da criatura causa apenas 1-6 pontos de dano, pois ele atinge somente as placas ósseas que protegem os órgãos internos de todos os beholders.

**Pegadores Mágicos:** Existem relatos de vários tipos de pegadores mágicos. Um que se sabe ainda existir dentro de Undermountain — seu valor está indicado entre parênteses — consiste de um pegador dentado de aço coberto por electrum. Valendo cerca de 20 po devido ao seu material, essa haste de 4 metros de comprimento termina em um arco de metal parecendo uma foice com vários dentes metálicos. Esse arco causa 1-4 pontos de dano em seus oponentes — se a jogada de ataque obtém um resultado de 19 ou 20, este pegador automaticamente fecha o arco e prende sua vítima, causando 1-12 pontos de dano, além de mantê-la imóvel por 1 rodada. Ações como essa são meramente mecânicas, funcionando para qualquer um que empregue este item.

Pequenos sulcos na base do pegador mágico portam mecanismos parecidos com os botões de um bastão do grande poder. Se fo-

rem acionados pela língua ou pelos dedos de alguém experiente, esses mecanismos ativam os poderes do pegador — no máximo três vezes por dia — para paralisar o ser atingido. Pode-se fazer um teste de resistência à paralisia; se este falhar, há um tempo de latência de 1-2 rodadas após o ser ter sido atingido, e a paralisia dura 1d4 turnos — este efeito mágico ocorre além do dano normal provocado pela lâmina.

Um pegador dentado levita sempre que for lançado por um ser, pairando imóvel no ar até ser agarrado ou perturbado. Alguns desses itens — 10%; 3 000 XP e 6 000 po — automaticamente absorvem energia elétrica, como a emitida por *Relâmpago*, evitando que a criatura que o esteja segurando sofra qualquer dano.

O nome do inventor desse pegador mágico se perdeu no tempo; presume-se que sua invenção só tenha utilidade para beholders normais, uma vez que seu raio antimagia cancela toda a função mágica do item. Qualquer pegador mágico só pode ser usado completamente por beholders afins — que não irradiem um campo de antimagia.

### Cetro da Destruição

Valor de XP: 4 000

Valor em po: 45 000

Estes antigos e raros objetos são um dos legados mais desagradáveis da perdida Netheril, o reino dos magos, cuja glória foi há muito engolida pelo Grande Deserto. A maioria deles parece um bastão de metal do tamanho de uma varinha com ambas as pontas ornamentadas.

Os cetros da destruição de Netheril podem ser usados por qualquer ser inteligente capaz de segurá-lo, e possui cargas — geralmente, 5d12 cargas quando encontrado. Hoje, poucos arcanos dos Reinos sabem como recarregá-los.

Eles são controlados pelo desejo silencioso de seu dono. Se dois seres segurarem um cetro da destruição ao mesmo tempo, ele não funcionará até que haja apenas um ser tocando-o novamente. É necessário 1 turno para aprender a usar cada poder do cetro, mas, se a pessoa vir um poder sendo usado, ela poderá reativá-lo entre 2-5 rodadas.

- Um cetro da destruição absorve ataques de calor e relâmpagos mágicos ou naturais, sem que estes causem dano ao seu portador (nenhum custo de cargas).
- Um cetro da destruição pode automaticamente refletir o deslocamento de ar causado por explosões. Isso evita que seu detentor seja deslocado ou até derrubado pela força da explosão, mas não o protege contra projéteis e fragmentos (sem custo de cargas). Os poderes acima, usados em conjunto, permitem que o portador do cetro sofra apenas o dano causado pelas chamas de uma *Bola de Fogo*, ao absorver o calor e o deslocamento de ar. Assim, o dano de uma *Bola de Fogo* reduz-se à metade, antes mesmo de ser feito um teste de resistência.
- O cetro é capaz de atordoar oponentes com um simples toque, sendo necessária uma jogada de ataque para fazê-lo. Esse ataque causa 1d4 pontos de dano e atordoia (da mesma maneira que uma *Palavra de Poder, Atordoar*) sua vítima de 2-5 rodadas — aplique um teste de resistência à magia com penalidade de -4 para evitar esse efeito. Isso pode ser feito apenas uma vez por rodada (custo: 1 carga).
- O cetro pode golpear oponentes, uma vez por rodada, com uma onda de choque silenciosa, na forma de um cone de até

## Itens Mágicos de Undermountain

10 metros de comprimento e 6 metros de largura na extremidade. Criaturas dentro da área cônica sofrem 2d6 de dano, sem direito a teste de resistência, e precisam realizar um teste de resistência à magia — do contrário serão derrubadas. Se isto acontecer, magias ainda em preparo são arruinadas e itens frágeis sendo carregados ou vestidos devem passar por teste de resistência à queda (custo: 2 cargas).

- Uma vez por dia, o cetro pode liberar o golpe da destruição contra um único oponente. Isso consome 4 cargas do item e só pode ser empregado quando o cetro estiver tocando o oponente. Após ter feito uma jogada de ataque bem-sucedida, o dono do cetro pode resolver desistir do dano de 1d4 e do atordoamento e resolver desferir um golpe da destruição, causando 5d6 de dano. A vítima pode fazer um teste de resistência à magia para arcar com a metade do dano. Golens são destruídos completamente por um golpe da destruição — o uso desse poder contra golens despende 1d4 cargas adicionais do cetro. Acredita-se que o cetro da destruição de Netheril seja o antecessor do bastão da destruição, um objeto bem mais comum hoje em dia.

### Armadilha Macabra

Valor de XP: 1 000  
Valor em po: 1 000

Consiste de um pedaço de linha com 1,5 metro de comprimento que se encontra amarrado, como que enrolado numa roldana. Uma vez desamarrada, a linha afeta todas as criaturas que a toquem. Assim, a armadilha pode ser colocada sobre qualquer superfície sem restrições: uma vez desamarrada, ela é automaticamente acionada.

Criaturas que voem ou pulem por cima dela não são afetadas. Entretanto, quem resvalar na armadilha de alguma forma — pisar nela é uma forma bastante comum de contato — será afetado. O Mestre pode fazer um teste de resistência à magia para ver se algum personagem incauto pisa na armadilha. Os efeitos são os seguintes (jogue 1d12; pode-se fazer teste de resistência contra todos estes):

- 1-5 uma carga é usada e um alarme ali perto — seu encantador geralmente liga a armadilha a um pequeno sino de latão ou a um grande gongo — é acionado;

6-8 a vítima sofre *Lentidão* por 2d4 rodadas;

9-11 a vítima fica imobilizada por 1d4 turnos;

12 a vítima fica inconsciente, dormindo por 2-5 turnos, caso não seja acordada bruscamente.

Jogue o dado para cada contato e duas vezes para qualquer ser que apanhar e manipular uma armadilha ativa.

A maioria dessas armadilhas funciona 2d20 vezes, virando pó irremediavelmente após suas últimas cargas terem sido despendidas. Alguns vendedores em Waterdeep comercializam-nas para serem usadas contra ladrões — mas só funcionam mais seis, sete ou nove vezes. O preço de mercado dessas armadilhas de curta duração é de cerca de 50 po.

*Dissipar Magia* impedirá o funcionamento de uma armadilha durante 1 rodada por nível da pessoa que lançou a magia. Esse objeto pode ser destruído, causando-lhe 9 ou mais pontos de dano com uma arma cortante — ele resiste a qualquer ataque de chamas ou corrosão, mesmo os de origem mágica. Qualquer um que usar uma arma cortante recebe um dano cumulativo equivalente a um *Toque Macabro* por cada golpe na armadilha — esta é a origem do nome do objeto. Cada golpe desses causa 1d4 pontos de dano e a perda de 1 ponto de Força, que é recuperada à velocidade de 1 ponto por hora.

### Capuz da Defesa

Valor de XP: 9 000  
Valor em po: 50 000

O capuz da defesa é uma peça de tecido fino preto que cobre a parte superior do rosto, como uma meia-máscara. Ele pode ser usado em conjunto com tapa-olhos e lentes, mas não com visores ou outras máscaras. Ele também envolve o pescoço e os ombros do usuário, como uma echarpe.

O capuz confere uma CA 1 para as áreas que cobre, e possui vários poderes, todos funcionando automaticamente — e simultaneamente se necessário —, ou seja, seu dono não precisa nem mesmo estar consciente. O capuz confere ao usuário todos os benefícios de um amuleto da pedra verde, de um anel do livre movimento e de um anel de refletir magias.

O capuz faz seu teste de resistência como tecido, mas com um bônus de +7. Esses obje-

tos são raros e difíceis de serem produzidos — geralmente encontram-se em posse de poderosos arcanos ou sacerdotes. Eles não podem ser feitos para servir a uma determinada tendência ou crença.

### Olho da Precisão

Valor de XP: 200  
Valor em po: 500

Este pedaço de osso humano polido e achatado, do tamanho de uma moeda, tem o formato de um olho observador. No verso há a inscrição de uma palavra de comando, geralmente “Larth” — se for pronunciada quando o olho estiver em contato com uma arma, e se esta for arremessada (por exemplo, uma espada) ou atirada (como uma flecha) contra um alvo, o item recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque. A arma usada desta maneira é considerada uma arma mágica +4 para se determinar o que ela é capaz de atingir. Além disso, o olho da precisão confere um bônus de +2 no dano.

Uma vez consumado, o olho desaparece, mas a arma continua a ter ambos os bônus durante 2 rodadas. É claro que uma espada arremessada pode muito bem ser usada contra seu dono original! Esse objeto não pode ser usado em armas mágicas para aumentar temporariamente seus poderes: os encantamentos esgotam-se, tornando a arma mágica um objeto normal durante 1d4 rodadas.

### Olho Piscante

Valor de XP: 4 000  
Valor em po: 35 000

Este objeto incomum tem a aparência de um pedaço de osso polido e achatado na forma de um olho observador, folheado com prata de brilho eterno. Ele é furado para ser pendurado em correntes ou, com o auxílio de um alfinete, usado como broche para mantos. No anverso, o olho piscante tem a inscrição de uma palavra — uma palavra de comando, em geral, “Phaera”.

Um olho piscante protege qualquer ser que o empregue contra *Percepção Extra-Sensorial* e *Revelar Tendência*, fazendo essas magias simplesmente falharem. Ele reflete todos os tipos de ataques de *Feitiços*, *Sugestão* e *Sono* contra quem deles se valeu — o usuário do olho é imune a tais efeitos. Todos os poderes acima funcionam contínua e automaticamente, mes-

mo se o usuário estiver inconsciente, adormecido ou incapacitado.

