RAGE of DEMONS

# FORA DO ABISMO



UNCENSORED

DUNGEONS & DRAGONS®

D&D TRADUÇÕES

Ouse adentrar nas profundezas do Subterrâneo nesta aventura
para o maior jogo de RPG do mundo

Este material foi feito de fã para fãs, sua venda e/ou impressão é estritamente PROIBIDA, todos os direitos autorais reservados aos respectivos autores e a Wizards of the Coast.

Traduzido e Diagramado pelas equipes
D&D Traduções e Uncensored RPG



Agradeço a todos que acreditaram e acompanharam a produção realizada por voluntários intusiastas de fã para fã em português.

Tradutores: LA, MS, RA, VO/Revisor: MS/Projetista Gráfico: MO

# FORA DO ABISMO



## IRA DOS DEMONIOS

Wizards of the Coast
Green Ronin Publishing

# Créditos

Este livro foi uma colaboração entre Wizards of the Coast e Green Ronin Publishing. Membros do time criativo Green Ronin estão marcados com um asterisco.

**Criadores da História:** Chnstopher Perkms. Adam Lee Richard Whitters
**Consultores da História:** R A. Salvatore, Troy Denning

**Líder Projetista de Aventura:** Steve Kenson*
**Projetistas:** Cam Banks,* Walter Ciechanowski,* Alex Melchor,* Christopher Perkins, Chris Pramas,* Robert J. Schwalb,* Matt Sernett, Rodney Thompson, Ray Winninger*
**Editor Chefe:** Jeremy Crawford
**Editores:** Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins, Tom Cadorette*
**Revisores Extras:** Peter Lee, Sean K Reynolds
**Produtor:** Greg Bilsland
**Líder Projetista D&D**: Mike Mearls, Jeremy Crawford

**Diretor de Arte:** Hal Mangold,* Kate Irwin, Shauna Narciso
**Ilustrador de Capa:** Tyler Jacobson
**Ilustrador de Interior:** Empty Room Studios, Sam Burley, Olga Drebas. Wayne England. Ilich Hennquez, David Hueso, William O'Connor, Claudio Pozas, Jasper Sandner, Craig Speanng, Bryan Syme, Carlos Nuñez de Castro Torres, Francis Tsai, Anthony Waters. Richard Whitters, Ben Wootten, Kieran Yanner
**Cartógrafo:** Jared Blando, Mike Schley
**Projetista Gráfico:** Emi Tanji

**Gerenciadores de Projeto:** Neil Shinkle, John Hay
**Serviços de Produção:** Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman
**Marca e Marketing:** Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd
**Jogadores de Teste:** Robert Alaniz, Jay Anderson, Bill Benham, Stacy Bermes, Anthony Caroselli, Krupal Desai, Frank Foulis, Jason Fuller, Gregory L, Harris, Justin Hicks, Yan Lacharite, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Shawn Merwin, Lou Michelli, Mike Mihalas, Karl Resch, Kyle Turner, Arthur Wright, Keoki Young

Agradeço a todos que acreditaram e acompanharam a produção realizada por voluntários intusiastas de fã para fã em português.

**Tradutores:** LA, MS, RA, VO / **Revisor:** MS / **Projetista Gráfico:** MO

# Prefácio

Quando peguei a mim mesmo pensando em contar uma história com a temática do Subterrâneo localizada nos Reinos Esquecidos, eu tornei a ler *Exílio*, de R. A. Salvatore, uma das minhas novelas favoritas sobre Drizzt. Ela conta a história da ascenção inicial do elfo negro ao mundo da superfície. Ao longo do caminho, Drizzt encontra personagens estranhos do Subterrâneo, incluindo um gnomo das profundezas com martelos no lugar das mãos, um minerador (uma pequena criatura da terra) metamorfoseado em um horror de gancho, e um mago louco com uma *fortaleza instantânea de Daern*.

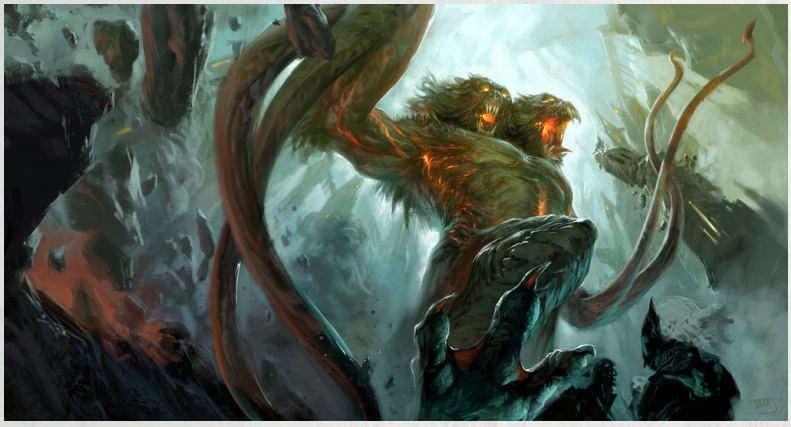
Depois de reler o livro, eu me lembrei das aventuras de *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*. Foi então que eu decidi que nosso conto Subterrâneo iria inspirar-se nos trabalhos de Lewis Carroll. Nós mostraríamos o Subterrâneo como um domínio insanamente maravilhoso ao qual nossos heróis deveriam descer.

Primeiro, nós precisaríamos de um vilão tão degenerado como a Rainha de Copas. Lolth era uma escolha óbvia, bem como Zuggtmoy. Pesquisando posteriormente, eu me lembrei da contenda corrente entre a Rainha Demoníaca dos Fungos e Juiblex. Foi aí que me ocorreu que poderíamos ser ousados e contar uma história no Subterrâneo baseando-nos não apenas em um lorde demônio, mas em vários deles. Talvez até mesmo em *todos* eles.

Nós sabíamos que nosso conto demoniacamente infestado teria duas novelas de Drizzt como suporte, então pedimos a R. A. Salvatore que nos ajudasse a direcionar a história. Nós também pedimos a Troy Denning, outro de nossos talentosos autores, para se juntar a nós, uma vez que ele estava escrevendo uma novela sobre Orcus. De todas estas discussões surgiu a linha de história da Ira dos Demônios, que nós apresentamos ao pessoal da Green Ronin. *Salve! Salve!* Eles concordaram em colaborar conosco em uma aventura para o D&D — este livro que você agora tem em mãos. Divirta-se com ele, e que as histórias das angustiantes façanhas dos seus jogadores possam ser tão maravilhosas e inesquecíveis quanto qualquer ótima novela!

Christopher Perkins
Junho 2015

*Aviso: Antes de lidar com um lorde demônio, consulte um médico. Não tome álcool enquanto lida com lordes demônios. Tomar álcool e lidar com os lordes demônios pode aumentar seu risco de morte. Outros efeitos colaterais dos lordes demônios podem incluir alucinações, raiva sem sentido, gula, ganância, paranóia, autodesiluição, impulsos bestiais, niilismo, hedonismo, megalomania, complexo de messias, canibalismo, múltiplas personalidades e psicose homicida.*



**NA CAPA**
Tyler Jacobson ilustra Demogorgon, o Príncipe dos Demônios, em fúria através de Menzoberranzan após ter sido arrancado do Abismo pelo arquimago drow Gromph Baenre.

62082439000001 EN
ISBN: 978·0·7869-6581·6
Primeira Impressão: Setembro 2015
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Reinos Esquecidos, o equilíbrio do dragão, Fora do Abismo, Livro do Jogador, Manual do Monster, Guia do Mestre de Dungeon, todos os outros nomes Wizards of the Coast e seus logótipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens e suas semelhanças são propriedade de Wizards of the Coast. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou obra aqui contida é proibida sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.
Green Ronin Publishing e o logotipo Green Ronin Publishing são marcas comerciais da Green Ronin Publishing
Impresso nos EUA. © 2015 Wizards da Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boët Chat 31, 2800 Delmont, CH. Representado pela Hasbro Europa. 4 O Quadrado. Stockley Park. Uxbridge. Middlesex. UB11 1ET. REINO UNIDO

# Índice


**Cap. 1: Prisioneiros dos Drows ..... 4**
Fuga! ..... 4
A Aventura Começa ..... 5
Na Cela dos Escravos ..... 5
Os Drows ..... 9
Velkynvelve ..... 11
Meios de Fuga ..... 15
Deixando Velkynvelve ..... 16
Recompensa em EXP ..... 16

**Cap. 2: Escuridão Adentro ..... 17**
Aonde Ir? ..... 17
Viagem no Subterrâneo ..... 18
Equipamento ..... 21
Loucura ..... 21
Morte ..... 22
Fungos do Subterrâneo ..... 22
Narrando a Jornada ..... 24
Perseguição Drow ..... 24
Encontros Aleatórios ..... 25
Resumindo a Viagem ..... 30
Conjuntos de Encontros ..... 31
Os Caminhos de Seda ..... 31
Caçada aos Horrores de Gancho ..... 32
O Templo do Escorrimento ..... 34
Tumba Perdida de Khaem ..... 37

**Cap. 3: O Lago Escuro ..... 39**
Atravessando o Lago Escuro ..... 40
Encontros Aleatórios ..... 40
Sloobludop ..... 43
Recompensa em EXP ..... 49

**Cap. 4: Gracklstugh ..... 50**
Indo para Gracklstugh ..... 50
Gracklstugh ..... 56
Distrito do Lago Escuro ..... 59
Sulco de Laduguer ..... 64
Distritos das Fendas Leste e Oeste ..... 64
Salão das Magias Sagradas ..... 65
Caverna Cairngorm ..... 65
O Covil de Themberchaud ..... 65
Túneis Pedra Espirais ..... 67
Deixando Gracklstugh ..... 81
Fortaleza do Rei das Profundezas ..... 82

**Cap. 5: Bosque Nunca Claro ..... 83**
Indo para o Bosque Nunca Claro ..... 83
Chegando ao Bosque ..... 84
Bosque Nunca Claro ..... 86
Yggmorgus ..... 92
Deixando o Bosque Nunca Claro ..... 94

**Cap. 6: Pedra do Massacre do Refúgio ..... 95**
Indo para Pedra do Massacre do Refúgio ..... 95
Arredores de Pedra do Massacre do Refúgio .... 99
Pedra do Massacre do Refúgio Externa ..... 101
Pedra do Massacre do Refúgio Interna ..... 102
Pedra Arruinada ..... 107
Tocas dos Bigodes-Dourados ..... 110
A Corte Gelatinosa ..... 111
Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio .... 113
Deixando Pedra do Massacre do Refúgio ..... 115

**Cap. 7: Fuga do Subterrâneo ..... 116**
A Saída ..... 116
Se Despedindo ..... 117
Confrontando os Drows ..... 118
Aventuras Futuras ..... 119

**Cap. 8: Audiência em Gauntlgrym ..... 120**
Convocados por Bruenor ..... 120
Gauntlgrym ..... 121
Eventos em Gauntlgrym ..... 124
Forjando Uma Aliança ..... 126
O Caminho Adiante ..... 129

**Cap. 9: Mantol-Derith ..... 132**
A Gema de Fraz-Urb'luu ..... 132
Alcançando Mantol-Derith ..... 133
Mantol-Derith ..... 133
Deixando Mantol-Derith ..... 141

**Cap. 10: Descida para As Profundezas ..... 143**
Companheiros de Viagem ..... 143
No Comando ..... 144
Eventos Aleatórios ..... 145
Postos Avançados no Subterrâneo ..... 147
Refazendo Passos ..... 147

**Cap. 11: Gravenhollow ..... 150**
Indo para Gravenhollow ..... 150
A Biblioteca de Pedra ..... 152
O Inimigo do Nosso Inimigo ..... 155
Cristais Pedra Falante ..... 156
Retornando a Vizeran ..... 159
Deixando Gravenhollow ..... 159

**Cap. 12: A Torre da Vingança ..... 160**
Alcançando a Torre ..... 160
Araj: A Torre de Vizeran ..... 161

**Cap. 13: Os Caminhos de Minhoca ..... 166**
Os Túneis dos Vermes ..... 166
Covil dos Trogloditas ..... 168
Voz na Escuridão ..... 171
Viveiro dos Vermes ..... 172
Os Caçadores Sombrios ..... 175
O Vasto Esquecimento ..... 175

**Cap. 14: O Labirinto ..... 178**
Encontros no Labirinto ..... 179
A Torre Adamante ..... 180
Espiral do Rei Chifrudo ..... 181
Incrustados ..... 182
Marcha a Lugar Nenhum ..... 183
A Caçada de Yeenoghu ..... 184
Galeria dos Anjos ..... 185
O Motor Labiríntico ..... 186

**Cap. 15: A Cidade das Aranhas ..... 189**
Objetivos ..... 189
Indo a Menzoberranzan ..... 190
Menzoberranzan ..... 191
Locações da Cidade ..... 193
Aliados Inesperados ..... 202
Encontros Privados ..... 203
Uma Mudança de Atitude ..... 205
Sorcere ..... 205
Desenvolvimento ..... 207

**Cap. 16: O Casamento Fétido ..... 208**
Convite de Casamento ..... 208
Marcha Miconide ..... 209
Araumycos ..... 210
Entrada do Noivo ..... 211
Dentro do Sonho Cinza ..... 212
Deixe Que Falem Agora ... ..... 213
Enfrentando o Lorde Sem Face ..... 214
Vitória ou Derrota ..... 214
Desenvolvimento ..... 214

**Cap. 17: Enfrentando os Lordes Demônios .... 215**
Preparando o Plano ..... 215
Acionando o Plano ..... 215
Ira dos Demônios ..... 218
Contra Demogorgon ..... 219
Pontas Soltas ..... 219

**Ap. A: Modificando Antecedentes ..... 221**
Características Substitutas ..... 221
Vínculos Substitutos ..... 221

**Ap. B: Itens Mágicos ..... 222**

**Ap. C: Criaturas ..... 224**
Derro ..... 224
Ixitxachitl ..... 225
Variações de Criaturas ..... 226
Criaturas Diversificadas ..... 230
Personagens Não Jogadores ..... 231

**Ap. D: Lordes Demônios ..... 234**
Bafomé ..... 234
Demogorgon ..... 236
Fraz-Urb'luu ..... 238
Graz'zt ..... 240
Juiblex ..... 242
Orcus ..... 244
Yeenoghu ..... 246
Zuggtmoy ..... 248

**Posfácio ..... 250**

# Capítulo 1: Prisioneiro dos Drows

Nas profundezas abaixo da superfície do mundo existe o Subterrâneo, um reino de intermináveis túneis e cavernas aonde o sol nunca brilha. O Subterrâneo é repleto de raças e criaturas numerosas demais para se contar ou listar, e as mais proeminentes dentre todas elas são a de elfos negros – os drows. Odiados e temidos até mesmo por seus companheiros habitantes da escuridão, os drows saqueiam outros assentamentos de Subterrâneo, assim como ao mundo da superfície, trazendo prisioneiros de volta com eles. Deixados inconscientes com veneno drow, depois acorrentados e algemados, esses prisioneiros são eventualmente vendidos como escravos ou entretenimento nas cidades subterrâneas dos elfos negros.

Os aventureiros tem o infortúnio de sucumbir a tal destino. Capturados pelos drows, eles são prisioneiros em um dos postos avançados dos elfos negros, esperando serem transportados para Menzoberranzan, a Cidade das Aranhas. Tenham eles vindo ao Subterrâneo buscando conhecimento ou fortuna, ou apenas estando no lugar errado na hora errada, os heróis se tornaram presas de um saque drow.

A organização de *Fora do Abismo* é feita de forma que os personagens não precisem ter conexões com os eventos no Subterrâneo, ou uns com os outros, antes do começo da campanha. Eles podem se encontrar e se conhecer como prisioneiros dos drows. Jogadores que quiserem que seus personagens tenham uma conexão mais forte com o Subterrâneo podem escolher dentre as opções de histórico no apêndice A.

"Prisioneiros dos Drows" assume que os personagens começam no 1º nível e que eles vão alcançar o 2º nível (se não o 3º) ao final desse capítulo da aventura. Dados os desafios da aventura e os perigos de Subterrâneo, você pode permitir que os personagens comecem em um nível mais alto (2º ou 3º) para tornar as coisas um pouco mais fáceis para os jogadores.

## Fuga!

O objetivo dos personagens neste capítulo da aventura é bem claro: escapar do posto avançado de Velkynvelve, visando escapar do Subterrâneo. Contudo, esse objetivo é complicado pela falta de familiaridade dos aventureiros com os arredores. Mesmo se os prisioneiros conseguirem escapar dos drows, para onde eles iriam e como iriam sobreviver?

### Limitações

Todos os prisioneiros dos drows, incluindo os personagens, utilizam colares metálicos de escravos juntamente com algemas conectadas a cintos de ferro através de uma corrente curta. Isto deixa os prisioneiros limitados, mas não afeta seu movimento ou velocidade.

Em adição a estarem algemados, conjuradores não tem nenhum componente ou foco de magia, inicialmente limitando sua habilidade de conjuração. (Magos não precisam de seus grimórios para conjurar magias, apenas serão incapazes de modificar suas magias preparadas sem eles. Por isso, dê aos personagens magos alguma liberdade em determinar que magias eles tinham preparado antes de serem capturados.) Adicionalmente, a conjuração não é possível dentro da cela devido às suas proteções mágicas (veja área 11).

Escapar das algemas requer um teste bem-sucedido de Destreza CD 20, enquanto que quebra-las



D&D TRADUÇÕES

requer um teste bem-sucedido de Força CD 20. Um personagem pode destrancar as algemas utilizando ferramentas de ladrão com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15. As algemas possuem 15 pontos de vida. Os colares de ferro podem ser quebrados com um teste bem-sucedido de Força contra CD 20. Os colares possuem 12 pontos de vida. Um personagem que falhe no teste para quebrar um colar, quebrar o conjunto de algemas, ou escapar de um conjunto de algemas não pode fazer novos testes daquele tipo até que termine um descanso longo. Contudo, o personagem ainda pode utilizar a ação de Ajuda para auxiliar outro personagem.

# A Aventura Começa

Os personagens começam a aventura na cela de escravos de Velkynvelve. Despidos de tudo, exceto sua roupa de baixo, eles estão à mercê dos elfos negros e na companhia de outros prisioneiros, muitos dos quais não são o que parecem.

Capturado pelos drows! Você não desejaria esse destino para ninguém, ainda assim, aqui está você – trancado em uma caverna escura, com a sensação do frio e pesado metal apertado ao redor de sua garganta e punhos. Você não está sozinho. Outros prisioneiros estão encarcerados aqui com você, em um posto avançado subterrâneo longe da luz do sol.

Entre seus captores, inclui-se uma cruel sacerdotisa drow que se autoproclama Senhora Ilvara da Casa Mizzrym. No decorrer dos últimos dias, você a encontrou várias vezes, vestindo trajes de seda e flanqueada por dois drows machos, um dos quais tem uma massa de cicatrizes em um dos lados de sua face e pescoço.

A Senhora Ilvara gosta de incutir sua vontade com um chicote em punho, e lembrar a você que sua vida agora pertence a ela. "Aceite seu destino, aprenda a obedecer, e você talvez sobreviva." Suas palavras ecoam na sua memória, mesmo enquanto você planeja sua fuga.

Assuma que cada personagem é prisioneiro em Velkynveve há 1d10 dias. (Role separadamente para cada personagem.) Os personagens gastam a maior parte do tempo trancados na cela de escravos, emergindo ocasionalmente para, sob forte vigília, realizar tarefas servis para a diversão de seus captores (veja "Trabalho Pesado").

Sinta-se livre para interpretar qualquer interação entre os drows, os personagens dos jogadores, e outros prisioneiros. Esta é a oportunidade para revelar quem os personagens são e dar substância aos seus antecedentes e personalidades através da interpretação, mesmo enquanto você introduz alguns de seus companheiros prisioneiros. O novo amante de Ilvara, Shoor, quer impressionar sua senhora, enquanto Jorlan, seu antigo consorte, faz seu serviço com mau humor, mas olha curiosamente para os prisioneiros. Qualquer movimentação hostil é recebida pelos virotes envenenados dos drows, e possivelmente um golpe do chicote de Ilvara ou uma magia de raio adoecente. As aranhas gigantes atacam e envenenam qualquer um que ataque os drows. Os drows não matam nenhum prisioneiro (deixando-os inconscientes aos 0 pontos de vida) mas não tem nenhuma restrição quanto a espancá-los.

# Na Cela dos Escravos

A cela de escravos de Velkynvelve é fechada com um pesado portão de ferro parafusado na pedra. Veja área 11 para mais informações acerca da cela de escravos, incluindo opções para abrir ou escapar através do portão.

É providenciado aos prisioneiros penicos de barro e uma das tarefas dos escravos é esvaziá-los no lago durante seu turno. Não há outros confortos na cela. Os prisioneiros precisam se sentar ou deitar no chão de pedra, e são alimentados apenas uma vez por dia – um caldo ralo de cogumelos é servido em pequenas cumbucas de barro passadas através do vão entre as grades do portão.

## Pertences Vasculhados

Os personagens dos jogadores não ficaram ociosos durante seu cativeiro. Peça a cada jogador que role um d20, e adicione o número de dias (1d10) que o personagem do jogador está aprisionado em Velkynvelve. O resultado determina o que, se é que conseguiu algo, que o personagem tem em sua posse quando a aventura começa.

### Pertences Vasculhados

| Resultado | Item |
|---|---|
| 2-9 | — |
| 10-12 | Uma moeda de ouro |
| 13-15 | Uma aranha viva do tamanho de uma tarântula |
| 16-18 | 1,5 metros de corda de seda |
| 19-21 | Uma pedra preciosa de cornalina imperfeita valendo 10 po |
| 22-24 | Uma barra de ferro enferrujada que pode ser usada como uma clava |
| 25-27 | Um fragmento de pederneira que pode ser utilizado como adaga |
| 28-30 | Um virote de besta embebido em veneno drow (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*) |

## Companheiros de Cela

Os personagens estão presos com outros dez prisioneiros, capturados durante vários saques e, da mesma forma, esperando serem transportados para Menzoberranzan. Alguns podem esperar serem vendidos como escravos, enquanto outros aguardam a morte pelas mãos dos drows ou seus animais de estimação. Independentemente do que possam pensar dos aventureiros – e uns dos outros – fora da cela, todos os PdMs tem uma boa razão para cooperar se quiserem escapar e sobreviver.

### Prisioneiros dos Drows

| | |
|---|---|
| **Buppido** | Derro comunicativo e astuto |
| **Príncipe Derendil** | Quaggoth que clama ser um príncipe élfico amaldiçoado |
| **Eldeth Feldrun** | Anã do escudo vinda de Gauntlgrym |
| **Jimjar** | Gnomo das profundezas viciado em apostas |
| **Ront** | Orc valentão |
| **Sarith Kzekarit** | Drow acusado de assassinato |
| **Shuushar, o desperto** | Kuo-toa místico e eremita |
| **Stool** | Miconide broto |
| **Topsy e Turvy** | Gêmeos homens-rato gnomos da profundezas |


Buppido


Derendil


Eldeth Feldrun

## Buppido

Um **derro** macho, Buppido é surpreendentemente sociável a comunicativo, demonstrando uma mente afiada e maneiras desarmantes. Esta agradável fachada esconde a alma de um assassino insano. Buppido secretamente acredita que ele é a encarnação viva do deus derro Diinkarazan – um avatar do assassinato oferecendo sacrifícios de sangue para criar um caminho de carnificina através do Subterrâneo para que seu povo possa seguir à glória. Ele racionaliza quaisquer contratempos (incluindo sua captura e aprisionamento) como parte de seus "planos divinos". Suas mortes são cuidadosamente ritualísticas, seguindo um exigente processo de abrir suas vítimas e rearranjar seus órgãos.

Apesar de louco, Buppido é sagaz e capaz de esconder sua verdadeira natureza a fim de servir a seus objetivos. Por acreditar ser seu próprio deus, ele está convencido que não pode ser morto (ou ao menos de que a morte de sua forma mortal não significa nada para ele), logo, ele é completamente destemido. Ele assume que tudo é parte de seu plano divino, e participa entusiasmado de qualquer conluio para escapar dos drows, de modo que ele possa continuar seu trabalho sagrado. Buppido está satisfeito em considerar seus colegas de cela como aliados até que chegue o momento em que ele não precise mais deles, ou até que ele se convença de que os agouros apontam que um ou mais deles precisem ser sacrificados para sua glória.

## Príncipe Derendil

Esse massivo **quaggoth** é o prisioneiro de aparência mais ameaçadora nas celas de escravos, e os demais prisioneiros o evitam. Se algum dos personagens falar com ele, no entanto, o quaggoth responde em élfico urbano. Ele explica que ele não é, de fato, um quaggoth, mas um príncipe dos elfos dourados transformado em um quaggoth por uma maldição. Ele clama ser o príncipe Derendil do reino de Nelrindenvane, na Floresta Alta. Sua coroa foi usurpada pelo maligno mago Terrestor, que o aprisionou nesta forma e o exilou de seu povo.

Embora Derendil se comporte como o nobre príncipe que ele acredita ser, ele responde ao estresse – e particularmente às ameaças – como um quaggoth: violentamente arrancando membro por membro de seus inimigos e rasgando sua carne com dentes e garras afiadas. Ele volta a si somente após a batalha, ou quando alguém reforça sua "verdadeira identidade" para despertá-lo. Derendil lamenta que ele esteja lentamente, mas sem sombra de dúvidas, se perdendo para a selvageria de sua forma quaggoth.

Na verdade, Derendil está simplesmente louco, tocado pelas ilusões do demônio Fraz-Urb'luu. O reino de Nelrindenvane não existe, e todas as lembranças e personalidade de "Derendil" são uma ilusão criada pelo Príncipe Demônio da Enganação. O quaggoth se recusa a acreditar na verdade, e qualquer evidência incontroversa de sua real natureza faz com que ele se lance em uma fúria assassina.

## Eldeth Feldrun

Uma anã do escudo **batedora** vinda de Gauntlgrym, Eldeth é animada e orgulhosa tanto de sua linhagem como da conquista de seu povo em recuperar o antigo reino anão; ela sugere Gauntlgrym como o caminho para escapar do Subterrâneo. Eldeth é teimosa e odeia os drows e todos os outros "corruptos seres da escuridão", como os derros e os duergars.

Eldeth quer voltar para seu lar, mas também é desafiadora e tem a tendência de sacrificar-se pelos outros – e, logo, está dentre os prisioneiros com a maior chance de perecer antes de ter essa oportunidade. Se algo acontecer, Eldeth pede aos personagens que confiar para que prometam levar a informação de seu destino até sua família em Gauntlgrym, juntamente com seu escudo e seu martelo de guerra, se eles forem recuperados. Isto pode ganhar a aprovação dos parentes de Eldeth aos personagens quando posteriormente visitarem Gauntlgrym.

## Jimjar

Um **espião** gnomo das profundezas, Jimjar é um desprezível ladino com uma atitude insubordinada, um carinho por moedas, e uma obsessão em apostar em praticamente tudo e qualquer coisa. Uma vez que ele conheça os personagens, Jimjar regularmente oferece a eles apostas em coisas a partir desde seus próprios esforços ("eu aposto dez peças de ouros que você não consegue passar por aquela sentinela sem ser visto") até resultados de eventos aleatórios ("eu aposto vinte peças de ouros que esse túnel é o caminho correto"). Algumas vezes, ele usa as apostas para instigar os outros a fazerem as coisas, mas os personagens podem facilmente virar o jogo sabendo que Jimjar tem dificuldades em recusar uma aposta. Seu comportamento é incomum para os severos gnomos das profundezas, e outros de seu tipo (incluindo Topsy e Turvy) acham Jimjar irritante no melhor dos cenários, e instável e potencialmente louco no pior.

Jimjar é sempre fiel à sua palavra, e mantém




o registro exato de seus débitos e créditos na sua cabeça, pagando suas apostas (ou exigindo pagamento) tão cedo quanto possível. Ele não se considera superior para não embolsar algumas moedas extras quando ninguém está olhando, e tem uma incrível habilidade de esconder riqueza em si. Jimjar sente que há algo estranho nos gêmeos Topsy e Turvy, mas ele guarda suas opiniões para si, a menos que seja perguntado. Ele faz o possível para se dar bem com todos, embora alguns achem sua sociabilidade e constante apostas irritantes.

### Ront

Um **orc** da tribo Escudo de Gelo, Ront fugiu do massacre de um bando de orcs pelas mãos dos anões, caindo em uma fenda e perambulando pelo Subterrâneo antes de ser capturado pelos drows. Ele está envergonhado de seu ato de covardia e sabe que Gruumsh, o deus dos orcs, está punindo-o. Contudo, ele não quer morrer, ao menos não como um prisioneiro dos drows. Ront é perverso, estúpido e odioso, mas é submisso perante autoridade e ameaças. Ele nutre um ódio especial por Eldeth, uma vez que suas tribos estão em guerra.

Ront adota um comportamento ameaçador e de valentão em relação aos outros prisioneiros a não ser que alguém o enfrente.

### Sarith Kzekarit

Um **drow**, Sarith é mal-humorado e reservado, rejeitando tentativas de diálogo. Ele está envergonhado pelo seu aprisionamento, mas resignado quanto ao seu destino, uma vez que parece não haver nada que ele possa fazer sobre isso. Sarith é acusado de assassinar um de seus companheiros drows guerreiros em um acesso de loucura, mas não tem nenhuma memória do evento. Ele varia entre achar que tudo é uma armação feita para desacreditá-lo e destruí-lo, e o medo de que seja tudo verdade – o que, de fato, é. Ele está sendo mantido preso até que seja enviado de volta para Menzoberranzan como um sacrifício para Lolth e um exemplo para os outros.

Fato desconhecido até mesmo para os outros drows, Sarith está infectado com esporos contaminados dos miconides corrompidos por Zuggtmoy, a Rainha Demoníaca dos Fungos. A infestação inicial dos esporos causou o ataque de loucura de Sarith, e sua saúde e sanidade continuam a deteriorar conforme os esporos crescem em seu cérebro.

### Shuushar, o Desperto

Um **kuo-toa**, Shuushar é provavelmente uma das criaturas mais incomuns que qualquer um dos aventureiros já encontrou. O ermitão aquático é uma presença calma e pacífica. Ele tem consciência da reputação merecida de seu povo pela loucura, e clama ter passado uma vida inteira em contemplação e meditação solitária para superar essa herança. Ele aparenta ter sido bem-sucedido, exalando uma aura de equilíbrio iluminado. Shuushar está calmo e até mesmo aceitou seu atual aprisionamento, meramente dizendo que isso é o que é, e quem pode dizer a que fim isso eventualmente levará?

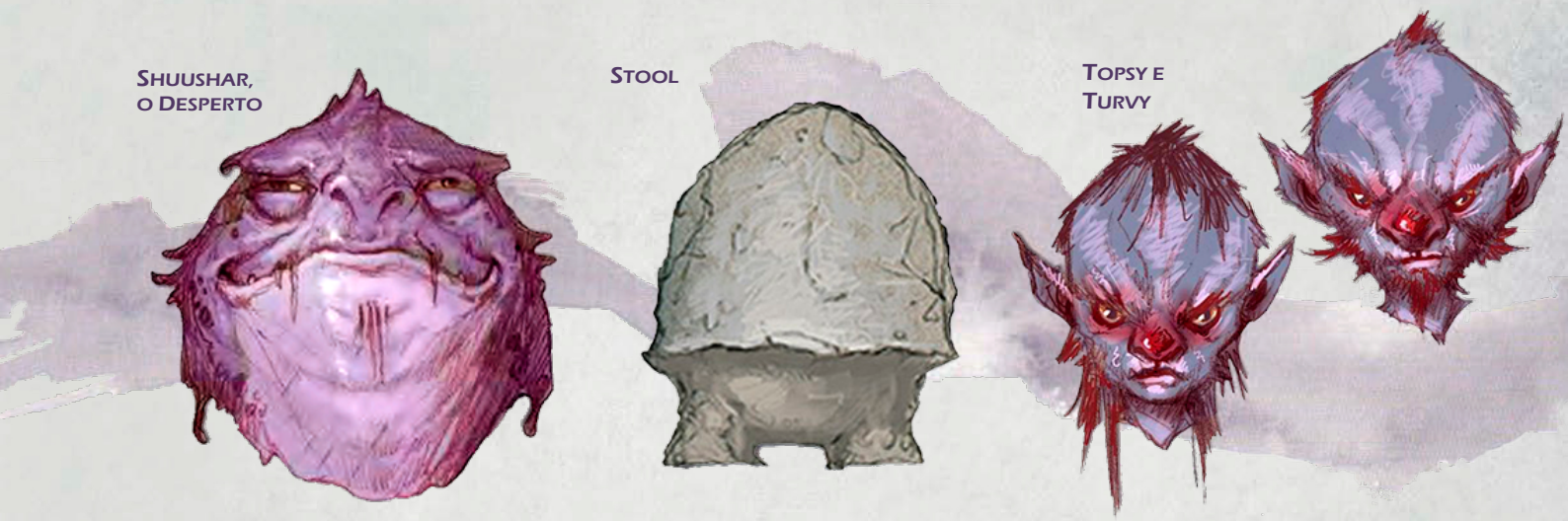
Embora Shuushar seja de longe o mais sensato, estável e honesto dentre os companheiros de cela dos aventureiros, ele também é o mais inútil para seus objetivos imediatos. O kuo-toa eremita é um pacifista total. Ele não luta ou machuca nenhuma outra criatura, chegando até a recusar-se a defender a si ou outros. Ele fica feliz em acompanhar o grupo, se assim permitido, ajudando-os da forma que puder sem que isso viole seu voto mais sagrado.

Shuushar está familiarizado com Sloobludop, a cidade kuo-toa perto do Lago Escuro, e já navegou nas confusas rotas de Lago Escuro por muitos anos. Ele espera poder compartilhar sua iluminação com seus companheiros kuo-toa, embora não esteja ciente dos eventos recentes em Sloobludop (veja o capítulo 3 para detalhes).

### Stool

Stool é um **miconide broto** capturado por Sarith Kzekarit. Stool está sozinho e assustado, querendo apenas retornar para seu lar no Bosque Nunca Claro. Se virar amigo dos personagens, Stool fica feliz em guiá-los até sua casa, prometendo a eles refúgio com seu povo, embora ele não esteja consciente dos perigos oferecidos pela influência de Zuggtmoy sobre os miconides (veja o capítulo 5).

Stool utiliza esporos harmoniosos para estabelecer comunicação telepática com outras criaturas, e faz isso para se comunicar com personagens que sejam gentis e amigáveis com ele. O miconide também ajuda a estabelecer comunicação com habitantes do Subterrâneo com quem os personagens não compartilhem uma linguagem. Uma vez que ele se apegue a um ou mais aventureiros, Stool se comporta como um irmão mais novo entusiasmado e curioso, ficando próximo dos personagens e fazendo todo tipo de perguntas.




### Topsy e Turvy

Gnomos das profundezas gêmeos, Topsy e seu irmão Turvy são originalmente da Pedra do Massacre do Refúgio, no Subterrâneo. Eles foram capturados pelos drows enquanto tinham saído para coletar cogumelos nos túneis perto de sua casa. Como a maior parte dos outros svirfneblin, Topsy tem um cabelo fibroso emaranhado, enquanto Turvy tem apenas alguns tufos de cabelo no topo de sua cabeça, não fosse por isso, careca. Topsy é de longe a mais sociável dos dois. Turvy constantemente resmunga e murmura sombriamente, com Topsy repetindo ou traduzindo o que seu irmão diz.

Topsy e Turvy escondem o fato de que são **homens-rato**. Infectados com a maldição da licantropia, nenhum dos dois a abraçou completamente até agora, e lutam para controlar seus instintos e impulsos de homem-rato. Eles estão temerosos do que os potenciais aliados podem fazer se descobrirem a verdade, e estão cuidando um do outros e de sua própria sobrevivência. Com suas transformações controladas apenas pelo ciclo da lua não vista, você pode utilizar a transformação iminente como um coringa nesta aventura. Eles são prisioneiros por menos de um mês, o que significa que a lua cheia está a caminho.

#### Um Grupo Variado

Os outros prisioneiros que conseguirem escapar com os personagens dos jogadores vão provavelmente se tornar companheiros por parte substancial da aventura, então é bom estabelecer o terreno para esses relacionamentos cedo. Alguns dos PdMs talvez não sobrevivam à tentativa de fuga. Outros podem ser perdidos para os perigos do Subterrâneo – ou podem revelar suas reais facetas e trair o grupo. Alguns podem virar companheiros de verdade. Tenha em mente que os outros prisioneiros têm suas próprias personalidades e objetivos, mas de modo geral estão querendo cooperar para seu próprio benefício. Seu conhecimento sobre o Subterrâneo deve encorajar os personagens dos jogadores a manter eles por perto ao menos inicialmente.

Uma vez que lidar com um elenco de PdMs tão grande pode ser muito trabalhoso, peça auxílio aos jogadores se quiser, fazendo cada um deles assumir o papel de controlar um ou mais aliados do grupo. O jogador de forma geral decide o que o PdM está fazendo, com o conhecimento que você, como Mestre, pode rejeitar conforme necessário para a história. Não apenas isso torna mais fácil lidar com personagens secundários, mas ajuda os jogadores a conhecerem e fortalecer os laços entre os PdMs e os aventureiros.

## O Que Os Prisioneiros Sabem

Permita que os personagens se misturem e interajam livremente com seus companheiros prisioneiros e até mesmo com os guardas drows, embora os guardas raramente falem com a "escória da superfície". De todos os prisioneiros, apenas Eldeth e Jimjar falam comum fluentemente. Os demais falam Subterrâneo (ou ao menos entendem a língua). Ront sabe um pouco de Comum, enquanto Derendil fala élfico. Os esporos de Stool podem estabelecer comunicação telepática que permite que todos conversem livremente. Os guardas não são atentos o suficiente para notar.

Você talvez deseje consultar as regras de interação social no *Livro do Mestre* e, neste caso, os demais prisioneiros são indiferentes em relação aos personagens. Administre as interações utilizando interpretação, testes de Carisma, ou um misto dos dois conforme melhor se adeque ao seu grupo e à maneira como a aventura se desenrola.

Os personagens podem descobrir as seguintes informações ao conversar com seus companheiros de cela, alguns dos quais já são cativos dos drow por dez ou vinte dias:

- Há dezenove drows no posto avançado, incluindo Ilvara, Shoor, e Jorlan, assim como outra sacerdotisa chamada Asha. Há também uma dúzia de quaggoths e algumas aranhas gigantes.
- Três guardas drows vigiam a cela de escravos da torre suspensa após a ponte de corda, visível através do portão trancado.
- A cela tem algum tipo de efeito antimagia nela (veja a área 11 para detalhes).
- Jorlan, o drow guerreiro, recentemente sofreu ferimentos que o desfiguraram. Antes disso, ele parecia estar mais nas graças de Ilvara. Agora Shoor parece ter tomado seu lugar.
- Jorlan costumava ter uma varinha que lança globos de um material pegajoso capaz de prender seu alvo. Agora Shoor a carrega, outro sinal da mudança de status.
- Pode ser questão de dias ou semanas até que um contingente vindo de Menzoberranzan chegue para levar os prisioneiros para a cidade drow.

Adicionalmente, o drow Sarith Kzekarit sabe o seguinte:

- Um limo cinzento vive no lago. Ele é inofensivo, se alimentando do lixo a menos que seja perturbado.
- Uma patrulha de suprimento vinda de Menzoberranzan está alguns dias atrasada, o que é incomum.

## Trabalho Pesado

Os drows dividem seus prisioneiros em três grupos com aproximadamente o mesmo tamanho e os coloca para trabalhar por um terço do dia, supervisionados por quaggoths. Suas tarefas servis incluem encher e carregar barris de água, operar o elevador, limpar toda e qualquer parte do posto avançado (quer seja preciso ou não), esvaziar penicos, preparar e servir a comida, lavar os pratos e roupas. Os prisioneiros também recebem tarefas cruéis e sem sentido para se manterem ocupados e para divertir os elfos negros. Tais serviços incluem mover e empilhar pedras, enrolar cordas e organizar suprimentos, sendo os prisioneiros forçados a refazer as tarefas que não atendam aos padrões arbitrários dos drows.

Os personagens podem ou não trabalhar juntos, dependendo de como os drows os separem. Prisioneiros sabidamente amigáveis uns com os outros são normalmente separados e não é permitido que mais de dois ou três prisioneiros trabalhem em uma única tarefa ao mesmo tempo.

Os drows e os quaggoths são cruéis e caprichosos, mas também estão entediados e procurando por entretenimento. Os quaggoths não gostam de conversar, são detestáveis e não confiam nos prisioneiros. Os drow são mais inclinados a falar, nem que seja para reafirmar sua superioridade. Os personagens podem enganá-los para que soltem pequenas, mas úteis informações, como quão longa é a jornada até Menzoberranzan, ou que o posto avançado é relativamente perto do Lago Escuro.

## Sonhos Ruins

O sono dos personagens nas celas é perturbado e irregular, repleto de sonhos estranhos e imagens perturbadoras. Sombras negras parecem se mover e se esticar na direção deles conforme os personagens perambulam perdidos através de um labirinto de túneis. Tentáculos oleosos deslizam e roçam contra eles, enquanto um grande zumbido e uivos crescem à distância. Feridas supurentas explodem em nuvens de esporos ou em uma massa de vermes e insetos rastejantes. Ao menos um ou mais dos personagens deve acordar suando frio devido a esses pesadelos após cada descanso, sentindo como se algo estivesse nas profundezas obscuras – algo muito pior do que os drows.

Você não precisa explicar a causa desses sonhos e imagens dessa vez. Os personagens podem culpar as condições nas celas, ou sequelas do veneno drow, mas eles são presságios do que está acontecendo no Subterrâneo. Conjuradores, particularmente clérigos e bruxos, devem estar mais inclinados a ter esses sonhos, mas eles podem acontecer com qualquer um dos personagens.

## Briga!

A maior parte dos prisioneiros não está procurando por problema e mesmo assassinos como Buppido são cuidadosos ao cumprir sua pena. Contudo, Derendil e Ront têm pavio curto, e Sarith, o drow, tem uma tendência a ter surtos de violência conforme os esporos de Zuggtmoy dominam sua mente. É possível que os personagens possam provocar uma briga. Se assim o fizerem, alguns dos prisioneiros (incluindo os gnomos das profundezas) incitam os lutadores, enquanto os outros se mantém à distância ou mesmo tentam separar a luta.

Qualquer conflito violento atrai a atenção dos guardas drow, que inicialmente ordenam que qualquer prisioneiro se afaste da luta, ameaçando-os com bestas de mão por fora do portão. Se necessário, eles atiram nos prisioneiros com virotes de besta envenenados para incapacitá-los. (Veja o capítulo 8 do *Livro do Mestre* para informações sobre veneno drow.) Os guardas deixam quaisquer lutas se desenrolarem para sua própria diversão enquanto não parecer que os prisioneiros acabarão matando um ao outro.

## Hora de Comer

Se um prisioneiro se tornar muito problemático ou se os drows precisarem ensinar o preço da desobediência, eles fazem um grotesco espetáculo ao darem o infeliz como refeição para as aranhas gigantes nas teias abaixo de Velkynvelve. Guardas drows ou servos quaggoths lançam o prisioneiro amarrado da beirada para as teias, aonde as aranhas rapidamente convergem para morder a vítima, injetando seu veneno. Uma vez que a vítima está paralisada, as aranhas envolvem sua refeição em teias.

Este evento é uma conveniente oportunidade para se livrar de um ou mais prisioneiros antes da tentativa de fuga se você não os quiser por perto. Por outro lado, você pode demonstrar a crueldade e periculosidade dos drows ao eliminar um PdM com o qual os personagens tenham formado laços.

# Os Drows

A guarnição em Velkynvelve consiste de doze **drows**, cinco **drows guerreiros de elite**, uma sacerdotisa iniciante chamada Asha (utilize o bloco de status do **sacerdote** no *Manual dos Monstros*, mas acrescente a Linhagem Feérica, Conjuração Inata, e a Sensibilidade à Luz Solar do bloco de estatísticas dos **drows**), e a comandante do posto avançado, a **drow sacerdotisa de Lolth** veterana chamada Ilvara. Os drows tem o auxílio de uma matilha de doze **quaggoths** e seis **aranhas gigantes** treinadas.

### Drows Importantes

| | |
|---|---|
| **Ilvara Mizzrym** | Sacerdotisa drow e comandante do posto avançado |
| **Asha Vandree** | Sacerdotisa iniciante |
| **Shoor Vandree** | Guerreiro de elite drow. Tenente e amante de Ilvara e primo distante de Asha. |
| **Jorlan Duskryn** | Guerreiro de elite drow mutilado. Antigo tenente e antigo amante de Ilvara. |

## Ilvara Mizzrym

A comandante de Velkynvelve é uma ambiciosa sacerdotisa drow procurando ascender na estima de Lolth e sua causa. Ela considera o comando de um mero posto avançado uma pedra de apoio na sua escalada. O posto avançado está abaixo dela, e ela o trata e a seus prisioneiros com desprezo. Contudo, ela sabe que essa posição é temporária, e pretende espremer cada vantagem dela nesse meio tempo.

Membra de uma casa drow com um longo histórico como escravagistas, Ilvara é uma senhora cruel que se diverte provocando e atormentando seus inimigos e subalternos da mesma maneira. Em adição ao chicote, ela carrega um *bastão do tentáculo*. Embora ela tenha tomado Shoor Vandree como seu amante, Ilvara não se importa com ele mais do que se importava com Jorlan Duskryn, o amante que ela descartou devido aos seus ferimentos incapacitantes.



Ilvara Mizzrym

### Asha Vandree

Uma sacerdotisa drow iniciante sob a tutela de Ilvara, Asha inicialmente considerou Ilvara como um exemplo a ser seguido. Isso mudou depois que ela viu como Ilvara tratou Jorlan Duskrym, um drow guerreiro veterano que era o amante de sua comandante até que se feriu gravemente. Ilvara descartou Jorlan sem pensar duas vezes, demonstrando para Asha a tolice que era esperar por algum tipo de recompensa por sua lealdade.

Asha é ambiciosa o suficiente para entender que ela teria chances de assumir o comando do posto avançado, caso alguma coisa acontecesse a llvara, mas não é corajosa o suficiente para desafiar sua superior abertamente. Ela também sabe que teria que impressionar seus superiores na Cidade das Aranhas para que sua promoção se tornasse permanente. Como tal, Asha age com cautela. alimentando as chamas de ódio de Jorlan, e mantendo suas próprias mãos limpas de qualquer conspiração.

### Shoor Vandree

Este guerreiro de elite drow assumiu o papel de tenente e amante de Ilvara após os ferimentos sofridos por seu predecessor, Jorlan Duskrym. Shoor é relativamente novo e bem arrogante para um drow macho, orgulhoso de suas habilidades e conquistas. Ele ainda está exultante por ter caído nas graças de Ilvara e por ter avançado na hierarquia do posto avançado, o que é demonstrado na arrogância com que comanda qualquer outro drow macho em Velkynvelve, particularmente Jorlan. Ainda inseguro em sua posição, Shoor sente a necessidade de demonstrar suas habilidades e eficiência para sua senhora e de encontrar maneiras de agradá-la.

Como tenente de Ilvara, Shoor carrega uma varinha de globos viscosos (veja apêndice B), a qual uma vez já pertenceu a Jorlan e é utilizado para capturar e imobilizar prisioneiros.

#### Interpretando os Drows

Os drows são arrogantes, cruéis e perversos, vendo seus escravos como pouco mais que gado e tratando eles com um frio desprezo. Mesmo o mais desprestigiado dos drows entende a inferioridade das outras criaturas, se comportando em relação aos prisioneiros com uma nobreza sarcástica. Com seus superiores, no entanto, os drows são sociopatas bajuladores com uma tendência à agressividade passiva. Os machos são submissos às fêmeas, os soldados rasos são submissos aos guerreiros de elite, e todos são submissos à Ilvara.

### Jorlan Duskryn

Jorlan transformou seu talento de inflingir dor em uma habilidade de guerreiro, e certo charme gatuno como forma de cair nas boas graças de suas superiores fêmeas. Ele rapidamente se tornou útil para Ilvara Mizzrym e, como seu amante, aproveitou todos os benefícios que ambos as posições traziam.

Jorlan pensou que Lolth o favorecia, ou ao menos que seus encantos tinham afastado sua malícia, até que teve o infortúnio de enfrentar um pudim negro em um assalto rotineiro. A magia curativa de Ilvara salvou sua vida, mas não pode desfazer o terrível dano causado pelo ácido do limo. Com sua face, uma vez bonita, derretida e cicatrizada, e sua mão da espada retorcida e faltando dois dedos, Jorlan não é mais o guerreiro que fora uma vez.

Ilvara aliviou Jorlan de seus serviços durante sua recuperação, substituindo-o pelo jovem e bravo Shoor Vandree. Quando ela então levou Shoor para sua cama, Jorlan percebeu que sua recuperação nunca seria o suficiente para que ele recuperasse o que havia perdido. Seu coração partido e sua perda têm desde então, se tornado um ódio violento por Ilvara e Shoor, que lentamente o devora. Jorlan considera a ideia de suicídio ou autodestruição abaixo dele, no entanto – a menos que consiga encontrar um modo de levar Ilvara e seu novo amante com ele.

Jorlan sabe muito bem que a simpatia da sacerdotisa Asha para com ele é uma tentativa de manipulá-lo. Contudo, ele está satisfeito em entrar em seu jogo por enquanto, na esperança de atrair Asha para perto o suficiente e, potencialmente, utilizá-la contra Ilvara quando chegar a hora certa.

Devido aos seus ferimentos, Jorlan tem desvantagem em suas jogadas de ataque, testes de Destreza e testes de resistência de Destreza.

### Guerreiros Drow

O restante dos drows machos guarnecendo Velkynvelve são chamados Balok, Bemeril, Guldor, Honemmeth, Imbros, Jaezred, Jevan, Kalannar, Malagar, Nadal, Nym, e Sorn.

# Velkynvelve

O posto avançado drow está localizado no alto de uma caverna, construído 30 metros acima do chão rochoso. O posto avançado consiste em uma série de pequenos nichos nas paredes da caverna e quatro "torres suspensas" – estalactites tornadas ocas e conectadas por passarelas, escadas e pontes de corda. As torres estão ocultas pelas grossas teias das aranhas gigantes esticadas abaixo delas, de modo que apenas as partes mais baixas das estalactites são visíveis do chão da caverna.

Com a pequena quantidade de luz fraca utilizada no posto oculta do piso da caverna abaixo, pode-se percorrer toda a extensão da fenda sem que se perceba o posto acima, escondido na escuridão além do alcance de tochas e lanternas. Ainda, é possível que guerreiros drows desçam para o piso da caverna em fios de seda de aranha para emboscar seus inimigos.

Três cavernas e duas torres suspensas envolvendo uma plataforma formam a parte principal do posto para os guerreiros drows. A maior das torres suspensas é reservada para a sacerdotisa e o santuário de Lolth, enquanto a outra é uma torre de guarda em frente à caverna utilizada para aprisionar os escravos. Ao norte da cela de escravos está a gruta dos servos quaggoths do posto avançado. Há postos de vigia em ambas as pontas do posto avançado, perto da entrada sul e norte da caverna.

## 1. Posto Observatório Sul

Perto da passagem sul da caverna há uma alcova utilizada como posto de observação.

Dois **drows** estão neste local a todo o tempo, mantendo a vigia sobre a passagem e notando a aproximação de criaturas. O serviço é demorado e maçante, logo, os vigias às vezes estão distraídos. Um teste de Destreza (Furtividade) bem- sucedido contra a pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva de 12 dos guardas permite que os personagens passem despercebidos. Entretanto, qualquer luz vinda da passagem ou da caverna abaixo imediatamente atrai a atenção dos guardas.

Os guardas drow estão sob ordens de reportar intrusos imediatamente, e de mantê-los sob observação. Eles não tomam nenhuma outra ação a não ser que ordenados ou que vejam sinais de ameaça. Nesse caso, eles sopram uma alta e estridente nota na trombeta de alarme para avisar todo o posto avançado.

## 2. Quartéis

Degraus de pedra levam do posto observatório para uma plataforma de 30 centímetros de grossura de madeira de zurkheira (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2) estendendo-se entre duas torres suspensas e três cavernas adjacentes.

As duas cavernas mais ao sul servem de quartéis para os guerreiros drow de baixa patente. Seis guerreiros vivem em cada quartel, cada um aparelhado com um colchão de palha, um pequeno baú de madeira de zurkheira para guardar pertences pessoais e equipamentos e uma mesa de cabeceira. Cordas de seda de aranha estão arranjadas nas paredes da caverna com ganchos para lanternas suspensas e outros itens, mas o quartel raramente está aceso.

Um **drow** está presente em cada quartel a qualquer momento, descansando em um estado meditativo. Um drow descansando levanta-se com qualquer luz ou ruído significante, pronto para atacar.

### Velkynvelve: Características Gerais

As seguintes características se aplicam por todo o posto avançado.

***Luz.*** O interior dos espaços do posto avançado tem uma iluminação de penumbra provida por lanternas contendo fungos fosforescentes, enquanto o exterior é escuro.

***Som.*** Uma pequena cachoeira escorrendo através da caverna cria um constante som de fundo, anulando a predisposição da caverna de amplificar e reverberar sons. Testes feitos para ouvir coisas na caverna são feitos normalmente.

***Escadas.*** Essas escadas de 1,5 metros de largura são esculpidas na lateral da caverna entre as várias entradas das alcovas.

**Pontes.** Pontes de corda de seda de aranha conectam as passarelas à torre de guarda e à entrada da torre da sacerdotisa. As torres oscilantes são terreno difícil para os não-drows.

***Caindo.*** Uma criatura empurrada das escadas, da ponte ou da beirada da plataforma deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 10. Em caso de falha, a criatura cai, aterrissando nas teias esticadas abaixo do posto. Em um sucesso, a criatura consegue agarrar-se na beirada e se segura ali até que consiga escalar de volta para cima com um teste de Força (Atletismo) CD 10 feito como parte de sua movimentação. Uma falha no teste de força significa que a criatura é incapaz de se mover e precisa refazer o teste novamente, enquanto que uma falha por 5 ou mais significa uma queda nas teias.

***Teias.*** As densas teias das aranhas gigantes mantida pelos drows escondem o posto avançado do que há embaixo. Uma criatura caindo nas teias está imobilizada. Com uma ação, uma criatura imobilizada pode tentar realizar um teste de Força CD 12 para se libertar das teias. As teias também podem ser atacadas e destruídas (CA 10, 15 pv para cada seção de 3 metros, vulnerabilidade ao fogo, e imunidade a dano de concussão, veneno e psíquico). Cada metro de movimento na teia custa um metro adicional, e qualquer criatura que entre nas teias ou comece seu turno ali e que não seja uma aranha, precisa ser bem-sucedida em um teste de Força ou Destreza CD 12 para evitar ficar imobilizado. Qualquer movimento nas teias atrai a atenção das aranhas gigantes, que atacam e se alimentam das criaturas encurraladas.

Uma criatura caindo das teias no chão da caverna sofre 10d6 de dano de concussão.

### Tesouro

O equipamento do drow está guardado abaixo de seu colchão: uma espada curta, uma besta de mão com um estojo contendo 20 virotes, um camisão de cota de malha, e 30 metros de corda de seda enrolada com um pequeno gancho no fim.

Cada um dos seis baús em cada quartel contém um frasco de veneno drow utilizado para impregnar os virotes (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Um frasco tem veneno o suficiente para tratar 20 virotes. Cada baú também contém dois conjuntos de vestimenta e 1d4 itens da tabela de Bugigangas no capítulo 5 do *Livro do Jogador*.

## 3. Salão Principal

Esta caverna serve como um lugar de reuniões e alimentação para os guerreiros drows no posto avançado. Ela possui quatro mesas redondas esculpidas a partir de madeira de zurkheira, cada uma rodeada por cinco cadeiras. Parte do salão é utilizada como área para preparação e depósito de alimentos, contendo sacas de fungo ressecado, frutas secas, queijos, carnes preservadas, e alguns jarros de barro contendo especiarias. Um pesado braseiro de ferro providencia calor para cozinhar e uma fraca luz, mas a maior parte da comida é servida fria.

Há qualquer momento, há 25% de chance de que

1d4 **drows** estejam no salão principal comendo ou se entretendo com dados ou jogos de carta. Se algum drow estiver presente, 1d4 **quaggoths** também estarão de prontidão, servindo e limpando. Se não houver nenhum drow no salão principal, há 25% de chance de que um **quaggoth** esteja aqui cumprindo seus afazeres.

### Tesouro

Não há nada de valor no salão principal além daquilo que os drows tenham com eles mesmos, mas os personagens podem saquear da despensa o equivalente a até 30 dias de rações, limitado pelo que eles possam carregar. Cada dia de ração para um personagem pesa 1 quilo.

## 4. Quartéis de Elite

As duas torres suspensas flanqueando a plataforma são os quartéis dos guerreiros de elite do posto avançado, exceto para o tenente em comando (atualmente Shoor Vandree) que tem seus próprios aposentos na torre da sacerdotisa. Cada torre suspensa tem duas câmaras, com uma escada de corda percorrendo por entre a parte de cima e debaixo da câmara através de um alçapão. Os guerreiros de elite têm mobílias mais requintadas, incluindo cadeiras e pequenas mesas de madeira de zurkheira ao redor das quais eles sentam.

Um **guerreiro de elite drow** fora de serviço descansa em um dos aposentos a qualquer momento. Há 50% de chance de um **quaggoth** também estar presente, realizando tarefas como entregar a água ou limpar o quarto. Ambos reagem hostilmente aos intrusos, mas podem escolher fugir e avisar o posto avançado ao invés de atacar, dependendo de suas chances.

### Tesouro

O equipamento do drow está escondido entre seu colchão: uma espada curta, uma besta de mão com um estojo contendo 20 virotes, um camisão de cota de malha, e 30 metros de corda de seda enrolada com um pequeno gancho ao final.

Cada um dos baús nas quatro câmaras contém um frasco de veneno drow utilizado para impregnar os virotes. Um frasco contém o suficiente para impregnar 20 virotes. Cada baú contém duas mudas de roupa, 2d6 pp, 1d8 po e 1d4 itens da lista de Bugigangas do capítulo 5, "Equipamento", do *Livro do Jogador*.

## 5. Elevador

Acoplado à beirada da plataforma dos quartéis está um mecanismo de cesto e guincho que consiste em um largo e oscilante braço que carrega um fino cabo de seda de aranha resistente. O cabo corre através de uma série de polias vindas de um carretel horizontal movido por uma manivela para um pesado cesto de tecido suspenso ao final. O cesto é mantido suspenso na plataforma exceto quando está em uso.

Dois servos **quaggoths** ficam próximos ao elevador na espera de um sinal vindo debaixo para que o cesto seja descido. Eles ficam de guarda no caso de qualquer um que não seja um drow ou de sua espécie se aproximar.

### Utilizando o Elevador

Até quatro criaturas médias cabem confortavelmente no cesto, que é lançado da borda da plataforma até o piso da caverna abaixo ao girar a bobina utilizando as manivelas acopladas. Isto requer um teste de Força CD 18, normalmente provido por dois servos quaggots (um dos quais faz o teste enquanto o outro utiliza uma ação de Ajuda). Uma vez no piso da caverna, o cesto pode ser carregado com outros passageiros ou até 400 quilos de carga, então levantado novamente para a plataforma da mesma maneira. Leva quatro rodadas para o cesto se mover da plataforma ao chão sob condições normais de operação.

## 6. Santuário de Lolth

Uma ponte de corda íngreme conduz da passarela na encosta para o nível mais alto da maior torre suspensa, chamada de torre da sacerdotisa O piso desta câmara circular é recoberto por um tapete de seda negra com um padrão de teias pálidas costurado com fios prateados. No meio da câmara (e no centro da teia) está um amplo pedestal esculpido de madeira de zurkheira com uma escultura de 3 metros de altura de uma aranha em seu topo. A escultura é tão realista que qualquer um entrando pela primeira vez na câmara e vendo-a sob a penumbra precisar realizar um teste de Sabedoria (Percepção) CD 12 para reconhecê-la. Em caso de falha, o personagem toma a escultura por uma aranha gigante de verdade.

Este lugar é um santuário para Lolth, a deusa aranha dos drows, e também serve como quarto para Asha, a sacerdotisa novata. Ela toma conta do santuário, supervisionando rituais diários e oferendas para Lolth.

Role um d6 quando os personagens entrarem no santuário para determinar quem eles talvez encontrem.

**Atividade no Altar**

| d6 | Atividade |
|---|---|
| 1-2 | Asha está no aposento sozinha, descansando |
| 3-4 | Asha e 1d4 drows estão em culto |
| 5-6 | O santuário está vazio |

A parte de trás da câmara, atrás do altar, está repleta de um semicírculo de almofadas e travesseiros. Repousando entre essas está uma **aranha gigante** treinada e mantida pela sacerdotisa. As almofadas dão à aranha ocultação o suficiente para se esconder de qualquer um entrando na torre pela frente. Um personagem precisa ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) resistido por um teste de Destreza (Furtividade) da aranha para observá-la antes que ela se mova.

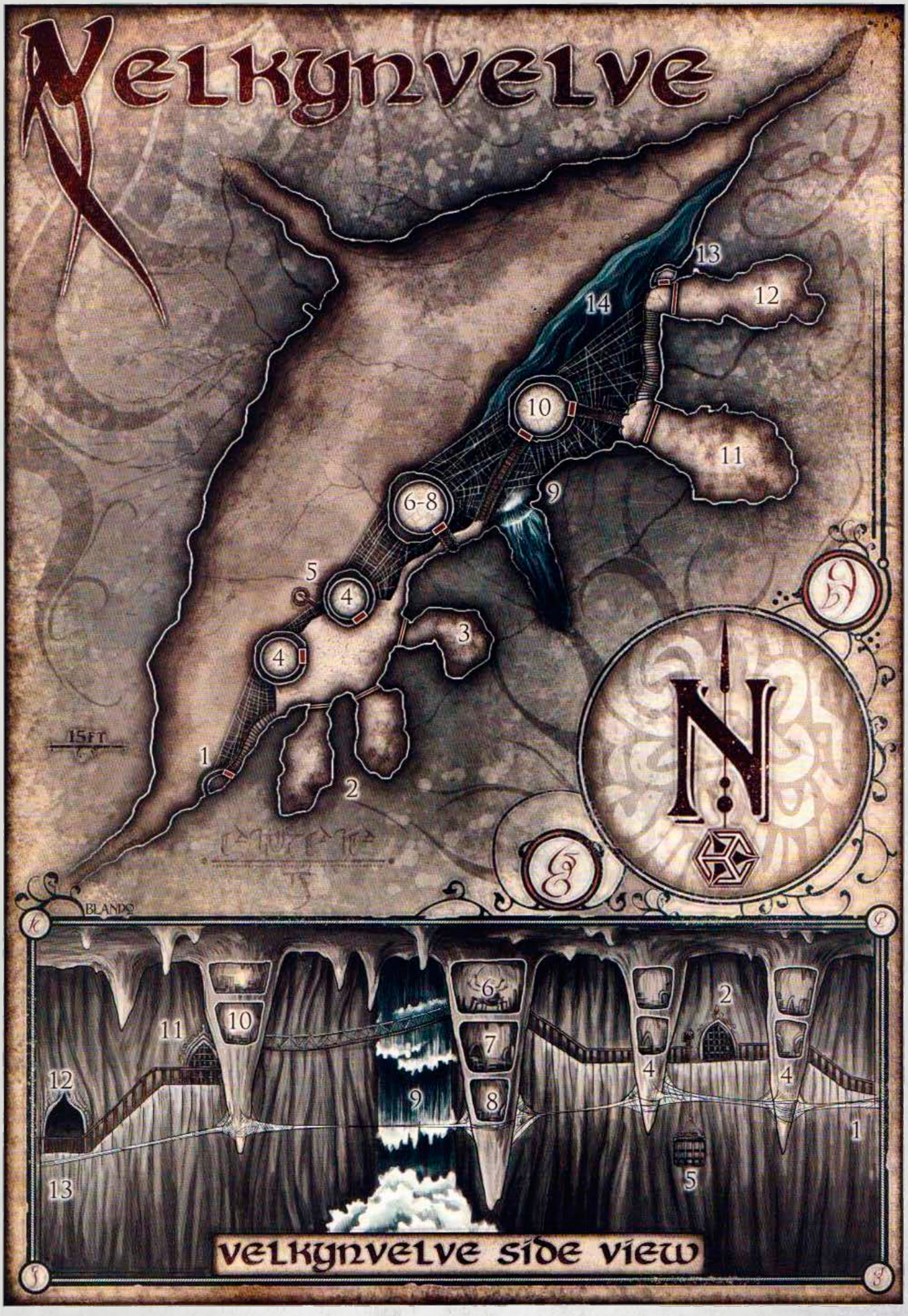
### Tesouro

O altar é flanqueado por um par de pesados castiçais de prata valendo 25 po cada. Eles sustentam grossas velas negras, acesas apenas quando um ritual está sendo executado no santuário.

Os oito "olhos" da estátua da aranha são oito peças de âmbar negro – quatro pequenas no valor de 5 po cada e quatro grandes valendo 10 po cada. Qualquer não-drow que possuir essas gemas estará sob uma maldição de Lolth. Todas as aranhas e criaturas similares a aranhas atacam o portador das pedras assim que o veem. A maldição dura até que todas as pedras sejam dadas a um drow adorador de Lolth ou que as gemas sejam sujeitas a uma magia de *remover maldição*.

## 7. Aposentos de Ilvara

Uma escada de corda leva para baixo do altar até esta câmara, que serve como aposentos privados da Senhora Ilvara, sacerdotisa de Lolth e comandante de Velkynvelve.


Velkynvelve
13
14
12
10
11
6-8
9
5
4
4
3
15FT
1
2
N
BLANDO
6
2
11
10
7
4
4
12
9
8
1
13
5
Velkynvelve side view

Dentro, as paredes estão recobertas por uma malha negra assemelhando-se uma teia de aranha, estendendo-se de um ponto central no teto para as paredes, e então dobrando para baixo como cortinas. Grossos tapetes cobrem o chão, enquanto a plataforma baixa está recoberta por almofadas e travesseiros para fazer uma larga cama no estilo divã. Um lado da câmara contém uma pequena mesa e duas cadeiras, enquanto o outro contém um pequeno altar para Lolth, cortinado em seda branca. Um pesado baú de madeira de zurkheira pintada de preto está ao lado do pé da cama.

Ilvara retorna aos seus aposentos para conseguir privacidade, descansar e meditar. Role um d6. Em um resultado de 1-2, a sacerdotisa está aqui. Em um resultado de 1, Shoor Vandree também está aqui com ela. Ilvara estará furiosa com qualquer um que ousar entrar em seus aposentos sem ser convidado. Se os personagens forem pegos aqui, ela conjura teia, invocar animais, ou praga de insetos para ocupa-los enquanto ela foge e chama ajuda. Se Shoor estiver com Ilvara, ele ataca para cobrir sua fuga.

### Armadilha

O baú está trancado, e Ilvara mantém a chave escondida em um bolso dentro de seu cinto. A fechadura contém uma armadilha com uma agulha embebida em veneno drow (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*), a qual é ativada se qualquer tentativa for feita para abrir a fechadura sem a chave apropriada. A vítima recebe 1 ponto de dano perfurante e precisa obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou estará envenenada por 1 hora. Se o teste de resistência falhar por 5 ou mais, o alvo também estará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20 revela a armadilha. Um personagem utilizando ferramentas de ladrão pode fazer um teste bem-sucedido de Destreza contra CD 15 para desarmar a armadilha. Arrombar a fechadura requer ferramentas de ladrão e outro teste de Destreza CD 15.

### Tesouro

A mesa de cabeceira possui um pequeno espelho com moldura de prata valendo 10 po. O pequeno altar para Lolth é esculpido em madeira de zurkheira e ossos, incrustado de pedras preciosas no valor de 50 po se os personagens puderem achar um comprador para ele.

O baú contém uma variedade de vestimentas de seda e itens pessoais. Há uma tiara de prata com várias pedras ônix, no valor de 50 po, e uma bolsa com fecho de corda contendo duas *poções de cura*. Uma pequena bolsa de couro contendo 24 po, 30 pp, e uma pequena pedra da lua valendo 20 po, enquanto outra bolsa de Ilvara contém componentes de magia reserva.

Adicionalmente, o baú contém quaisquer itens de valores uma vez possuídos pelos personagens e PdMs, incluindo quaisquer grimórios, componentes, focos de magia e itens mágicos perdidos dos aventureiros.