Percebe-se claramente que esse objeto pisca na mesma rodada em que seu usuário pronuncia a palavra de comando — pode-se usar este poder até três vezes por mês. Esse efeito libera um brilho de luz branca. A piscada protege o usuário contra danos e efeitos gerados por qualquer magia, mas apenas na rodada em que a palavra de comando é proferida. Essa defesa inclui proteção à magia, a efeitos de itens mágicos ou mesmo a um golpe desferido por alguma arma encantada. A piscada torna seu usuário completamente imune a todos os efeitos mágicos durante 1 rodada.

Pode-se ordenar a um olho que pisque durante 3 rodadas consecutivas em que se pronuncie a palavra de comando. Se for usado desta maneira, o olho transforma-se em pó imediatamente após a terceira rodada, perdendo toda sua magia. Mesmo se mais de um ser estiver em contato com ele, apenas um será seu protegido durante a rodada em que pisca. Terá preferência alguém que esteja vestindo o olho, a alguém que esteja apenas tocando no objeto. Igualmente, a proteção será conferida a seres vivos, em preterição aos mortos. Em todas as outras situações, o portador do olho piscante, ou quem tenha tido um período de contato mais longo com ele, será protegido.

### Adaga Voadora

Valor de XP: 3 000 cada  
Valor em po: 15 000 cada

Este item mágico é tão popular quanto o guardião animado foi nos tempos antigos. Uma adaga voadora rasga os ares silenciosamente, sempre com a ponta para a frente, e costuma medir cerca de 25 centímetros. Costuma-se encontrar de 1-12 adagas juntas. Vários tipos diferentes de adagas voadoras podem ser encontrados por toda a extensão de Toril — assim, o Mestre pode alterar do modo que desejar as estatísticas de uma adaga voadora específica, criando uma que se adapte perfeitamente a sua campanha. Os segredos para animar essas adagas com energias místicas são hoje conhecidos por poucos magos.

A ação que enceta uma determinada adaga pode ser tão genérica quanto “atacar todos os intrusos”, ou tão específica quanto as condições de ativação de uma boca encantada.

Geralmente, as adagas voadoras são encantadas para atacarem qualquer coisa que se mova num raio de 20 metros. As magias que permitem a esses objetos mergulhar, apunhalar e detectar oponentes também protegem as lâminas de ferrugem e de calor ou frio extremos, que as tornariam frágeis.

Uma adaga voadora média possui as seguintes estatísticas em combate: CA 5; MV Vn 21 (A); DV 1+1; pv 9 cada; TAC0 17; AT 2; D 1-4. Esse item é considerado uma arma mágica capaz de atingir criaturas vulneráveis a armas +2 — mas não ganha bônus de combate real. Adagas voadoras são neutras, não inteligentes e nunca podem ser afetadas por qualquer tipo de controle mental. Uma adaga que atinja outra ou a uma flecha ou a algum projétil em movimento pode conseguir desviá-los, se o Mestre assim desejar.

Algumas adagas voadoras podem ser encantadas com habilidades específicas: imunidade ou reflexão de certas magias; seu toque pode enferrujar metais como se fosse um monstro oxidante — objetos atingidos devem passar em um teste de resistência à eletricidade mágica ou enferrujarão (uma adaga voadora atinge metal quando ataca uma criatura carregando ou usando algo metálico, e sua jogada de ataque é malsucedida por apenas 1 ponto); ou talvez sejam capazes de causar um efeito igual ao *Toque Chocante*.

### Manoplas Brilhantes

Valor de XP: 1 000  
Valor em po: 4 000

O processo de fabricação destas singulares manoplas foi esquecido há muito tempo. Elas já estiveram entre os itens mágicos mais comuns de Waterdeep. Feitas de fibras metálicas, elas alteram seu tamanho magicamente para ajustarem-se ao usuário. Com elas, pode-se manipular objetos afiados e até passar por chamas sem que a mão sofra dano algum.

As manoplas brilhantes recebem esse nome pelo poder que têm de emitir um brilho amarelado, parecido com o *Fogo das Fadas*, ao receber uma ordem mental de seu usuário. Essa luz pode variar desde intensa — não chega a cegar ou a ofuscar — até um brilho fraco, e não tem limite de duração, contanto que a luva continue a ser usada por um ser vivo.

As manoplas brilhantes podem fazer com que as auras mágicas — de itens encantados, não de seres vivos — brilhem de leve ao tocar-lhes. A força das auras corresponde

aproximadamente ao poder do item mágico tocado.

### Globo Reluzente

Valor de XP: 100  
Valor em po: 200

Um globo reluzente é uma esfera luminosa de vidro que paira sobre o ombro da primeira pessoa que o tocou. Sua intensidade é controlada pela mentalização de seu portador, variando da escuridão completa à cegante (um breve lampejo de luz; criaturas dentro de 12 metros devem passar por um teste de resistência à magia ou ficarão cegas de 1-6 rodadas). Esse globo pode ser removido do controle de uma pessoa por *Remover Maldições* ou *Desejo Restrito* — assim, a próxima pessoa a tocar o globo ganhará o controle sobre ele.

O globo reluzente não libera calor. Sua CA é 4 e ele pode ser estilhaçado, provocando o lampejo de luz explicado anteriormente, se somarem 14 ou mais pontos de dano por impacto. Fogo, frio e relâmpagos mágicos ou normais não o afetam, e ele não pode se tornar invisível exceto mediante um *Desejo*.

O globo reluzente é afetado pelas mudanças que ocorram nas condições de seu dono — por exemplo, se for morto, petrificado, tornar-se astral ou etéreo ou viajar para outro plano sem levar o globo consigo, este cairá ao chão e deixará de emitir luz. Qualquer pessoa poderá assumir o controle de um globo sem vida.

Se uma funda ou sela for colocada sobre o globo reluzente, seu poder de levitação lhe permite carregar até 10 quilos. Qualquer peso acima de 1 quilo reduz a velocidade de movimento do globo para uma caminhada lenta — MV 6. Alguns magos reduzem seu tamanho e se deslocam agregados ao globo, embora esse modo de viajar seja bastante incomum.

**Luzes Errantes:** O globo reluzente é encontrado com frequência, em Undermountain, sob a forma conhecida como luz errante. Ela é maior e brilha com mais intensidade do que um globo reluzente normal. Raramente se encontra sob o controle de alguém, exceto através de meios físicos — por exemplo, pelo uso de uma rede para arrastá-la. As luzes errantes são deixadas livres para vagar e gerar uma iluminação igual à da *Luz Contínua*. Elas levitam, e seu brilho dura até serem destruídas fisicamente ou até que sua magia seja dissipada. *Dissipar Magia* só cancela a levitação e o brilho de um globo

## Itens Mágicos de Undermountain



reluzente ou de luz errante 2-5 rodadas — é necessária uma *Concha Antimagia*, *Desejo Restrito* ou outra magia ainda mais poderosa para destruir permanentemente qualquer uma das formas do globo.

### Amuleto da Pedra Verde

Valor de XP: 5 000  
Valor em po: 30 000

Este amuleto consiste em uma pedra verde do tamanho de um punho, que brilha quando ativada, oferecendo proteção equivalente à da magia *Limpar a Mente*. Confere ainda, ao portador, imunidade a magias, poderes mentais equivalentes a Sabedoria 25 e o direito a um teste de resistência contra *A Dança Irresistível de Otto*, *Labirinto* e *O Riso Histórico de Tasha*, para que o efeito cumpra apenas a metade da duração comum. O amuleto em si não é afetado por magia.

Esses amuletos têm capacidades variáveis para proteção contra magias múltiplas — todos os amuletos da pedra verde têm defesa contra as magias mencionadas — e a maioria deles (incluindo os encontrados em Undermountain e nas regiões próximas) protege o usuário contra 33 círculos de magia (recuperando um círculo de capacidade por turno), antes de ser temporariamente exaurido.

### Anel dos Viajantes

Valor de XP: 3 000  
Valor em po: 35 000

Criados por Halaster, estes anéis de ferro costumam ser encontrados apenas em Undermountain. Um par de minúsculos chifres curvos projetam-se deste anel, com os chifres curvando-se para fora e voltando em direção dos dedos de seu dono.

Os anéis dos viajantes funcionam como anéis de teleportação dentro dos calabouços de Undermountain (ver adiante), mas quem os porta pode chegar em diferentes locais, conforme queira. Com um mínimo contato, os anéis conseguem romper *Fechadura Arcana*, *Muralha de Energia*, *Teia* e outras barreiras mágicas, exceto *Esfera Prismática* e *Muralha Prismática* — seu portador não sofre dano algum ao se destruir essas barreiras. Eles absorvem *Dardos Místicos* e todos os efeitos de eletricidade naturais e mágicos para se recarregarem, sem deixar que estes efeitos causem dano aos seus possuidores.

Só se sabe da existência de oito desses anéis, e acredita-se que quase todos estejam em posse dos ex-aprendizes de Halaster. Jhesiyr Kestellharp também possuía um anel dos viajantes, mas se desconhece seu paradeiro.

### Olho Mágico

Valor de XP: 500  
Valor em po: Variável  
Tamanho de uma bacia (completo) / cinco usos: 50 po  
Tamanho de um broquel / quatro usos: 40 po  
Tamanho de um pires (metade) / três usos: 30 po  
Tamanho de uma barra comercial / dois usos: 20 po  
Tamanho de uma moeda / um uso secundário: 10 po

Esta folha transparente e circular de cristal polido tem runas gravadas por toda sua superfície. Quando se vêem inscrições mágicas através dela, qualquer ser inteligente pode compreender a mensagem. Palavras de comando, símbolos e coisas afins podem ser detectadas com facilidade, já que o olho produz os efeitos de *Ler Magias*. A cada vez que é utilizado, o olho tem seu tamanho reduzido, até que acaba desaparecendo completamente.

Cada lado da folha conta como um uso, mas o ser precisa ler as inscrições através do olho mágico para que possa ativá-lo. O simples fato de colocá-lo sobre as inscrições não absorve suas cargas. Inscrições em código, ou enigmáticas, desprovidas de magia não ativam os

poderes do olho e, portanto, não consomem cargas.