## 8. Aposentos de Shoor

A mais inferior e menor câmara da torre da sacerdotisa pertence ao tenente comandante, o líder dos guerreiros de elite do posto avançado. Shoor Vandree, o atual favorito de Ilvara, é o ocupante vigente. O antigo ocupante da área, Jorlan Duskryn, foi deslocado para o quartel de elite após seus ferimentos recentes.

A câmara contém almofadas espalhadas no tapete, uma pequena mesa esculpida com duas cadeiras e um surrado baú de madeira de zurkheira.

Shoor passa a maior do seu tempo fora de serviço, nos aposentos de Ilvara, atendendo à sua senhora ou esperando por ela. A não ser que você deseje que ele seja encontrado aqui, os aposentos não estão ocupados.

### Armadilha

O baú está trancado, e Shoor mantém a chave em sua algibeira. A fechadura contém uma armadilha com uma agulha envenenada idêntica a do quarto de Ilvara.

### Tesouro

A mesa contém um jarro de estanho e um par de taças combinando, valendo o total de 1 po.

O baú contém os itens pessoais de Shoor e roupas, bem como uma pequena bolsa contendo 20 po, uma máscara de veludo negro costurada com fios de prata em um padrão de teia (25 po), um conjunto de dados de osso com escritos Élficos encravados (10 po), uma pequena algibeira de veludo contendo um broche de ônix na forma de uma aranha (50 po), e um frasco de um forte e viscoso licor azul (valendo 10 po). O licor deixa qualquer um que o beba agradavelmente envenenado por 1d4 horas.

## 9. Cachoeira

A água escorre de uma rachadura no teto perto da parede leste entre as estalactites da torre da sacerdotisa e a torre de guarda, criando uma pequena cachoeira que desagua no piso da caverna e forma uma lagoa natural (veja a área 14). Quaggoths recolhem pequenos barris de água do topo da cachoeira para atender às necessidades do posto avançado.

A água faz com que a parede de pedra nos 3 metros ao seu redor seja terreno de difícil escalada. Qualquer tentativa de fazê-lo é feita com desvantagem nos testes. Qualquer personagem que cair aterrissa na lagoa abaixo e não recebe dano.

## 10. Torre de Guarda

A quarta torre suspensa, conectada por pontes de corda para a cela dos escravos e pela passarela lateral até a torre da sacerdotisa, serve de torre de guarda para observar a caverna, a passagem oeste e a cela dos escravos.

A câmara inferior da torre é ocupada por dois **drows** e um **drow guerreiro de elite** no serviço de guarda. Ela contém uma mesa de madeira de zurkheira e três cadeiras, uma pequena mesinha e um emaranhado de seda de aranha com ganchos para pendurar os equipamentos.

Assim como no posto de observação, o serviço dos guardas aqui é maçante e eles estão normalmente distraídos o suficiente (conversando ou passando o tempo com jogos de dados) para que os prisioneiros possam se movimentar sem serem notados com um teste de Destreza (Furtividade) contra um teste de Sabedoria (Percepção) passiva dos guardas.

A câmara superior da torre armazena armas e armaduras extras para o posto avançado. Personagens que ganhem acesso ao arsenal podem facilmente saqueá-lo (veja "Tesouro").

### Tesouro

Os equipamentos do arsenal incluem o seguinte:

- 6 cotas de malha
- 6 armaduras de couro batido
- 6 escudos
- 6 bestas de mão

- 20 estojos de virotes, cada um contendo 20 virotes
- 6 espadas curtas e 10 adagas
- 6 sacos de estrepes (20 estrepes por pacote)
- 4 cordas de seda de 30 metros
- 2 martelos de construção (não são usáveis como armas)
- 2 sacos com pregos de ferro (10 pregos por saco)

### 11. Cela de Escravos

Essa caverna foi construída para conter os cativos até que eles sejam mandados para Menzoberranzan para serem vendidos como escravos.

O portão para a cela de escravos é mantido trancado. Um personagem utilizando ferramentas de ladrão pode arrombar a fechadura com um teste de Destreza CD 20. Um personagem utilizando ferramentas improvisadas pode fazer o mesmo teste, mas com desvantagem. Uma tentativa de abrir a fechadura pode atrair a atenção dos guardas, requerendo um teste de Destreza (Furtividade) resistido pela Sabedoria (Percepção) passiva dos guardas para não ser notado. Cada um dos guardas em serviço nas outras áreas do posto avançado tem uma chave para o portão pendurada por um anel em seu cinto. Quebrar a fechadura do portão ou forçá-lo a abrir requer um teste de Força CD 20.

#### Proteções Mágicas

Os drows colocaram poderosas proteções na cela dos escravos para inibir conjuradores e proteger a área contra tentativas de vidência.

Magias conjuradas na cela de escravos não possuem efeito e qualquer espaço de magia ou carga de item é gasto na tentativa de conjuração. As proteções não suprimem a magia ou negam os efeitos que se originarem fora da cela. Por exemplo, uma criatura sob o efeito de uma magia de *invisibilidade* permanece invisível quando entra na cela.

Criaturas dentro da cela não podem ser alvos de nenhuma magia de adivinhação ou percebidas através de sensores de vidência.

### 12. Toca dos Quaggoths

Além da cela dos escravos e abaixo de alguns degraus de pedra, esta caverna é utilizada como um ninho por doze quaggoths que servem aos drows de Velkynvelve. O interior está repleto de montes de detritos em formas de ninho e ossos espalhados das últimas refeições deles.

Esses servos dos drows usam a toca apenas para dormir e comer, com 1d4 **quaggoths** descansando aqui a qualquer momento. Os quaggoths atacam qualquer criatura que entre em sua toca e não seja um drow, uma aranha, ou alguém de sua espécie. Eles inicialmente não atacam quaggoths ou drows desconhecidos, mas conhecem todos os que trabalham no posto avançado e questionarão estranhos. A condição de prisioneiros de Derendil e Sarith é conhecida por eles.

### 13. Posto de Vigília Norte

Esta pequena alcova posicionada logo em seguida e abaixo da toca dos quaggoth tem as mesmas características do posto de vigília na área 1.

Dois **drows** estão parados aqui, geralmente odiando o trabalho por sua proximidade com a toca dos quaggoths, a cela de escravos e a lagoa.

### 14. Lagoa

A água escorrendo da cachoeira na área 9 forma uma lagoa de 6 metros de profundidade antes de continuar seu curso em um rio subterrâneo que percorre vários quilômetros até desembocar no Lago Escuro. Uma vez que os drows pegam a água que precisam do topo da cachoeira, eles utilizam o lago como depósito de lixo. Embora isso polua a superfície do lago, o fluxo constate mantém a água abaixo da superfície limpa.

Um **limo cinzento** se esconde no lago, camuflando-se perfeitamente com as pedras negras e úmidas. Ele se alimenta do lixo jogado no lago, juntamente com ocasionais criaturas que perambulem pela caverna ou caiam na água.

Os habitantes de Velkynvelve permanecem sem saber que a recente chegada do demônio Juiblex no Subterrâneo tornou esse limo particularmente agressivo e malévolo. Além de atacar qualquer criatura no lago, o limo emerge até 3 metros para fora da lagoa para atacar criaturas em sua margem. Quando ele faz isso, criaturas dentro de 9 metros do limo sentem uma voz telepática gritar “Carne para o Lorde sem Face!”

## Meios de Fuga

A não ser que queiram gastar o resto de suas vidas como escravos dos drows, os personagens devem rapidamente começar a procurar por maneiras de poder escapar. Embora a tarefa não vá ser fácil, os personagens podem tomar vantagem de certas oportunidades se utilizarem suas cabeças.

### Aquisições

Um ou mais personagens pode ter itens úteis (veja “Pertences Vasculhados”), e trabalhar fora da cela cria novas oportunidades para que os personagens adquiram e escondam pequenos itens, incluindo armas ou ferramentas improvisadas ou até mesmo furtar a chave da cela de escravos de um guarda. O que eles podem adquirir depende do trabalho que exercerem e para onde eles forem. Utilize a descrição de diferentes localidades do posto avançado como um guia para oportunidades. Pegar algo sem ser notado requer um teste de Destreza (Prestidigitação) resistido por testes de Sabedoria (Percepção) de qualquer observante ativo, ou utilizar a Sabedoria (Percepção) passiva como base da CD. Um prisioneiro que falhe em um teste é comandado a entregar o item, sob pena de morte.

Qual equipamento e tesouros os personagens reivindicam durante sua fuga depende de quanto do posto avançado eles são capazes de explorar antes de fugir. Para alguns personagens, pode ser um desafio divertido escapar de Subterrâneo com pouco mais do que as roupas em seus corpos. Para outros (incluindo conjuradores que precisam de grimórios ou componentes), considere colocar o equipamento do grupo capturado (normalmente nos aposentos de Ilvara), em uma localidade alternativa se os personagens tem o intento de escapar sem explorar todo o posto avançado, como os quartéis de elite (área 4) ou o arsenal (área 10).

### O Plano de Jorlan

Quando o contato inicial entre os aventureiros e os outros prisioneiros tiver terminado, Jorlan Duskryn providencia para que seja ele a trazer a comida dos prisioneiros durante seu serviço de guarda. (Shoor delicia-se em dar a Jorlan estes tipos de tarefa servil). Parado no portão das celas e passando as tigelas, ele murmura para o personagem mais próximo: "se eu puder oferecer meios para que fujam, vocês agarrariam a oportunidade?".

Se a resposta for afirmativa, Jorlan rápida e silenciosamente propõe deixar a cela destrancada, assim como criar uma distração durante a troca de turnos dos guardas. Ele conta aos personagens sobre o arsenal, localizado na câmara acima do posto de guarda na torre suspensa na frente da cela dos escravos. Os fugitivos podem pular nas teias abaixo, depois da beirada para a lagoa, realizando sua fuga a partir dali.

Jorlan não liga se os prisioneiros de fato conseguirão fugir, razão pela qual ele não oferece nenhuma ajuda posterior ou os avisa sobre o limo cinzento na lagoa. Para ele tanto faz se os prisioneiros forem mortos em sua tentativa de fuga. Ele simplesmente quer criar um incidente embaraçoso para Shoor e Ilvara.

Jorlan olha furtivamente enquanto conversa com os personagens. Se eles o questionarem ou pedirem por mudanças no plano, Jorlan insiste que é tudo o que pode fazer. Se os personagens aceitarem, o drow mantém sua palavra, deixando o portão destrancado perto da próxima troca de turnos de guarda e atrasando a reposição de guardas por alguns minutos.

### Uma Revoada de Demônios

Durante a troca de guarda, os prisioneiros escutam um zumbido horrível ecoando pela caverna, seguido por gritos inumanos. O alarme ecoa alto enquanto 4 demônios **chasmes** perseguem um par de **vrocks** caverna adentro pela passagem norte. Os demônios voam e zumbem nos arredores, inicialmente ignorando as outras criaturas conforme ambos os grupos se atacam selvagemente. A chegada dos demônios pega os drows despreparados.

Os drows correm para defender o posto avançado de um possível ataque. Os demônios inicialmente voam pelas torres suspensas, deixando passarelas e cavernas fora do alcance de seus zumbidos e gritos. Contudo, os drows e quaggoths nas torres estão próximos o suficiente para serem afetados. A batalha aérea eventualmente circula ao redor da plataforma e das torres dos guerreiros de elite, conforme os demônios rasgam uns aos outros.

Os drows se movem para engajarem-se no combate com os demônios e defenderem seu posto, deixando os personagens com uma oportunidade para escapar. Você pode combinar este evento com a oferta de Jorlan de deixar o portão aberto, facilitando para que os personagens escapem. Alternativamente (ou se eles recusarem a oferta de Jorlan), os personagens podem utilizar a distração para engendrar sua própria fuga e então decidir como descer para o piso da caverna e para onde ir depois disso.

Descreva o caos do ataque demoníaco e a resposta dos drows conforme os prisioneiros tentam fugir. Os personagens podem seguir a sugestão de Jorlan para cair nas teias e depois mergulhar no lago, possivelmente tendo que lidar com uma aranha gigante ou duas e com o limo cinzento no processo. Alternativamente, eles podem procurar por outro caminho para baixo. Chegar até o elevador requer passar dos drows amontoados na plataforma e depois tentar operá-lo durante o ataque, o que pode provar-se difícil.

Se você quiser providenciar um desafio adicional para os personagens, um **vrock** cai quase na frente deles conforme alcançam o piso e se movem em direção à saída escolhida. O demônio está gravemente ferido, mas mesmo com seus apenas 11 pontos de vida restantes e tendo gasto suas habilidades de esporos e grito, ele ainda é bem perigoso. Ele guincha para os personagens, mas se eles não fizerem nada ameaçador por 1 turno, o demônio abre suas asas e se lança novamente na luta acima.

Se os aventureiros se engajarem em combate com o vrock caído e o derrotarem ou escaparem, premie-os com um quarto da EXP estipulada, ou 575 EXP, dado seu estado enfraquecido.

Se Jorlan estiver vivo quando os demônios atacarem, ele pode utilizar a distração para libertar os prisioneiros (como descrito em "O Plano de Jorlan"). Qualquer personagem que perguntar a Jorlan sobre os demônios recebe uma austera resposta: "Os demônios não são obra minha. Lutem com eles por conta própria."

## Deixando Velkynvelve

Os personagens têm três opções para deixar Velkynvelve: as passagens do norte, oeste, e sul.

### Passagem Norte

Esta passagem leva até Menzoberranzan (veja o capítulo 15) e, eventualmente, Pedra do Massacre do Refúgio. A maioria dos companheiros de cela dos personagens desencoraja uma viagem em direção à cidade dos drows e os gnomos das profundezas Pedra do Massacre do Refúgio como uma rota para fora do Subterrâneo. O grupo também pode seguir por um tortuoso caminho em direção ao oeste para chegar ao Lago Escuro (veja o capítulo 3).

### Passagem Oeste

Esta rota leva mais diretamente em direção ao Lago Escuro (veja o capítulo 3), embora o grupo possa eventualmente desviar para o sul em direção a Gracklstugh (veja o capítulo 4).

### Passagem Sul

Este caminho leva em direção à cidade duergar, Gracklsrtugh (veja o capítulo 4), seguindo uma rota sudoeste. Os personagens talvez precisem passar abaixo dos demônios batalhando, mas o piso da caverna está muito fora do alcance de seus zumbidos e guinchos. Os demônios engajados em combate ignoram a fuga dos prisioneiros, com a possível exceção de um vrock caído (veja "Uma Revoada de Demônios").

A qualquer rota que os personagens tomarem, o capítulo 2 cobre a passagem deles através do Subterrâneo em direção ao seu eventual destino.

## Recompensa em EXP

Em adição a EXP ganha por superar as criaturas nesse capítulo, escapar de Velkynvelve concede aos personagens um prêmio especial de 150 EXP (dividido igualmente entre os membros do grupo).



# Capítulo 2: Escuridão Adentro

Uma vez que os aventureiros fujam de Velkynvelve, eles irão querer escapar do Subterrâneo. Já milhas abaixo da superfície, eles precisam achar um caminho através de um labirinto interminável de passagens e cavernas, evitar a perseguição pelos drows, e achar a rota para o mundo da superfície, tudo enquanto lidam com os perigos do Subterrâneo e lutam para achar os recursos de que precisam para sobreviver.

Este capítulo apresenta guias para as viagens dos personagens entre as várias localizações do Subterrâneo detalhadas nos outros capítulos de *Fora do Abismo*. Áreas específicas (incluindo a região do Lago Escuro no capítulo 3) oferecem modificações a essas orientações para se adequar qualidades particulares dessas áreas. Este capítulo também fornece diretrizes para a perseguição dos drows aos fugitivos, juntamente com encontros que você pode alocar acompanhando a rota dos aventureiros conforme eles viajam.

## Aonde ir?

A primeira pergunta dos jogadores após escapar de Velkynvelve provavelmente será “Aonde iremos a seguir?”. Os aventureiros precisam encontrar um caminho para fora do Subterrâneo e de volta para o mundo da superfície. Seus acompanhantes PdMs tem suas próprias destinações em mente, e são os mais aptos a navegar nos reinos subterrâneos. Assim, os aventureiros serão dependentes de sua orientação. Os PdMs podem oferecer direções e sugestões conforme o que se segue:

- Buppido sabe como chegar a Gracklstugh a partir da rota sul saindo de Velkynvelve. Ele também pode achar o caminho para Gracklstugh a partir do Lago Escuro. Buppido incita os personagens a ir a Gracklstugh para adquirir equipamentos melhores e para satisfazer seu desejo de retornar ao seu povo. Ele também planeja assassinar os personagens um por um ao longo do caminho, acreditando que eles sejam oferendas divinas entregues às suas mãos.
- Príncipe Derendil, o quaggoth delirante, não pode oferecer nenhuma direção útil, mas fica satisfeito em acompanhar o grupo, ansioso para ir ao mundo da superfície.
- Eldeth Feldrun não está familiarizada com essa região do Subterrâneo e não pode guiar, mas ela possui um bônus de +5 nos testes de Sabedoria (Sobrevivência) e pode ajudar nessa área.

### Por Conta Própria

No caso de nenhum dos prisioneiros que conseguiu escapar com o grupo saiba orientar-se no Subterrâneo – ou caso nenhum dos personagens esteja dando a mínima – os aventureiros serão forçados a perambular. O grupo permanece perdido até que os personagens encontrem criaturas capazes de dar a eles direções ou queiram capturá-los. Tais criaturas incluem os kuo-toa de Sloobludop, escravistas ou mercadores duergar de Gracklstugh, os goblins do encontro nas Rotas de Seda, ou mesmo seus perseguidores drows desejando arrastá-los de volta para Velkynvelve.

- Jimjar pode guiar o grupo para Pedra do Massacre do Refúgio a partir da rota norte de Velkynvelve. A cidade svirfneblin dará aos personagens acesso à superfície, embora Jimjar não veja problema em visitar outros lugares interessantes no caminho, bem como em levar Stool de volta para sua casa.
- Ront desconhece o Subterrâneo e não pode guiar. Ele está disposto a ficar por perto dos aventureiros enquanto eles estiverem buscando um caminho que o leve de volta para o mundo da superfície.
- Sarith Kzekarit é o melhor guia em potencial no grupo, mas também o mais enganador. Ele pode guiar para qualquer região do Subterrâneo mostrada no mapa, mas vai encorajar os personagens a viajarem para o Bosque Nunca Claro (veja o capítulo 5). Ele clama querer tirar vantagem da oferta de Stool de santuário, mas é na verdade a influência dos esporos demoníacos corrompidos de Zuggtmoy em sua mente.
- Shuushar pode navegar através do Lago Escuro uma vez que o grupo esteja dentro de aproximadamente cinco quilômetros de qualquer parte dele. Ele está disposto a viajar com os personagens e guiá-los, e sugere visitar a cidade kuo-toa Sloobludop para adquirir barcos. Shuushar deseja retornar para seu próprio povo na esperança de guiá-los para o esclarecimento que ele alcançou.
- Stool não pode orientar e não tem nenhum conhecimento da área local, mas quer desesperadamente retornar para seu lar no Bosque Nunca Claro, suplicando aos personagens que o levem para lá. Ele clama que seu povo ficará agradecido e oferecerá ao grupo abrigo e ajuda, e descreve seu governante como um sábio nos caminhos ocultos de Subterrâneo.
- Topsy e Turvy podem guiar para Pedra do Massacre do Refúgio, mas eles estão relutantes em fazer isso. Por este motivo, eles provavelmente apoiarão qualquer decisão que não os levará ao seu antigo lar. Uma vez que se sintam seguros, eles provavelmente debandarão para ficarem sozinhos, assim como estavam antes dos drows os capturarem.

# Viagem no Subterrâneo

O Subterrâneo é um vasto emaranhado de cavernas, túneis, câmaras e passagens alongando-se de uma ponta de Faerûn à outra. Suas características físicas são ainda mais variadas que as do mundo da superfície. Rios subterrâneos, campos de fungos, desfiladeiros profundos, cidades subterrâneas, abismos extensos – os aventureiros terão que lidar com todos esses cenários e mais.

Muito da viagem do grupo através de Subterrâneo é lidada de maneira abstrata, utilizando as regras e conselhos no capítulo 8, "Aventurando-se", do *Livro do Jogador*. As diretrizes específicas a seguir aplicam-se à viagem no Subterrâneo durante essa aventura.

## Ritmo de Viagem

O ritmo de viagem no Subterrâneo é significativamente mais lento do que nas terras da superfície. Não apenas os túneis e passagens são muitas vezes terrenos difíceis com superfícies irregulares, como as rotas no Subterrâneo raramente são diretas e os personagens precisem seguir passagens disponíveis e suas voltas e curvas, escaladas e descidas. Criaturas que possam escavar através de pedra sólida (como vermes púrpuras) movem-se em sua velocidade normal de escavação, mas esta provavelmente não é uma opção para o grupo.

### Ritmo de Viagem no Subterrâneo

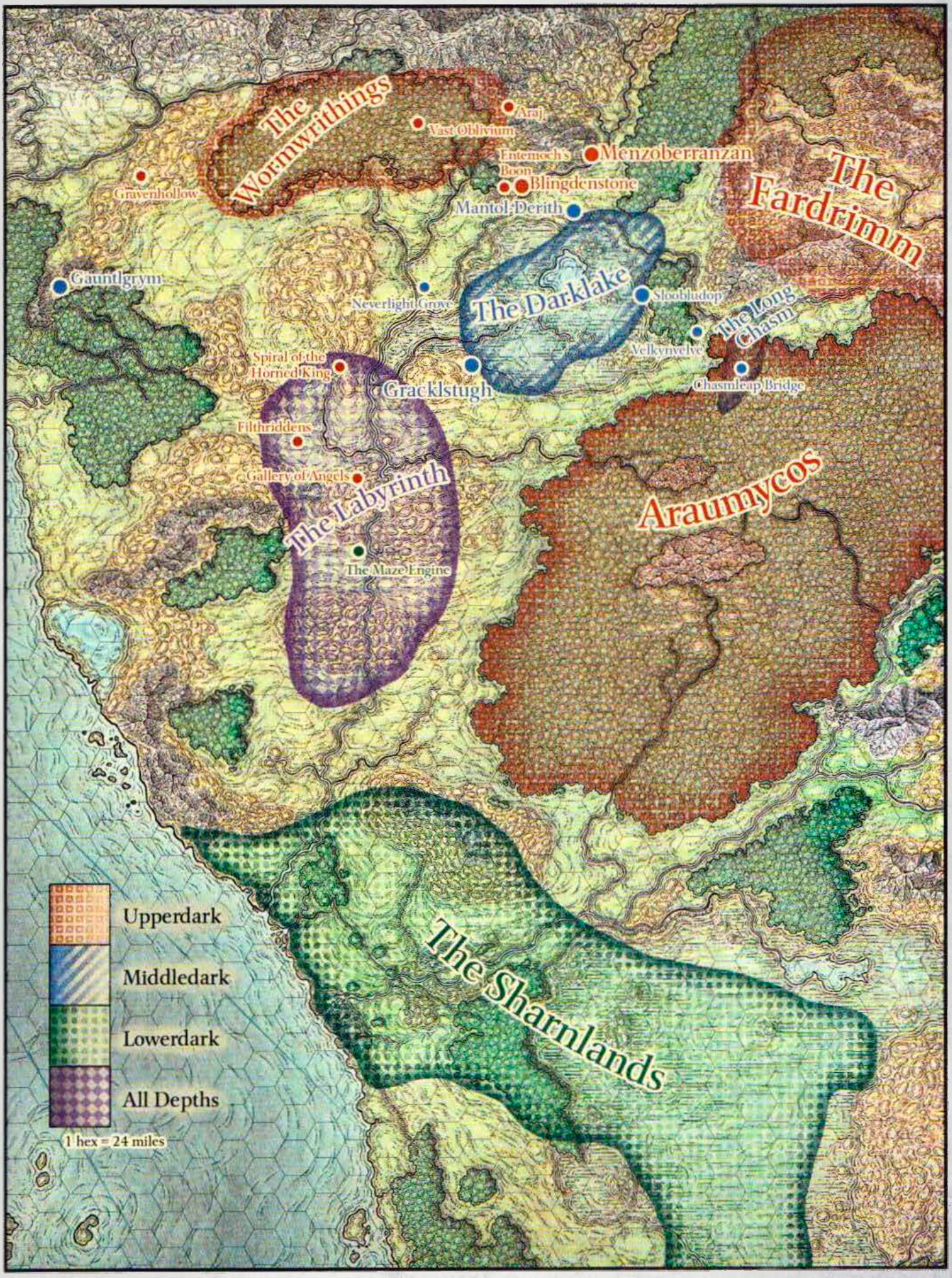
| Ritmo | Quilômetros por dia | Efeito |
|---|---|---|
| Rápido | 12 | -5 de penalidade nos valores de Sabedoria (Percepção) passiva; sem forrageio |
| Normal | 9 | — |
| Lento | 6 | Forrageio aprimorado ou possibilidade de utilizar Furtividade |

Um ritmo rápido faz com que avistar emboscadas e itens de interesse se torne mais difícil e impede os personagens de forragear, enquanto um ritmo lento permite que os personagens viagem furtivamente o suficiente para surpreender ou passar furtivamente por criaturas que eles encontrem, e aumenta suas chances de encontrar comida e água.

A tabela de Tempos de Viagem no Subterrâneo mostra o tempo de viagem entre as localidades nos capítulos 1 ao 6 da aventura. Esses tempos assumem que o grupo se move em um ritmo normal sem parar (com a exceção do tempo gasto descansando ou perdidos). Para um ritmo mais rápido, reduza o tempo de viagem em um terço; para um ritmo mais lento, aumente ele em um terço.

### Tempos de Viagem no Subterrâneo

| Localidade | Velkynvelve | Sloobludop | Gracklstugh | Bosque Nunca Claro | Pedra do Massacre do Refúgio | Menzoberranzan |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Velkynvelve | — | 8 dias | 28 dias | 36 dias | 20 dias | 26 dias |
| Sloobludop | 8 dias | — | 20 dias | 26 dias | 20 dias | 20 dias |
| Gracklstugh | 28 dias | 20 dias | — | 12 dias | 20 dias | 27 dias |
| Bosque Nunca Claro | 36 dias | 26 dias | 12 dias | — | 16 dias | 24 dias |
| Pedra do Massacre do Refúgio | 30 dias | 20 dias | 20 dias | 16 dias | — | 8 dias |
| Menzoberranzan | 26 dias | 20 dias | 27 dias | 24 dias | 8 dias | — |


The Wormwrithings
Araj
Vast Oblivium
Entemoch's Boon
Menzoberranzan
The Fardrimm
Blingdenstone
Gravenhollow
Mantol-Derith
Gauntlgrym
Neverlight Grove
The Darklake
Sloobludop
The Long Chasm
Velkynvelve
Spiral of the Horned King
Gracklstugh
Chasmleap Bridge
Filthriddens
Gallery of Angels
The Labyrinth
Araumycos
The Maze Engine
The Sharnlands
Upperdark
Middledark
Lowerdark
All Depths
1 hex = 24 miles

## Configuração de Encontro

Quando um encontro acontecer durante a jornada dos aventureiros, vários fatores influenciarão em sua configuração e dificuldade potencial.

### Espaço e Ordem de Marcha

Peça aos jogadores que estabeleçam duas ordens de marcha para os personagens – uma para se mover em fila única e uma para se mover em duplas lado a lado. Assim, quando um encontro acontecer, role um d6. Em uma rolagem de 1–2, o grupo está viajando através de uma passagem estreita, então posicione os aventureiros na ordem de marcha de fila única. Em uma rolagem de 3–4, os personagens estão viajando através de uma passagem padrão e podem utilizar a ordem de marcha dois a dois. Em uma rolagem de 5–6, o encontro acontece em uma área largamente aberta, então permita que os jogadores posicionem os personagens como queiram.

### Iluminação

Role um d6 e determine como uma área de encontro está iluminada. Em uma rolagem 1–3, a área é de penumbra iluminada por musgos e líquens fosforescentes comuns no Subterrâneo, ou por *faerzress* (veja "*Faerzress*"). Em uma rolagem 4–6, a área é de escuridão exceto por quaisquer fontes de iluminação que os personagens possam ter.

## Percebendo Ameaças

Os valores de Sabedoria (Percepção) passiva dos personagens no grupo contam na hora de perceber ameaças escondidas apenas se ambas as condições forem preenchidas:

- Os personagens sejam capazes de enxergar a ameaça (devido à iluminação ou visão no escuro)
- Os personagens não estejam engajados em outras atividades, incluindo orientar-se ou forragear.

Um ritmo acelerado impõe uma penalidade de -5 aos valores de Sabedoria (Percepção) passiva para perceber ameaças. Você também pode decidir que apenas personagens de um determinado posicionamento na ordem de marcha podem ser capazes de perceber uma ameaça específica.

### Surpresa

Quando um encontro acontecer, determine se os aventureiros ou seus inimigos estão surpresos, como de costume. Os aventureiros podem conseguir surpreender apenas se todas as condições forem cumpridas:

- O encontro acontece enquanto o grupo está se movendo (não parado ou acampado).
- O grupo elegeu a opção furtiva enquanto se move em um ritmo lento.
- Ao menos um membro do grupo é capaz de notar a ameaça e comunicá-la ao resto do grupo.

## Orientando-se

Se perder é um risco sério nos sinuosos túneis do Subterrâneo, e os viajantes podem perambular em círculos sem saber. Criaturas não familiares com a região do Subterrâneo estão automaticamente perdidas, perambulando em uma direção aleatória a cada 4 horas de viagem até que encontrem uma área com a qual sejam familiares (o que pode levar um tempo muito longo).

Mesmo criaturas que conhecem as rotas do Subterrâneo não são imunes. Para cada dia de viagem, e a qualquer tempo que os personagens recomecem a marchar após terminar um descanso curto ou longo, o navegador do grupo deve faz um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10. Se o grupo estiver em um ritmo lento, o navegador recebe um bônus de +5 no teste, enquanto que um ritmo rápido impõe uma penalidade de -5. Uma falha no teste significa que os personagens estão perdidos, perambulando em uma direção aleatória por 1d6 horas até que o navegador possa fazer um novo teste para achar o caminho certo.

## Mapeando

Um personagem não focado em nenhuma outra tarefa – incluindo vigiar contra os perigos enquanto viaja – pode gravar o progresso do grupo através do Subterrâneo e criar um mapa da rota. Tal mapa pode ser um recurso útil nos episódios posteriores da aventura quando os personagens refizerem seus passos. Ter um mapa permite ao grupo navegar naquela área sem qualquer chance de se perder.

## Forrageando

A menos que eles tenham obtido um suprimento de comida e água, os aventureiros precisam forragear para sobreviver em sua jornada. Encontrar sustento no Subterrâneo é difícil, mas não impossível. Personagens podem conseguir comida e água se o grupo viajar em um ritmo normal ou lento. Um personagem buscando recursos faz um teste de Sabedoria (Sobrevivência). A CD é normalmente 15, mas pode ser tão alta quanto 20 em algumas partes de Subterrâneo. A necessidade de comida e água para os personagens é descrita no capítulo 8, "Aventurando-se", do *Livro do Jogador*.

Em adição a forragear, magias como *criar alimentos* e *bom fruto* podem ajudar a fornecer provisões para o grupo, e há sempre a chance de os personagens encontrarem outros de quem eles possam comprar ou roubar provisões. Adicionalmente, muitas criaturas que os aventureiros possam encontrar e matar podem ser aproveitadas, embora a carne que elas possuam apodreça após um único dia se não for consumida. Comer carne estragada pode requerer um teste de resistência de Constituição para manter a refeição no estômago, um teste de resistência de Sabedoria para evitar adquirir um nível de loucura dessa experiência terrível (Veja "Loucura" mais adiante neste capítulo), ou ambos.

### Comida Provida por Criatura

| Tamanho da Criatura | Comida Fornecida |
|---|---|
| Minúscula | 0,5 kg |
| Pequena | 2 kg |
| Média | 8 kg |
| Grande | 16 kg |

A necessidade dos personagens para encontrar recursos e suprimentos serve como um motivador para levá-los a explorar e visitar diferentes partes do Subterrâneo. Quanto mais desesperada sua necessidade se tornar – conforme os níveis de exaustão se acumularem – mais riscos os jogadores provavelmente estarão dispostos a tomar.

## Passagem do Tempo

Sem a luz do sol, céu visível, estações, ou clima no Subterrâneo, a maioria dos personagens pode manter um registro da passagem do tempo baseado nos seus períodos de descanso. A maioria das criaturas do Subterrâneo faz o mesmo (se eles sequer se importarem com o registro da passagem do tempo), a menos que haja uma maneira local de se manter esse registro.

### Faerzress

Uma energia mágica incomum que os drows chamam de *faerzress* permeia grande parte do Subterrâneo. A origem deste misterioso poder arcano é desconhecida. Lendas clamam que é uma magia élfica antiga datando da época em que os elfos negros foram primeiramente exilados do mundo da superfície. Os drows e outras criaturas de Subterrâneo usam as propriedades das áreas impregnadas de *faerzress* para proteger seus assentamentos.

Áreas repletas de *faerzress* podem variar de tamanho desde alguns metros até vários quilômetros de diâmetro, e apresentar os seguintes efeitos:

- Áreas impregnadas com *faerzress* estão sempre preenchidas com iluminação de penumbra.
- Uma criatura em uma área impregnada de *faerzress* tem vantagem em testes de resistência contra qualquer magia de adivinhação. Se a magia de adivinhação não permitir um teste de resistência, o conjurador precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição para conjurar a magia. Uma falha neste teste significa que a magia foi desperdiçada e não teve efeito.
- Qualquer criatura tentando teleportar de uma ou para uma região impregnada de *faerzress* precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição contra CD 15. Em caso de falha, a criatura recebe 1d10 de dano de energia e a tentativa de teleporte falha. Mesmo que o teste seja bem-sucedido, a tentativa de teleporte sofre um acidente como se o destino fosse conhecido apenas por descrição, independentemente de quão familiar o destino de fato seja. Veja na tabela da magia *teleporte* para mais informações.
- Áreas impregnadas com *faerzress* se tornaram corrompidas pelo caos dos lordes demônios. Quando uma magia é conjurada nessa área, o conjurador rola um d20. Em uma rolagem de 1, a magia tem um efeito adicional determinado pela rolagem na tabela Surto de Magia Selvagem no capítulo 3, "Classe Feiticeiro", do *Livro do Jogador*.