Personagens sem habilidades mágicas podem identificar — mas não usar — pergaminhos de magia com esse item. Através do olho, personagens com habilidades mágicas de nível baixo podem usar ou copiar magias sem chance de erro, mesmo que estejam muito além de seus poderes — ladrões que se valham desse objeto para ler um pergaminho têm apenas 15% de chance de lançar incorretamente uma magia do pergaminho. Arcanos que se sirvam do olho mágico para estudar uma magia desconhecida com o propósito de acrescentá-la ao seu repertório habitual — o que é diferente de simplesmente copiar uma magia para mais tarde estudá-la ou lançá-la, sem nenhum conhecimento sobre ela — recebem um bônus de 15% em sua chance de aprender magia.

O olho mágico não protege o usuário de maldições escritas nem penetra uma *Página Secreta*. Entretanto, ele é capaz de revelar a existência do efeito da *Página Secreta*. O olho faz seu teste de resistência como cristal de rocha, mas recebe um bônus de +1, devido a sua natureza mágica.

### Coroa Naga

Valor de XP: 6 000

Valor em po: 45 000

Estes diademas com três pontas, feitos de metal prateado, alteram seu tamanho para servir perfeitamente em qualquer cabeça. Apesar de terem sido desenvolvidas pelas nagas muito tempo atrás — e, segundo os contos dos Reinos, em outro plano —, as coroas nagas podem ser usadas por qualquer criatura inteligente capaz de colocá-la sobre a cabeça.

Os poderes da coroa são acionados conforme o desejo de seu usuário. Para aprender quais são e como funcionam seus efeitos é necessário 1 turno para cada poder. O portador de uma coroa naga adquire os seguintes poderes:

- *Detectar Invisibilidade* a até 30 metros de distância;
- usar *Repulsão* como se fosse um mago de 12º nível, uma vez por dia;
- uma forma limitada de *Reverter Magias* (seu usuário joga 1d8 e multiplica o resultado por 10% para determinar quanto da magia foi refletida — fora isso, suas limitações são iguais às do anel);
- o dobro da habilidade mágica — quanto ao número de magias que podem ser memorizadas — para qualquer usuário com

poderes mágicos, independentemente de classe, nível ou raça;

- *Comando sobre Répteis* uma vez por dia — os répteis não têm direito a um teste de resistência contra este poder, que não pode ser dissipado se já foi acionado. Seus efeitos duram de 2-5 turnos e afetam todas as criaturas escamosas / répteis não-inteligentes, no ar, na água ou na terra, dentro de um raio de 500 metros. Uma vez estabelecido, esse poder da coroa não pode ser removido ou tomado por outro ser com a mesma habilidade até que o *Comando sobre Répteis* termine. Répteis inteligentes podem fazer um teste de resistência contra este controle automático sem comprometer os outros efeitos da coroa;
- imunidade a ataques de répteis. Répteis desprovidos de inteligência nunca atacarão por vontade própria o usuário de uma coroa naga, independentemente do uso ou não do poder de *Comando sobre Répteis*; já os répteis inteligentes atacam quem esteja portando a coroa, fazendo a vítima sofrer efeitos semelhantes aos da *Lentidão*, com uma penalidade de -3 em sua jogada de ataque. Somente répteis com Inteligência 15 ou mais podem fazer um teste de resistência à magia contra esses efeitos de combate, com uma penalidade de -2 contra o poder da coroa naga. Dragões são imunes a todos os efeitos da coroa.

Esses raros e poderosos objetos são muitas vezes amaldiçoados. Da totalidade das coroas 10% podem conferir traços e pele de répteis permanentes, sempre que o *Comando sobre Répteis* for ativado. Outros 20% delas têm 10% de chance de teleportar seu usuário a uma distância (de até 9 quilômetros) e direção aleatória, desde que um dos poderes da coroa seja ativado. Todas as coroas nagas têm 5% de chance de simplesmente desaparecerem quando poderes não automáticos forem ativados — segundo os boatos, as coroas retornam então ao plano onde foram criadas.

### Seta da Serpente

Valor de XP: 300

Valor em po: 100

Este tipo singular de seta para bestas causa 1d6 de dano quando atinge seu alvo, transformando-se em uma pequena serpente alada com o impacto. A serpente atinge a vítima imediatamente, com uma mordida que causa 2-5

pontos de dano adicionais. Ela então volta a voar por mais 2 rodadas, mordendo o mesmo alvo, até dissipar-se como uma inofensiva nuvem de fumaça. As cobras dessas setas são capazes de atingir criaturas vulneráveis a armas +1.

As serpentes não são inteligentes e não podem ser controladas por meios mágicos. Suas estatísticas em combate são: CA 3; MV Vn 12 (B); DV 1+1; pv 0; TAC0 19; AT 1. Elas são criações mágicas, não seres vivos, e podem enxergar e atacar criaturas invisíveis sem penalidade. Isso também é válido para pessoas que usem deslocamento e outras habilidades mágicas para dificultar um tiro certeiro.

As setas da serpente são mais comuns nas terras do sul e do leste dos Reinos, mas os custos mencionados referem-se a sua criação e venda no Norte. Ainda persistem rumores por Faerun sobre a existência de espécimes venenosas dessas armas, que são capazes até de cuspir ácido. Venenosas ou não, a maioria das guildas, facções e ordens de sacerdotes não considera seu emprego um ato bom — ou, no caso dos sacerdotes e adoradores de Tempus, um ato “honrado”. As setas da serpente geralmente são encontradas em conjuntos de até 1-12.

### Anel dos Gárgulas

Valor de XP: 3 000 (5 000)

Valor em po: 6 000 (10 000)

Este anel de latão de aparência normal possui dois poderes, controlados pelo simples desejo de seu possuidor: pode convocar, de dentro do anel, um ou dois gárgulas, para servir seu usuário; e pode, também, repelir gárgulas. O uso de um desses poderes automaticamente drena 1d6+1 pontos de vida do dono do anel, os quais são recuperados com repouso ou cura.

Gárgulas convocados pelo anel têm 25 pontos de vida, e são completamente leais a seu senhorio. Essas criaturas aparecerão como se viessem de outra dimensão, aproximando-se cerca de 6 a 12 metros de seu convocador, com quem mantêm uma contínua comunicação telepática. Essa ligação impede que os gárgulas e o portador do anel sejam influenciados por magias de *Feitiços*, *Imobilização*, *Sono*, *Sugestão* e por outras do tipo encantamento/feitiço e ilusões. O convocador pode enxergar pelos olhos dos gárgulas — fato que lhe confere *Infravisão*. A comunicação com essas criaturas, assim como seu controle, pode ser mantida

## Itens Mágicos de Undermountain

por uma distância de até 150 quilômetros, no mesmo mundo ou plano.

Sempre que o possuidor desejar, ou quando o anel for removido de seu dedo, os gárgulas convocados desaparecem. Eles podem ser chamados de novo, mas o mesmo gárgula não poderá voltar duas vezes num dia. Um gárgula do anel que seja morto desaparece para sempre. Um anel dos gárgulas só pode convocar seis dessas criaturas — quando a última for destruída, o anel se quebra e vira pó. Gárgulas feridos recuperam seus pontos de vida até o máximo enquanto estiverem dentro do anel, ficando completamente curados e prontos para o dia seguinte.

O dono do anel também pode repelir gárgulas quando quiser. Este poder afeta gárgulas e márgulas — seu usuário, porém, pode excluir deste efeito os gárgulas convocados pelo anel. É um poder idêntico aos efeitos da magia arcana de 6º Círculo *Repulsão*, mas sem direito a *teste de resistência*. Os efeitos duram 2 rodadas, mas podem ser prolongados ou repetir-se.

Um tipo raro (5%) deste objeto é o anel do márgula. Seu valor aparece entre parênteses na frente do valor dado para os anéis mais comuns. Seu usuário ainda possui todos os poderes mencionados, com as exceções a seguir:

- este tipo especial de anel só convoca uma criatura: um márgula com o máximo de pontos de vida (48);
- ele também só pode ser chamado e devolvido ao anel uma vez por dia. Para cada criatura que ele matar ou ajudar a matar — de igual ou maior número de dados de vida —, o márgula ganha 1 ponto de vida (quando tiver obtido dessa maneira 8 pontos de vida, ele terá ganho também 1 dado de vida para calcular TACO, resistência e pontos de experiência). O márgula pode manter essa progressão até um máximo de 12 dados de vida, quando poderá conceder um *Desejo Restrito* em troca de sua liberdade.

### Cetro do Aprisionamento

Valor de XP: 3 000

Valor em po: 45 000

Estes cetros de latão extremamente raros e antigos, que medem cerca de 30 centímetros, foram feitos há muito tempo em Netheril, mas os segredos de sua criação são desconhecidos hoje em dia. Eles possuem apenas 3d6 cargas quando encontrados ou criados. Quando o cetro é ativado, cada uma de suas cargas arre-



menta uma bolha de energia em um único alvo a 30 metros de seu usuário e dentro de seu campo de visão. O TACO normal da pessoa é usado para este ataque, sem ajustes mágicos ou Destreza. Se errar a mira, a bolha estoura, provocando um brilho e uma nuvem de fumaça inofensiva (que dura apenas 1 rodada).

Se conseguir atingir a criatura, a bolha não causa dano, mas se expande para aprisionar seu alvo em uma bolha de energia transparente. Ar e umidade atravessam a bolha — assim, bolhas levadas para baixo d'água podem ser usadas para afogar criaturas aprisionadas incapazes de respirar na água —, mas todos os ataques contra ela, venham de dentro ou de fora, fracassam, a menos que tenham poderes mágicos equivalentes aos capazes de derrubar uma *Muralha de Energia*, como magias de *Desintegração*, uma esfera de aniquilação ou um bastão do cancelamento. Esta bolha pode prender qualquer criatura, inclusive mortos-vivos, seres animados por magia e criaturas de outros planos, contudo, nunca aprisionará mais de um alvo por vez.

Um cetro do aprisionamento estará ligado

a uma bolha de cada vez; se liberar uma nova bolha, automaticamente destrói a já existente. O cetro pode movimentar uma bolha que tenha criado enquanto alguém segurá-lo e desejar que isso aconteça — e, para tanto, a bolha precisa estar a 60 metros do cetro. Ela se desloca por *Vôo* e *Levitação* com MV 15, seguindo a direção desejada pelo portador do cetro. Se ele desejar que a bolha role com MV 9, a criatura aprisionada estará definitivamente perdida! A bolha permanece imóvel caso o usuário não se concentre nela.

As bolhas também podem ser movidas por ventos fortes, redes e outros meios artificiais, correntezas de água, etc. Sons emitidos pela criatura presa são ouvidos do lado de fora da bolha. As magias de que a vítima se utilize não poderão afetar o exterior da bolha, a menos que consigam destruí-la durante o processo.