Embora a *faerzress* não possa ser dissipada, seus efeitos são temporariamente suprimidos dentro de uma área de *campo antimagia*.

## Equipamento

O equipamento que os personagens têm em mãos vai depender do que eles conseguiram fabricar ou roubar em sua fuga de Velkynvelve. Na verdade, uma das principais razões para o grupo visitar assentamentos conhecidos em Subterrâneo é para adquirir equipamento adequado e provisões.

### Fabricando

Personagens podem utilizar o tempo livre durante suas viagens para criar equipamentos, considerando que sejam proficientes com as ferramentas necessárias e tenham acesso a elas (veja "Atividades em Tempo Livre" no capitulo 8 do *Livro do Jogador*). Ter que improvisar ferramentas dobra o tempo de fabricação, e alguns itens requerem materiais que são difíceis de encontrar no Subterrâneo, incluindo madeira e outras plantas do mundo da superfície. Couro, osso, ou zurkheira (veja "Fungos do Subterrâneo" mais adiante neste capítulo) podem servir de substitutos em alguns casos. A fabricação pode incluir modificar itens encontrados ou fabricados para servir para outros fins, como criar uma armadura improvisada com partes de pedaços reunidos de outra armadura e outros materiais.

### Componentes

Conjuradores podem estar sem componentes materiais para suas magias (veja "Componentes" no capítulo 10 do *Livro do Jogador*). Eles podem adquirir bolsas de componentes mágicos de conjuradores inimigos derrotados, assentamentos e mercadores, ou eles podem fabricar tais itens durante suas atividades de tempo livre enquanto viajam.

## Loucura

Na melhora das hipóteses, o Subterrâneo é um mundo bizarro, alienígena e inóspito, mas a influência dos lordes demônios o está transformando em um domínio de loucura e caos. A *faerzress* age como um catalisador, espalhando a loucura dos lordes através de todo o Subterrâneo.

Uma vez que o grupo escape de Velkynvelve e fuja Subterrâneo afora, comece a contabilizar os efeitos da loucura demoníaca na sanidade dos personagens (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Em vários pontos nesta aventura, os personagens serão orientados a realizar testes de resistência para resistir a algum efeito de indução à loucura. Em adição, você pode fazer com que um ou mais personagens realize um teste de resistência contra loucura quando um dos seguintes eventos acontecer:

- Os personagens encontrem ou presenciem algo particularmente alienígena ou perturbador (como um lorde demônio).
- Os personagens permaneçam em uma área impregnada de *faerzress* por um longo período (oito ou mais horas consecutivas).
- Um personagem tome dano psíquico, particularmente em uma área impregnada por *faerzress*.

Em *Fora do Abismo*, a loucura é medida em três níveis:

**Níveis de Loucura**

| Nível | Efeito |
|---|---|
| 1 | Crise de loucura de curta duração (dura 1d10 minutos) |
| 2 | Crise de loucura de longa duração (dura 1d10 x 10 horas) |
| 3 | Crise de loucura permanente (dura até ser curada) |

O nível de loucura de uma criatura começa em 0. Quanto a criatura falha em um teste de resistência de loucura, seu nível de loucura aumenta em 1, e a criatura imediatamente sofre o efeito do nível (como determinado pela rolagem nas tabelas de loucura de curta duração, média duração e permanente no *Guia do Mestre*, conforme apropriado). Quando o efeito acaba, o nível de loucura da criatura não muda. Sempre que o nível de loucura da criatura aumenta, ela sofre os efeitos do novo nível.

Se a criatura com um nível 3 de loucura falha em um teste de resistência de loucura, seu nível de loucura se torna 1. Dessa maneira, personagens podem potencialmente acumular múltiplas formas de loucura.

Crises de loucura de curta e longa duração podem ser curadas conforme descrito no *Guia do Mestre*. Dada a origem demoníaca da loucura, *remover maldição* e *dissipar o mal* também são curas efetivas. Uma magia de *restauração maior* ou uma magia mais poderosa é necessária para curar uma loucura permanente e também restabelece o nível de loucura da criatura a 0.

# Morte

Permitir acontecer o que tiver de acontecer durante um combate enfatiza a natureza desafiadora dessa aventura. Contudo, se os personagens começarem a cair como moscas, você possa querer dar aos jogadores algumas oportunidades para trazer de volta os personagens mortos de volta à vida durante os níveis mais baixos de seu progresso ao longo de *Fora do Abismo*.

- Um pergaminho de magia de reviver os mortos pode aparecer juntamente com algum tesouro, seja quando os personagens precisarem ou para que o guardem para depois. Um teste de habilidade de conjuração CD 15 é necessário para que um personagem de baixo nível possa utilizar esse pergaminho.
- Um estranho efeito de uma *faerzress* pode trazer um personagem caído de volta à vida, mas não sem um custo. O nível de loucura do personagem recuperado é aumentado em 1 ao ser revivido (veja "Loucura", anteriormente neste capítulo).
- Se o corpo de um personagem caído for perdido ou deixado para trás, os drows perseguidores do grupo o encontrarão. A alta sacerdotisa drow conjura *reviver os mortos* no cadáver para poder interrogar o personagem. O personagem pode escapar posteriormente, ou pode ser reunido com os demais aventureiros em um capítulo posterior da aventura quando os drows os alcançarem.

Se um personagem do jogador for permanentemente morto, pense em maneiras que um jogador possa introduzir um novo personagem no grupo no meio da jornada em Subterrâneo.

- Converta um dos já existentes personagens do mestre aliados – incluindo companheiros fugitivos da prisão em Velkynvelve – em um personagem do jogador. Personagens drow, anão e gnomos das profundezas são todos facilmente jogáveis. Você pode até mesmo permitir que o jogador tome controle de mais de um PdM incomum até que o novo personagem possa se juntar ao grupo. Isso é particularmente apropriado se o jogador já vem gerenciando aquele PdM (veja "Companheiros de Cela" no capítulo 1).
- Um encontro de criatura pode revelar um novo membro em potencial, como um habitante da superfície perdido no Subterrâneo ou enviado aqui para investigar os rumores de acontecimentos estranhos. Um escravo fugido de outro assentamento do Subterrâneo é outra possibilidade.
- Um monstro encontrado pelo grupo pode estar com outras vítimas e reféns (uma aranha gigante com uma vítima ainda viva embrulhada em sua teia, ou trogloditas guardando prisioneiros destinados à sua despensa, por exemplo). Uma vez que os monstros sejam derrotados, o antigo cativo pode se juntar ao grupo.
- Personagens podem encontrar novos membros do grupo em qualquer dos assentamentos do Subterrâneo que visitem durante a aventura, particularmente visitantes ou locais com uma boa razão para se deixar com pressa.

# Fungos do Subterrâneo

O Subterrâneo é o lar de uma tremenda diversidade de fungos com uma variedade de diferentes usos. Personagens podem encontrar diferentes tipos de exemplares da flora do Subterrâneo em suas viagens. Identificar a espécie do fungo e seus usos em potencial requer um teste bem-sucedido com CD 15 em Inteligência (Natureza), mas os habitantes do Subterrâneo estão familiarizados com muitas dessas espécies automaticamente.

## Fungos Comestíveis

Fungos comestíveis proporcionam comida e água. Requerimentos básicos de comida e água para os personagens estão cobertos no capítulo 8, "Aventurando-se", do *Livro do Jogador*.

### Talo-de-Barril

Um talo de barril é um grande fungo com formato de tonel que pode ser perfurado e drenado de sua água fresca armazenada internamente. Um único talo de barril contém 1d4 x 4 + 16 litros de água e rende 1d3 + 2 quilos de comida.

### Píleo-Azul

Apelidado de "grão de Subterrâneo", um píleo-azul não é comestível, mas seus esporos podem ser moídos para fazer uma nutritiva e doce farinha. Pães feitos de farinha de píleo-azul são conhecidos como pães de esporo ou pães azuis. Uma fornada equivale a meio quilo de comida.

### Líquen-de-Fogo

Com uma pálida coloração laranja esbranquiçada, o líquen de fogo prevalece em temperaturas quentes, logo, ele cresce em regiões com calor geotermal. Líquen-de-fogo pode ser moído e fermentado em uma pasta quente e apimentada que é espalhada no pão de esporos ou adicionada em sopas e cozidos para dar mais sabor a eles. Os duergar também fermentam líquen de fogo em um licor ferozmente picante.

### Casconda

Casconda é um fungo do tipo prateleira que lembra uma massa de carne em putrefação. Ele também é surpreendentemente comestível. Apesar de poder ser comido cru, ele tem um gosto melhor assado. Uma única folha de casconda rende 1d2 + 3 quilos de comida.

### Trillimac

Um trillimac é um cogumelo que cresce a uma altura de um metro a um metro e meio, tem um largo píleo verde acinzentado e um talo cinza claro. A superfície coriácea do píleo pode ser cortada e limpa para ser utilizada na confecção de mapas, chapéus e pergaminhos (sua superfície absorve bem tinturas e tingimentos). O talo pode ser limpo, deixado de molho em água por uma hora, e então seco para se tornar uma comida palatável similar a pão. Cada talo de trillimac fornece 1d2 + 3 quilos de comida.

### Globo-D'agua

Um globo-d'agua é um fungo bulboso que cresce em águas rasas. Um globo d'água maduro pode ser espremido como uma esponja, providenciando quatro litros de água e meio quilo de comida (ainda que borrachudo e meio sem gosto).

### Zurkheira

A zurkheira é um tipo cogumelo massivo que pode chegar a uma altura de nove a doze metros. Seus grandes esporos granulosos são comestíveis e equivalem nutritivamente a 1d2 + 2 quilos de comida, mas a zurkheira é mais importante por seus duros e madeirosos talos. A zurkheira é um das poucas fontes de madeira no Subterrâneo. É utilizada para fazer mobília, recipientes, pontes, jangadas, dentre outras coisas. Artesãos habilidosos utilizam-se de manchas, lixamento e polimento para trazer à tona diferentes padrões na madeira de zurkh.



## Fungos Exóticos

As espécies de fungos descritas nesta sessão possuem estranhas propriedades, mas nenhum valor nutricional.

### Luz-da-Noite

Luz-da-Noite é um cogumelo bioluminescente, alto e com formato de tubular que cresce a uma altura de 1d2+1 metros e emite iluminação clara em um raio de 4,5 metros e penumbra por mais 4,5 metros. Uma luz-da-noite que seja arrancada do solo ou destruída se apaga após uma 1 rodada. Se uma luz-da-noite é tocada, seja por uma criatura ou por um objeto, sua luz se apaga até que seja tocada novamente.

### Nariz-de-Nilhogg

O nariz-de-nilhhogg é um pequeno cogumelo que garante a qualquer criatura que o coma vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) baseado no olfato por 1d4 horas. Contudo, a criatura sofre desvantagem em testes de resistência contra efeitos baseados no olfato pela mesma quantidade de tempo.

### Ormu

Um musgo verde e bioluminescente que cresce em áreas quentes e úmidas, ormu é particularmente comum perto de túneis de vapor e respiradouros. Ele emana iluminação de penumbra em um raio de 1,5 metros e pode ser colhido, ressecado e transformado em um pó ou pigmento fosforescente.

### Timmask

Também conhecido como “o cogumelo do diabo”, o timmask é um cogumelo de sessenta centímetros de altura com um chapéu bege arredondado e recoberto de listras laranja e vermelhas. Arrancar ou destruir um timmask faz com que ele libere uma nuvem de esporos venenosos em um raio de 4,5 metros. Criaturas na área precisam passar em um teste de resistência de Constituição contra CD 14 ou ficarão envenenadas. Enquanto estiverem envenenadas dessa forma, a criatura estará sob efeito da magia *confusão* com duração de 1 minuto. Quando o efeito da magia acaba, a condição de envenenado também se encerra.

### Língua-da-Loucura

Língua-da-loucura é um fungo comestível que se assemelha, de certa forma, com uma grande língua humana. Uma criatura que coma uma língua-da-loucura precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição contra CD 12 ou compulsivamente falará em voz alta todo e qualquer pensamento pela próxima hora. O efeito pode ser finalizado com uma magia de *restauração menor* ou similar.

### Talo-de-Tocha

Um cogumelo de trinta a sessenta centímetros de altura com um píleo inflamável. Um único talo-de-tocha queima por até 24 horas uma vez aceso. Há uma chance de 1 em 6 que um talo-de-tocha exploda quando acendido, estourando em uma nuvem de esporos ardentes. Criaturas a até 3 metros do talo-de-tocha explodindo recebem 3 (1d6) de dano flamejante.

# Narrando a Jornada

Conforme os aventureiros progridem no Subterrâneo, ajude-os a improvisar algumas descrições do que eles experimentam para adicionar sabor à jornada. Conforme você fizer isso, tente destacar dois pontos chave.

Primeiro, a trilha é longa e árdua. O grupo está viajando no subterrâneo, sob incríveis dificuldades e terreno difícil, sem qualquer dos confortos do mundo da superfície. Comida e água são recursos escassos. A escuridão nunca acaba. Os jogadores devem sentir como se seus personagens estivessem em perigo através de sua jornada, sem nunca saber quando alguma coisa está pronta para saltar das sombras.

Segundo, o Subterrâneo é um cenário exótico e alienígena, diferente de qualquer coisa encontrada no mundo da superfície. Através de passagens sinuosas e cavernas incrivelmente grandes, os personagens podem achar lembretes bizarros de civilizações perdidas e esquecidas, flora e fauna sobrenatural e uma geografia incrível. Pouco é o que parece e muita coisa é extremamente difícil de explicar, ou mesmo de se descrever.

# Perseguição Drow

Um grupo drow de Velkynvelve persegue seus prisioneiros fugidos Subterrâneo adentro. A sacerdotisa drow Ilvara se torna cada vez mais obcecada com os aventureiros, acreditando que eles estão envolvidos com alguma conspiração secreta, ou talvez em algum teste de seu valor. Quanto mais longa a perseguição, mais determinada ela fica em recapturá-los e ter a oportunidade de ensiná-los o erro que foi desafiá-la.

O grupo drow é formado por Ilvara (**sacerdotisa drow de Lolth**), os **guerreiros de elite drow** Jorlan e Shoor, e a sacerdotisa aprendiz Asha Vandree (utilize o bloco de status do **sacerdote** no *Manual dos Monstros*, mas acrescente a Linhagem Feérica, Conjuração Inata, e a Sensibilidade à Luz do Sol do bloco de status dos **drows**). O grupo de caça também conta com quatro guerreiros **drow** que atuam como batedores avançados. Se nenhum dos PdMs drows sobreviveram ao capítulo 1, substitua-os por reforços recém chegados vindos de Menzoberranzan sob o comando de Ilvara, ou outra sacerdotisa de seu calibre.

### Escapando por Pouco

Se o encontro com os drows estiver indo mal e você não quiser que os personagens sejam recapturados, você pode sempre fazer com que o destino interfira em seu favor com outro encontro ou evento oferecendo uma distração.

Por exemplo, um gigante de pedra errante, um verme púrpura ou uma alcateia de gnolls açoitados em um frenesi por Yeenoghu podem aparecer assim que os drows encurralarem os personagens, dando a eles a chance de correr. Da mesma forma, um terremoto menor (causado pela instabilidade da incursão demoníaca ou um surto de magia selvagem) pode causar um desmoronamento, soterrando o túnel entre o grupo e seus perseguidores, e derrubando o nível de perseguição em 1 ou 2.

Não faça isso com tanta frequência que os jogadores sintam que não mereceram, mas use como uma opção para manter a perseguição ao invés de chegar a uma conclusão anticlimática.

## Rastreando o Grupo

Os drows precisam rastrear o grupo através do Subterrâneo a pé, uma vez que não há montarias disponíveis em Velkynvelve e Ilvara não quer esperar por um já atrasado reforço de Menzoberranzan chegar. Isso limita quão rápido os elfos negros podem se mover para alcançá-los, uma vez que eles precisam procurar por sinais da passagem de sua presa, ocasionalmente tendo que retornar para retomar o rastro perdido.

## Nível de Perseguição

A proximidade da perseguição dos drows é medida por um nível de perseguição. Ele começa em 4, com os drows não muito longe dos personagens. Se o nível de perseguição alcançar 5, os batedores avançados dos drows os alcançam, e os líderes drows chegam não muito tempo depois (veja "Alcançando"). Se o nível de perseguição cair para 0, o grupo despistou os drows até que circunstâncias tragam ambas as facções ao contato novamente (veja "Despistando Perseguidores").

Os personagens podem aumentar ou diminuir o nível de perseguição das seguintes maneiras:

- Diminua o nível de perseguição em 1 para cada dia que os personagens viagem em um ritmo rápido.
- Diminua o nível de perseguição em 1 se um personagem gastarem tempo cobrindo os rastros do grupo naquele dia, isso requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 16.
- Diminua o nível de perseguição em 1 cada vez que um personagem atravessar ou cruzar algum terreno aquático que obscureça seu rastro, como um rio subterrâneo.
- Diminua o nível de perseguição em 1 se o grupo se separar em dois ou mais grupos. Cada grupo se torna um grupo separado para propósitos de determinar encontros aleatórios e se o grupo se perde ou não.
- Aumente o nível de perseguição em 1 cada vez que o grupo tenha um encontro aleatório com uma ou mais criaturas, a menos que o encontro seja ignorado ou evitado completamente.
- Aumente o nível de perseguição em 1 para cada dia que os aventureiros viagem em um ritmo lento.
- Certos encontros de terreno aumentam ou diminuem o nível de perseguição. Veja as descrições individuais na sessão de "Encontros aleatórios".

Os jogadores podem pensar em meios adicionais de evitar a perseguição. Julgue conforme achar adequado. Por exemplo, se os personagens convencerem uma criatura encontrada aleatoriamente a deixarem-nos passar ao contar que ricos drows estão seguindo-os, você pode reduzir o nível de perseguição em 1, conforme os drows são forçados a lidar com o encontro antes que possam voltar a rastrear o grupo. Da mesma forma, os aventureiros podem deixar armadilhas para atrasar seus perseguidores, ou eles podem convencer uma criatura amigável para mentir para os drows sobre que direção o grupo tomou.

Se você escolher pular alguns dias de viagem (conforme descrito em "Resumindo a Viagem", mais adiante neste capítulo), o nível de perseguição não muda neste período.

## Alcançando

Quando o nível de perseguição chegar em 5, os batedores avançados dos drows avistam o grupo. A essa altura, a perseguição pode se tornar um encontro se os personagens avistarem os drows e se engajarem

com eles. Os personagens podem tentar fugir, e neste ponto uma perseguição se inicia (veja "Perseguições" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*), ou eles podem ficar e lutar. Eles podem até mesmo tentar armar algum tipo de emboscada, uma vez que as fileiras dianteiras do grupo provavelmente estarão fora do campo de visão dos drows assim que o encontro aconteça.

Se os aventureiros fugirem e escaparem com êxito, eles abaixam o nível de perseguição para 4 e começam a evitar seus perseguidores novamente. Se eles lutarem com os drows, prossiga com o encontro. Os batedores drows focam em manter a perseguição de perto e alvejar os personagens com virotes envenenados de sua besta de mão. Depois de 1d6+4 rodadas, o restante do grupo drow (Ilvara, Asha, Jorlan e Shoor) chegam e se unem ao encontro.

### Despistando Perseguidores

Se os aventureiros abaixarem o nível de perseguição para 0, os drows perdem o rastro a não ser que circunstâncias permitam que eles localizem os personagens novamente. Isso inclui os personagens passando um dia ou mais em um local onde eles sejam reconhecidos, ou onde conversem abertamente sobre sua fuga de Velkynvelve. Se os personagens passarem por alguma área sob observação dos batedores ou espiões drows, Ilvara inevitavelmente saberá da localização dos personagens. Quando isso ocorrer, aumente o nível de perseguição para 1 e comece a manter registro novamente conforme os drows recuperam os rastros novamente.

### Captura

Os drows tentam capturar os prisioneiros, se isso for possível, uma vez que Ilvara quer ter o prazer de ensiná-los uma lição sobre desobediência. Se os elfos negros reduzirem algum personagem a 0 pontos de vida, esses personagens são nocauteados ao invés de mortos (veja "Nocauteando uma Criatura" no capítulo 9 do *Livro do Jogador*). Mesmo se um ou mais personagens forem acidentalmente mortos, Ilvara está obcecada o suficiente para conjurar reviver os mortos para trazê-los de volta à vida (presumindo-se que a alma do personagem queira retornar).

Personagens capturados são desarmados, suas mãos amarradas com corda de seda de aranha e amordaçados. Os drows marcham de volta para Velkyynvelve a menos que Menzoberranzan esteja mais próximo, neste caso Ilvara os leva para lá. Os personagens irão precisar pensar em um novo plano para escapar, preferencialmente antes que Ilvara tenha a oportunidade de tortura-los ou vende-los como escravos na Cidade das Aranhas. Se eles escaparem das garras dela novamente, a sacerdotisa drow continuará sua perseguição até que esteja morta ou que o grupo deixe Subterrâneo (veja o capítulo 7).

## Encontros Aleatórios

A cada dia de viagem através do Subterrâneo, cheque duas vezes para ver se os personagens encontram algo fora do comum: uma vez enquanto eles estão viajando, e novamente quando estiverem acampando ou descansando. Role um d20 e consulte a tabela de encontros aleatórios para determinar o que eles encontram, se é que encontram algo. Personagens podem ter encontros com terrenos, uma ou mais criaturas, ou uma combinação dos dois.

Qualquer encontro aleatório que aconteça enquanto o grupo está acampando é automaticamente um encontro de criatura, o qual deve ser determinado através da rolagem de um d20 e uma consulta com a tabela de Encontros de Criatura.

#### Encontros Aleatórios

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-13 | Sem encontro |
| 14-15 | Terreno (role uma vez na tabela de Encontros de Terreno) |
| 16-17 | Uma ou mais criaturas (role uma vez na tabela de Encontros de Criaturas) |
| 18-20 | Encontro de terreno contendo uma ou mais criaturas (role uma vez na tabela de Encontros de Terreno, depois role uma vez na tabela de encontros de Criatura) |

### Encontros de Terreno

O Subterrâneo contém grandes perigos e maravilhosos cenários. Regras especiais são explicadas após a tabela.

#### Encontros de Terreno

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1 | Cemitério de ossos |
| 2 | Penhasco e escada |
| 3 | Aglomerado de cristais |
| 4 | Caverna de fungos |
| 5 | Vazamento de gás |
| 6 | Desfiladeiro |
| 7 | Beirada alta |
| 8 | Sons horríveis |
| 9 | Onda de lava |
| 10 | Fosso de muco |
| 11 | Desmoronamento |
| 12 | Ponte de corda |
| 13 | Ruínas |
| 14 | Abrigo |
| 15 | Sumidouro |
| 16 | Limo ou bolor |
| 17 | Duto de vapor |
| 18 | Córrego subterrâneo |
| 19 | Sinal de aviso |
| 20 | Teias |

### Cemitério de Ossos

Os personagens chegam a uma misteriosa caverna com pilhas de incontáveis ossos de diversas criaturas. Seja o local um cemitério natural para algumas espécies de Subterrâneo ou o antigo covil de um predador assustador, os personagens podem reunir materiais úteis para fabricar itens entre os ossos. Quando o grupo entrar no cemitério de ossos, role um d20 e consulte a tabela para determinar quais criaturas, se houver, estão presentes. Os mortos vivos levantam-se a partir dos ossos e atacam quando os primeiros personagens estiverem na metade do caminho ao atravessar a caverna.

#### Encontro no Cemitério de Ossos

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-14 | Sem encontro |
| 15-18 | 3d4 esqueletos |
| 19-20 | 1d3 esqueletos de minotauro |

### Penhasco e Escada

Um penhasco de 2d4x3 metros de altura bloqueia a passagem do grupo, mas uma escada enrolada pode ser vista no topo. Se alguém conseguir escalar o penhasco – requerendo um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15 – e derrubar a escada, os personagens podem prosseguir. De outra forma, eles perdem um dia de viagem encontrando outra rota. Se os personagens removerem a escada uma vez que estejam no topo, eles diminuem o nível de perseguição drow em 1.

### Aglomerado de Cristais

Os aventureiros passam por uma área repleta de *faerzress* contendo pedaços de quartzo do tamanho de um punho que emitem luz de penumbra em um raio de 3 metros. Um golpe forte nos cristais, incluindo arremessá-los de forma que atinja uma superfície dura, faz com que eles estourem em um forte lampejo cegante com 3 metros de raio. Qualquer criatura dentro da área precisa de um sucesso em um teste de resistência em Constituição CD 10 ou ficará cego por 1 minuto. Uma criatura cegada por este efeito repete seu teste de resistência de Constituição ao final de cada turno. No caso de um sucesso, não estará mais cega.

Os personagens podem extrair um total de 12 cristais no total, mas o tempo necessário para fazer isso aumentará o nível de perseguição drow em 1.

### Caverna de Fungos

Os aventureiros esbarram em uma caverna repleta de fungos e cogumelos de todos os tamanhos e tipos. Veja "Fungos do Subterrâneo" e escolha alguns exemplos interessantes.

### Vazamento de Gás

Os aventureiros chegam a uma caverna com um perigoso vazamento de gás. Qualquer membro do grupo com um valor de Sabedoria (Percepção) passiva de 14 ou mais detecta sinais do gás. O ritmo de viagem dos personagens é reduzido pela metade conforme eles circundam a área, mas não há efeitos danosos. Se o gás não for detectado, cada personagem na área precisa fazer um teste de resistência de Constituição CD 12, tomando 5 (1d10) dano venenoso em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso. Qualquer chama aberta trazida para a área faz com que o gás exploda. Cada criatura na explosão precisa realizar um teste de resistência de Destreza, tomando 10 (3d6) dano flamejante no caso de falha, ou metade disso no caso de sucesso.



### Desfiladeiro

Os personagens precisam fazer uma difícil descida no desfiladeiro com 2d4x30 metros de profundidade e depois subir pelo outro lado, ou encontrar um caminho que o contorne. Seu ritmo de viagem para o dia é reduzido pela metade a menos que tenham algum plano para atravessar o desfiladeiro rapidamente.

### Beirada Alta

Os personagens precisam andar ao longo de uma beirada de 45 centímetros de largura que bordeia uma ravina de 2d6x3 metros de profundidade. O ritmo de viagem do grupo pelo resto do dia é reduzido à metade, e cada personagem precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 10 para evitar a queda. Precauções como amarrar com uma corda uns aos outros permite que cada personagem faça o teste de resistência com vantagem. Aumente o nível de perseguição drow em 1.

### Sons Horríveis

Por horas, a viagem do grupo é atormentada por terríveis gritos, gemidos e falas sem sentidos e incoerentes ecoando através de passagens próximas, sem qualquer origem aparente. Cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 11. Em um resultado com falha, o nível de loucura do personagem aumenta em 1.

### Onda de Lava

Conforme o grupo atravessa um longo e sinuoso corredor, um tremor abre uma fissura repleta de lava atrás deles. Cada personagem precisa realizar um teste de resistência de Destreza CD 10 para evitar a onda de lava, tomando 21 (6d6) de dano flamejante em uma falha. Diminua o nível de perseguição drow em 1.

### Fosso de Muco

Os aventureiros precisam vadear através de um largo fosso de 1 metro de profundidade de muco imundo e viscosamente sombrio. O muco é terreno difícil e os personagens têm desvantagem em testes de resistência de Destreza enquanto ali estiverem, mas seu ritmo de viagem do dia é reduzido pela metade se eles optarem por contornar.

### Desmoronamento

Enquanto os aventureiros fazem seu caminho através da longa e sinuosa caverna, um tremor inicia um desmoronamento. Cada membro do grupo deve realizar três testes de resistência de Destreza CD 12, recebendo 10 (3d6) de dano de concussão em cada falha do teste. Qualquer criatura incapacitada não removida da área estará enterrada debaixo dos pedregulhos, recebendo 1d6 de dano de concussão adicionais ao final de cada um de seus turnos até que a criatura seja retirada dali ou morta. Diminua o nível de perseguição drow em 1.

### Ponte de Corda

Uma ravina com 2d4x3 metros de largura e 2d4x3 metros de profundidade corta através do caminho do grupo, dividido por uma velha ponte de corda. Se os personagens cortarem a ponte após passarem, o nível de perseguição drow aumenta em 1.

### Ruínas

Os aventureiros se deparam com uma pequena ruína escondida em Subterrâneo. Isto pode ser criação de alguma raça subterrânea ou uma ruína da superfície que colapsou e afundou há muito tempo. Se os personagens procurarem nas ruínas, há 50% de chance de encontrarem 1d4 bugigangas (veja capítulo 5, "Equipamento", do *Livro do Jogador*). Role na tabela de Bugigangas ou escolha as apropriadas.

### Abrigo

O grupo encontra por acaso uma caverna que é bem protegida e facilmente defendida. Se os personagens acamparem aqui, eles podem terminar um descanso longo sem qualquer chance de um encontro enquanto dormem.

### Sumidouro

Um membro aleatório do grupo pisa em cima de pedras que colapsam em um sumidouro. Ele precisa realizar um teste de resistência de Destreza CD 12 para evitar cair em um fosso de 6 metros de profundidade e receber 7 (2d6) pontos de dano de concussão. Escalar para fora do fosso requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15.

### Limo ou Bolor

Conforme os aventureiros passam por uma pequena caverna, eles encontram uma mancha de limo ou bolor. Role um d6 e consulte a tabela para determinar que tipo de limo ou bolor está presente (veja "Perigos da Caverna" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para detalhes sobre essas ameaças).

#### Encontro de Limo ou Bolor

| d6 | Encontro |
|---|---|
| 1-3 | Mancha de limo verde |
| 4-5 | Mancha de bolor amarelado |
| 6 | Mancha de bolor marrom |

### Duto de Vapor

Um duto de vapor quente irrompe abaixo de um membro aleatório do grupo, que precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 12 ou receber 7 (2d6) de dano flamejante.

### Córrego Subterrâneo

Uma via fluvial com 2d4 x 1,5 metros de largura corta o caminho do grupo. O córrego é raso e pode ser facilmente atravessado, e os personagens podem beber água fresca e renovar seus estoques de água. Peixes comestíveis habitam este córrego, de forma que a CD de qualquer tentativa de encontrar comida nesta área é reduzida para 10. Atravessar o córrego reduz o nível de perseguição drow em 1.

### Sinal de Aviso

Os personagens entram em uma caverna com estalactites e estalagmites. Aqueles com um valor de Sabedoria (Percepção) passiva maior ou igual a 11 avistam o seguinte selo entalhado em uma das estalagmites:



O selo é um sinal de aviso drow que significa "Demônios adiante!". Qualquer criatura não drow que tocar o símbolo precisa fazer um teste de resistência de Sabedoria CD 10. No caso de uma falha, o nível de loucura da criatura aumenta em 1.

Se os personagens realizarem um descanso longo dentro de um quilômetro e meio do símbolo de aviso, role um d20 e consulte a tabela para determinar o que eles encontram ao final de seu descanso.

#### Encontro do Sinal de Aviso

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-14 | Sem encontro |
| 15-16 | 1 barlgura invisível |
| 17-18 | 3d4 dretches |
| 19-20 | 1d2 demônios das sombras |

### Teias

Teias grudentas preenchem a passagem (veja "Perigos nas Masmorras" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). As teias se estendem por centenas de metros. A menos que os personagens venham com algum plano para limpar as teias rapidamente, o ritmo de viagem pelo dia é reduzido à metade conforme os personagens são forçados a abrir seu caminho ou encontrar uma rota alternativa.

Cheque por um encontro quando o grupo entrar nas teias. Em uma rolagem de 1-2 em um d6, os personagens encontram 1d4 **aranhas gigantes** espreitando nas teias.

## Encontros de Criaturas

Mantenha o nível do grupo em mente quando estiver criando estes encontros, e permita que os personagens recuem ou evitem um encontro que seja um desafio muito grande. Escapar tem seu custo, no entanto. Personagens fugindo do acampamento para evitar um encontro de criatura podem ser forçados a abandonar comida e água, por exemplo.

#### Encontros de Criatura

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | Emboscadores; realize uma nova rolagem desse encontro se os personagens estiverem descansando |
| 3 | Verme da carniça |
| 4-5 | Escravos fugitivos |
| 6-7 | Fungos |
| 8-9 | Besouros de fogo gigantes |
| 10-11 | "Polvo das rochas" gigante |
| 12 | Criatura enlouquecida |
| 13 | Gosma ocre |
| 14-15 | Saqueadores |
| 16 | Batedores |
| 17 | Sociedade do esplendor |
| 18 | Servos dos esporos |
| 19-20 | Mercadores |

### Emboscadores

Uma ou mais criaturas tentam emboscar o grupo conforme eles atravessam o Subterrâneo. Role um d20 e consulte a tabela para determinar o que os personagens encontram.

### Emboscadores

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 1 chuul espreitando em uma lagoa |
| 3 | 1d6 aranhas gigantes penduradas nas paredes ou teto |
| 4-5 | 1 grell flutuando perto do teto alto |
| 6-9 | 1d4 gricks escondendo-se em uma fenda ou fissura |
| 10-15 | 1d4 orogs empoleirando-se em beirais |
| 16-17 | 1d6 perfuradores disfarçando-se de estalactites |
| 18-20 | 1 tríbulo brutal irrompendo de uma parede próxima |

Se a emboscada acontecer no covil do monstro, há uma chance de que personagens que vasculhem a área encontrem algo interessante ou de valor. Role um d20 e consulte a tabela abaixo para ver o que eles encontram.

### Descobertas no Covil dos Emboscadores

| d20 | Descoberta |
|---|---|
| 1-10 | Nada |
| 11-12 | Um esqueleto humanoide agarrado em uma arma não mágica recuperável (sua escolha) |
| 13-14 | Um esqueleto humanoide vestindo uma armadura não mágica recuperável (sua escolha) |
| 15-17 | 1d6 gemas de 50 po |
| 18-19 | Um esqueleto humanoide ou cadáver carregando um item mágico aleatório (role uma vez na Tabela B de Itens Mágicos no capítulo 7 do Guia do Mestre) |
| 20 | O tesouro escondido de um monstro contendo 2d6 gemas de 50 po e um ou mais itens mágicos (role 1d4 vezes na Tabela C de Itens Mágicos no capítulo 7 do Guia do Mestre) |

### Verme da Carniça

Os personagens encontram um **verme da carniça** sugando e raspando túneis e cavernas a procura de comida.