As bolhas criadas por este cetro duram 6d20 horas ou até que seu usuário deseje que elas se desfaçam. O fato da bolha estourar não causa dano à vítima — o ser aprisionado só sofrerá por afogamento, como dissemos antes, ou por fome —, entretanto, se for destruída em meio

a uma situação de risco, como no alto de um despenhadeiro ou dentro do estômago de um verme púrpura, o ser aprisionado sofrerá o dano normal, de acordo com sua situação.

## Lâmina da Magia

Valor de XP: 1 000 + 100 / círculo de magia  
 Valor em po: 6 000 + 2 000 / círculo de magia

Estas espadas longas de lâminas finas já foram muito comuns nos Reinos. Recentemente alguém descobriu os segredos para a criação desses objetos; novas lâminas começaram a surgir na área da Orla do Dragão, provavelmente de alguma fonte em Sembia.

A lâmina da magia é uma espada +2. Uma única magia arcana é usada como parte de seu processo de fabricação; assim, a espada fica imune a essa magia específica. Aquele que estiver levando consigo a lâmina da magia e for atacado pela magia à qual ela está ligada fica completamente protegido. Essa imunidade é válida mesmo para *Dardos Místicos* ou outra magia infalível.

O portador da lâmina pode refletir uma magia ofensiva, mandando-a de volta a quem a lançou, pode decidir anular completamente seus efeitos locais — permitindo, por exemplo, que uma *Bola de Fogo* circunde o lançador sem surtir efeito — ou direcionar essa mesma magia para algum outro alvo a sua escolha. Essa decisão deve ser tomada na rodada em que a magia é lançada, do contrário ela será simplesmente anulada. Não são conhecidos limites para o poder de anulação da lâmina da magia contra sua magia específica — poder este que não impede o uso da espada como uma arma normal naquela rodada.

Como item, a lâmina da magia pode ser usada por todas as classes; como arma, ela só pode ser adotada pelos que possam empunhar espadas longas. Para o usuário ganhar a proteção da espada, ela deve estar desembainhada, com alguma parte de sua empunhadura ou lâmina encostada na pele — por exemplo, na mão de um guerreiro ou amarrada à perna de um arcano. As lâminas da magia têm defesa contra uma magia específica e contra efeitos mágicos idênticos — como a magia *Bola de Fogo* e o efeito gerado por uma varinha de bolas-de-fogo —, nunca contra efeitos apenas parecidos: uma lâmina da magia especificada para uma *Bola de Fogo* não defende seu dono de chamuscas normais, como *Muralha de Fogo*,

*Chuva de Meteoros*, *Esfera Flamejante* ou *Bola de Fogo Controlável*.

A maioria das lâminas da magia são criadas para proteger contra magias ofensivas, como *Bolas de Fogo*, *Relâmpago*, *Dardos Místicos* ou *Enfeitiçar Pessoas*; alguns raros exemplares são criados para fins específicos e podem romper *Esferas Prismáticas* ou *Muralha de Energia*.

## Pedra Protetora

Valor de XP: 100

Valor em po: 500

Este item só pode ser usado uma vez. É uma pedra branca esférica, com cerca de 3 centímetros de diâmetro. Quando é despedaçada, seu poder é ativado; assim, pode ser acionada acidentalmente, numa queda ou num ataque. A pedra protetora faz surgir uma aura reluzente e cintilante em volta da criatura que a prensou. Essa aura dura 3 rodadas, melhorando a Categoria de Armadura do ser afetado com um bônus de -6 na primeira rodada, -3 na segunda e finalmente -1 na terceira rodada, em que fica oscilando até desaparecer. Então, um mago com CA 6 que esmagar uma pedra protetora fica com CA 0 na rodada seguinte; ao fim da rodada subsequente ela é reduzida para CA 3; e, finalmente, chega a CA 5.

## Estilete Escrivão

Valor de XP: 100

Valor em po: 25

Esta varinha de pedra negra se anima quando comandada e é capaz de escrever três palavras em Thorass. Enquanto toca o estilete, o portador deve pronunciar uma palavra de comando marcada na varinha — um exemplo muito comum é “Kathlas”. As três palavras que ele disser em seguida serão gravadas profunda e claramente sobre uma superfície não mágica e não viva, mentalmente escolhida e pertencente ao mesmo plano que o seu.

Se o lançador não fizer sua escolha, o Mestre deve determinar ao acaso uma superfície de pedra existente por perto como alvo da inscrição. Caso o estilete seja movido por meios físicos entre uma palavra e outra, ele realizará seu trabalho em duas ou três superfícies diferentes. Ao inscrever a terceira palavra, o estilete escrivão desaparece para sempre — note que ele não é capaz de distinguir as palavras ditas não intencionalmente por seu usuário

das palavras a serem gravadas — mas seu ativador pode desejar que as palavras sejam soletradas de maneira diferente.

O estilete ainda reterá algum poder mágico, caso o ativador não diga as três palavras antes de soltá-lo. Se outro ser o tocar e a palavra de comando for pronunciada, o estilete registra as próximas palavras que este disser, mas não escreverá nada além do que lhe resta — o segundo usuário do item mágico pode não conseguir gravar mais que uma palavra antes de o objeto desaparecer.

No caso de ninguém proferir a palavra de comando e, ainda, se o denunciador original não falar outra palavra dentro do mesmo plano, o estilete ficará flutuando acima do local em que fez sua última inscrição até que seja movido por meios físicos. O estilete escrivão é muitas vezes usado por aventureiros para deixarem mensagens nas paredes dos calabouços.

## Anel de Teleportação de Halaster

Valor de XP: 1 000

Valor em po: 4 000

Estes anéis de latão já foram bastante comuns nos Reinos, mas hoje tornaram-se muito raros. Eles permitiam que o usuário realizasse uma *Teleportação* exata de um local para outro, predeterminado, no mesmo plano, ao proferir uma palavra de comando ou simplesmente desejando isso.

O anel de teleportação afeta apenas a criatura que o estiver usando. Os poucos que se encontram em Undermountain foram colocados lá por Halaster; ao contrário dos mais poderosos anéis dos viajantes que ele criou, todos os anéis de teleportação encontrados nesses calabouços são amaldiçoados. Eles transportam seus usuários a um local específico quando pronunciam a palavra de comando “Athlas”, que significa “perdido”, em um antigo dialeto do Norte conhecido pelo arcano. Seu destino é o Aposento 70, a Caverna do Trono, no Nível Três de Undermountain. Os personagens vão desembocar no pé da escada que leva até o trono.

Os anéis de teleportação são ainda mais perigosos graças ao maligno senso de humor de Halaster: seu usuário chega ao seu destino sem qualquer peça de roupa ou equipamento, tendo perdido até itens mágicos como o próprio anel. A magia do anel espalha o equipamento perdido por toda a Undermountain, e muita



## Itens Mágicos de Undermountain

coisa talvez nunca seja encontrada. Os efeitos secundários, é sabido, serão usados caso o Mestre queira — é claro que Halaster nunca foi conhecido por discricção ou senso de justiça.

### Garra Retorcida

Valor de XP: 100

Valor em po: 500

Esta escultura de prata do tamanho da mão de um homem lembra garras retorcidas de uma fera, umas sobre as outras, como se não tivessem ossos, formando um objeto quase esférico. Essas garras podem ser entortadas com facilidade e nunca se quebram.

A garra retorcida fica inativa enquanto não passar pelo menos um dia junto da pele de seu portador. Passado esse tempo, a garra pode ser controlada mentalmente pelo dono.

No ataque contra um oponente, ela pode ser arremessada a até 12 metros de distância usando TACO normal do proprietário — caso seja seu desejo, ela só será ativada se atingir o alvo. Outro método muito usado é prender a garra em volta da extremidade de uma arma de impacto ou cortante, ou atravessada na ponta de uma arma perfurante, desejando que ela só seja ativada se a arma acertar o golpe.

A garra não causa dano, nem sozinha nem se somado ao dano causado pela arma que a transporta. Ela impele sua vítima a se contorcer e se debater de dor na rodada seguinte à que a garra a atinge, sem que tenha direito a um teste de resistência. Isso confere uma penalidade de 2 na CA da vítima, impede o uso de magias ou outros ataques e faz com que todos os itens portáteis sejam soltos (2% de chance por nível ou dado de vida da vítima conseguir segurar qualquer item). A garra desaparece após ser utilizada; ela não afeta mortos-vivos, mas seus poderes não são gastos se usada contra tais criaturas.

A garra retorcida suplanta a proteção de um anel de livre movimento e outros efeitos parecidos — ela foi criada especificamente para passar por essas barreiras. Pode-se deixá-la inoperante por uma *Concha Antimagia* até que seja removida de sua área de abrangência.

### Coroa de Veludo

Valor de XP: 2 500

Valor em po: 10 000

Estes objetos, raros e muito cobiçados, parecem faixas de um veludo escuro e muito gasto. Quando usada em volta dos pulsos, tor-

nozelos ou coxas, a coroa não funciona magicamente e quase não exibe sua aura mágica (mesmo através de *Detectar Magia*).

No entanto, quando colocada na cabeça de um ser inteligente, a coroa de veludo possui as seguintes propriedades: *Queda Suave* automaticamente; *Silêncio 4,5 m*, sob uma ordem mentalizada, durando até 1 hora por vez, o que pode se repetir a cada 3 horas; *Escuridão 4,5 m*, durando até 6 rodadas e podendo ser usada uma vez por hora; e *Libertação*, que pode ser lançada uma vez por dia.

Esta última permite que seu usuário escape de trancas, grilhões, algemas e magias de *Imobilizar*, *Feitiços*, *Lentidão* e *Teia*. O usuário também pode abrir portas trancadas com cadeados ou com *Fechaduras Arcanas* — mas não as portas fechadas com pregos ou barreiras — passando por elas em absoluto silêncio.

As coroas de veludo podem ser usadas por todas as classes e, supostamente, foram criadas pelo arcano Thingarlus, o Mestre da Guilda dos Ladrões de Airstpur, há cerca de 400 anos. Sabe-se que Elminster o Sábio usou uma recentemente, e ela ainda se encontra em seu poder.

### Vinho da Eternidade

Valor de XP: (1 500)

Valor em po: 10 000/litro

Esta safra extremamente rara e perigosa foi produzida por um grupo de magos illithid renegados na geração anterior. Todos já estão mortos agora; acredita-se que os segredos para se encantar esta bebida tenham morrido com eles.

O vinho tem sabor de frutas, semelhante a cerejas fermentadas. Se uma simples gota deste vinho tocar os lábios de uma criatura viva, ou se for espargido em uma ferida de modo que se misture a seu sangue, a vítima cairá imediatamente em sono profundo.

Sete dias após ter ingerido o vinho, a criatura tem direito a realizar um teste de resistência especial. Se for bem-sucedida, ela acorda e estará definitivamente imune aos efeitos do vinho da eternidade. Caso não tenha êxito, ela poderá fazer um novo teste de resistência no ano seguinte — e se também este falhar, realiza-se outro um ano depois, e assim sucessivamente. Teoricamente, este ciclo pode continuar por todo o sempre.

Este teste de resistência especial é calculado da seguinte maneira: some os atuais valores de Força, Constituição, Inteligência e Sabedoria da vítima. Jogue dados de porcentagem;

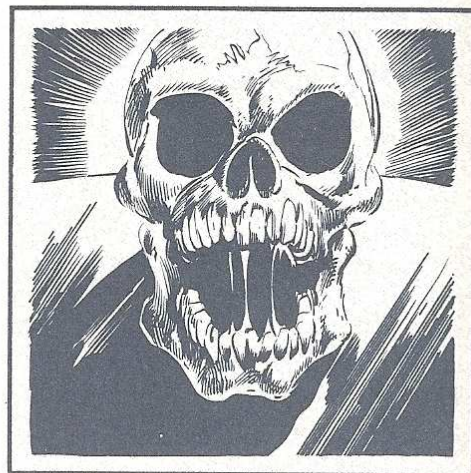
se o resultado for menor ou igual ao valor total destes seus atributos, a criatura acorda.

Não se conhece outro meio para suspender o sono precocemente senão por um *Desejo Restrito*. O ser adormecido não envelhece nem precisa de comida, água ou ar — apesar de continuar respirando. O cabelo continua a crescer, mas as unhas não e a maioria dos outros processos corporais parece cessar, exceto a cura. Sabe-se de casos em que desfalecidos como esses regeneram membros perdidos sem o uso de uma magia — algo que normalmente está muito além dos poderes de um simples descanso!

Acredita-se que esta safra seja responsável por vários cavaleiros adormecidos, encontrados pelos Reinos dentro de tumbas. Acredita-se que os illithids tentaram induzir seus inimigos a beberem deste vinho — e mais tarde o teriam vendido aos humanos para que usassem contra seus rivais. As vítimas acabavam sendo enterradas por pessoas que, desconhecendo o ocorrido, não podiam ajudá-las.

Sabe-se que os devoradores de mentes, beholders e drows, bem como todos os mortos-vivos, são imunes aos efeitos soporíferos deste vinho mágico. Para os drows, ele funciona apenas como um inebriante; para os devoradores de mentes e para os beholders, age como um poderoso líquido regenerante e curativo, restaurando 1d12 pontos de vida por taça.

Note que o valor de XP é dado entre parênteses — para ganhar esses pontos, um personagem teria de encontrar ou redescobrir o método de preparo dessa bebida, um feito bastante improvável de ser realizado. Não se sabe de alguma instrução escrita sobre sua fabricação, e, de acordo com Elminster, muitos magos de grande poder já procuraram arduamente por pistas sobre o assunto nas bibliotecas dos Reinos.





Esse capítulo trata de algumas magias dos Reinos que podem ser raras ou novas, tanto para Mestres como para jogadores, além de serem encontradas em aventuras passadas em Undermountain. Muitas já têm aparecido em acessórios ou módulos de AD&D™, e aqui serão novamente adicionadas para os Mestres que as tenham perdido.

## Magias Arcanas

### Magias de 2º Círculo

Lâmina Rodopiante (Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa magia cria uma lâmina prateada de energia semelhante, em dimensão, à de uma espada longa e permanecerá em poder do lançador da magia, podendo ser utilizada uma vez por rodada como uma arma mágica +1 para testes de ataque e de dano.

A *Lâmina Rodopiante* não tem peso e

ultrapassa objetos metálicos como se simplesmente não existissem, e também não os afeta. Armaduras de metal deverão ser ignoradas para determinar a CA contra os ataques da *Lâmina Rodopiante* — em outras palavras, os oponentes deverão manter apenas os bônus de magia e de Destreza. Adversários usando corseletes de couro terão uma CA básica de 8 contra os ataques dessa lâmina; criaturas com couro, casco ou armadura natural terão sua CA normal.

Uma *Lâmina Rodopiante* também passará, sem provocar ferimentos, pelo corpo de quem a recitou não estando, portanto, sujeito às ameaças de sua própria arma. Essa lâmina nunca se quebra, mas poderá ser destruída instantaneamente se deparar com as magias *Muralha de Energia*, *Globo Antimagia*, ou *Dissipar Magia*.

Ela emite um som agudo contínuo de alta frequência, devido à sua energia mágica, e não pode ser silenciada magicamente — fato que a impede de ser utilizada com outro tipo de ação furtiva, como *Invisibilidade*, esconder-se nas sombras, etc. Note que, além da lâmina, o personagem poderá carregar armas normais ou outros objetos inorgânicos na mesma mão em que carrega a *Lâmina Rodopiante* sem atra-

palhar o seu funcionamento — a não ser que o objeto seja tão grande que obstrua a visão do oponente ou tão pesado (20 quilos ou mais) que retarde o movimento do braço. Essa arma mágica subsiste enquanto durar a magia. O manuseio e a utilização de armas também anulam essa magia, cancelando prematuramente seus efeitos.

### Magias de 3º Círculo

O Silêncio Suspenso de Khelben  
(Alteração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: Esfera de 6 metros de raio

Resistência: Nenhuma

Essa magia, criada pelo famoso arquivago Khelben “Cetro Negro” Arunsun de Waterdeep, faz surgir uma área mágica de silêncio ao redor de qualquer objeto inanimado menor que o personagem que a recitou — por exemplo, uma pedra, um vaso, uma arma ou, até, um cadáver. Uma vez lançada, a magia fica inativa até que a palavra de comando seja

## Magias em Undermountain

pronunciada. A área mágica pode ser detectada pela fraca aura que emana e poderá ser anulada por *Dissipar Magia*.

Quando o objeto focal é tocado ou a palavra de comando é pronunciada (deverá ser escolhida durante o recitar da magia), a magia passa a surtir efeito, expandindo-se numa área esférica de 6 metros, centrada no objeto focal. Essa área se desloca junto com o objeto — por exemplo, se a pedra é atirada — e o silêncio reinará por 6 rodadas. Seu efeito só poderá ser cancelado se alguma criatura usar *Dissipar Magia*, outra que provoque o mesmo resultado ou com o uso de magias de vocalização.

Os componentes materiais são uma pena e uma mancha de poeira; ao mesmo tempo, a outra mão do personagem deve tocar o objeto focal que não será prejudicado ou alterado pela magia.

### Magias de 5º Círculo

#### A Mão Combatente de Halaster (Evocação)

Alcance: 3 metros

Componentes: V, G

Duração: 4 rodadas + 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa magia projeta uma mão esquerda translúcida de energia, com 1,5 metro de altura, que aparece a 3 metros do personagem, junto com o qual se move. É silenciosa, intangível quando depara com material inanimado não mágico e pode passar por frestas de portas, dardos, flechas e outras aberturas do gênero. Ela desvanece se o personagem não se concentrar, preocupado com recitar magias ou em realizar outras atividades. *A Mão Combatente de Halaster* funciona quando um ataque mágico, como *Dardos Místicos* ou *Relâmpago*, é lançado contra o personagem ou quando criaturas hostis o atacam; seus efeitos bloqueiam quaisquer outros que estejam sendo direcionados contra seu conjurador, mas não funciona contra *Bolas de Fogo* ou *Corrente de Relâmpagos*.

Se alguma criatura usando armas ou itens mágicos tentar se aproximar do personagem por intermédio da *Mão*, não será bem-sucedida. Criada para barrar magia, ela detém qualquer um que use itens ou armas mágicas,

agindo como uma barreira sólida. Armas mágicas acertam e machucam *A Mão Combatente de Halaster*, somando 1 ponto de dano para cada ponto de bônus que ela possuir. Por exemplo, uma adaga +2 causará 2 pontos de dano por ataque na *Mão*. Personagens ou criaturas sem itens, armaduras ou armas mágicas poderão passar livremente pela *Mão Combatente de Halaster*.

A *Mão* é muito rápida, defendendo-se de vários ataques mágicos ou de uma criatura por rodada. Ela tentará interceptar todos os ataques, concentrando o dano em si mesma. Possui CA 0 e os mesmos pontos de vida do personagem que a criou — desde que ele se encontre em perfeito estado de saúde e não tenha sofrido dano algum. Sua resistência também é semelhante à do personagem contra qualquer ataque.

Seu lançador deve fazer um teste de Destreza para saber se a *Mão Combatente de Halaster* interceptou um ataque. Se o tiver feito, todo dano deverá ser arcado por ela — se ela for destruída, o excesso de dano não será repassado para o personagem. *Dissipar Magia* e itens de negação ou cancelamento destruirão a *Mão* instantaneamente. Uma vez que *A Mão Combatente de Halaster* tenha sido lançada, não poderá ser negada pelo personagem que a proferiu ou por outra criatura antes do final de sua duração, a não ser que se use *Dissipar Magia*.

A *Mão Combatente de Halaster* não apara armas de arremesso normais nem itens não mágicos que tenham sido lançados, assim como estes não irão feri-la. Criaturas não podem prejudicá-la com ataques, a não ser que se utilizem de armas encantadas, que provocarão dano equivalente a seus bônus mágicos.

### Magias de 6º Círculo

#### Transformação de Energia (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 4 rodadas

Área de Efeito: Esfera de 12 metros

Resistência: Nenhuma

O emprego de uma *Transformação de Energia* cria uma área mágica permanente e indetectável que absorve todos os efeitos de energia mágica, de magias e de itens, usando-os

para aumentar o tempo de duração de alguma outra magia ou proteção existente com a qual ela própria estiver ligada. Para que possa ser recitada, são necessários o nome da magia a ser ligada e a delimitação dos limites de sua área de efeito. Essa área não afeta qualquer item ou arma mágica, a não ser que algum personagem se utilize de habilidades mágicas enquanto estiver em seu interior — nesse caso, o efeito será absorvido, mas sem provocar dano ao item ou a arma.