Há uma chance de 25% de que o verme da carniça seja domesticado e esteja equipado com uma sela de couro e arreios, embora não haja sinal do cavaleiro. Um personagem pode ser aproximar e montar o verme da carniça sem ser atacado se for bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 13. Enquanto estiver na sela e utilizando os arreios, o cavaleiro pode permanecer montado no verme da carniça conforme ele rasteja através das paredes e teto.

### Escravos Fugitivos

Esses escravos estão perambulando pelo Subterrâneo desde que escaparam de Gracklstugh ou Menzoberranzan. Eles estão necessitados por comida e água. Role um d4 e consulte a tabela para determinar o que os personagens encontram. Escravos elfos, anões e humanos são amigáveis; se receberem comida e água, certamente irão se juntar ao grupo. Escravos goblins são hostis e tendem a atacar.

### Escravos Fugitivos

| d4 | Encontro |
|---|---|
| 1 | 1d2 elfos da lua plebeus |
| 2 | 1d3 anões do escudo plebeus |
| 3 | 1d4 plebeus humanos |
| 4 | 1d6 goblins |

### Fungos

Role um d6 e consulte a tabela para determinar que tipo de fungo os personagens encontrarão.

### Fungos

| d6 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 1d4 esporos de gás |
| 3-4 | 1d4 guinchadores |
| 5-6 | 1d4 fungos violeta |

Há uma chance de 25 por cento de que os esporos de gás carreguem um fragmento de memória de um observador morto em seus esporos (veja a descrição de esporos de gás na descrição em "Fungos" no *Manual dos Monstros*). Esta memória pode ser de qualquer coisa que você deseje, ou você pode rolar um d4 e consultar a tabela de Memória do Observador.

### Memórias do Observador

| d20 | Memória |
|---|---|
| 1 | Uma negociação tensa com um drow terminando com o observador concordando em conceder ao drow passagem segura através do "Vasto Esquecimento" em troca de ajuda para livrar seu covil da infestação de gnomos |
| 2 | Perseguindo ladrões svirfneblin através dos túneis de seu domínio para recuperar gemas roubadas |
| 3 | Uma feroz batalha contra um envelhecido arquimago drow terminando com o observador sofrendo um grave ferimento |
| 4 | Espiando um drow ranger com duas cimitarras brilhantes e um companheiro animal preto e quadrúpede |

### Besouros de Fogo Gigantes

Os personagens encontram 1d6 **besouros de fogo gigantes** que exploram túneis e cavernas para alimentação. Os personagens que precisam de fontes de luz podem colher as glândulas brilhantes dos besouros mortos.

### "Polvo das Rochas" Gigante

Esta criatura é um **polvo gigante** que evoluiu para viver e prosperar em terra. Ele pode alterar sua coloração para se parecer com uma formação rochosa e tende a espreitar em fendas e fissuras, atacando criaturas menores que perambulam por perto. Ele tem uma velocidade de caminhada de 6 metros, uma velocidade de escalada de 3 metros, perde sua característica Prender a Respiração e substitui sua Camuflagem Aquática pela seguinte característica:

***Camuflagem.*** O polvo recebe vantagem em testes de Destreza (Furtividade).

### Criatura Enlouquecida

O grupo encontra a criatura ensandecida pela influência dos lordes demônios. Role um d4 e consulte a tabela para determinar o que aparece. Então role na tabela Loucura Permanente no capítulo 8 do *Guia do Mestre* para determinar a natureza da loucura da criatura. Se curada de sua loucura, a criatura se comporta de acordo com seu alinhamento.

### Criatura Enlouquecida

| d4 | Encontro |
|---|---|
| 1 | 1 **gnomo das profundezas** |
| 2 | 1 **drow** |
| 3 | 1 **duergar** |
| 4 | 1 **gigante de pedra** |

Há uma chance de que a criatura enlouquecida tenha algo de interessante ou de valor em sua posse. Role um d20 e consulte a tabela abaixo para definir o que ela possui. A criatura não se livra do item livremente.

### Posses da Criatura Enlouquecida

| d20 | Posses |
|---|---|
| 1-10 | Nada |
| 11-13 | Uma gema de 10 po |
| 14-15 | Um anel de ouro no valor de 25 po |
| 16-17 | Uma estatueta de Lolth feita de obsidiana valendo 100 po |
| 18-19 | Um item mágico aleatório (role uma vez na Tabela A de Itens Mágicos no capítulo 7 do Guia do Mestre) |
| 20 | Um item mágico aleatório (role uma vez na Tabela B de Itens Mágicos no capítulo 7 do Guia do Mestre) |

## Gosma Ocre

Conforme os personagens se movem através de uma série de cavernas, eles atraem a atenção de uma **gosma ocre**. O limo segue os personagens, atacando quando eles param para o próximo descanso. Personagens na fileira de trás da ordem de marcha que tenham um valor de Sabedoria (Percepção) passiva igual ou maior que 14 avistam o limo seguindo-os.

## Saqueadores

Esse grupo de saqueadores vindos da superfície se aventurou no Subterrâneo procurando por riquezas e se perdeu. Role um d6 e consulte a tabela para determinar o que aparece. Os saqueadores são inicialmente hostis em relação ao grupo, embora personagens espertos possam tentar comprar salvo conduto ou informações.

### Saqueadores

| d6 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 1d6 **bandidos** humanos e 1 capitão **bandido humano** |
| 3-4 | 2d4 **goblins** e 1 **chefe goblin** |
| 5-6 | 1d6 **orcs** e 1 orc **Olho de Gruumsh** |

Há uma chance de que o líder do grupo possua algo de interessante ou valor. Role um d20 e consulte a tabela abaixo para ver o que o líder dos saqueadores possui em seus pertences.

### Pertences do Líder dos Saqueadores

| d20 | Pertences |
|---|---|
| 1-5 | Nada |
| 6-10 | 2d6 gemas de 10 po em uma bolsa pequena |
| 11-14 | 2d6 gemas de 50 po em uma bolsa pequena |
| 15-17 | 1d4 talos-de-tocha (veja "Fungos do Subterrâneo") |
| 18-19 | 1d4 orbes-d'água (veja "Fungos do Subterrâneo") |
| 20 | Um item mágico aleatório (role na Tabela B de Itens Mágicos no capítulo 7 do *Guia do Mestre*) |

## Batedores

Cada um desses grupos está no Subterrâneo em uma missão secreta. Role um d6 e consulte a tabela para determinar o que aparece.

### Batedores

| d6 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 1 **drow** |
| 3-4 | 1d4 **miconides adultos** |
| 5-6 | 1d6 **batedores** anões do escudo |

O batedor drow está procurando por escravos fugitivos. Se ele avistar o grupo, ele tentará evitar ser notado e levará a informação referente à localização do grupo (veja "Perseguição Drow").

Os batedores miconides são indiferentes em relação ao grupo e não estão dispostos a discutir sua missão ou suas viagens com os aventureiros.

Batedores anões do escudo são amigáveis se o grupo incluir um ou mais habitantes da superfície. Eles estão dispostos a dar ao grupo o equivalente a um dia ou dois de rações de comida e água.

## Sociedade do Esplendor

Os personagens se esbarram em um membro da Sociedade do Esplendor, uma seita de monstros altamente inteligentes que se uniram para resolver todos os problemas do Subterrâneo. A sociedade está investigando as áreas impregnadas de faezress para averiguar se está relacionada com o que a sociedade teme que seja algum tipo de "incursão demoníaca". Role um d10 para determinar qual membro da sociedade os personagens encontram.

### Sociedade dos Esplendor

| d10 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | Y, o **derro** sábio (veja apêndice C) |
| 3-4 | Blurg, o **orog** |
| 5-6 | Grazilaxx, o **devorador de mentes** |
| 7-8 | Skriss, o **troglodita** |
| 9-10 | Sloopidoop, o **sumo sacerdote kuo-toa** |

Cada membro da Sociedade do Esplendor tem um alinhamento neutro, uma inteligência de 18 (+4), e fluência em múltiplas línguas, incluindo anão, élfico e a língua do subterrâneo (embora Grazilaxx prefira se comunicar utilizando telepatia). Suas outras estatísticas são as mesmas, no entanto. Os membros são eruditos e comunicativos, preferindo diplomacia e debate sobre violência (embora eles se defendam caso sejam atacados).

Cada membro da sociedade pode conjurar a magia *teleporte* uma vez por dia, mas o destino pretendido deve estar dentro de 9 metros de outro membro da sociedade. Este efeito de teleporte pode ser interrompido (veja "*Faezress*" anteriormente neste capítulo), que é como cada membro da sociedade às vezes acaba nos mais longínquos cantos do Subterrâneo, separado de seus companheiros.

Membros da Sociedade do Esplendor estão cientes que os caminhos para o mundo da superfície existem, mas não exploraram nenhum deles (suas preocupações são com Subterrâneo, no final das contas). Se os personagens demonstrarem interesse em alcançar a superfície, o membro da sociedade pode sugerir que procurem por um guia em um dos grandes assentamentos de Subterrâneo, como Pedra do




Massacre do Refúgio ou Gracklstugh. O membro da sociedade pode conceder direções verbais detalhadas que os personagens podem seguir para alcançar qualquer assentamento do Subterrâneo que desejem. Contudo, ele não pode garantir que a rota é segura. Se os personagens estiverem procurando por alguma outra coisa, o membro da sociedade oferece qualquer assistência que ele puder.

### Servos Esporos

Uma ou mais criaturas mortas e reanimadas pelos esporos de Zuggtmoy's observa os personagens conforme eles passam. Os servos esporos não se comunicam e não atacam exceto em defesa própria. Role um d10 e consulte a tabela para determinar o que os personagens encontram.

**Servos Esporos**

| d10 | Encontro |
|---|---|
| 1-3 | 1d4 **servos esporos drow** (veja apêndice C) |
| 4-6 | 1d6 **servos esporos duergar** (veja apêndice C) |
| 7-8 | 1d4 **servos esporos horror de gancho** (veja apêndice C) |
| 9-10 | 1d8 **servos esporos quaggoth** |

### Mercadores

Esses mercadores utilizam os túneis de Subterrâneo, viajando de assentamento para assentamento. Role um d4 e consulte a tabela para determinar o que aparece.

**Mercadores**

| d4 | Encontro |
|---|---|
| 1 | 2d4 **gnomos das profundezas** |
| 2 | 2d4 **drow** |
| 3 | 2d4 **duergar** |
| 4 | 2d4 **kuo-toa** |

Mercadores drows e gnomos das profundezas têm 50 por cento de chance de ter metade de seu número em **lagartos gigantes** como montarias e animais de carga. Mercadores duergar têm 50 por cento de chance de ter metade de seu número em **corcelantes machos** (veja apêndice C) como animais de carga. Se houverem corcelantes machos presentes, há 50 por cento de chance de que os mercadores estejam sendo escoltados por um **duergar cavalga-aranha** montado em uma **corcelante fêmea** (veja apêndice C para ambos).

Os mercadores carregam mercadorias no valor de 5d4 x 10 po, mais dez dias de provisões por membro do grupo; eles estão dispostos a vender até 20 por cento de cada. Se os mercadores drows virem os aventureiros e tiverem a oportunidade de reportá-los, aumente o nível de perseguição drow em 1.

## Resumindo a Viagem

Ao invés de checar por encontros aleatórios todos os dias, você pode pular ou resumir parte da viagem dos personagens. Role 1d6+1 para o número de dias entre encontros, com a chance normal de encontro ser um encontro de terreno, um encontro de criatura ou ambos (conforme descrito em "Encontros Aleatórios"). Por exemplo, se você rolar um resultado 4, você diria aos seus jogadores: "Vocês estão seguindo o caminho por entre túneis e passagens por quatro dias..." antes de descrever as circunstâncias do encontro para eles.

Com essa abordagem, encoraje os jogadores a descrever o que seus personagens fazem – ou mesmo veem e experimentam – durante esse intervalo de tempo. Adicionalmente às atividades de descanso como criação de itens, personagens têm bastantes oportunidades de interação. Se os jogadores estiverem lidando com interpretação de papéis de alguns ou todos os seus companheiros PdMs (veja "Um Grupo Variado" no capítulo 1), peça-os para elaborarem atividades desses personagens, preenchendo os detalhes conforme julgar adequado. Jogadores podem também sugerir e elaborar histórias sobre coisas que seus personagens tenham vivenciado durante esse intervalo, incluindo realizar árduas escaladas, saltos sobre desfiladeiros ou esquivar-se de perfuradores, e você pode fazer o mesmo. Esse aspecto adicional da interpretação adiciona cor e enredo à jornada enquanto mantém o avanço relativamente vivo.

## Encontros Determinados

Você pode utilizar os próximos quatro encontros durante as viagens do grupo no Subterrâneo entre as localidades no capítulo 3 até o 7, inserindo-os conforme desejar. Eles providenciam desafios mais detalhados para os personagens e também oferecem chances de encontrar alguns aliados em potencial. Se os personagens precisarem de um impulso na EXP conforme eles avançam para os capítulos subsequentes, esses encontros podem ajudar a providenciá-lo.

## Os Caminhos de Seda

Os Caminhos de Seda são um emaranhado de teias de aranha se cruzando em um abismo de 150 metros de profundidade e 600 metros de largura que se estendem por quase oito quilômetros. A maior parte do emaranhado de teias é atravessável, mas, devido ao fato de que teias antigas se desintegram com o tempo e que aranhas gigantes habitando o abismo estão constantemente tecendo novas teias, os Caminhos de Seda estão em constante mudança.

O abismo contém inúmeras passagens em diferentes alturas que guiam para longe dele. É raro que um emaranhado de teia conecte uma abertura à outra em um mesmo "nível" de altura. Personagens navegando nos Caminhos de Seda precisam seguir emaranhados inclinados para alcançar o destino almejado. Isso é bastante perigoso, mas simplesmente não há nenhum caminho fácil para superar o abismo. Os personagens podem facilmente se perder na massa de emaranhados que se alongam através do abismo a não ser que eles obtenham ajuda.

### Os Corredores de Teia

Os Corredores de Teia são um par de **goblins** caçadores de emoção chamados Yuk Yuk e Isca de Aranha. Eles têm vivido no Subterrâneo desde que conseguem se lembrar, com muito de seu tempo gasto em caçadas ao tesouro e sobrevivendo nos Caminhos de Seda. Os goblins são inclinados a façanhas audaciosas (e muitas vezes tolas). O fato de ambos estarem vivos é um atestado tanto de sua sorte como de suas habilidades. Modifique suas estatísticas de acordo com o que se segue:

- Ambos são neutros
- Adicione Acrobacia +6 e Atletismo +3 à lista de perícias dos goblins
- Os goblins tem vantagem em testes feitos para evitarem ser surpreendidos

Os goblins notam os aventureiros conforme eles se aproximam do Caminho da Seda e estão dispostos a agir como guias e ajudantes – por uma taxa, é claro. Eles aceitarão 2 po por dia cada, mas Yuk Yuk (que faz toda a negociação) pode facilmente pedir por algo brilhante pertencendo a algum dos personagens. Ele pode também pedir por algum favor não específico, a ser pago quando os goblins e os aventureiros chegarem a seja lá onde seus caminhos se separem. Ele pode também pedir para ser o primeiro a escolher em qualquer divisão de espólios que o grupo descubra nos Caminhos da Seda, e esperará e pedirá por uma parte do tesouro independentemente.

Yuk Yuk e Isca de Aranha carregam cada um uma cabaça de gordura, a qual eles aplicam em seus pés para que possam "surfar nas teias". Enquanto estiverem deslizando teia abaixo, eles se movem com o dobro de sua velocidade de caminhada.

Os Corredores de Teia são tão bons quanto prometem no que se refere aos seus serviços, e



Yuk Yuk e Isca de Aranha

podem ensinar aos personagens uma coisa ou duas. Enquanto estiverem viajando com os dois goblins, os personagens têm vantagem em testes feitos para evitar serem surpreendidos. Os goblins conhecem os Caminhos da Seda bem o suficiente para não se perder neles.

Se os aventureiros causarem uma boa impressão nos Corredores de Teia e os objetivos do grupo parecerem oportunidades interessantes para fazer coisas novas e perigosas, os goblins se oferecem para permanecer com eles após atravessarem os Caminhos de Seda. Os dois não deixarão o Subterrâneo, no entanto. Yuk Yuk tentará negociar uma taxa adequada, mas os goblins podem simplesmente juntar-se aos personagens, felizes em receber qualquer divisão justa de tudo que adquirirem.

#### Caminhos de Seda: Características Gerais

Conforme os personagens atravessam os Caminhos de Seda, mantenha em mente as seguintes características.

***Terreno Difícil.*** Qualquer criatura com um deslocamento de escalada pode caminhar ao longo das teias com este deslocamento. Para todas as outras criaturas, as teias são terreno difícil. Qualquer criatura que caia pode potencialmente ficar enredada nas teias (veja "Caindo").

***Caindo.*** Sempre que uma criatura receber dano enquanto estiver atravessando os Caminhos de Seda, ou sempre que as teias sobre a qual estiver caminhando se romperem, a criatura precisa realizar um teste de resistência de Destreza CD 15. Em caso de sucesso, a criatura consegue evitar a queda ao se agarrar em emaranhados de teia próximos. Em caso de falha, a criatura cai 1d10 x 3 metros. Se a distância da queda for menor que a distância do chão do abismo, a criatura fica enredada nas teias e está impedida; de outra forma, a criatura atinge o chão e recebe dano da queda normalmente. Uma criatura impedida pode realizar um teste de resistência de Força CD 12 ao final de cada um de seus turnos, libertando-se e encerrando a condição de impedida em caso de sucesso. Outra criatura pode utilizar sua ação para Ajudar a criatura impedida dentro de seu alcance, concedendo vantagem no próximo teste de resistência para encerrar o efeito.

***Luz.*** O abismo é escuro. Carregar uma fonte de luz atrai criaturas hostis, aumentando a chance de um encontro para 1-3 em um d6.

***Fogo.*** Teias queimam quando expostas a qualquer ataque ou efeito que cause dano flamejante. Isso faz com que vários emaranhados cedam e todas as criaturas em um raio de 12 metros da área afetada precisem fazer um teste de resistência para evitar cair (veja "Caindo").

## Encontros nos Caminhos de Seda

Para cada 150 metros que o grupo viage através das teias, cheque por um encontro aleatório rolando um d6. Um encontro ocorre em uma rolagem de 1 a menos que um ou mais membros do grupo esteja carregando fontes de luz, nesse caso o encontro acontece em uma rolagem de 1-3. Role na tabela de Encontros nos Caminhos de Seda ou escolha um encontro adequado quando um ocorrer.

**Encontros nos Caminhos de Seda**

| d12 | Encontro |
|---|---|
| 1 | Halfling pés-leves encasulado |
| 2 | 1d4 **mantos negros** |
| 3 | 1d4 **drows** e 1d4 escravos **quaggoth** |
| 4-8 | 2d4 **aranhas gigantes** |
| 9 | 1 **mimico** |
| 10 | 1 **espectador** |
| 11-12 | Rompimento de teia |

### Halfling Encasulado

Os personagens encontram um halfling pés-leves ainda vivo encasulado em teias. Ele está envenenado e paralisado pela próxima hora.

Fargas Pés Ruidosos era um membro de um bando de aventureiros procurando por uma tumba há muito perdida quando eles foram atacados por uma matilha de gnolls enlouquecidos. Fargas escapou, ficou perdido nos Caminhos de Seda, e foi atacado por aranhas. Se resgatado, ele promete mostrar aos aventureiros o caminho para a tumba em troca de uma parte dos tesouros (veja "Tumba Perdida de Khaem" mais a frente neste capítulo). Fargas é um **espião** hafligng caótico e bom. Adicionalmente à sua armadura e armas, ele carrega uma *poção de invisibilidade*.

### Mantos Negros

Esses caçadores subterrâneos mergulham e atacam o grupo.

### Drows e Escravos Quaggoth

Estes odiosos drows e seus sanguinários escravos quaggoths estão navegando pelos Caminhos de Seda em seu caminho através do Subterrâneo. Se Derendil estiver com o grupo, ele pode utilizar uma ação para realizar um teste de Carisma CD 15, virando os escravos quaggoth contra seus mestres drow em caso de sucesso. Se os drows forem eliminados, Derendil pode repetir o teste para conventer os quaggoths sobreviventes em seus seguidores. Caso Derendil morra, esses quaggoths não podem ser controlados e lutam até a morte.

Se algum drow escapar do encontro, aumente o nível de perseguição do grupo de perseguidores drow em 1.

### Aranhas Gigantes

Aranhas gigantes são os habitantes mais comuns do Caminho de Seda, e são atraídas pelas vibrações nas teias que indicam presas em potencial.

### Mímico

Esta criatura finge ser um baú de ferro enroscado nas teias. Quando os personagens chegam perto para examiná-lo, o mímico ataca.

### Espectador

Liberto da servidão de um mago drow há muito falecido, esta aberração enlouquecida agora flutua através do abismo repleto de teias. Ela se comunica com os personagens telepaticamente, avisando-os sobre "demônios se levantando no escuro". A criatura se torna progressivamente paranoica e convencida de que os personagens são eles mesmos, demônios, vindos para aprisioná-lo à servidão, ponto em que ele ataca e tenta destruí-los.

### Rompimento de Teias

Um cabo de teias embaixo de um dos membros determinado aleatoriamente se rompe. Cada criatura andando naquele cabo precisa realizar um teste de resistência conforme descrito em "Caindo" na caixa descritiva "Caminhos de Seda: Características Gerais". Imediatamente cheque pro outro encontro após as rolagens terem sido resolvidas.

# Caçada aos Horrores de Gancho

Os personagens entram em uma área onde um bando de gnolls atraídos para o Subterrâneo pelo lorde demônio Yeenoghu estão caçando um par de horrores de gancho em acasalamento. Tendo deixado guardas na entrada principal do covil (área 5), o gnoll líder da matilha dividiu seus caçadores restantes em dois grupos, ambos os quais estão tentando empurrar para fora os horrores de gancho para ganhar o direito de destroçá-los.

Os aventureiros entram por acaso na segunda entrada das cavernas (área 1) e acabam envolvidos na caçada. Queiram eles escolher evitar o grupo de caça, ou ajudar os horrores de gancho, ou negociar sua saída dessa situação, depende dos jogadores.

## 1. Horrores de Gancho

Os personagens escutam barulhos de estalos conforme eles se aproximam desse ponto na passagem. De repente, dois **horrores de gancho** emergem da passagem lateral, movendo-se da área 2A em direção à área 3. Os horrores de gancho atacam somente em autodefesa e estão com mais medo dos gnolls gargalhantes e enfurecidos do que dos personagens.

Os gnolls estão duas câmaras atrás dos horrores de gancho, alcançando este ponto na rodada seguinte, a menos que os personagens se movam em direção a eles (nesse caso os dois grupos convergem na área 2A).

## 2A. Caçadores Gnoll

Quatro **gnolls** movem-se para esta área na rodada posterior em que os horrores de gancho se movem além do grupo, e então perseguem sua presa para a área 1 na rodada seguinte.

Os gnolls não conseguem resistir a atacar outras criaturas que atravessem seu caminho enquanto gritam "Sacrifícios para Yeenoghu!" em sua própria língua (mesmo que ninguém no grupo entenda Gnoll, o nome do lorde demônio é claramente reconhecível).

### Desenvolvimento

Sons de combate ou chamados dos gnolls podem atrair seus companheiros de matilha nas áreas 2B e 5.




## 2B. Caçadores Gnolls

O resto dos caçadores gnolls corre através destas cavernas à procura dos horrores de gancho. A menos que eles sejam atraídos para algum outro lugar, quatro **gnolls** e um **líder de matilha gnolls** estarão aqui.

### Tesouro

O líder de matilha gnoll carrega duas gemas de sangue no valor de 50 po cada e uma turmalina marrom no valor de 100 po.

## 3. Encurralados

Os horrores de gancho em fuga chegam até aqui, aonde eles esperam para emboscar quaisquer criaturas que tenham os seguido. A passagem é estreita o suficiente para que criaturas Médias precisem se mover em uma fileira única através dela. A caverna aparenta ser um túnel sem saída e os horrores de gancho lutam até a morte contra qualquer criatura que entre.

Personagens que tomarem seu tempo para procurar pela caverna avistam um buraco no teto com 3 metros de altura (marcado como C no mapa), o que requer um teste bem-sucedido em um teste de Força (Atletismo) CD 12 para subir para dentro. Ele conduz à área 4.

## 4. Ninho do Horror de Gancho

O chão arenoso dessa caverna aninha quatro ovos de 30 centímetros de diâmetro com cascas rochosas, todas enterradas até a metade nesse fosso raso. Esses são ovos de horror de gancho e qualquer personagem que toque os ovos pode senti-los agitando-se.

A cada hora, há 10% de chance que um dos ovos choque. O horror de gancho bebe que emerge se apega à primeira criatura que vê. Ele posteriormente segue essa criatura como se fosse sua mãe, exigindo ser alimentado. Se os personagens conseguirem manter um horror de gancho vivo, ele eventualmente atinge a idade adulta depois de seis meses. Acompanhe seu crescimento utilizando a tabela de Maturação do Horror de Gancho.

### Covil do Horror de Gancho: Características Gerais

Conforme os personagens explorem o covil dos horrores de gancho, tenha em mente as seguintes características.

***Luz.*** Os túneis estão completamente escuros, o que não atrapalhar nem os gnolls nem os horrores de gancho.

***Passagens Estreitas.*** Túneis marcados com "P" no mapa são estreitos o suficiente para que criaturas Grandes como os horrores de gancho precisem se espremer através delas, gastando um metro de movimento a mais para cada metro da passagem. Criaturas Medianas ou menores podem se mover através destas áreas normalmente.



GLABBAGOOL

**O Templo do Escorrimento: Características Gerais**

Conforme os personagens exploram o Templo do Escorrimento, tenha em mente as seguintes características.

***Luz.*** Exceto onde especificado de forma distinta, os túneis e câmaras são escuros.

***Ar.*** O ar é bolorento e perceptivelmente rarefeito. O templo contém ar o suficiente para os limos, mais 160 horas de ar respirável para uma criatura, dividido pelo número de criaturas presentes. Por exemplo, um grupo de quatro aventureiros tem 40 horas de ar. Os personagens que estiverem descansando e não estiverem engajados em atividades como se movendo ou lutando consomem metade do ar.

Uma vez que metade do ar seja consumida, os personagens sofrem um nível de exaustão (veja o apêndice A do *Livro do Jogador*). Para cada 10% do ar utilizado, os personagens sofrem um nível adicional de exaustão. Chegando em 90%, os personagens são incapazes de se mover. Quando o ar for totalmente utilizado, eles morrem. Uma vez que o primeiro nível de exaustão chegue, os personagens se tornam conscientes de que estão ficando sem ar, e sabem de forma grosseira o quanto eles ainda possuem.

Uma tocha acesa ou o equivalente consome tanto oxigênio quanto um personagem. Efeitos mágicos breves, mas quentes consomem 1 hora de ar por nível de fogo por rodada. Por exemplo, uma magia *bola de fogo* que cause 8d6 de dano flamejante consome 8 horas de ar, enquanto uma *raio de fogo* que cause 1d10 pontos de dano flamejante consome 1 hora de ar por uso.

***Água.*** Em adição a estarem ficando sem ar, os personagens percebem que os túneis e as câmaras estão enchendo com água fluindo da área 6. A água aumenta a uma proporção de 30 centímetros por hora, significando que a maioria dos túneis e câmaras ficará completamente inundada dentro de 10 horas. Áreas inundadas até a altura da cintura são terreno difícil para os personagens. Uma vez que a água chegue a suas cabeças, eles precisam nadar.

**Maturação do Horror de Gancho**

| Idade | Tamanho | Notas |
|---|---|---|
| Infantil (até 1 mês) | Minúsculo | CA 10; 4 (1d4+2) pontos de vida; deslocamento 3m; escalada 3m; For 9 (-1); sem ataques efetivos; Desafio 0 (0 Exp) |
| Jovem (1-3 meses) | Pequeno | CA 11; 11 (2d6+4) pontos de vida; deslocamento 4,5m; escalada 4,5m; For 12 (+1); ataques de gancho são +3 para atingir, tem alcance de 1,5m e causam 3 (1d4+1) de dano perfurante em um acerto; Desafio 1/4 (50 Exp) |
| Adolescente (3-6 meses) | Médio | CA 13; 39 (6d8+12) pontos de vida; deslocamento 6m; escalada 6m; For 15 (+2); ataques de gancho são +4 para atingir, tem alcance de 1,5m e causam 5 (1d6+2) de dano perfurante em um acerto; Desafio 2 (450 Exp) |
| Adulto (+6 meses) | Grande | Veja o *Manual dos Monstros* |

### 5. Acampamento Gnoll

Os gnolls possuem um pequeno acampamento estabelecido aqui para prevenir que os horrores de gancho fujam nesta direção.

Três **gnolls** guardam o acampamento e atacam quaisquer criaturas emergindo dos túneis que não sejam de sua espécie.

## O Templo do Escorrimento

Um tremor causa um desmoronamento na caverna e aprisiona os aventureiros em um labirinto de túneis sem nenhuma saída óbvia. Com um suprimento decrescente de ar e o nível de água aumentando nos túneis, os personagens são forçados a encontrar meios de escapar. Complicando a situação, parte do labirinto pertence a um templo esquecido que agora serve como covil para os servos do lorde demônio Juiblex.

### 1. Encaixotados

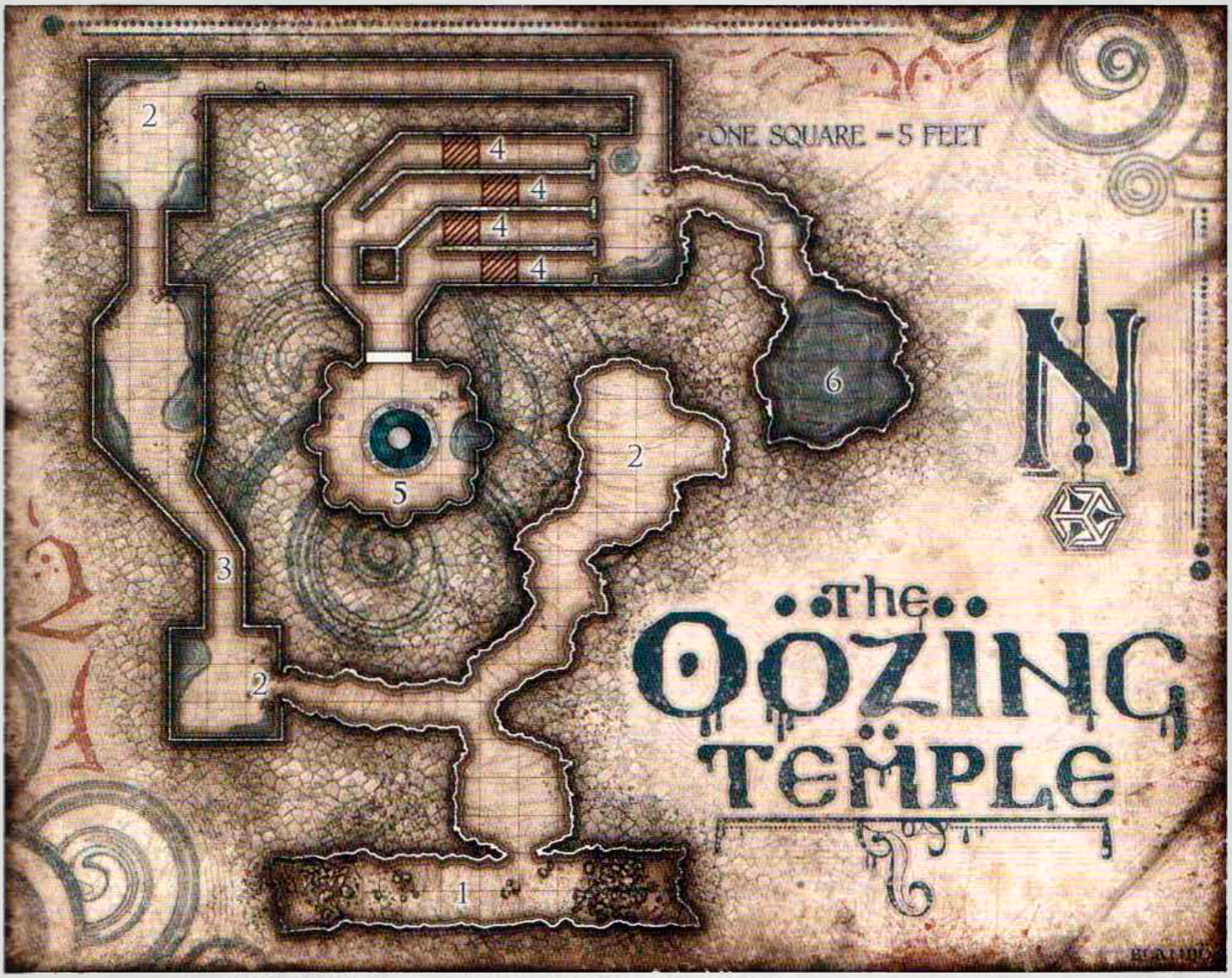
Conforme os personagens seguem seu caminho através da passagem tubular com 3 metros de altura, um tremor chacoalha a área e derruba parte do teto neles. Cada membro do grupo precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou receberá 5 (1d10) de dano de concussão proveniente dos detritos caídos.

Uma vez que a poeira abaixe, os personagens percebem que as rochas caídas enterraram ambos os lados do corredor. No entanto, uma nova passagem foi aberta em uma das paredes, oferecendo uma possível rota de escape. Está claro que a rota que o grupo estava seguindo foi permanentemente bloqueada por toneladas de pedregulhos, e corre o risco de sofrer outro colapso se os personagens tentarem escavar uma saída.

### 2. Morte Gotejante

Seja pedra trabalhada ou rocha natural, as paredes destas áreas de 3 metros de altura brilham com água negra e gotejante.

Cada uma dessas áreas chave guarda um **limo cinzento** que escorre através das rachaduras do teto para atacar qualquer criatura que entre.




## 3. Glabbagool

Esta área contém os restos esqueléticos de um drow, juntamente com uma maça de metal escurecido e algumas moedas espalhadas. No entanto, os personagens rapidamente notam que esses itens parecem flutuar acima do piso de pedra.

Todos os itens visíveis estão presos dentro do corpo de um **cubo gelatinoso** chamado Glabbagool – ou ao menos, isso é assim que ele escolheu chamar a si mesmo. Diferentemente da maioria dos cubos gelatinosos, este monstro possui uma inteligência de 10 (+0) e telepatia com alcance de 18 metros (veja a introdução do *Manual dos Monstros* para regras de telepatia).

A chegada de Juiblex no Subterrâneo concedeu a Glabbagool sentibilidade e consciência. O limo está genuinamente curioso sobre outras criaturas e quer aprender mais sobre o mundo. Ele se defende caso seja atacado, mas de outra forma não tenta machucar os personagens, ao invés disso, pergunta quem são, de onde são e como eles chegaram ao templo.

Outros limos não atacarão Glabbagool, então ele pode bloquear a passagem para ajudar aventureiros a afastá-los. Contudo, o cubo não pode se mover seguramente através dos personagens no corredor. Glabbagool pode pedir para acompanhar os aventureiros se ele gostar ou estiver intrigado por eles. Infelizmente a velocidade do limo de 4,5 metros significa que personagens acompanhados por ele podem viajar apenas em um ritmo lento (veja “Ritmo de Viagem” no começo deste capítulo).

### Tesouro

O corpo de Glabbagool contém uma maça juntamente com 14 pe, além do corpo parcialmente digerido de um drow. Ele vomitará os itens para os personagens se eles ganharem sua confiança.

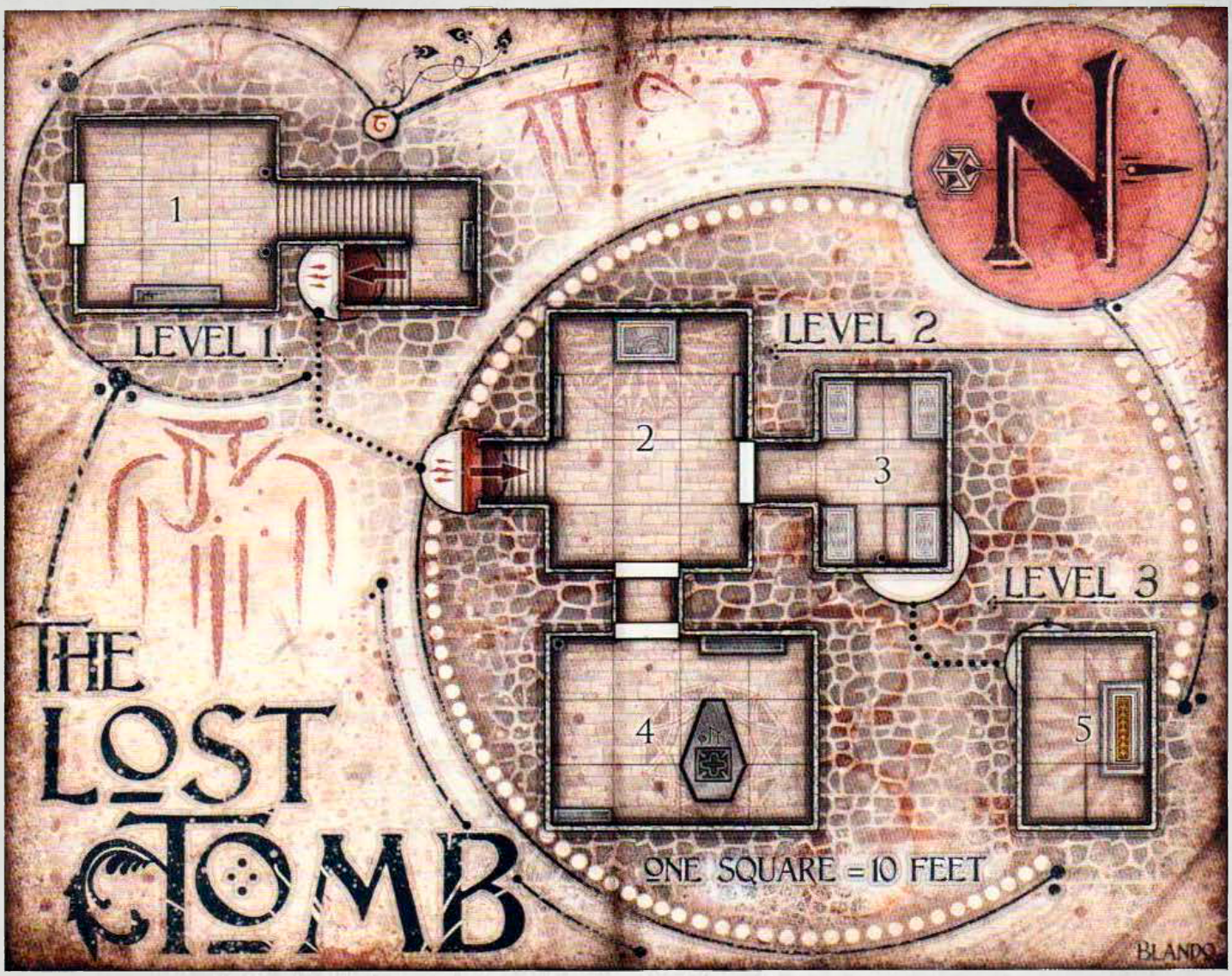
A maça é um item mágico comum. Enquanto harmonizado com a arma, seu portador pode utilizar uma ação para fazer com que a cabeça da maça acenda com uma chama esverdeada, ou use uma ação para extinguir a chama. Enquanto a maça estiver “acesa”, ela brilha tão claro quanto uma tocha e causa dano flamejante extra de 1 de dano em um acerto.

## 4. Fossos do Pudim

Esta câmara é dividida em quatro corredores e recoberta por pesados ladrilhos de pedra. Suas paredes estão entalhadas, com desgastados e desbotados baixos relevos, que mostram formas estranhas rodopiantes que podem ser ondas, tentáculos ou alguma combinação de ambos.

### Armadilha

Os quadrados marcados no mapa foram escavados por baixo deixando um fosso de 3 metros de profundidade abaixo de cada. Um teste bem-sucedido de Sabedoria




(Percepção) CD 15 permite que o personagem note que a pedra está enfraquecida.

Mais de 25 quilos de peso em uma área enfraquecida faz com que ela colapse. Uma criatura de pé na área precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência em Destreza CD 11 para agarrar a beirada do fosso, após o qual a criatura precisa ser bem-sucedida em um teste de Força (Atletismo) CD 11 para subir. Em uma falha no teste de resistência ou no teste de habilidade, a criatura cai no fosso e recebe 1d6 pontos de dano de concussão.

No fundo de cada fosso há um **pudim negro**, que ataca qualquer criatura que caia ali. Se rejeitar a sua vítima, ou se devorar a criatura caída muito rápido, o pudim escala as laterais para atacar quaisquer criaturas penduradas, ou para se mover no corredor a procura de uma presa.

## 5. Fonte da Loucura

Este aposento contém uma fonte de pedra com uma borda elevada. O recipiente contém água rasa e salobra. Ao centro do reservatório, os detritos de uma estátua quebrada descansam em cima de um pedestal. Tudo que resta reconhecível é um par de patas de pedra agarrando o topo do pedestal. Engastado nas paredes há sete nichos. Água escoa em um dos nichos através de uma rachadura na parede. Os dois nichos que o flanqueiam estão vazios. Esculturas estranhas e sem forma ocupam os quatro nichos restantes.

As "esculturas" são, na verdade, quatro **limos cinzentos** presos em hibernação mágica. Elas se liquefazem e atacam quando alguma delas forem tocadas ou danificadas.

### Tesouro

Escondido entre as águas negras da fonte estão 112 pp, 41 po, três braceletes de ouro esverdeado valendo 25 po cada, uma *adaga +1* de fabricação drow (a bainha tem o desenho de uma aranha), uma *poção de cura maior*, e um frasco contendo *óleo escorregadio*.

## 6. Câmara da Agua

Personagens aproximando-se dessa caverna de pedra rústica escutam o som de água sendo derramada. A água entra através de rachaduras no teto de 3 metros de altura. Dado o ritmo com que a água entra, os personagens podem facilmente concluir que a rachadura foi causada pelo tremor que eles experimentaram, e é apenas uma questão de tempo até que a água inunde o complexo inteiro.

A água sobe a uma taxa de 30 centímetros por hora até que os túneis estejam completamente inundados. Contudo, tentar abrir qualquer das rachaduras faz com que mais do teto colapse, dobrando a quantidade de água vazando para o complexo, mas também revelando que um rio subterrâneo desviado é a fonte

da água. Uma vez que o nível da água chegue até o teto, o fluxo é diminuído e os personagens podem nadar para cima por 12 metros até chegar a superfície da água. Eles se encontrarão em uma grande caverna a partir da qual eles podem concluir sua jornada.

### Desenvolvimento

Se Glabbagool estiver com o grupo, o cubo gelatinoso inteligente flutua conforme o nível da água sobe e se espreme entre as rachaduras do teto escapando do templo inundado e permanecendo com os personagens.

# Tumba Perdida de Khaem

Em épocas passadas, na época dos grandes impérios de mágia de Faerûn, a feiticeira meio elfa Brysis de Khaem foi sepultada em uma tumba flutuante. Depois da queda do império de Netheril e suas cidades voadoras, a tumba de Brysis despencou em uma fenda e acabou no Subterrâneo, aonde ela permaneceu por séculos. A ascensão dos lordes demônios acordou Brysis do sonho eterno da morte como uma aparição, servida por espectros que uma vez foram seus leais seguidores. Brysis deseja acumular força vital o suficiente para pode deixar o confinamento de sua tumba, a qual seu espírito está vinculado.

Os aventureiros podem descobrir a tumba por acidente ou com a ajuda de Fargas Pés Ruidosos, o halfling do encontro nos Caminhos de Seda. De qualquer forma, quando eles estiverem próximos, leia o seguinte para os jogadores:

> Uma suave e feminina voz ecoa em sua mente repentinamente, fraca e distante.
>
> "Olá? Há alguém ai...? Oh, por favor, eu preciso de sua ajuda! Eu estou aprisionada na escuridão há tanto tempo... tempo demais. Por favor, você me ajudaria a me libertar?"

Os personagens recebem a impressão da direção para a entrada da tumba, mas a voz misteriosa não responde a nenhuma indagação. Conforme eles seguem a voz, uma passagem estreita os leva para uma parede de mármore suja com uma porta dupla feita de pedra misturada com bronze, esverdeada pelo tempo (veja a barra lateral "Tumba Perdida de Khaem: Características Gerais")

## 1. Salão de Entrada

Um diorama[1] de pedra está à direita da entrada, retratando a feiticeira Brysis Khaem como uma nobre de Netherese em seu auge, rodeada por criados, escravos e outras pompas de riqueza e poder. As visões das fantásticas cidades flutuantes cobrem a parede à esquerda da entrada.

### Escadaria e Patamares

Do outro lado da entrada, um vazio candeeiro de pedra flanqueia uma empoeirada escadaria que desce 6 metros para um patamar. Fincada na parede do patamar está uma pedra calendário de Netherese. Além desse patamar, a escadaria continua sua descida, parando em mais três patamares de pedra lisa e descendo um total de 30 metros antes de chegar à área 2.

### Tumba Perdida de Khaem: Características Gerais

Conforme os personagens explorem a Tumba Perdida de Khaem, tenha em mente as seguintes características.

***Tetos.*** O teto dos aposentos tem 4,5 metros de atura. O dos corredores conectando-os têm 3 metros de altura.

***Portas.*** Cada porta nas tumbas é uma laje de 3 por 3 metros de mármore sólido envolto por uma fina camada de bronze batido. O bronze se tornou verde com o tempo. A porta roda ao redor de um eixo central, criando passagens estreitas de ambos os lados quando aberta. A porta também é pesada e justa, requerendo um teste de Força (Atletismo) CD 15 para abrir ou fechar.

***Luz.*** Exceto onde seja dito diferente, o interior da tumba é escuro.

***Magia Caótica.*** A tumba foi criada durante a época da alta magia, e se tornou infundida com *faerzress*. A energia antiga e caótica agora permeia a estrutura causando a qualquer magia conjurada dentro da tumba uma rolagem na tabela de Surto de Magia Selvagem no capítulo 3, "Classe de Bruxo", do *Livro do Jogador*.

## 2. Santuário

As escadas conduzem a esse santuário, onde retalhos de tapeçarias empoeiradas espalham-se pelo piso. Frisos nas paredes estão desfigurados com ranhuras profundas, tornando-os irreconhecíveis. Um altar de mármore cinza claro encontra-se arranhado e rachado contra uma parede.

Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 13 revela que o dano neste aposento é relativamente recente, e que as criaturas que o causaram não deixaram nenhum tipo de marcas na camada de poeira do piso.

## 3. Sarcófago dos Servos

Quatro sarcófagos de pedra marcam o local de descanso dos mais fiéis servos de Brysis. A tampa de cada sarcófago carrega a imagem esculpida de uma figura humana em um manto em repouso. Os quatro servos de Brysis se levantaram ao seu comando como espectros. Se alguém os tocar ou de outra forma perturbar o sarcófago, todos os quatro **espectros** emergem de seus sarcófagos, uivando em fúria, e atacam. Os espectros podem perseguir sua presa além do confinamento de sua tumba, caso necessário.

Abrir a tampa de um sarcófago requer um teste bem-sucedido de Força CD 17 e revela um tesouro dentro (veja "Tesouro").

Um personagem inspecionando o sarcófago nordeste e conseguindo um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 percebe que o sarcófago foi construído sobre rolos de pedra escondidos. Ele pode ser movido lateralmente com um teste bem-sucedido de Força CD 10 para revelar um buraco de 1,2 metros no chão, e no teto de uma câmara te tamanho similar diretamente abaixo deste (área 5). Se os personagens moverem o sarcófago, mas deixarem a câmara sem explorar a tumba abaixo, eles escutam a mesma voz telepática que os chamou inicialmente dizendo "Por favor! Não vão embora! Eu estou aqui embaixo!"

### Tesouro

Cada sarcófago contém restos mumificados, farrapos remanescentes de vestes de enterro antigas, e o tesouro originário de Netherese.



[1] *Diorama é um modo de apresentação artística tridimensional, de maneira muito realista, de cenas da vida real para exposição com finalidades de instrução ou entretenimento.*

O sarcófago nordeste contém dois braceletes no valor de 50 po cada e uma varinha cerimonial (mundana) feita de marfim acinzentado valendo 50 po.

O sarcófago noroeste contém um anel de ônix no valor de 50 po e um colar de prata contendo duas azuritas e uma cornalina no valor de 250 po.

O sarcófago sudoeste contém uma caneca feita de ouro forjado no valor de 25 po e uma bengala no valor de 75 po. A bengala é feita de teixo envernizado com uma alça dourada em forma de escorpião.

O sarcófago sudeste contém um incensário de ouro com filigrana de platina no valor de 250 po.

## 4. Tumba Falsa

Blocos de pedra apoiadas conta as paredes oeste e leste estão entalhadas com nichos, dentro dos quais estão uma dúzia de vasos canópicos[2] contendo órgãos dissecados. Estes órgãos pertencem aos servos de Brysis, que foram sepultados na área 4.

No meio deste aposento está um largo sarcófago em cima de um esquife de mármore negro. A tampa do sarcófago está ornamentada com mosaicos recobertos de poeira retratando grandes cidades flutuantes altas acima de uma linda paisagem. A tampa do sarcófago parece ser incrivelmente pesada, mas foi feita mais leve por uma magia antiga que permanece até hoje. A tampa pode ser empurrada de lado com um teste bem-sucedido de Força CD 10. O sarcófago contém uma estátua em tamanho real de Brysis, esculpida e pintada para fazer parecer que ela está dormindo confortavelmente. A estátua está afixada ao interior do sarcófago com *cola universal* e não pode ser removida. Não há nenhum tesouro a ser encontrado.

### Armadilha

Abrir o sarcófago ativa a magia *boca encantada* que fala em uma voz estrondosa "Você perturbou a tumba de Brysis de Khaem! Maldito seja você, mais miserável das criaturas!" Cada criatura no aposento, quer escute a voz estrondosa ou não, precisa fazer um teste de resistência de Carisma CD 15. Em uma falha, a criatura está amaldiçoada com desvantagem nas rolagens de ataque e testes de resistência. A criatura pode repetir o teste de resistência depois que 24 horas tiverem passado, terminando o efeito em si com um teste de resistência bem-sucedido. Adicionalmente, a magia *remover maldição* termina esse efeito, assim como destrói a aparição na área 5.

Se a aparição de Brysis for destruída, ambas boca encantada e a maldição no sarcófago param de funcionar.

## 5. Tumba Verdadeira

A tumba verdadeira de Brysis está escondida abaixo da área 3 e tem murais nas paredes decorados com ricos pigmentos e um mosaico de pedras semipreciosas.um sarcófago dourado está em cima de um esquife de pedra ao longo da parede oeste.

Um baú invisível de pedra está no chão na altura dos pés do sarcófago. Personagens que vasculhem a área encontrarão o baú. O baú se torna visível dentro de um *campo antimagia*, e um bem-sucedido *dissipar magia* (CD 19) também encerra o efeito da *invisibilidade*.

Brysis of Khaem se levantou como uma **aparição** assassina, ligada a sua tumba até que ela possa roubar energia vital o suficiente para deixá-la. Ela se levanta de dentro do sarcófago e ataca quando as criaturas entrarem nessa câmara. Ela se diverte contando sobre como a morte dos personagens a libertará dessa prisão, e como suas vítimas vão serví-la até mesmo na morte.

Na contagem de iniciativa 1 na rodada em que Brysis atacar, os personagens escutam a voz telepática que primeiro os chamou. "No sarcófago! Eu posso ajudá-los" Veja "Tesouro" para mais informação.

### Tesouro

O fino forro de ouro que cobre o sarcófago pode ser arrancado e vale 250 po. Dentro do sarcófago de pedra, em cima do corpo murcho e mumificado de Brysis, está uma espada mágica chamada *Portadora da Alvorada* (veja o apêndice B). Esta arma inteligente é a fonte das mensagens telepáticas.

O baú de pedra está destrancado e contém outros tesouros que Brysis levou com ela para além da vida: 4,000 pp, 1,200 po, onze zircônias (valendo 50 po cada), um *colar de bolas de fogo*, um *elixir do amor*, e uma *poção de cura maior*.

[2] *Vasos Canópicos são recipiente de cerâmica egípcio no qual as entranhas de uma múmia foram colocadas.*

# Capítulo 3: O Lago Escuro

Embora seu nome possa evocar imagens de um único corpo d'água subterrâneo, o Lago Escuro é uma rede de rios subterrâneos, túneis naturais e canais que conectam inumeráveis cavernas e câmaras aquáticas. Esta vasta via fluvial se estende por mais de uma centena de quilômetros, com tetos que estão a quilômetros de altura em alguns pontos, e profundidades insondáveis.

Há muito tempo atrás, os engenheiros duergar estenderam e alargaram muitas das passagens que interligam o Lago Escuro. Eles também construíram várias eclusas para suspender e rebaixar o nível das embarcações aos diferentes níveis de água, disponibilizando grandes partes do complexo para viagem. Muitas criaturas de Subterrâneo são experientes em navegar no Lago Escuro, incluindo os kuo-toa – humanoides parecidos com peixe conhecidos por sua obsessão insana em revelar os padrões secretos do Subterrâneo. Ainda assim, melhor confiar em um guia kuo-toa do que tentar atravessar o Lago Escuro sozinho e se perder dentro dele para sempre.

Os aventureiros podem utilizar o Lago Escuro para alcançar muitas destinações no Subterrâneo. Mais importante, a viagem pela água faz com que os perseguidores drows tenham dificuldade em rastreá-los. A cidade kuo-toa Sloobludop está localizada no extremo leste do Lago Escuro, e é uma fonte potencial de embarcações e auxílio navegacional. Mas, conforme eles procuram por esses recursos, os personagens descobrem sobre os terríveis poderes soltos no Subterrâneo – piores do que os drows, os kuo-toas, ou qualquer outra ameaça desse reino obscuro.



# Atravessando o Lago Escuro

Os aventureiros precisam encontrar um caminho através do Lago Escuro no caminho para seu destino final – fora do Subterrâneo e de volta à superfície. Eles podem tentar encontrar um guia ou pagar pela passagem em Sloobludop, mas outras possibilidades também podem se apresentar.

## Modos de Viagem

Os aventureiros podem encontrar diferentes maneiras de atravessar o Lago Escuro, dependendo de quão longa seja sua travessia e de quem ou o que eles encontrem no caminho.

Uma vez que não há vento no Subterrâneo, qualquer viagem aquática envolve remar a uma taxa de 2 ½ quilômetros por hora, ou flutuar nas correntes dominantes a uma velocidade de 1 ½ quilômetros por hora. Personagens podem trabalhar em turnos para remar mais de oito horas por dia, mas trabalhar no barco por mais tempo que isso é considerado marcha forçada (veja o capítulo 8 do *Livro do Jogador*).

### Barco

A maioria dos barcos navegando nas águas do Lago Escuro são embarcações de zurkheira pilotadas pelos kuo-toa ou pelos duergar. Esses barcos são equivalentes ao barco com casco quilhado (veja Veículos Aéreos e Aquáticos no capítulo 5 do *Guia do Mestre*).

#### Lago Escuro: Características Gerais

As características a seguir normalmente se aplicam à região do Lago Escuro.

***Escuridão.*** Fiel ao seu nome, a maior parte do Lago Escuro é de breu total. A única luz disponível é a que os personagens puderem providenciar.

***Cavernas e Túneis.*** O Lago Escuro é um grande labirinto de lagos, caminhos d'água e canais que conectam uma miríade de cavernas e câmaras. Algumas dessas cavernas são massivas, com águas de profundeza incomensurável e tetos abobadados tão altos que escapam do alcance de qualquer luz. Outros são estreitos, com apenas alguns metros de espaço entre o teto e a superfície d'água. Algumas são completamente submersas, navegáveis apenas por aqueles capazes de respirar embaixo d'água.

***Navegação.*** Sem o céu ou as estrelas para se guiar, qualquer passagem bem-sucedida pelo Lago Escuro depende da familiaridade com sua intrincada rede de cavernas, passagens e correntes. Navegadores experientes sabem como encontrar e ler as runas antigas dos duergars engastadas ao longo dos túneis do Lago Escuro, embora a maior parte destas "placas de trânsito" esteja completamente desgastada pela passagem do tempo. Tal conhecimento é algo que requer anos, senão décadas, de peregrinação pelo Lago Escuro para se adquirir.

Aqueles sem a habilidade de navegar no Lago Escuro (incluindo os aventureiros) precisam utilizar-se de mapas e guias. Se os personagens conseguirem adquirir um mapa, eles podem realizar um teste de Sabedoria (Sobrevivência) normalmente para evitar se perder.

***Forrageando.*** Os personagens podem procurar por comida enquanto atravessam o Lago Escuro, principalmente através da pesca e da coleta de fungos comestíveis (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). A maior parte da água do Lago Escuro não é segura para beber, fazendo com que seja importante buscar por nascentes e outras fontes frescas de água alimentando a região.

### Jangada Improvisada

Os personagens também podem construir jangadas improvisadas utilizando materiais disponíveis. Por exemplo, o chapéu de um cogumelo zurkheira gigante pode ser esvaziado para fazer um barco a remo com metade dos pontos de vida (veja Veículos Aéreos e Aquáticos no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Esta é uma atividade de criação de itens de tempo de descanso que requer um dia de trabalho por jangada.

Uma jangada ainda mais improvisada pode envolver um personagem sentando em um barril flutuante ou outro recipiente impermeável, seja conduzindo-o com um remo ou flutuando com a corrente. Tal embarcação tem a velocidade de 1½ km/h, requer uma tripulação de 1 membro, não permite passageiros ou carga e tem CA 11, 20 pv e limiar de dano 0.

### Nadar

Nadar no Lago Escuro é uma péssima escolha, dado o número de criaturas perigosas habitando a região. Cheque por um encontro de criatura a cada hora que os personagens estiverem nadando, ao invés de a cada 4 horas de viagem. Um personagem nadando precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 para cada hora de nado ou ganhará um nível de exaustão.

Personagens que não estiverem efetivamente nadando, apenas apoiando-se em algo que flutua (incluindo destroços de um barco ou jangada) podem ir a deriva com a correnteza a uma velocidade de 1½ km/h. Cheque por um encontro de criatura a cada hora que os personagens estiverem boiando na água, e peça por testes de Constituição contra exaustão a cada 8 horas de viagem.

### Outras Opções

Viajantes podem misturar e combinar modos de viagem, e um grupo grande pode precisar de múltiplos barcos ou jangadas. Uma criatura com deslocamento de nado (incluindo um personagem metamorfoseado) pode viajar sem risco de fadiga por até 8 horas, e pode ainda servir de montaria para personagens menores que ela. Criaturas com respiração aquática (ou que não precisem respirar) podem nadar abaixo d'água ou mesmo andar no fundo das partes mais rasas do Lago Escuro, mas precisam de visão no escuro ou uma fonte de luz para enxergar.

# Encontros Aleatórios

A cada 4 horas que os personagens estiverem no Lago Escuro, role um d20 e consulte a tabela Encontros Aleatórios no Lago Escuro para determinar o que eles encontram. Se os personagens não estiverem se movendo – ancorados ou em terra firme, por exemplo – qualquer encontro é automaticamente um encontro de criatura.

#### Encontros Aleatórios no Lago Escuro

| d20 | Tipo de Encontro |
|---|---|
| 1-13 | Sem encontro |
| 14-15 | Terreno (role um d10 e consulte a Tabela de Encontros de Terreno no Lago Escuro) |
| 16-17 | Uma ou mais criaturas (role um d12 e consulte a Tabela de Encontros de Criatura no Lago Escuro) |
| 18-20 | Encontro de terreno com uma ou duas criaturas (role um d10 e consulte a Tabela de Encontros de Terreno no Lago Escuro, então role um d12 e consulte a Tabela de Encontros de Criatura no Lago Escuro) |



## Encontros de Terreno no Lago Escuro

Regras de terrenos especiais são explicadas após a tabela

### Encontros de Terreno no Lago Escuro

| d10 | Terreno |
|---|---|
| 1 | Colisão |
| 2 | Cachoeiras ou diques |
| 3 | Ilha |
| 4 | Teto baixo |
| 5 | Desmoronamento |
| 6 | Corrente forte |
| 7 | Encalhamento |
| 8 | Dentes de pedra |
| 9 | Passagem estreita |
| 10 | Redemoinho |

### Colisão

Este encontro de terreno ocorre apenas se um ou mais membros do grupo estiverem viajando com uma jangada ou barco e houver uma forte corrente. Faça com que todos a bordo da embarcação realizem um teste em grupo de Destreza CD 13 para evitar bater na parede ou outro grande obstáculo diretamente à frente. Se o teste em grupo for bem-sucedido, a colisão é evitada. De outro modo, a embarcação sofre 2d10 de dano de concussão devido à colisão, e todos a bordo precisam realizar um teste de resistência de Força CD 10 ou serão arremessados na água.

### Cachoeiras ou Diques

Qualquer personagem com um valor de Sabedoria (Percepção) passiva de 12 ou mais pode ouvir o rugido da cachoeira à frente. Um teste de grupo CD 14 em Força (Atletismo) é necessário para conduzir o barco ou nadar para longe das cachoeiras. De outra forma, os personagens seguem em frente, caindo 1d6 x 3 metros em um lago ou rio com 1d6 x 1,5 metros de profundidade. Uma criatura arrastada pela cachoeira precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência em Destreza CD 11 ou tomará 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros caídos. Um teste bem-sucedido indica que a criatura evitou uma queda dura na água abaixo.

Há 50% de chance de que a área de cachoeira contenha um dique projetado para atravessa-la, construído pelos duergars , neste caso não há risco de queda na cachoeira. É necessário um teste bem-sucedido CD 11 de Inteligência (Investigação) para desvendar como operar o dique. Uma vez que um dique seja aberto, leva uma hora para o nível da água abaixar de modo que os personagens possam prosseguir.

### Ilha

Uma pequena ilha surge na água a frente. Uma ilha sem criaturas hostis é um bom lugar para se realizar um descanso longo. Há 50% de chance de que a ilha possua um ou mais tipos de fungo crescendo em cima dela (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). Do contrário, a ilha é de pedra estéril.

### Teto Baixo

O teto da caverna ou passagem é rebaixado abruptamente para 90 centímetros acima da superfície da água. Cada criatura Média precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou receberá 1d4 de dano de concussão por acertar o teto antes que a passagem acabe.

### Desmoronamento

Pedras soltas caem do teto. Cada personagem precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza contra CD 12 ou será atingido por um dos blocos de pedra caindo, sofrendo 2d6 de dano de concussão. Se os personagens estiverem viajando em um barco ou jangada, a embarcação deles sofre 2d6 de dano de concussão para cada teste de resistência bem-sucedida; em outras palavras, cada rocha que errar os personagens, acerta o barco ou a jangada ao invés disso. Role para o dano de cada pedra acertando a embarcação separadamente para verificar se ultrapassa o limiar de dano da embarcação.

### Corrente Forte

A água aqui é especialmente turbulenta. Se os personagens estiverem viajando de barco ou jangada, a tripulação precisa ser bem-sucedida em um teste de Destreza em grupo CD 13para manter o controle. Se o teste em grupo falhar, a embarcação recebe 2d6 de dano de concussão, e cada ocupante precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza ou Força CD 10 para evitar ser arremessado na água.

### Encalhamento

Este encontro de terreno ocorre apenas se um ou mais membros do grupo estiverem viajando de jangada ou barco. A embarcação atinge uma área rasa ou um baixio e encalha. Os personagens podem empurrar a embarcação de volta para a água com um teste em grupo bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10. Enquanto os personagens estão empurrando o barco, há 50% de chance de uma ou mais criaturas atacá-los; neste caso, role na Tabela de Encontro de Criaturas no Lago Escuro para determinar o que ataca.

### Dentes de Pedra

Este encontro de terreno ocorre apenas se um ou mais membros do grupo estiverem viajando de jangada ou barco e houver uma forte corrente. Estalagmites erguendo-se do fundo de um túnel estão escondidas pouco abaixo da linha d'água. Batedores precisam ser bem-sucedidos em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13 para notar os "dentes de pedra", permitindo à tripulação da embarcação tentar um teste em grupo de Destreza CD 12 para navegar através deles. Se o teste em grupo for bem-sucedido, a embarcação passa ilesa. Uma falha em perceber ou navegar através dos dentes de pedra causa 6d6 de dano perfurante ao barco ou jangada.

### Passagem Estreita

Os aventureiros encontram uma passagem particularmente estreita, requerendo um teste bem-sucedido de Destreza em grupo CD 12 para navegar o barco ou jangada através dela. Se o teste em grupo for bem-sucedido, o barco desliza pela passagem. De outra forma, o barco fica preso, requerendo um teste em grupo bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 14 para libertá-lo. Enquanto os personagens estão tentando libertar o barco, há 50% de chance de que uma ou mais criaturas os ataquem; neste caso, role na Tabela de Encontro de Criaturas no Lago Escuro para determinar o que ataca.

### Redemoinho

Uma fenda abaixo d'água ou um sorvedouro cria um pequeno vórtice nesta área, muito parecido com o efeito de redemoinho da magia controlar a água (resistência a magia  CD 14).

## Encontro de Criaturas no Lago Escuro

A seção após a tabela fornece informação adicional para lhe ajudar a narrar cada encontro de criatura.

**Encontro de Criaturas no Lago Escuro**

| d12 | Encontro |
|---|---|
| 1 | 1 **troll** aquático |
| 2 | 2d4 **mantos-negros** |
| 3 | 1d4+2 **duegar** em um barco com casco quilhado |
| 4 | 1 **bruxa verde** |
| 5 | 1 **grell** |
| 6-7 | 1d6 +2 **ixitxachitl** (veja o apêndice C) |
| 8 | 1d4 **kuo-toa** em um barco com casco quilhado |
| 9 | 1d4 **sirenídeos** |
| 10 | 3d6 **stirges** |
| 11 | 1 **enxame de piranhas** |
| 12 | 1 **anomalia da água** |

### Troll Aquático

Um troll aquático emerge das profundezas. Ele tem as habilidades de um troll comum, mas também pode respirar debaixo d'água e tem um deslocamento de natação de 9 metros.

### Mantos Negros

Essas criaturas se penduram no teto conforme os aventureiros se aproximam, escondendo-se na escuridão conforme se desfraldam e atacam. Uma criatura em um barco ou em uma jangada que tente e falhe em se libertar ou libertar outra criatura de um manto negro precisa realizar um teste de resistência de Destreza CD 10 ou cairá da embarcação para a água.

### Duergar

Um barco com casco quilhado tripulado por duergars está atravessando o Lago Escuro para realizar negócios. Os anões cinzentos negociam com os aventureiros – ou os atacam se parecer uma boa oportunidade para capturá-los e vendê-los como escravos em Gracklstugh. Se os duergar surpreenderem todos os personagens, eles ficam invisíveis, fazendo parecer com que seu barco está abandonado, na tentativa de atrair os aventureiros a bordo antes que ataquem.

Role um d20 e consulte a tabela Carga do Barco com Casco Quilhado Duergar para determinar o que eles estão transportando em sua embarcação.

### Carga do Barco com Casco Quilhado Duergar

| d20 | Carga |
|---|---|
| 1-10 | Nada |
| 11-13 | 1d20 x 50 quilos de minério de ferro não refinado |
| 14-16 | 1d4 caixas de madeira de zurkheira repletas de ferramentas de mineração |
| 17-19 | 2d4 barris de madeira de zurkheira repletos de fungos coletados (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2) |
| 20 | Um baú de ferro trancado contendo 3d6 x 100 po e um item mágico aleatório (role uma vez na Tabela B de Itens Mágicos no capítulo 7 do *Guia do Mestre*) |

#### Bruxa Verde

Babá Plunk é uma bruxa verde que gosta de atrair e conduzir viajantes até que fiquem perdidos. Ela pode, ao invés, barganhar com os personagens o seu conhecimento do Lago Escuro, especialmente se sua vida ou liberdade estiver em jogo. Se este encontro acontecer novamente, ele pode ser com a Babá ou alguma de suas irmãs Maven Profunda ou Dama Erva de Aranha.

#### Grell

Um grell desce do teto da caverna tentando agarrar e paralisar algum membro do grupo, e então voando novamente com sua vítima.