A área sob esse efeito também sugará todas as magias ali recitadas, excetuando as de *Abjuração* e de *Conjuração/Convocação*. Quaisquer magias, itens ou armas mágicas que estiverem funcionando desde fora da área de absorção terão seus efeitos diminuídos quando aí adentrarem.

Se alguém tentar usar *Criar Passagens*, *Teleportação*, *Porta Dimensional*, ou similares, em Undermountain, provavelmente encontrará infundáveis áreas de múltiplos efeitos de *Transformação de Energia*. O personagem simplesmente se moverá ou se teleportará para o seu objetivo e a magia se dissipará no momento em que entrar em contato com tais áreas.

A maioria das magias de *Transformação de Energia* de Halaster suga os efeitos de outras magias, a fim de esconder as passagens de Undermountain e evitar formas de observação mágica e teleportação de quaisquer tipos. Outras lançam mão da área ao redor de um objeto para que a energia mística recarregue algum item que estiver junto desse objeto. Somente magias como *A Disjunção de Mordenkainen*, *Desejo Restrito* ou *Desejo* poderão destruir essa área — *Dissipar Magia* será absorvida por ela sem redundar nenhum efeito.

Os componentes materiais incluem não menos que três itens mágicos permanentes, que serão consumidos com o recitar da magia: três pingos de sangue do personagem, o olho de alguma criatura viva e a poeira de um diamante que vale pelo menos 5 000 po.

Existe uma chance de 20% de qualquer corredor de Undermountain ter uma área sob o efeito de *Transformação de Energia*. O mestre poderá facilmente preparar armadilhas que eliminem o poder dessas áreas — como uma passagem que tenha em seu chão *Área Escorregadia* —, afetando todos que por elas passem.

## Magias de 7º Círculo

A Maldição do Esquecimento  
(Encantamento/Feitiço) Reversível

Alcance: Toque  
Componentes: V, G  
Duração: Permanente  
Tempo de Execução: 2  
Área de Efeito: Uma criatura  
Resistência: Nenhuma

Por meio da *Maldição do Esquecimento*, um arcano pode lançar uma maldição a outro que, como resultado de seus efeitos, perde a habilidade para compreender certas magias. A vítima não poderá memorizar nem recitar magias de pergaminhos, pois sua mente não será mais capaz de entendê-las e ativá-las.

As primeiras magias que a vítima perde são as que ela já memorizou. Desordenadamente, vai desaparecendo uma após outra. Certa magia é perdida instantaneamente, as que lhe seguirem somem a cada dez dias, até que a vítima perca toda a capacidade de lançar magias. *Remover Maldições* não funciona contra *A Maldição do Esquecimento* — é necessária a utilização de *Cura Completa*, *Desejo Restrito* ou magias mais poderosas.

O reverso, *Restaurar Memória*, reverte o efeito da magia original ou de *Esquecimento*. Note que será necessário um sucesso numa jogada de ataque para passar as versões dessa magia a um ser relutante.

Embeber uma poção de água adocicada não diluída (fora do método usual de aplicação, o que explica o fato de ser um recurso pouco conhecido) suspende, mas não reverte o efeito dessa magia.

## Magias de 8º Círculo

Símbolo (Conjuração/Convocação)

Alcance: Toque  
Componentes: V, G, M  
Duração: Especial  
Tempo de Execução: 8  
Área de Efeito: Especial  
Resistência: Especial

A magia *Símbolo* produz runas mágicas, cujo efeito atinge as criaturas que por elas



passem, nelas toquem, que as leiam ou que atravessem um portal no qual estejam gravadas.

Ao lançar essa magia, o arcano escreve o *Símbolo* na superfície que desejar. Muitos símbolos são conhecidos nos Reinos, além dos descritos no *Livro do Jogador* — um exemplo é o que se segue.

**Perda de Magia:** Um sacerdote, um arcano ou qualquer criatura que memorize magias poderá ser afetado por esta runa. Ela faz com que uma das magias memorizadas seja perdida instantaneamente — se mais de uma tiver sido decorada, a ordem da obliteração é feita ao acaso. A energia das magias é perdida para sempre, como se tivesse sido consumida. Pergaminhos e criaturas com habilidades mágicas inerentes não serão afetadas.

Não existe resistência contra *Símbolo*, exceto se um personagem a lançar no mesmo instante em que a runa for ativada. Nesse caso, o personagem poderá fazer um *teste de resistência* à magia: se for bem-sucedido, sua magia deve operar normalmente; se falhar, ela será cancelada.

Querendo, o personagem pode tornar o *Símbolo* invisível, uma vez que já esteja inscrito. Se deixá-lo visível, ele não pode ser lido sem antes ser ativado. O personagem que cria o *Símbolo* normalmente desconhece sua forma precisa, então, como alternativa, ele pode lhe atribuir uma palavra-chave. Assim, quem souber a senha, terá passagem livre através da runa mágica. O componente material des-

ta variante é o mesmo que o dos outros: poeira de diamantes e opalas negras, num valor de pelo menos 5 000 por cada.

## Magias de 9º Círculo

O Adormecer das Eras de Phezult (Alteração)  
Reversível

Alcance: 3 m/nível  
Componentes: V, G, M  
Duração: Permanente  
Tempo de Execução: 3 rodadas  
Área de Efeito: Todas as criaturas vivas dentro do alcance  
Resistência: Nula

Esta magia cria uma área de vácuo temporal em todo o seu redor, estendendo-se num raio de 6 metros por rodada até um alcance máximo de 3 metros por nível do personagem. (Somente um *Globo de Proteção Antimagia*, uma *Esfera Prismática*, ou uma esfera ou cubo fechado de *Muralha de Energia* bloquearão seus efeitos.)

Qualquer criatura desprotegida que entre nessa área — com exceção do personagem que criou a magia — deverá fazer um *teste de resistência* à magia ou será instantaneamente congelada, caindo em animação suspensa.

Criaturas com 4-7 dados de vida ou nível inferior ao do lançador da magia terão uma penalidade de -1 no *teste de resistência*; se tiverem mais do que 7 níveis ou dados de vida, terão uma penalidade adicional de -1



para cada dado ou nível além de 7 a menos do que o personagem que a recitou. Criaturas que entrem na área quando ela tiver atingido sua extensão máxima — mesmo após séculos do lançamento da magia — deverão fazer um teste de resistência (com um bônus de +3, além das penalidades apresentadas), para evitarem de cair na animação temporal.

Os componentes materiais necessários são nove ou mais gotas de sangue pingadas de modo a circular o centro da área de inexistência temporal. Rochas são quase sempre as superfícies eleitas para se formar a magia, e o anel não poderá ser maior do que a mão aberta do personagem, medida do punho até a ponta dos dedos. Dentro desse anel de sangue deverão ser colocadas seis gemas de, pelo menos, 500 po. Quatro dessas gemas serão consumidas com a emissão da magia, as outras mantém-na funcionando, sendo aos poucos consumidas — para cada ano de magia, alguma gema perde 10 po no seu valor. A magia extingue-se quando consume todas as gemas, o que pode demorar para acontecer se o valor destas for superior a 500 po.

A área não chega a se formar se o material — tanto gemas como sangue — for insuficiente ou se quebrar o anel de sangue — ou ainda, se as gemas forem retiradas do lugar exceto pelo seu consumo em favor da existência da área mágica.

No caso de caírem em animação suspensa, as criaturas não envelhecem, nem morrem de causas naturais, senão devido a causas externas — como esmagamento, soterramento, afogamento ou ataques físicos. As mortes causam somente o fim e o apodrecimento das criaturas, não chegando a afetar a área em si.

Seres no estado de animação suspensa não respondem a tentativas de contato mental, conferindo um estado de dormência aos que tentarem contactá-los, mesmo que estejam distantes da área. Essa dormência durará um período de 2-8 rodadas por tentativa.

Criaturas retiradas da área acordam durante essas rodadas sem nenhum avanço de idade ou dano em seu corpo. Tapinhas e outros estímulos físicos não despertam a criatura do sono, embora o uso de *Dissipar Magia* faça-a recobrar a consciência instantaneamente. Ser removido e recolocado em animação suspensa também não causa dano.

Uma criatura na área mágica pode estar isenta de dano, se fizer uso de *Restabelecimento Temporal*, mesmo que a lance a distância.

Essa magia poderá ser revertida com o emprego de *O Despertar de Phezult*, sobre o foco da original. A magia reversa requer como componente material sete pingos de água pura ou benta. Se for lançada, a área diminui na mesma velocidade com que cresceu, libertando todas as criaturas instantaneamente. Nenhuma gema do foco da magia é consumida no caso de se eliminarem os efeitos mágicos.

## Magias Divinas

### Magias de 2º Círculo

Graça de Tymora (Abjuração)

Esfera: Proteção  
Alcance: Toque  
Componentes: V, G  
Duração: Especial  
Tempo de Execução: 2  
Área de Efeito: Uma pessoa ou outro mamífero  
Resistência: Nenhuma

Essa magia, também conhecida como *Sorriso de Tymora*, confere proteção à criatura a que for lançada, não podendo ser eliminada pelo efeito de *Dissipar Magia* ou de outras similares. Ela dura até a morte do ser afetado ou até que seu poder tenha se exaurido com o uso.

A *Graça de Tymora* confere ao personagem um bônus de +4 no primeiro teste de resistência, aplicado logo após a magia lhe ser lançada, +3 no segundo, +2 no terceiro e +1 no teste a seguir. Depois de efetuados os quatro testes, o efeito da magia é cancelado.

Tymora não concede seu favor à mesma criatura mais do que uma vez por dia (período de 24 horas), a não ser em circunstâncias excepcionais — como por exemplo se o personagem for campeão da causa de Tymora em uma grande batalha. Qualquer tentativa de se lançar a *Graça de Tymora* mais de uma vez sobre uma criatura não seguidora da divindade em um período de 24 horas, fará com que a magia automaticamente falhe. Criaturas leais a esse arcano serão vistas com desaprovação se pedirem a *Graça* mais de duas vezes em um período de dez dias, pois acreditar em Tymora não é confiar na sorte que ela lhes possa conceder. Isso inclui os seus sacerdotes, que poderão usá-la somente em si próprios e uma vez a cada dez dias.