#### Ixitxachitl

Essas criaturas atacam quaisquer membros do grupo dentro d'água. De outra forma, elas seguem o grupo e esperam por uma oportunidade para atacar. Se obrigadas a esperar por sua refeição por muito tempo, elas começam a mastigar o casco do barco ou a parte de baixo da jangada na esperança de afundá-lo (essa tática é ineficaz contra embarcações com um limiar de dano alto).

#### Kuo-toa

Esses kuo-toa guiam um barco com casco quilhado em direção à Sloobludop (ou para longe da cidade se ela foi atacada; veja o final deste capítulo). Se os personagens ainda não estiveram em Sloobludop, os kuo-toa podem tentar capturá-los e levá-los até lá. Veja "A Pesca do Dia" para mais detalhes.

Role um d20 e consulte a tabela Carga do Barco com Casco Quilhado dos Kuo-toa para determinar o que os kuo-toa estão transportando em seu barco com casco quilhado.

### Carga do Barco com Casco Quilhado dos Kuo-toa

| d20 | Carga |
|---|---|
| 1-15 | Nada |
| 16-17 | 1d4 redes; cada rede tem 50% de chance de conter 3d6 piranhas mortas e comestíveis |
| 18-19 | 1d4 redes; cada rede tem 50% de chance de conter 1d4 **stirges** vivos |
| 20 | 1d4 pedaços quebrados de estátuas com cracas incrustadas, cada um no valor de 50 po, pesando 1d4 x 2,5 quilos e retratando uma estranha criatura alienígena, um deus há muito esquecido, ou um fragmento deles. |

#### Sirenídeos

Esses adoradores de Demogorgon foram levados a um frenesi com sua chegada no Subterrâneo. Eles imediatamente atacam, tentando emborcar ou destruir os barcos enquanto urram o grito de guerra "Sangue e sal para o Príncipe dos Demônios!" em Abissal.

Um sirenídeo pode utilizar sua ação para virar um barco ou jangada a até 1,5 metros dele. Qualquer um no barco pode impedir o sirenídeo utilizando uma reação para realizar um teste de Força resistido pelo teste de Força do sirenídeo. Se o sirenídeo vencer a disputa, a embarcação vira.

#### Stirges

Estes stirges se penduram no teto como morcegos. Se o grupo estiver ciente dos stirges, os personagens podem faz um teste em grupo de Destreza (Furtividade) CD 13 para passar por eles sem pertubá-los. Se o teste em grupo for bem-sucedido, os stirges ignoram o grupo. De outra forma, as criaturas descem e atacam os membros do grupo mais próximos.

#### Enxame de Piranhas

Um enxame de piranhas acompanha o ritmo dos personagens atacando qualquer um na água. Se uma hora se passar e nenhuma refeição se fizer presente, as piranhas param de seguir o grupo.

#### Anomalia da Água

Preso a alguma localidade há muito perdida abaixo da superfície da água, este elemental neutro e mau ascende para atacar quando os personagens passam.

Role um d6 e consulte a tabela de Descobertas Anormais para determinar o que a anomalia da água está guardando.

### Descobertas Anormais

| d6 | Descoberta |
|---|---|
| 1-2 | Altar afundado dedicado à divindade esquecida |
| 3-4 | Estátua afundada com um par de pérolas negras no valor de 500 po no lugar de olhos; um ladrão que remova uma ou ambas as gemas se torna alvo da magia *praga* (resistência a magia CD 14) |
| 5-6 | Sarcófago afundado e selado contendo uma **múmia** e 1d4 objetos de arte (role na tabela de Objetos de Arte de 250 po no capítulo 7 do *Guia do Mestre*) |

## Sloobludop

**População:** 500 kuo-toa

**Governo:** O arcebispo Ploopploopeen governava em nome da Mãe do Mar, a deusa Blibdoolpoolp. Ele foi recentemente desafiado e substituído por sua filha Bloppblippodd, arcebispa de Leemooggoogoon, o Pai das Profundezas.

**Defesas:** Todos os kuo-toas se unem na defesa do vilarejo, incluindo açoitadores e monitores que servem aos clericato.

**Comércio:** Os kuo-toa fazem trocas com várias raças do Subterrâneo próximas do Lago Escuro, além de fornecer serviço de transporte e navegação.

**Organização:** Dois santuários principais e vários menores.

Sloobludop é um vilarejo kuo-toa na ponta leste do Lago Escuro. De longe, ele parece um massivo emaranhado de juncos estendendo-se escuridão adentro, iluminado por pontos brilhantes de fosforescência. Após uma análise mais próxima, uma série de torres frágeis pode ser vistas, entrelaçadas por corda e pontes de prancha, organizadas com padrões aleatórios. Mesmo em terra firme, os kuo-toa constroem de acordo com suas sensibilidades aquática e tridimensional, construindo sua "grande cidade" como se estivessem debaixo d'água.

Sloobludop está em ebulição com fervor religioso e tensão sectária. Enquanto muitos dos kuo-toa ainda adoram a deusa Blibdoolpoolp, uma fação mudou sua adoração para Leemooggoogoon, o Pai das Profundezas, uma visão influenciada pela manifestação de Demogorgon vindo das profundezas do Lago Escuro. Inicialmente, o arcebispo tolerou isso – mas então sua própria filha se declarou arcebispa de Leemooggoogoon, e o culto começou a crescer.

## Arrastando-se para Sloobludop

Os personagens podem optar ir para Sloobludop por várias razões:

- Eles precisam de um barco (e possivelmente um guia) para navegar no Lago Escuro. Viajar nos caminhos aquáticos do Lago Escuro é uma excelente forma de despistar seus perseguidores drow (veja o capítulo 2 para detalhes).
- Ficar um pouco em Sloobludop pode fornecer uma trégua na perseguição, uma vez que os drows são relutantes em provocar os kuo-toa sem necessidade. Reduza o nível de perseguição em 1 enquanto os personagens consideram sua próxima jogada.
- Os personagens precisam de suprimentos e equipamentos, e esperam que os kuo-toa possam estar querendo trocar por seja lá o que eles possam oferecer. Alternativamente, os personagens podem tentar roubar o que eles precisam dos kuo-toa.
- Shuushar pode apontar qualquer das razões anteriores, ou desejar ir para Sloobludop para se juntar ao seu povo, sentindo que ele tem uma orientação importante para oferecer a eles.
- Shuushar pode não ser o único com uma "orientação superior". Um ou mais personagens podem ter sonhos ou visões guiando-os em direção a Sloobludop – sem perceber que tais sonhos são simplesmente mais manifestações da loucura crescente no Subterrâneo.

### Sloobludop: Características Gerais

Sloobludop espalha-se ao longo da costa rochosa das águas de uma ampla caverna alagada, com altas cercas de redes de pesca costuradas nos limites norte e sul do vilarejo.

***Luz.*** A caverna Sloobludop é quase inteiramente escura, exceto por alguns poucos pontos de luz fraca vinda de fungos e corais fosforescentes, ou de glândulas brilhantes de peixes da caverna. Os kuo-toa evitam áreas de iluminação clara, se tornando hostis se este tipo de iluminação for trazida para dentre eles.

***Pontes e Plataformas.*** Pontes e plataformas são amarradas ao acaso através da cidade, conectando vários níveis de estruturas uns com os outros bem como cruzando espaços abertos. Os personagens podem se mover em um passo normal ao longo das plataformas e pontes, mas isso coloca tensão em sua pobre construção. Sempre que um ou mais personagens se moverem em seu deslocamento normal através de uma ponte ou plataforma, role um d6. Em uma rolagem de 1, a ponte vira ou quebra para derrubar os personagens na plataforma abaixo, ou a plataforma se inclina para mergulhar os personagens na água. Essas áreas podem ser transpassadas seguramente se forem tratadas como terreno difícil.

***Idioma.*** Nenhum dos habitantes de Sloobludop fala comum ou qualquer idioma do mundo da superfície, o que pode se apresentar como um desafio para os personagens. O povo peixe fala em subterrâneo, e Stool, o miconide broto, pode estabelecer comunicação utilizando seus esporos de harmonização se estiver presente. Shuushar, o monge kuo-toa, também pode traduzir se estiver acompanhando o grupo.

## Kuo-Toas Notáveis em Sloobludop

Um importante número de kuo-toa tem a habilidade de influenciar o destino dos aventureiros em Sloobludop

### Kuo-toas Proeminentes

| | |
|---|---|
| **Ploopploopeen** ("Ploop") | Arcebispo de Blibdoolpool, a Mãe do Mar |
| **Bloppblippodd** ("Blopp") | Filha de Ploopploopeen, agora autoproclamada arcebispa de Leemooggoogoon, o Pai das Profundezas; sob corrupção demoníaca |
| **Glooglugog** ("Gloog") | Filho de Ploopploopeen, kuo-toa açoitador, e adorador leal da Mãe do Mar |
| **Klibdoloogut** ("Klib") | Kuo-toa açoitador e guardião do altar do Pai das Profundezas |

### Conexão de Shuushar

Se Shuushar acompanhar o grupo, o monge kuo-toa pode ser útil em se comunicar com seu povo em Sloobludop. Contudo, tenha em mente que Shuushar é ou um herege ou um homem sagrado dependendo de com qual kuo-toa ele estiver falando e como ele vê as coisas naquele momento em particular. O monge misterioso pode servir como um ás na manga para ajudar o grupo, ou ele pode da mesma forma causar problemas com sua teimosa recusa em reconhecer as obsessões religiosas de seus colegas kuo-toa como

### Interpretando os Kuo-toa

Embora os kuo-toa sejam loucos, ao menos um pouco dessa loucura vem de uma mentalidade completamente alienígena. Embora anfíbios e moradores da terra seca, os kuo-toa continuam largamente com um comportamento de criaturas aquáticas. Por isso, grande parte do que eles fazem em terra é uma aproximação da vida embaixo d'água.

Os nomes kuo-toa são uma longa série de sílabas gargarejadas, e suas vozes tem um uma qualidade borbulhante e gorgolejante. Contudo, os kuo-toa se comunicam tanto por gestos quanto por fala. Eles têm dificuldades em permanecer parados, e tendem a realizar movimentos rápidos e repentinos. Eles andam constantemente, circulando criaturas que conversam com eles. Um sacerdote kuo-toa falando para um grupo de seguidores não fica parado em um pódio, mas vagueia sem direção enquanto a multidão o segue como um cardume de peixes.

Os kuo-toa preferem que seus líderes fiquem fisicamente acima de seus subordinados. (se não houver estrado ou plataforma disponível para os líderes, eles são conhecidos por literalmente ficar de pé acima de subalternos prostrados). Contudo, líderes tendem a viver nos andares inferiores das construções, uma vez que são consideradas as áreas mais seguras dos assentamentos, devido a sua proximidade com a água.

Uma vez que os kuo-toas são criaturas peixe, eles não possuem pálpebras. Isso não apenas é enervante em uma conversação (um kuo-toa nunca pisca), mas também significa que todos os kuo-toa parecem os mesmos dormindo ou acordados – e praticamente todos os kuo-toa são sonâmbulos, tornando as coisas ainda mais confusas. Há uma chance de 25% de que qualquer indivíduo que o grupo encontre em Sloobludop esteja sonâmbulo, ignorando todos ao seu redor e se movendo vacilante de um lugar ao outro.

qualquer outra coisa que não "ilusões perigosas", combinada com sua preferência para soluções não violentas.

## A Pesca do Dia

Quando os aventureiros estiverem a uma hora de viagem de Sluubludop, eles encontram um grupo de oito **kuo-toa** liderados por um **kuo-toa monitor**. O povo peixe ataca imediatamente, mas suas táticas demonstram que eles estão tentando capturar os personagens. Os kuo-toa deixam qualquer oponente caído inconsciente com 0 pontos de vida, na intenção de trazê-los de volta para Sloobludop como oferendas vivas ao Pai das Profundezas. Eles amarram os prisioneiros com cordas resistentes de tripas, cada uma com 2 pontos de vida e requerendo um teste bem-sucedido de Força CD 17 para arrebentar.

### O Inimigo do Meu Inimigo

No caminho para Sloobludop após o encontro anterior, os personagens se deparam com outra patrulha kuo-toa, esta constituída por seis **kuo-toa** e dois **kuo-toa monitores**, liderados pelo **arcebispo kuo-toa** Ploopploopeen. Se os personagens forem prisioneiros da primeira patrulha kuo-toa, os recém rechegados os emboscam e lutam para libertar os personagens. De outra forma (ou após a luta), Ploopploopeen tenta se comunicar  em subterrâneo, e conjura idiomas se nenhum dos personagens falar sua língua. Leia o seguinte:

> "Eu sou Ploopploopeen, arcebispo da Mãe do Mar Blibdoolvpoolp. Ela responde as minhas preces ao entregar vocês. Ajudem-nos e serão recompensados por seu serviço."

Se os personagens conversarem com Ploopploopeen, o arcebispo explica suas intenções conforme os kuo-toa escoltam o grupo para Sloobludop. Se os personagens se recusarem, os kuo-toa tentam capturá-los,da mesma forma que a patrulha anterior.

Ploopploopeen explica que os habitantes de Sloobludop têm vivido em servitude harmônica à vontade da Mãe do Mar há algum tempo. Sim, houve eventuais "visionários" que criaram confusão (neste momento, ele pode olhar vesgamente para Shuushar), mas nenhuma grande preocupação. Algumas semanas atrás, Bloppblippodd, a própria filha de Ploopploopeen, teve uma poderosa visão de "Leemooggoogoon, o Pai das Profundezas", proclamando que ele era o novo deus de seu povo. Ela tem apoiado o que clama com um grande aumento em seus poderes mágicos, e novos seguidores têm se debandado para o lado dela.



### A Cultura Kuo-toa

Os kuo-toa são criaturas aquáticas. Como tal, eles não têm nenhuma necessidade real para os barcos que eles usam para cruzar o Lago Escuro, mesmo que a navegação permaneça uma parte significativa de sua cultura.

Pode ser bem que os antigos mestres do kuo-toa - os devoradores de mente - os usaram como timoneiros de travessia e navegadores no Subterrâneo, e os homens-peixes continuam a fazê-lo por hábito ou alguma necessidade profunda. Certamente, sua utilidade relativa para as outras raças do Subterrâneo serviu bem aos kuo-toa. Somente os duergar mostram interesse em navegar pelas águas do Lago Escuro por conta própria, e nem mesmo o fazem tão bem quanto os kuo-toa.

Existe um mito persistente entre os habitantes de Sloobludop de que o labirinto de túneis, passagens e piscinas do Lago Escuro é uma espécie de meditação - uma jornada espiritual. O kuo-toa que navegar nesse labirinto tempo o suficiente, despertará para uma grande revelação para seu povo. Como com muitas das crenças estranhas do kuo-toa, esta talvez só precise de tempo para se tornar uma realidade.

"Nós estamos divididos em dois." Ploopploopeen explica, "lutando entre nós mesmos". Os seguidores do Pai das Profundezas têm feito um número cada vez maior de ofertas em seu altar – matando sacrifícios de sangue e em seguida jogando pedaços sangrentos nas águas do Lago Escuro, onde isso é consumido por... Alguma coisa.

### Iscando o Gancho

O arcebispo da Mãe do Mar conta aos personagens que ele quer usá-los como isca. A arcebispa do Deus das Profundezas precisa de sacrifícios humanoides, e o grupo representa uma coleção premiada neste mérito. Ploopploopeen oferecerá os personagens como "símbolo de paz e reconciliação" para se aproximar da arcebispa do Deus das Profundezas – exceto que os aventureiros não serão prisioneiros indefesos, mas infiltrados. Ploopploopeen quer que os personagens interrompam os rituais da facção em ascensão, permitindo que os verdadeiros seguidores da Mãe do Mar cortem a cabeça do culto. O arcebispo promete que os personagens serão "bem remunerados" por sua ajuda.

Se os personagens se recusarem, Ploopploopeen tenta entregá-los da mesma forma, ainda usando-os como isca para conseguir seus próprios kuo-toa, infiltrados próximos do culto de sua filha. Contudo, ele não mais se apoia nos personagens ou auxilia-os como aliados, deixando-os para sobreviver por conta própria.

Não importa se os personagens se aproximam de seu encontro final como participantes voluntários ou prisioneiros, os kuo-toa não fazem esforços para amarrá-los ou tomar suas armas, acreditando no poder de seu número superior e na força divina de seus deuses competidores.

## 1. Portão

Sloobludop é fechada ao norte e sul pelas "paredes" externas de pesadas redes com ganhos afiados de ossos costurados nelas. No meio de cada parede há um portão através do qual as criaturas podem passar seguramente. Qualquer criatura desejando rastejar através da rede pode fazê-lo com um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 15. Em uma falha, a criatura recebe 1d8 de dano perfurante e fica presa na rede, precisando de um teste de Força CD 12 bem-sucedido para se libertar.

De guarda em cada portão estão quatro **kuo-toa açoitadores**. Eles confrontam qualquer um que se aproximar. Membros do grupo escoltados por outros kuo-toa podem passar pelo portão sem ser desafiados. Se os personagens não estiverem escoltados, qualquer kuo-toa que eles encontrarem tenta capturá-los. Role um d20. Em caso de 1-7, os prisioneiros são levados à área 3. Em caso de 8-18, os prisioneiros são levados à área 4. Em caso de 19-20, os guardas estão igualmente divididos e imediatamente começam a brigar pelo direito de levar os personagens como prisioneiros.

## 2. Docas

Meia dúzia de barcos com casco quilhado dos kuo-toa estão atracados aqui. Embora os kuo-toa estejam abertos à negociação de termos para transportar os personagens através do Lago Escuro, nenhum vai sair sem permissão (veja abaixo). Membros do grupo podem tentar roubar um ou mais desses barcos, mas fazer isso requer um teste bem-sucedido de Destreza (Furtividade) CD 16 (e os kuo-toa são capazes de sentir criaturas invisíveis). Os kuo-toa perseguem quaisquer barcos roubados, na intenção de capturar os ladrões como ofertas para agradar seus deuses.

Cinco grupos de três **kuo-toa monitores** liderados por um **kuo-toa açoitador** patrulham as plataformas na beira da água. Eles garantem que nenhuma embarcação entre ou saia sem se submeter aos "augúrios" para determinar se as ações da tripulação estão agradando seu deus do momento – neste caso, o Pai das Profundezas.

Os augúrios consistem em um ritual de meia hora, durante o qual os açoitadores atiram ossos, conchas e outros símbolos e leem os presságios resultantes. Role um d20. Em 1-8, o açoitador acha os presságios favoráveis; em 9-18, ele os acha não favoráveis; e em um 19-20, os augúrios não estão claros, e o açoitador sente a necessidade de consultar a arcebispa do Pai das Profundezas (área 4)

Se os personagens encontrarem ou falarem com a arcebispa do Pai das Profundezas antes de virem aqui, o açoitador automaticamente se recusa a deixá-los sair.

## 3. Santuário da Deusa do Mar

Quando os personagens chegarem aqui, por conta própria ou escoltados, leia o seguinte para os jogadores:

> Uma estátua de dois metros e meio de altura se encontra aqui. Seu corpo grosseiramente esculpido a partir de algum tipo de madeira em uma forma humanoide feminina, sua cabeça e antebraços formados a partir da cabeça e garras arrancadas de uma lagosta gigante albina. Estas partes são mantidas unidas por cordas de tripa, e emanam um fedor sufocante de mariscos em decomposição. Conchas, pedras brilhantemente coloridas, cogumelos e peixes apodrecendo estão empilhados nos pés da estátua e amarrados em uma grinalda em volta de seu pescoço. Quatro kuo-toa austeros lentamente circulam a estátua, alertas e de guarda, enquanto alguns outros a rodeiam de forma confusa e desordenada, contemplando-a e se curvando repetidamente enquanto entoam cânticos.

É esperado de todas as criaturas que vem aqui que façam uma oferenda para a Grande Mãe do Mar Blibdoolpoolp. Um teste de Inteligência (Religião) CD 13 bem-sucedido relembra que Blibdoolpool é uma deusa forrageira, significando que itens descartados e recuperados são oferendas valorosas – e quanto mais pessoal, melhor. Vomitar aos pés da deusa é considerado uma sincera demonstração de fé (e um comportamento que kuo-toa fiéis podem demonstrar, se os personagens esperarem o suficiente).



Quatro **kuo-toa monitores** guardam a estátua a todo tempo, e há sempre 2d4 **kuo-toa** adoradores ao redor oferecendo orações. Atualmente o altar é cuidado por Glooglugogg, um **kuo-toa açoitador** e filho de Ploopploopeen, o arcebispo da Mãe do Mar. Os guardas desconfiam de qualquer um, inclusive de outros kuo-toa, devido às tensões recentes.

Ploopploopeen reivindica uma pequena barraca adjacente ao santuário, que é guardada por quatro **kuo-toa**. É para onde ele conduz os personagens informando que são seus "convidados".

### Tesouro

A casa do arcebispo contém um armário cheio de "ofertas" tomadas de viajantes menos afortunados ou retiradas das profundezas do lago. Isso inclui 500 pc, 2000 pp, 150 po, 27 pl, um cordão de pérolas combinando no valor total de 1000 po, duas *poções de cura*, uma *poção de respirar na água* e um *pergaminho de magia de luz*.

## 4. Altar do Pai das Profundezas

Quando os personagens visitarem o altar do Pai das Profundezas, leia o seguinte para os jogadores:

> O ídolo para Leemooggoogoon, o Pai das Profundezas, consiste de um grande pedaço de couro cru grosseiramente cortado na forma de uma arraia e esticado por cordas entre duas estacas de suporte. Uma arraia morta e esticada está presa no centro do couro. Dois polvos mortos estão amarrados no topo, seus tentáculos fixados e arranjados de maneira artística, suas cabeças amarradas juntas e pintadas com pigmentos vermelhos e azuis. O ídolo fede a apodrecimento, e o grande altar de pedra abaixo do ídolo está com manchas negras de sangue.

Seis **kuo-toas** trabalham no altar, limpando e arrumando as oferendas. Klibdoloogut, um **kuo-toa açoitador** devoto ao Pai das Profundezas, está em frente ao altar com dois **kuo-toa monitores**. As oferendas são normalmente criaturas vivas assassinadas no altar, embora qualquer oferta do próprio sangue também satisfaça o açoitador. Humanoides que não sejam kuo-toa são imediatamente levados em custódia para serem trazidos diante da arcebispa do Pai das Profundezas, que sumariamente os condena a serem sacrificados.

Blooppblippodd, uma **arcebispa kuo-toa** do Pai das Profundezas, vive no primeiro andar em um barracão perto do altar. Ela é uma sádica sanguinária absolutamente segura de que sua visão divina vai ascendê-la em glória para governar seu povo. Amarrado e amordaçado contra a parede distante está um prisioneiro duergar (veja "A Oferenda").

### Tesouro

A barraca de Bloppblippodd contém a riqueza acumulada desde sua ascensão ao poder: 1000 pc, 500 pp, 290 po e um lenço de seda bordado com o desenho de uma aranha no valor de 25 po, três gemas azuritas no valor de 10 po cada, uma taça de cobre feita por duergars no valor de 25 po, e uma gargantilha de prata com o formato de uma aranha no valor de 30 po.

## A Oferenda

Se permitido a fazê-lo, Ploopploopeen traz os personagens ao seu alojamento perto do santuário da Mãe do Mar. Lá eles conhecem Glooglugogg, que fala alto na língua do subterrâneo ao seu pai que ele não vê necessidade para forasteiros serem envolvidos em assuntos sagrados. O arcebispo dispensa as preocupações de seu filho com um aceno displicente, dizendo a Glooglugogg que ele deve seguir com o curso das visões da deusa. O açoitador cede, mas lança aos personagens um olhar hostil.

Dentro de uma hora, doze **kuo-toas** liderados por um **kuo-toa monitor** chegam aos aposentos de Ploopploopeen. O arcebispo da Mãe do Mar permite a entrada do monitor e informa-o que ele, seu açoitador, e os prisioneiros desejam acompanha-los para ver a arcebispa do Pai das Profundezas. Eles são escoltados para o altar o Pai das Profundezas perto das docas, onde Blooppblippodd os aguarda. Descreva a cena para os jogadores conforme fornecido nessa área, então leia o seguinte texto da caixa; se nenhum dos personagens falar Subterrâneo, a troca não passa de linguagem sem nexo para eles, embora Shuushar possa traduzir.

> O arcebispo da Mãe do Mar caminha em frente através do espaço em frente ao altar em direção aos kuo-toa que os aguardam. "É chegada a hora", ele diz, "Para que possamos reconhecer sua visão divina e recebê-la. Eu trouxe esses como oferendas". Ele gesticula na direção de todos vocês, de pé dentro de um círculo de guardas atrás dele. "Você não os aceitará?"
>
> "Você é sábio, pai", a jovem arcebispa responde. "Eu aceito sua oferta no nome do Pai das Profundezas. Que o sangue deles o nutra e o fortaleça!" gritos gorgolejantes ecoam dos kuo-toa ao redor, seus punhos levantados no ar.

Os seguidores do Pai das Profundezas já estão preparando para sacrificar um machucado e esfarrapado **duergar** chamado Hemeth – um contrabandista de armas que estava procurando fechar um acordo com uma ou ambas as facções de kuo-toa, mas ao invés disso foi capturado pelo inconveniente. Ele está disposto a cooperar com os personagens para salvar sua própria pele, e até mesmo retribuirá o favor se tiver a oportunidade (veja o capítulo 4, "Gracklstugh").

## O Ritual

Os kuo-toa desfilam ao redor do altar em um grande círculo conforme entoam cânticos. Parte de seu caminho faz com que eles avancem espirrando água pela parte rasa do Lago Escuro. Os personagens rapidamente não conseguem distinguir uma facção de homens peixe da outra, mas eles veem o arcebispo da Mãe do Mar e seu açoitador se movendo em direção ao altar.

Bloppblippod ordena que os sacrifícios sejam trazidos e um **kuo-toa** por personagem corre para cumprir suas ordens. Eles cutucam os personagens com suas lanças para conduzí-los em direção a uma pequena depressão a 6 metros do altar, com uma grande grelha em seu centro. Os personagens podem ver que o trabalho da pedra da depressão está manchado com o sangue de inumeráveis sacrifícios, e eles podem ouvir os barulhos de água do Lago Escuro vindo através da grelha. Os cânticos ficam ainda mais altos.

Quando os sacrifícios são trazidos, Bloopblippodd gesticula em direção ao altar, de onde seu pai subitamente ataca, atingindo-a com seu cetro. Kuo-toas leais a ele investem em ataque, enquanto os guardas que trouxeram os personagens ficam em choque. Eles estão surpresos e não podem se mover ou tomar nenhuma ação no seu primeiro turno de combate, e eles não podem realizar reações até que seu primeiro turno acabe.

Conforme os dois arcebispos e seus seguidores lutam, os personagens podem intervir por qualquer lado ou tentar fugir durante o embate.

Na terceira rodada da luta, os personagens notam os kuo-toa gritando em pânico e sendo chacoalhados nas águas rasas de Lago Escuro. Vários são puxados para baixo ou tentam acertar oponentes invisíveis abaixo da superfície. Espumas vermelhas são formadas com o sangue.

Dúzias de **ixitxachitl** (veja o apêndice C) são responsáveis pelos ataques na água. Elas foram atraídas pelo ritual kuo-toa e se banqueteiam com quaisquer criaturas que possam alcançar, incluindo membros do grupo na água. O frenesi repentino lança uma onda de pânico através dos kuo-toa. A jovem arcebispa grita "Leemooggoogoon!" assim que seu pai acerta o golpe final e fatal, derrubando-a diante do altar profano. (Se algum personagem também estiver engajado com a arcebispa do Pai das Profundezas, permita a esse personagem desferir o golpe final).

## Demogorgon Emerge!

Embora Bloppblippodd caia o ritual ainda consegue atingir um terrível sucesso. Leia o seguinte:

Outro som eleva-se sobre os gritos gorgolejantes dos kuo-toa. A superfície negra da água borbulha ainda mais e começa a espumar. Um tentáculo grosso e oleoso irrompe da água, seguido por outro. Então duas cabeças monstruosas rompem a superfície, ambas se parecendo com horrendos e furiosos babuínos com perversas presas. Ambas as cabeças estão conectadas a um único torso, e os olhos vermelhos do monstro ardem com sede de sangue e loucura. A criatura emergindo do Lago Escuro aparenta ter cerca de 9 metros de altura ou mais, com água cascateando de suas costas e ombros. Após atingir sua altura total, o grande demônio lança ambas as suas cabeças para trás e ruge!

As oferendas dos kuo-toa e o fervor de seus adoradores no Lago Escuro atraíram a atenção de Demogorgon (veja apêndice D). Após presenciar o surgimento do Príncipe dos Demônios, cada membro do grupo precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência CD 13 de Carisma ou adquire um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2). Os kuo-toa ficam incapacitados por 1d10 minutos, gritando "Leemooggoogoon!" repetidamente.

Demogorgon avança em direção à Sloobludop, suas cabeças urrando e falando de modo incompreensível, tentáculos se agitando e esmagando a água. Em 4 rodadas, ele chega dentro da margem da praia e chicoteia, esmagando docas e mandando corpos voando a cada chicoteada de seus tentáculos. Quando o lorde demônio ataca, algum dos kuo-toa recuperam a consciência o suficiente para fugir, enquanto outros se acovardam, paralisados de medo.

### Escapando do Lorde Demônio

Esperançosamente, os jogadores ouvirão a razão e fugirão assim que virem o lorde demônio. Se eles o confrontarem, eles estão quase certamente condenados. Felizmente para eles, Demorgogon está focado em destruir o assentamento dos kuo-toa e presta pouca atenção nas fracas criaturas fugindo dele. Os personagens então tem uma boa chance de escapar se agirem rapidamente. Eles primeiro precisam lidar com os companheiros a superar os surtos de loucura, no entanto, e precisam decidir como eles planejam escapar.

***Escapar por Terra.*** Fugir por terra requer esquivar-se de kuo-toas aterrorizados, e até mesmo lutar com homens peixe levados a um frenesi assassino contra os personagens por terem trazidos essa desgraça sobre eles. Role um d20. Em um 17-20, 2d4 **kuo-toa** atacam os personagens durante sua fuga.

***Escapar pela Água.*** Os aventureiros podem roubar barcos das docas e remar ao longo da costa para longe do ataque do lorde demônio. Os ixitxaxhitl atacam qualquer um na água, mas a maioria está ocupada matando os kuo-toas que fogem para o Lago Escuro. Um golpe próximo de um dos tentáculos de Demogorgon pode requerer um teste de resistência CD 10 de Força ou Destreza (escolha do jogador), com uma falha indicando que o personagem foi lançado na água por uma onda.

### Desenvolvimento

Os aventureiros terminam este capítulo com uma terrível realização: Demogorgon está à solta no Subterrâneo! Inicialmente, eles podem culpar os kuo-toa pelo ritual ou os ixitxachitl, mas conforme eles descobrem mais sobre o que aconteceu, a necessidade de escapar do Subterrâneo se torna ainda mais urgente.

## Recompensa em EXP

Em adição às recompensas de EXP conquistadas pelas criaturas que o grupo superar neste capítulo, os personagens recebem 400 EXP (dividido igualmente entre os membros do grupo) por ter sobrevivido ao encontro com o Culto ao Pai das Profundezas e à breve trombada com o Príncipe dos Demônios.





# Capítulo 4: Gracklstugh

Visitantes da cidade duergar de Gracklstugh são recepcionados por seu ar quente e acre, seguido pelo brilho vermelho furioso das eternamente flamejantes fundições alimentando os trabalhos de metal da cidade, seu coração ressoante, e as forjas mantidas vivas pelas chamas de Themberchaud, o dragão vermelho que carrega o título de Dragão ferreiro. Gracklstugh trabalha incansavelmente, seus ferreiros produzindo as melhores armas e armaduras dentre as raças do Subterrâneo. Aqueles que fazem negócios aqui se referem à Gracklstugh como "a Cidade das Lâminas".

Tão implacável quanto poderia ser, Gracklstugh é o bastião principal da civilização no Subterrâneo com rotas comerciais ativas. Para os personagens, isto significa uma chance potencial de encontrar um caminho de volta para o mundo da superfície – e tão importante quanto, se livrar dos drow que os perseguem. Contudo, os aventureiros rapidamente perceberão que o poder dos lordes demônios é uma ameaça mesmo aqui, ganhando um vislumbre mais de perto da decadência do Subterrâneo conforme a loucura do Abismo continua a se espalhar.

Construída dentro das paredes de uma caverna profunda a sudoeste do Lago Escuro, Gracklstugh é o centro comercial, político e espiritual dos duergar, todos os quais olham para o Rei das Profundezas com respeito. A cidade tem uma costa aberta ao longo do Lago Escuro, enquanto várias cavernas e passagens conectam Gracklstugh a outras partes do Subterrâneo para facilitar viagens e comércio.

Os personagens têm a chance de testemunhar e moldar eventos na cidade que apontam para o perigo que Gracklstugh enfrenta - e como a cidade não está preparada para isto. Mas a cada momento que os personagens gastam na Cidade das Lâminas, eles correm o risco de terem escapado dos drows apenas para serem escravizados pelos duergars.

## Indo para Gracklstugh

Apesar de seus perigos, Gracklstugh possui algumas coisas a oferecer... Ou ao menos, isto é o que algum dos companheiros dos personagens fugidos diz a eles.

Buppido (veja o capítulo 1) e Hemeth (veja o capítulo 3) são os únicos PdMs que sugerem ativamente ir para Gracklstugh. Eles sabem que os duergars não caem de amores pelos elfos negros, e suas leis dracônicas mantém todos os forasteiros em cheque, o que deve providenciar alguma medida de santuário contra a perseguição drow. Gracklstugh é um lugar tão bom quanto qualquer outro no Subterrâneo para vender equipamentos roubados e comprar outros itens

mais úteis. Adicionalmente, os duergars negociam ativamente com outras raças subterrâneas e da superfície. O Bazar da Lâmina de Gracklstugh pode ser o lugar ideal para encontrar mercadores ou exploradores dirigindo-se para o mundo da superfície.

Se Buppido ou Hemeth não estiverem com o grupo, outros podem providenciar a informação acima. Sarith inicialmente resiste aos planos de viajar para a cidade, ciente do pouco apreço que os duergars têm pelos drows. Ele muda de idéia rapidamente, contudo, conforme os esporos de Zuggtmoy o levam a buscar uma área densamente povoada aonde possa espalhar seu contágio.