## Magias de 3º Círculo

### Fogo das Fadas Contínuo (Alteração)

Esfera: Tempo

Alcance: 120 m

Componentes: V, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: 7 m<sup>2</sup>/nível, a até 20 m de raio

Resistência: Nenhuma

O uso dessa magia capacita o personagem a cobrir uma área com um brilho pálido, que pode ter o tom que ele deseje. Âmbar, verde, vermelha e marrom-claro são, nessa ordem, as mais populares, apesar de certos clérigos algumas vezes aplicarem um brilho azul-claro ou de tons específicos para simular auras mágicas.

A área é limitada pelo nível do personagem, apesar de contínuo: uma coluna de objetos do tamanho de moedas necessita de uma sequência de magias, embora um círculo

com a mesmos objetos necessite de uma única magia.

Quando entrar em contato com a área, o ser ou o objeto será delineado com uma luminosidade mais forte que a do local. Criaturas invisíveis também ganharão contornos luminosos, sendo reveladas com o *Fogo das Fadas* — contudo, criaturas gasosas, etéreas ou não corpóreas não serão afetadas, e mortos-vivos autênticos, quando alvos da magia, conformam-se a uma aura de escuridão (este efeito não se estende a criaturas malignas de outros planos que possam ser atingidas pelo *poder da fé* de sacerdotes de alto nível).

Qualquer ser ou objeto possuído pela magia ou sob sua influência não será parte essencial da luminosidade, mas irradiará uma fraca aura branca que, por sua vez, não se manifestará nos que tenham apenas memorizado a magia. Essa aura branca se concentra em itens mágicos pertencentes a quem recitou a magia — por exemplo, uma espada ou frasco de poção. Um personagem que esteja metamorfoseado irá brilhar, assim como toda a extensão de uma ilusão. Proferir magias e ativar itens na área dessa radiação faz surgir um pequeno brilho de luz. Note que o efeito da aura é cumulativo: um morto-vivo que possua a capacidade de fazer magia, ou camuflado com uma ilusão, recebe uma aura de escuridão, além de uma branca. A magia que reanima mortos-vivos faz parte da sua essência natural, portanto, exceto se portarem algum item mágico ou estiverem sob a ação de alguma magia especial, não adquirem a aura branca.

A radiação não afetará mortos-vivos, nem criaturas que vivam na escuridão e nunca se aproximam da luz do Sol, mas apenas as dotadas de visão normal, aptas a atacar e agir como se estivessem sob a luminosidade normal. Ela também jamais altera o dano em objetos ou criaturas que estejam na sua área de efeito — os quais, se se moverem enquanto estiverem sob a ação de *Fogo das Fadas*, manterão o brilho por mais uma rodada após terem escapado.

O *Fogo das Fadas Contínuo* opera independentemente da existência de luz ou escuridão mágica — quando dentro de áreas com forte iluminação, o brilho branco será difícil de ser notado, exceto pelas

extremidades, tenuemente recobertas, cobrindo seres ou objetos afetados.

Essa magia é mais utilizada para iluminar templos ou eventuais naves dedicadas à devoção dos deuses. Os componentes materiais são: um floco de mofo, um pingo de água, um pouco de cinza e poeira de ossos.

### Chicote de Shar (Evocação)

Esfera: Necromancia

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 6

Área de Efeito: 1,5 metro de comprimento, um feixe de energia flexível

Resistência: Especial

Essa magia cria um feixe de energia flexível de 3 centímetros de espessura, envolta em um halo violeta, que é comandado por quem o tiver criado, não podendo se ferir sob circunstância alguma. Se em combate, o personagem conseguir atingir alguém com o *Chicote*, a vítima sofrerá 2d4 pontos de dano. Mortos-vivos são afetados como se um sacerdote com 3 níveis acima de quem criou essa magia tivesse usado seu *poder da fé* contra eles.

Criaturas vivas acertadas pelo *Chicote* deixarão fazer um teste de resistência à magia ou ficarão incapazes de atacar na rodada seguinte, contorcendo-se de dor, incapazes de controlar suas ações — apesar de não terem penalidade na CA, eles deverão fazer um teste de Destreza para evitar que seus objetos caiam. O efeito do *Chicote* no ataque vai enfraquecendo: acertando sucessivamente, ele provoca um segundo teste de resistência, com bônus de +1, o terceiro terá um bônus de +2, e assim por diante. O *Chicote de Shar* não tem efeito em objetos inanimados e não pode ser usado para prender o oponente, apertá-lo ou fazê-lo cair.

Os componentes materiais são três pedaços afiados de obsidiana negra ou vidro e um fio longo do cabelo de um criatura maligna. Esse *Chicote* não é utilizado em atos de bem e nenhum sacerdote que não siga a Shar poderá usá-lo. Elminster suspeita que sacerdotes de Cyric, Loviatar, Talona e os três mortos poderão usá-los se conseguirem saber o método correto de recitá-lo e solicitarem às suas respectivas divindades.

## Expandindo Undermountain

Undermountain é muito grande para ser detalhada aqui. Por essa razão, as várias áreas em branco, existentes nos mapas subterrâneos, foram deixadas deliberadamente para que cada Mestre adapte Undermountain confortavelmente à sua campanha, utilizando as próprias idéias e histórias.

Os espaços também permitem que o Mestre acrescente situações inesperadas em níveis já explorados, forçando os personagens a retornarem e nunca permitindo que os jogadores acreditem que seus papéis sejam poderosos demais para jogar novamente nesse andar, tornando-o mais excitante.

Esse capítulo explora sugestões para fazer Undermountain crescer ativamente junto aos personagens de uma campanha, o que é vital se sua área central for o subterrâneo em questão. Outras idéias para adicionar encontros em áreas de Undermountain poderão ser encontradas no capítulo Rumores.

## Inimigos Antigos Embora Sempre Presentes

Uma das grandes atrações de uma saga heroica (tanto em literatura, quadrinhos, cinema, televisão ou campanhas de RPG) é um vilão favorito, detalhado minuciosamente, um nemesis sempre lembrado, encontrado pelos personagens muitas vezes. A única coisa melhor do que um vilão, são muitos deles!

Undermountain oferece aos Mestres uma variedade de vilões, para satisfazer o gosto dos jogadores, e as direções que a campanha pode tomar. São grupos mais poderosos do que indivíduos, e serão ótimos adversários.

Entre eles estão os conflitantes seguidores do culto de Gulkulath, que tem a sinistra Guilda dos Ladrões agindo por trás. Há também os drows e seus agentes humanos na superfície, tentando sempre estabelecer uma base em Waterdeep, para iniciar suas operações de seqüestro e escravidão como parte de seu tráfico com o mundo exterior. São bandos locais de orcs e bugbears lutando para manter uma base em Undermountain.

Existem os grupos de aventureiros que sempre chegam competindo com os personagens pelos mesmos objetivos: riqueza e poder. Tem também os proscritos e exilados que moram em Porto dos Crânios, comerciando com os drows. Essa gente é violentamente hostil a qualquer um que deva sua existência aos

Lordes de Waterdeep, como os Harpistas, os Cintas Vermelhas ou a Força Cinzenta.

Os Sharn, uma misteriosa raça de seres que reside em Undermountain, são adversários esplêndidos, que desejam dominar os impérios subterrâneos. Conquistar tal reputação serve apenas para atrair a atenção de Halaster, qualquer força organizada de Porto dos Crânios ou ataques dos Lordes e outras forças da superfície (Força Cinzenta, aventureiros contratados, os Harpistas ou os Cintas Vermelhas).

E, finalmente, existem os excêntricos ou mentalmente instáveis aprendizes de Halaster, todos mestres nas artes arcanas de seu próprio modo. Aqui não há espaço suficiente para explorar a unicidade de magias e itens existentes e que deverão ser utilizados pelos Mestres. Se surgem idéias de magias, essas deverão ser testadas antes de difundidas pelos Reinos. Se um Mestre encontrar magias interessantes em qualquer outra fonte, os aprendizes de Halaster oferecem uma ótima oportunidade de experimento aos personagens do jogo que, inadvertidamente, aventurem-se pelas profundezas de Undermountain. O capítulo de PdMs de Undermountain funciona como uma boa introdução sobre os três melhores aprendizes de Halaster e cada um deles com poderes suficientes para serem colocados entre o quarto e o sétimo níveis do subterrâneo.

## Objetivos dos Personagens

Muitos personagens gostam de explorar e, o que é pior, mapear tudo. Por isso, o período de vida do Mestre pode não ser tão grande para que ele consiga completar a tarefa de liderá-los por todos os recônditos de Undermountain, sem mencionar todo o mundo de subterrâneos apocalípticos existentes abaixo dos Reinos.

Algumas vezes, entretanto, os jogadores são espertos o suficiente para terem objetivos específicos em mente: missões como "arrasar com as criações de cogumelos", "expulsar os devoradores de mentes de Porto dos Crânios" ou "atacar e destruir todos os estoques subterrâneos de Hlethvagi e acabar com suas rotas de suprimento a fim de torná-las inoperantes". Incentive seus jogadores a manterem e seguirem essas idéias, resultando

em grandes seções de jogo que, com certeza, serão divertidas tanto para o Mestre como para os jogadores, nos antigos e aparentemente infundáveis subterrâneos de Undermountain.

Objetivos mais complicados incluem manter um forte ou fortaleza em Undermountain ou tentar controlar uma certa área de seus subterrâneos. Se os personagens trabalharem nisso, terão todo seu tempo consumido. Caso o controle seja feito em uma escala pequena, sem muito esforço, eles correm o risco de desembocar na morada de um monstro, enfrentando-o dentro de seu próprio covil. Se força bruta for usada em maior escala, os personagens poderão atrair a atenção de bandos poderosos que estejam tentando manter o controle da área, como os orcs, drows e outras criaturas com patrulhas hostis no território.

Se eles usarem magias poderosas para conseguir triunfar sobre seus adversários, aí, sim, seus problemas realmente começarão, pois, inevitavelmente, atrairão a atenção de Halaster, que usará monstros e armadilhas, além de tecer horríveis intrigas, colocando-os em situações extremamente perigosas.

Se os jogadores estiverem determinados a dominar cada centímetro de Undermountain, o Mestre poderá fazer com que Halaster apareça, ficando ambos cara a cara, dizendo que não permitirá que sejam bem-sucedidos. Os personagens perspicazes poderão tentar barganhar com ele, conseguindo privilégios em troca de algumas tarefas nas masmorras. Um grupo de aventureiros que responda, "Ah! Nós vivemos em Undermountain e para matar o tempo lutamos contra outros grupos...", rapidamente irá fazer reputação em Waterdeep. Da mesma maneira que vão atrair a indesejável atenção dos Ladrões das Sombras, Maaril e outros magos malignos, assim como criadores de caso de ambos os sexos em várias famílias nobres: "Conte-me novamente como vocês venceram os terríveis estranguladores... Oh! Conte-me de novo!"

A maioria dos jogadores ficará entediada pelo simples fato de passar mais de uma vez pela mesma área de Undermountain. Então, nesse momento, compete ao Mestre criar novas situações e obstáculos para os jogadores que se acham muito experientes. Se eles se recusarem a voltar, algum portal poderá surpreendê-los, levando-os para um fantástico passeio por Undermountain.



## O Passeio Conhecido

Então, o que os personagens encontrarão? O Mestre tem liberdade para dificultar ou não as aventuras dos personagens, criando encontros inusitados. Essa seção fornece as linhas gerais do que significam esses desafios dentro dos subterrâneos.

Sabe-se que Undermountain possui, pelo menos, nove níveis principais. Os três primeiros foram construídos por anões, com corredores, salas e outros aposentos, com dimensões proporcionais ao tamanho dessa raça. Abaixo desses se abrem passagens subterrâneas, muito antigas, anteriores à chegada dos anões — cavernas e tubulações escavadas para os Reinos Subterrâneos, habitadas por drows, vermes púrpuras, duergars, mantors e criaturas ainda piores.

Aqui são descritos os três andares superiores, sendo omitidas: a Cidadela da Mão Sangrenta, as partes de Undermountain ocupadas pelo beholder Lorde do Crime Xanathar, assim como as conexões das masmorras com a rede de esgotos e a Masmorra da Cripta, localizada sob a Cidade dos Mortos.

O quarto nível de Undermountain é, muitas vezes, chamado “o nível das fazendas”, embora não contenha nenhuma fazenda conhecida pelos moradores da superfície. A magia mais poderosa de Halaster trouxe Sargauth, O Rio das Profundezas, para esse nível, ligando imensas cavernas em curvas sinuosas e largas e navegável por barcaças. Nessas cavernas, algas e mucos são cultivados como alimentos por escravos e servos para os drows, aboletes e outras raças dos Reinos Subterrâneos. Também aqui, Halaster controla suas próprias fazendas, e o que produz é teleportado para estoques nos subterrâneos, em salas chamadas “buracos molhados”.

Undermountain possui seu próprio estoque, acessível somente por meios mágicos ou por águas redirecionadas por teleportes. O refugio é reunido em montanhosas pilhas de esterco — habitadas por gigantescos otyughs —, de modo a ser usado como fertilizantes para os campos. As condições nesse lugar são semelhantes às encontradas nas Colinas dos Ratos, na superfície (descritas no livro *Aventuras em Undermountain*), sendo ainda mais sombrias.

Toda essa área é muito valiosa, pois gera grandes quantidades de boa comida, escassa nos subterrâneos — por esta razão, é fortemente guardada. Tanto os drows como Halaster utilizam-se de poderosos monstros como guardiões. Aventureiros intrépidos dizem ter visto morcegos gigantes de duas cabeças, hidras voadoras, beholders mortos-vivos, nagas com grandes poderes mágicos jamais vistos, tartarugas-dragão que recitam magias e criaturas até mais extraordinárias.

Um imenso lago de sinistras águas escuras, no final do nível, exhibe um viveiro de peixes albinos criados pelos kuo-toa — uma importante indústria, fortemente guardada para impedir saques de outras criaturas do Underdark que cheguem por lá em busca de alimentos. Uma grande colônia de kuo-toa vive no lago, sendo que a maioria enriqueceu pela venda de peixes aos famintos moradores das profundezas.

Existe uma ilha no meio do lago, feita de grandes pilhas de esterco, carne podre e outros refugos vindos do lixo de Porto dos Crânios, no nível acima. Pelo menos um gigantesco otyugh superior habita o local e se



## Expandindo Undermountain

alimenta desse lixo. Se os personagens forem a essa ilha, poderão tirar proveito, como algum tesouro que inadvertidamente tenha caído de Porto dos Crânios.

Alguns níveis ou andares intermediários, abaixo destes, são dominados (embora não totalmente controlados) pelos ex-aprendizes de Halaster. Celas espalhadas por esses níveis encerram as cobaias usadas em suas experiências — algumas bem-sucedidas, outras não —, e as mais valiosas dessas criaturas são bem vigiadas por mais monstros ainda!

Os níveis inferiores de Undermountain são chamados “níveis obscuros” que compõem uma mixórdia de subníveis (pequenas áreas que na verdade são ramificações da masmorra principal). Aí se escondem alguns lichs poderosos, vivendo somente para o estudo de seus poderes arcanos. Os poucos que os encontram voltam à superfície para contar histórias que afirmam que eles estão obtendo progressos em suas pesquisas.

Um desses níveis, ou andares, é escavado em rocha sólida e só pode ser alcançado por meio de um portal. Esse andar é guardado pelo Anel da Morte, uma associação de arcanos e beijos mortais (beholders-afins).

Dos níveis conhecidos, o mais inacessível é o Nível Perdido, um lugar antigo, obscuro, infestado de aranédeos e tumbas cheias de tesouros. Em suas dependências vivem alguns dos mais horríveis monstros — esse nível ganhou a reputação de ser habitado por arquilichs, um tipo especial de lich.

Nos níveis principais desses subterrâneos podem ser encontrados os experimentos falhos ou dispersos de Halaster e umas poucas criaturas semelhantes a imensos caranguejos de metal, construídos por um de seus aprendizes, Trobriand, atualmente conhecido por um apelido grosseiro, “O Mago do Metal”.

As criaturas têm uma inteligência limitada, e formam comunidades para se defenderem mutuamente com seus próprios “estoques de peças” (hospitais), guardas modificados e máquinas que os servem. Por essa razão, alguns aventureiros chamam tais níveis de Reino dos Monstros Metálicos.

Mais abaixo, localizam-se áreas frequentadas por mucos, limos, gosmas e monstros amorfos, como um ou dois argos (veja o *Livro dos Monstros*): um perigoso desafio para os habitantes dos Reinos Subterrâneos enfren-

tarem ao se aproximarem da superfície ou de Porto dos Crânios.

Muitos dos portais, usados por Halaster para povoar os subterrâneos com monstros poderosos, abrem-se nesses andares, especialmente os que levam para os lugares mais perigosos, como muitos dos planos externos.

O portal mais conhecido é o que leva a um asteróide do espaço exterior, repleto de detritos, numa das esferas de cristal nos confins do espaço dos Reinos. Esse asteróide foi uma Doca Estelar, antes de ser repetidamente saqueado por neogis e piratas. Atualmente, é cheio de naus encalhadas, assombradas por fantasmas, carniçais e monstros do gênero (conforme queira o Mestre).

O asteróide é grande o bastante para possuir uma atmosfera renovável própria — se os personagens quiserem, com um pouco de trabalho de carpintaria, poderão construir suas próprias embarcações, escavando entre pedaços velhos e peças. Eles também poderão achar algum tesouro útil entre o lixo, como *grimoires* pertencentes a um mago, morto ou escravizado, contendo magias utilizáveis no espaço. Uma campanha entre as esferas de cristal aguarda pelos personagens — ou, caso os jogadores e o Mestre não queiram usar esse ambiente, o “portal” simplesmente não precisa ser encontrado. Uma última opção para o funcionamento do portal é fazê-lo operar somente em uma direção, colocando criaturas selvagens (e furiosas!), como neogis, beholders, devoradores de mente e monstros (tire do *Livro dos Monstros* mais informações), nas profundezas de Undermountain.

Abaixo de tudo, entre os túneis que chegam aos Reinos Subterrâneos, descansa um fabuloso tesouro: o lar do Mago Louco. Segundo contam, à noite, Halaster esconde seus tesouros nas tavernas de Waterdeep. Também se comenta que o próprio Halaster espalha esses rumores com o fim de atrair para Undermountain grupos de aventureiros — assim ele se diverte, e se previne, contra as criaturas de lá que consigam acumular força para dominar Undermountain.

De fato, o último nível de Undermountain é um enorme corredor com as mais horríveis armadilhas que o Mestre possa imaginar, para proteger um *grimoire* com todas as magias do 1º e 2º círculos (existentes no *Livro do Jogador*) e uma sacola sempre cheia de

*Bucknard*, que multiplica moedas e gemas deixadas dentro desta. Essa operação se dá conforme explicamos: se uma moeda comum em Faerun — de cobre, prata, eletrum, ouro ou platina — estiver guardada por 12 horas na sacola, 2d8 moedas exatamente iguais aparecem ao lado da original; se houver mais de uma guardada na sacola, não acontece nada. Quando a última moeda, dentre as duplicadas, for retirada — e da sacola continuar excluída por mais de 2 rodadas —, a magia de *Bucknard* não afetará nunca mais outra moeda do mesmo tipo. Quanto às gemas, uma que tenha sido deixada dentro da sacola tem uma chance em oito de se duplicar a cada 12 horas. A escolha da espécie dessa nova gema fica a critério do Mestre. Para malgrado dos personagens, eles próprios descobrem que a sacola retira as gemas de uma fonte muito próxima — do pendente da rainha em cujo castelo estão hospedados, ou do anel de seu senhorio...

Personagens astutos que cheguem ao tesouro se sentem recompensados, os menos afortunados podem reclamar em voz alta — e aprenderão ao custo de suas vidas, se Halaster os tiver escutado. Algumas vezes, aparecem mais monstros; noutras, os personagens acabam se deparando com profundos túneis de mineração, sob seus pés. Além disso, personagens resmungões podem ser sufocados por um súbito dilúvio de peças de cobre — milhares delas! — que despencam de um teleporte invisível, no teto...

## Tenha um Pouco de Piedade

Quando a situação ficar difícil demais para os personagens e todos tiverem a morte como certa — devido a uma pequena ou nenhuma falha própria —, ainda existe uma saída: eles podem passar por um teleporte invisível móvel (por exemplo, uma porta móvel brilhante), colocando-os no meio de uma das histórias de *Aventuras em Undermountain*.

Por outro lado, se os jogadores ficarem entediados durante as explorações dos níveis superiores, faça-os passar pelos portais que os levem aos níveis inferiores — eles se vêem desnorteados e ficam cara a cara com adversários poderosos demais, forçando-os a descobrir uma maneira de sair. A magia de Halaster “*Banir Tédio*”, afinal, nunca falha...



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



ISBN 85-7305-224-4



9 788573 052244