Também é possível que o grupo chegue a Gracklstugh involuntariamente. Escravagistas duergars vasculham o Subterrâneo em busca de novas "mercadorias", e eles podem enganar ou capturar diretamente os personagens e trazê-los aos mercados de escravos da cidade. Os encontros aleatórios nos capítulos 2 e 3 podem facilmente se encaixar neste cenário.

## Gracklstugh e a perseguição drow

Refugiar-se em Gracklstugh tem suas vantagens. A cada dia gasto na capital duergar, os personagens podem realizar um teste em grupo de Destreza (Furtividade) CD 16 para mover-se pelos arredores cautelosamente, com um sucesso indicando que conseguiram evitar chamar a atenção para si. Os personagens também podem tentar realizar um teste em grupo de Sabedoria (Intuição) Cd 13 para perceber o clima na cidade, com um sucesso indicando que eles evitam um problema antes que ele comece. Personagens que fiquem escondidos durante o dia ganham vantagem no teste de Sabedoria.

Ter sucesso em ambos os testes reduz o nível de perseguição drow em 1. (veja "Perseguição Drow" no capítulo 2).

## Chegando a Gracklstugh

O distrito do Lago Escuro é praticamente o ponto de entrada para a cidade para os personagens, tenham eles chegado pela água ou viajado através dos muitos túneis que levam até os portões dos distritos. Não-duergars chegando pelos túneis que levem a outros distritos são parados e escoltados para o distrito do Lago Escuro sob de guarda cerrada, já que todos os outros distritos estão normalmente fora dos limites para forasteiros, e invasores arriscam-se a serem confrontados por uma patrulha invisível de quatro **duergars**.

Os companheiros fugitivos do grupo sabem que tentar entrar através dos portões principais é uma maneira certa de serem escravizados, a menos que um dos personagens seja um mentiroso épico que possa convencer os guardas de que o grupo é uma legítima delegação mercantil ou diplomata. Qualquer um com o antecedente de mercador ou criminoso ouviu rumores de que os Zentharim negociam no Subterrâneo, mas se passarem por Zhentarins tem seus próprios riscos, já que as ligações que clamam estão sujeitas a serem questionadas. Um personagem que realmente seja membro do Zhentarim pode conseguir aos personagens um par de dias na cidade antes que os escravagistas duergars comecem a desconfiar.

Chegar pelas Docas do Lago Escuro é mais fácil e mais discreto. Se os personagens estiverem viajando de barco, Buppido pode guiá-los a um píer deserto aonde possam aportar silenciosamente. Ele os alerta de que devem tentar passar despercebidos e ir direto para a única hospedaria na cidade reservada a forasteiros. O Covil de Ghohlbrorn é frequentado por mercadores, mercenários, e outros estrangeiros que podem oferecer informação sobre viagens para qualquer lugar do Subterrâneo – ou, talvez, até mesmo para o mundo da superfície.

### Gracklstugh: Características Gerais

Calor sufocante e fumaça enjoativa aderem-se a cada canto da cidade duergar, expelidos das fundições abrigadas dentro de massivas estalagmites e estalactites, que se projetam do chão e teto da caverna como dentes de uma grande mandíbula.

***Luz.*** As brilhantes forjas e ferrarias de Gracklstugh operam continuamente. A maior parte da cidade possui iluminação de penumbra, com um brilho vermelho infernal, com trechos de escuridão aqui e ali.

***Barulho.*** Os rangidos e tinires de martelos e maquinários ecoam constantemente através da cidade. Testes de Sabedoria (Percepção) para ouvir em Gracklstugh recebem desvantagem.

***Fumaça e Neblina.*** Apesar da ventilação escavada nas paredes e teto da grande caverna da cidade, a fumaça das forjas e fundições permanece no nível do chão (assim como o gás aprisionado no Sulco de Laduguer). Visitantes podem contrair a doença conhecida como pulmão de grackle (veja a barra lateral Pulmão de grackle).

## Encontros Aleatórios

Com patrulhas rotineiras de anões cinzentos bem armados que podem se tornar invisíveis, Gracklstugh é um lugar relativamente seguro para aqueles que saibam seu lugar e atenham-se a isso. Contudo, as tensões estão aumentando por causa da influência de Demogorgon, e os personagens têm muitas oportunidades de participar nos eventos desenrolando-se na cidade. Ao fim de cada descanso longo, role um d20: em uma rolagem de 17-20, um encontro acontece. Role outro d20 e consulte a tabela de Encontros Aleatórios em Gracklstugh; se os personagens estiverem fora do Distrito do Lago Escuro, trate qualquer entrada marcada com um asterisco como uma "Patrulha Duergar" em vez do listado.

### Encontros Aleatórios em Gracklstugh

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | Guardas duergars abusivos |
| 3-4 | Mercadora gnoma das profundezas* |
| 5-7 | Derros arruaceiros* |
| 8-9 | Emissário drow* |
| 10-12 | Patrulha duergar |
| 13-14 | Duergar enlouquecido |
| 15-16 | Mercenários orcs* |
| 17-18 | Caravana de escravos |
| 19 | Domadores de corcelantes |
| 20 | Themberchaud |

### Guardas Duergar Abusivos

Os personagens deparam-se com dois guardas **duergars** espancando um mercador duergar e gritando acusações de heresia. Qualquer nativo do Subterrâneo que esteja acompanhando o grupo argumenta para que não intervenham a favor do mercador, dizendo que isso não é da conta deles e alertando-os de que qualquer interferência pode fazer com que sejam presos ou mortos. Espectadores olham um pouco surpresos ou preocupados, mas não intervêm, nem mesmo para ajudar o mercador inconsciente após os guardas partirem.

Se os personagens investigarem as circunstâncias que levaram a essa abordagem, as testemunhas dizem que um dos guardas percebeu um broche dourado que

o mercador estava usando do lado de dentro de seu colarinho. Embora o uso de adornos por vaidade seja algo que a sociedade duergar desaprove, a resposta violenta dos guardas foi incomum – um sinal da loucura crescente que está deteriorando a Cidade das Lâminas.

### Mercadora Gnoma das Profundezas

Uma **gnoma das profundezas** chamada Ariana e seu **elemental da terra** guarda costas abordam o grupo. Ariana visa entregar uma carga de pedras preciosas, mas ela não consegue achar o mercador duergar que deveria encontrar. Ela assume que os personagens são contrabandistas e tenta descarregar seus bens: dez granadas brilhantes no valor de 100 po cada. Ariana mantém as gemas em uma *mochila de carga*, que não está à venda.

O mercador que Ariana está procurando foi recentemente preso e executado por vender joalheria roubada. Você decide se o interesse de Ariana nos personagens atrai ou não a atenção da patrulha duergar.

As ocorrências subsequentes deste encontro são que os outros gnomos das profundezas comerciantes ignoram os personagens a menos que sejam abordados. Eles não carregam nada de valor.

### Derros Arruaceiros

Uma gangue de **derros** (veja o apêndice C) provoca alvoroço pelas ruas. Cinco deles separam-se da gangue para atacar os personagens. Quatro patrulhas duergar (veja "Patrulha Duergar") chegam quando os personagens matarem o último derro, mas eles apenas acenam para eles antes de apreender o restante da gangue. Notícias de que os personagens ajudaram a guarda da cidade a controlar a escória derro descontrolada espalham-se rapidamente. A seu critério, dê aos personagens vantagem em testes feitos para interagir com qualquer duergar na cidade até o momento em que este benefício não parecer apropriado.

#### Interpretando os Duegars e os Derros

Os anões cinzentos são severos, melancólicos e atarefados. Eles vivem por um código simples, mas rígido, de lei, honra e trabalho duro, e veem todos os não-duergar como criaturas inferiores. Duergars são brutais, mas não desnecessariamente cruéis, e o pragmatismo guia todas as suas decisões. Ainda que tratem os aventureiros com desdém, seu primeiro pensamento é escravizá-los ou usá-los em vez de matá-los.

Os duergars de Gracklstugh estão começando a sofrer os efeitos da chegada dos lordes demônios - e especificamente a influência de Demogorgon. Muitos estão desenvolvendo tiques, hábitos e comportamentos que vão contra suas crenças fundamentais, incluindo guardas que exibem seu comportamento corrupto, os usos de adornos por vaidade e a deslealdade para seus clãs. Nos últimos tempos, o povo de Gracklstugh tem se tornado cada vez mais violento, abandonando sua característica de astúcia e pragmatismo estoico pela malícia gratuita e pequenas exibições de auto superioridade.

Diferente dos disciplinados duergar, os derros são desleixados, erráticos, e completamente insanos. Seu temperamento é instável e suas falas difíceis de seguir. A única emoção garantida que eles sentem quando interagem com os outros é um ódio fumegante, e eles não fazem nenhum esforço para esconder isso. Seus olhos ficam evasivos, seus dentes rangem, e eles parecem pensar que prefeririam estar em qualquer outro lugar. Eles odeiam a tudo e a todos, mas moradores da superfície são particularmente alvos de sua aversão.

Sua insanidade inerente significa que os derros não sofrem nenhum efeito prejudicial pela presença dos lordes demônios, suas mentes já sendo muito voláteis e mercuriais.

### Emisário Drow

Um **drow** orgulhosamente vestindo a insígnia de uma casa drow viaja com uma comitiva de 1d4 + 1 escravos **quaggoth**. O drow está em Gracklstugh para receber uma carga de trabalhos em metal duergar e não sabe nada sobre os eventos recentes em Velkynvelve. Role um d6 e consulte a tabela de Lealdade à Casa Drow para determinar a qual casa o drow é afiliado.

#### Lealdade à Casa Drow

| d6 | Casa |
|---|---|
| 1-2 | Casa Baenre |
| 3-4 | Casa Faen Tlabbar |
| 5-6 | Casa Xorlarrin |

As Casas Faen Tlabbar e Mizzrym são rivais ferrenhas. Se o emissário drow pertencer à Casa Faen Tlabbar e os personagens revelarem que são inimigos ou antigos prisioneiros da Casa Mizzrym, o drow alerta o grupo sobre Xalith (veja "Sinais da Perseguição" mais a frente neste capítulo).

A Casa Baenre e a Casa Xorlarrin são atualmente aliadas da Casa Mizzrym. Um drow emissário aliado da casa Mizzrym que saiba que os personagens são prisioneiros fugitivos de Velkynvelve procura Xalith e a alerta de que os personagens estão em Gracklstugh.

### Patrulha Duergar

Uma patrulha composta por 1d4 + 2 **duergars**, com todos exceto dois invisíveis. Duergars invisíveis podem esgueirar-se por um personagem fazendo um teste de Destreza (Furtividade) com vantagem, contestado pelo valor de Percepção passiva do personagem.

### Duergar Enlouquecido

Os personagens encontram um **duergar** afligido por uma forma de loucura permanente. Role um d10 e consulte a tabela de Duergar enlouquecido para saber o que os personagens encontram.

#### Duergar Enlouquecido

| d10 | PdM |
|---|---|
| 1-2 | Um mercador desesperado para vender suas mercadorias, convencido de que sua vida depende disso. |
| 3-4 | Um varredor de ruas que persegue os personagens enquanto os acusa de serem espiões trabalhando para os drows. |
| 5-6 | Um guarda disfarçado que pensa ser o Rei das Profundezas Horgar Sombra de Aço propõe ao grupo que o ajude para matar Themberchaud, convencido de que o dragão está possuído por um lorde demônio. |
| 7-8 | Um mercador que acusa os personagens de roubo e chama uma patrulha para prendê-los. |
| 9-10 | Um fabricante de armas convencido de que um personagem é um membro há muito perdido do seu clã e insiste em dar ao grupo comida e abrigo. |

### Mercenários Orcs

Estes 1d4 + 1 **orcs** vieram a Gracklstugh como guardas de caravanas, e veem os personagens como uma chance de intimidar alguns moradores da superfície. Os orcs tentam incitar os personagens a iniciarem a luta, e então recuam rapidamente, sabendo que uma patrulha (veja "Patrulha Duergar") chegará 1d6 rodadas após o combate começar.

### Caravana de Escravos

Os personagens deparam-se com um grupo de 1d4 + 2 **duergars** escravagistas guiando escravos desarmados (role 1d12 e consulte a tabela de Escravos). Os escravos usam colares de ferro e algemas similares àquelas que os personagens utilizavam em Velkynvelve (veja "Restrições" no capítulo 1).

#### Escravos

| d12 | Escravos |
|---|---|
| 1-2 | 2d4 humanos **plebeus** |
| 3-4 | 3d4 anões do escudo **plebeus** |
| 5-6 | 2d4 halflings robustos **plebeus** |
| 7-8 | 3d6 **goblins** |
| 9-10 | 2d6 **grimlocks** |
| 11-12 | 3d6 **kobolds** |

### Domadores de Corcelantes

Um grupo de 1d4 + 1 **duergars** condutores guiam uma ninhada de 2d6 **corcelantes machos** (veja o apêndice C). Há 50% de chance de que 1d4 corcelantes ataquem personagens ou espectadores nas proximidades. Os duergar mantêm o restante dos corcelantes controlados, mas eles clamam que os personagens sejam presos se ao menos um dos aracnídeos for morto. Uma patrulha próxima (veja "Patrulha Duergar") ouve o chamado dos condutores e chega 1d6 rodadas depois.

#### Segredos de Gracklstugh

Forasteiros prudentes em visita a Gracklstugh aprendem rapidamente os detalhes mais importantes da vida na cidade.

***Sentinelas Ocultos.*** O poder de invisibilidade dos duergar possui um papel significativo em sua sociedade. A potencial presença de espiões ocultos em qualquer lugar reforça a honestidade entre os duergar. Escravos raramente, se alguma vez, falam ou agem contra seus mestres, nunca sabendo quem pode estar vigiando.

***Uma Cidade Dividida.*** Não apenas o traçado de Gracklstugh é dividido, mas também suas pessoas. Cerca de quinhentos anos atrás, os derro lançaram uma Guerra Unificadora contra o Reino das Profundezas, mas foram rapidamente esmagados, e os sobreviventes trazidos de volta a Gracklstugh em correntes. Ainda que sua condição de escravos eventualmente fosse anulada, os derro têm sido sempre cidadãos de segunda-classe, vivendo em miséria e surrupiando comida e recursos, mesmo que seus líderes no Conselho dos Sábios vivam em secreta opulência.

***Frugal e Monolítica.*** Os anões cinzentos valorizam a eficiência, estoicismo, e trabalho duro, e estes valores são exemplificados em sua capital. Tudo que os duergar fazem ou constroem tem um propósito e função; a única estética que eles valorizam na arquitetura é uma vastidão imponente, e mesmo isso é secundário à função estrutural de um edifício. Os únicos ornamentos encontrados em Gracklstugh são representações icônicas de posto e função dentro da sociedade duergar, e a única música é o incessante ritmo martelante das forjas. Os duergar consideram a arte um passatempo frívolo, e apenas raramente apreciam ou criam.

### Themberchaud

O **dragão vermelho adulto** está fora em suas rondas regulares, mantendo as forjas da cidade em chamas. Themberchaud há muito tem se mantido vigilante por mercenários na cidade que poderiam ser colocados a seu serviço. Se ele avistar os personagens, pode se interessar por eles. Veja "O Covil de Themberchaud" para informações das motivações do Dragão Ferreiro e possíveis ajustes para um encontro adicional com o dragão vermelho.

## PdMs Importantes

Os personagens podem encontrar um ou mais dos seguintes PdMs em sua estadia em Gracklstugh.

#### PdMs em Gracklstugh

| | |
|---|---|
| **Gorglak** | Duergar corrupto em atividade nos portões aonde os personagens chegam pela primeira vez em Gracklstugh |
| **Xalith** | Drow batedora encarregada de recapturar os personagens para Ilvara |
| **Errde Crânio Negro** | Duergar capitã da Guarda de Pedra com uma missão secundária para o grupo |
| **Themberchaud** | O Dragão Ferreiro da cidade, um dragão vermelho adulto com uma possível missão para o grupo |
| **Gartokkar Xundorn** | Duergar Guardião da Chama com uma missão secundária para o grupo |
| **Yisa Henstak** | Duergar mercadora com uma missão secundária para o grupo |
| **Droki** | Derro mensageiro a serviço tanto dos Fantasmas Cinzentos quanto do Conselho dos Sábios, e o assunto de uma das diferentes missões secundárias possíveis |
| **Werz Barão do Sal** | Duergar Mercador com uma missão para o grupo |
| **Hgraam Orador de Pedra** | Líder dos gigante de pedra com uma missão secundária para o grupo |
| **Narrak** | Derro sábio, membro iniciante do Conselho dos Sábios e líder de um culto dedicado a Demogorgon |

## Facções de Gracklstugh

O Reino das Profundezas é um estado feudal com o Rei das Profundezas como o monarca absoluto, que passa a coroa para descendentes ou parentes no clã Sombra de Aço. Cada clã é comandado por um *laird*, que governa sobre suas propriedades e direciona o clã a dedicar seus esforços para um negócio ou profissão específica. Uma casta de sacerdotes chamada *thuldar* oficializa todos os rituais e registram a história do Reino das Profundezas. Contudo, o poder político e religioso máximo é detido pelo Rei das Profundezas e pelos lairds.

### Rei das Profundezas Horgar Sombra de Aço V

O Rei das Profundezas Horgar Sombra de Aço ascendeu ao trono em 1372 DR. Ele é um governante impiedoso e astuto que se envolve em reuniões secretas com todos os conselhos e clãs da cidade para manter seus membros especulando o que ele está fazendo, concedendo favores inesperadamente, e deixando-os saber que ele usará quaisquer meios

para manter o seu poder. Isso inclui a contratação de assassinos através de terceiros para cuidar de potenciais problemas (veja "Matadores da Bainha-Vazia", abaixo). Esta estratégia mantém todas as facções da cidade na garganta umas das outras e fora do caminho de Horgar.

### Conselho dos Lairds

Este órgão consultivo representa os interesses dos diferentes clãs que juraram fidelidade ao Rei das Profundezas. Os lairds reúnem-se no conselho para resolver disputas e discutir planos futuros. Cada clã tem suas próprias propriedades em Gracklstugh e especializou-se em certo tipo de artesanato ou serviço.

### Clãs Duergar

| | |
|---|---|
| **Ferraria** | Clã Sombra de Aço (fabricante de armas), Clã Cabeça de Ferro (fabricante de armas), Clã Thrazgad (fabricante de armaduras), Clã Mão Flamejante (fundidores), Clã Anvilthew (fabricante de ferramentas) |
| **Mercantil** | Clã Thuldark (trabalhos em metal e joalheria), Clã Henstak (alimentos), Clã Muzgardt (bebidas) |
| **Mineração** | Clã Entalha Carvão (mineradores de carvão), Clã Xardelvar (extratores de gás), Clã Barão de Sal (mineradores de sal), |
| **Outros** | Clã Parlynsurk (roupas manufaturadas), Clã Cabo de Martelo (engenheiros de construção), Clã Xundom (criadores de corcelantes), Clã Burakrinwurn (operadores das docas), Clã Xornbane (batedores e prospectores), Clã Cranio Negro (pedreiros), Clã Bukbukken (fazendeiros), Clã Thordensonn (joalheiros) |



Duergar

### Conselho dos Sábios

O Conselho dos Sábios é um círculo de derros sábios que aproveitam toda a pompa e privilégios de um corpo governante enquanto o resto de seu povo vive na miséria. Somente os trinta e seis melhores sábios são admitidos no conselho, e a sucessão quase sempre inclui a morte de um membro titular. Os sábios controlam membros de alguns clãs duergar através de magia e astúcia, e estão sempre procurando por meios de expandir sua influência.

### Conselho Mercantil

Os lairds e mercadores que participam deste conselho providenciam que as negociações e comércio fluam sem problemas. Eles empregam trabalho escravo para manter rotas comerciais no perigoso Subterrâneo, e estão sempre abertos para contratar exploradores para verificar vantagens em novas rotas em potencial. Forasteiros dispensáveis contratados como guardas de caravanas sempre vão à frente e recebem pouca ajuda ou apoio dos mestres da caravana. Apesar dessas atribuições injustas, os duergars sempre fazem jus às suas barganhas, pagando os sobreviventes como prometido.

### Milícia de Gracklstugh

Em adição da armada regular dos clãs, Gracklstugh treina guerreiros especializados cujos juramentos de serviço sempre se sobrepõem suas lealdades originais. Veja o apêndice C para mais informações.

***Guarda de Pedra.*** Esta força de quinhentos guerreiros veteranos servem ao Rei das Profundezas como guarda-costas, tropas de elite, e polícia secreta.

***Punhos Negros.*** Membros do corpo secreto de agentes psiônicos do Rei das Profundezas, os punhos negros viajam com mercadores duergar como vigilantes e espiões.

***Cavalga-Aranha.*** Os ferozes cavalganhara montam tarântulas gigantes conhecidas como corcelantes (veja o apêndice C). A maior parte dos Cavalga-Aranha é do Clã Xundom.

***Xarrorn.*** Estes especialistas treinam com lanças flamejantes mortais forjadas em Gracklstugh. A maioria dos Xarrorns é do Clã Xardelvar.

### Pulmão de Grackle

A fumaça constante em Gracklstugh provoca a doença conhecida como pulmão de grackle em criaturas viventes que respirem, resultando em uma tosse carregada persistente e a excreção de um catarro espesso negro. Sempre que uma criatura viva que respire terminar um descanso longo em Gracklstugh, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11. Em cada teste falho, a criatura adquire um nível de exaustão como se suas vias aéreas ficassem cada vez mais fechadas. Uma criatura que chegue a 6 níveis de exaustão morre, como normalmente.

Uma criatura com um ou mais níveis de exaustão causados pelo pulmão de grackle deve rolar um teste de Constituição para realizar uma ação de corrida. Se o teste falhar, a ação não pode ser tentada. Se uma criatura tentar conjurar uma magia com componentes verbais, ela deve ser bem-sucedida em um teste de Constituição ou será incapaz de completar a magia, fazendo com que o efeito da magia falhe. A CD para cada teste é de 10 + o nível de exaustão atual da criatura.

Se o nível de exaustão de uma criatura cai para menos que 1, ela deixa de sofrer com os efeitos do pulmão de grackle e torna-se imune a isto pela próxima semana. Duergars e derros estão habituados a isso, realizando os testes de Constituição contra a doença com vantagem. Qualquer magia ou efeito que cure doenças também cura o pulmão de grackle, efetivamente removendo todos os níveis de exaustão provocados pela aflição.

Apesar dos relatos que os punhos negros e a Guarda de Pedra têm recebido sobre a crise crescente fora das muralhas da cidade, a arrogância e o início da loucura impede-os de organizar qualquer tipo de resposta ou campanha, cegos à corrupção que se inflama ao seu redor.

### Clã Cairngorm

Os gigantes de pedra do Clã Cairngorm levam vidas calmas de arte e contemplação em Gracklstugh. Ainda que reclusos e avessos a conflitos, os gigantes têm um antigo juramento de lealdade ao Rei das Profundezas, e têm servido à sua linhagem por mais tempo que qualquer um possa lembrar. Este juramento, contudo, é dado somente ao Clã Sombra de Aço. Se o trono passar pra outra dinastia, os gigantes de pedra irão deixar de serem aliados da cidade.

O líder dos gigantes de pedra é o Orador de Pedra Hgraam, um sacerdote de Skoraeus Ossos de Pedra, o deus de seu povo. Hgraam é sábio e bem informado. Ele tem sentido que um grande mal irrompeu no Subterrâneo, mas não está ciente do perigo da ameaça ou de sua extensão. Os gigantes irão se erguer para defender Gracklstugh se quaisquer demônios ousarem invadir, mas eles estão alheios ao perigo arrastando-se pela cidade a partir de seu interior.

### Guardiões da Chama

Esta ordem de clérigos psiônicos cuida das necessidades de Themberchaud, gozando de grande influência e auxiliando Horgar V a manter-se à frente das maquinações do Conselho dos Sábios.

Os Guardiões da Chama atualmente estão distraídos por sua vingança contínua contra os Fantasmas Cinzentos, que recentemente roubaram um valioso ovo de dragão que teria chocado o eventual sucessor de Themberchaud. Complicando a situação, o próprio Themberchaud está ficando mais forte e mais resistente à persuasão, apaziguamento e manipulação psiônica dos clérigos.

### Themberchaud, o Dragão Ferreiro

Este dragão vermelho adulto mantém as fundidoras e forjas da cidade acesas, recebendo tesouros, refeições e constantes regalias em troca. Themberchaud não sabe disso, como os dragões ferreiros antes dele também não, mas ele está condenado a ser morto antes que se torne muito forte, sendo substituído por um novo filhote. Contudo, a linha de sucessão foi interrompida quando os Fantasmas Cinzentos roubaram o ovo de dragão vermelho dos Guardiões da Chama.

O Dragão Ferreiro está começando a se irritar com o controle dos Guardiões. Ele agora se pergunta por que deveria se contentar com uma mera esmola em ouro e um pequeno número de escravos quando poderia simplesmente forçar toda a cidade a ajoelhar-se perante ele e lhe dar tudo o que deseja. Por hora, suas ações são limitadas por quão pouco ele se preocupa com os duergars e o quanto os Guardiões falam "a seu favor". Mas ele começou a se interessar pelos assuntos de Gracklstugh e pela oportunidade de recrutar novos servos fora dos Guardiões da Chama, usando suas saídas para reavivar forjas e fundições como um meio de se manter atento a sujeitos promissores.

#### A Espiral Descendente

A loucura dos lordes demônios ainda não alcançou Gacklstugh completamente, mas já tem uma base devido ao trabalho dos derro e seus sábios.

Um grupo dissidente do Conselho dos Sábios começou a adorar Demogorgon mesmo antes da crise atual, e seus rituais profanos aceleraram a propagação da loucura na cidade. Para piorar as coisas, a natureza dividida da cidade, tanto geográfica quanto socialmente, ressoa fortemente com o aspecto dualista de Demogorgon. Os cultistas derros planejam oferecer a cidade inteira ao seu mestre recém-chegado.

Muitos PdMs duergars com quem os personagens interagem estão mostrando os primeiros sinais dessa infecção. Ainda que sua loucura ainda não os tenha dominado completamente, ela manifesta-se em seus comportamentos, como nas teorias conspiratórias de Errde Crânio Negro, na corrupção de Gorglak, e na paranoia de Gartokkar Xundorn.

### Fantasmas Cinzentos

Os Fantasmas Cinzentos são a única guilda de ladrões verdadeiros em Gracklstugh e no Reino das Profundezas. Seus membros são duergars e derros párias, além de ocasionais escravos fugidos.

Os Guardiões da Chama capturaram e executaram o líder anterior dos Fantasmas Cinzentos, que roubou seu ovo de dragão vermelho, mas ele nunca revelou seu paradeiro. A vingança implacável forçou os ladrões a se esconderem e restringirem suas atividades, mas eles mantêm-se graças a três sábios derros renegados que são seus atuais líderes: Uskvil e as irmãs gêmeas Aliinka e Zubriska.

### Os Assassinos da Bainha Vazia

Os *Forak-Enach-Naek* ("Assassinos da Bainha Vazia", em Comum) são uma lenda em Gracklstugh, seu nome derivado de um ancestral e obscuro dialeto Anão. Eles são uma ordem de assassinos psiônicos praticando disciplinas desconhecidas até mesmo ao mais experiente dos derros ou ao mais sábio sacerdote. Mais do que um mito, estes assassinos têm oferecido seu negócio por séculos, sua motivação desconhecida e seus métodos inescrutáveis.

Os Assassinos da Bainha Vazia são **duergars lâminas da alma** (veja o apêndice C) que vasculham as ruas de Gracklstugh procurando por crianças dotadas psiquicamente para raptá-las e treiná-las. Eles também ficam de olho em *calassabrak* notáveis (veja a seguir), oferecendo a eles a chance de se integrarem a uma nova comunidade a partir da qual podem se voltar contra aqueles que os expulsaram.

## Vida na Cidade das Lâminas

Os duergars são chamados de anões cinzentos não apenas por causa da cor de sua pele, mas também por seu estilo de vida sério e enfadonho. Enquanto não tiram nenhum tempo para diversão, os duergars possuem uma cultura tão rica e complexa quanto qualquer outra, e em nenhum lugar isto é tão evidente quanto em Gracklstugh.

O trabalho nunca para na Cidade das Lâminas, e os anões cinzentos orgulham-se da eficiência e perfeição da mesma forma que abominam desperdício e desleixo. Eles são mestres impiedosos para os derros e escravos que trabalham e sofrem em suas mãos.

### Hierarquia Rígida

Pela aparência e comportamento, todo duergar sabe seu lugar e aonde ele pertence. Seja como indivíduos, famílias, ou clãs inteiros, um duergar abaixo de outro duergar não procura remover um rival através de

intriga e enganação. Em vez disso, eles arregaçam as mangas e trabalham duro para aumentar seu prestígio através do fruto de seus esforços.

Toda a honra e honestidade que os duergars dedicam entre si não se aplica a forasteiros. Os anões cinzentos constantemente tentam manipular contratos para tirar vantagem de mercadores estrangeiros, buscando qualquer desculpa para escravizar visitantes aleatórios que pareçam fracos ou vulneráveis - incluindo aventureiros.

Ainda que não sejam movidos por vaidade, duergars são extremamente orgulhosos de seus trabalhos, e elogiar a qualidade do artesanato duergar pode algumas vezes ajudar forasteiros em suas negociações com os anões cinzentos.

### Subsistência

Os clãs duergar utilizam as cavernas abaixo de Gracklstugh e escolhem cavernas afastadas para cultivar uma variedade de plantas e fungos. Esta produção é complementada pela carne de bestas do Subterrâneo e peixe do Lago Escuro. Nem mesmo os duergars arriscam-se a beber a água do Lago Escuro, contudo, e com a falta de oferta de fontes de água limpa, o povo de Gracklstugh supre esta escassez com a cerveja preta do Lago Escuro, uma cerveja característica fabricada pelo clã Muzgardt.

### Párias

O degrau mais baixo na sociedade de Gracklstugh é em grande parte ocupado pela subclasse dos derros. Escravizados pelos duergars séculos atrás, e então libertos, os derros não têm permissão para realizar trabalhos honestos, e seus direitos quase nunca são reconhecidos pelos duergars. Mesmo escravos são tratados com mais consideração. Os derros vagam como vermes e são principalmente confinados a barracões construídos ao longo das paredes do Sulco de Laduguer nos Distritos da Fenda Oeste e da Fenda Leste.

Outro tipo de pária são aqueles duergars que desonraram seus clãs tão gravemente que foram desprovidos de tudo, exceto sua vida: os *calassabrak*, significando "Os imperfeitos que não devem ser confiáveis" em Anão. Eles são evitados pelos outros duergars, e muitos eventualmente tiram suas próprias vidas em vez de enfrentarem uma existência separados de suas famílias e clãs. Aqueles que vivem se tornam amargos e resistentes, com muitos deixando Gracklstugh como eremitas ou aventureiros, ou se voltando para o crime e uma vida nas sombras. Membros tanto dos Fantasmas Cinzentos quanto dos Assassinos da Bainha Vazia incluem um número significativo de calassabrak, não mais restritos por voto, honra e dever.

### Religião

Duergars não oram, mas sua religião está firmemente atada em sua vida cotidiana. Divindades adoradas em Gracklstugh incluem as seguintes.

***Laduguer.*** O patrono dos duergars é um deus da autoconfiança, defesa, e sobrevivência. Seus clérios têm acesso ao domínio da Guerra.

***Duerra das Profundezas.*** A filha mortal de Laduguer que então ascendeu, Duerra das Profundezas é uma deusa da cooperação e domínio. Guerra também é seu domínio.

***Diirinka.*** O patrono dos Derro traiu seu irmão gêmeo Diinkarazan para fugir com os segredos da magia. Ele personifica a crueldade, insanidade e astúcia. Seus clérigos têm acesso ao domínio da Enganação.

***Skoraeus Ossos de Pedra.*** Gigantes de Pedra reverenciam ao Rei das Rochas, deus das coisas enterradas, cujos clérigos podem acessar os domínios do Conhecimento e da Vida. Orador de Pedra Hgraam, um poderoso conjurador, é o único clérigo de Skoraeus em Gracklstugh.

### Lei e Ordem

Infrações menores são relativamente raras em Gracklstugh. Os duergars vivem por um rígido código de honra, e suas leis são poucas, simples, e práticas. Tanto guardas quanto cidadãos comuns podem estar invisíveis e vigiando, o que mantém qualquer criminoso em potencial e dissidentes incertos e temerosos. Um laird pode punir qualquer membro de seu clã que cometer um crime, mas ofensas entre os clãs são imediatamente levadas ao Conselho dos Lairds, que resolve contendas rápida e rigorosamente. O código de punição é simples. Como desonra, mutilação e aprisionamento é um desperdício de recursos e cria fraqueza na sociedade, um duergar que intencionalmente cometa qualquer crime recebe uma sentença de morte. Crimes acidentais de um duergar são compensados por bens ou trabalho equivalente ao dano. Derros, escravos ou forasteiros pegos cometendo algum crime podem ser executados no momento que forem flagrados por qualquer duergar presente.

## Gracklstugh

**População:** 10.000 duergars, 2.000 derros, 50 gigantes de pedra, e um número desconhecido de escravos (quaggoths, grimlocks, orcs, anões do escudo, svirfneblin, e uns poucos kobolds e goblinóides).

**Governo:** Monarquia absoluta.

**Defesas:** Grande exército fixo com corpos especializados; cada duergar é treinado para batalha, e os cidadãos da cidade formam uma milícia formidável.

**Comércio:** Armas e armaduras de alta qualidade; vários fungos, bolores, e criaturas exóticas para comida; negociações pelo Subterrâneo e mundo da superfície.

**Organizações:** O Conselho dos Lairds, o Conselho dos Sábios, o Conselho Mercantil, Os Guardiões da Chama, o Clã Cairngorm, os Fantasmas Cinzentos, e outros.

A caverna abrigando Gracklstugh é dividida em dois por uma fenda chamada de Sulco de Laduguer, em homenagem ao deus patrono duergar. A metade norte compreende o Distrito da Fenda Norte, aonde plebeus trabalham e os clãs devotados ao artesanato de itens menores fizeram seus lares, e o Distrito do Lago Escuro, aberto a estrangeiros e aonde os mercadores da cidade travam negócios com os visitantes. Como benefício de um grande assentamento em um reino perigoso, Gracklstugh não coloca nenhuma restrição sobre armas e equipamentos que os personagens podem carregar ou negociar.

Doze pontes de pedra levam para o Distrito da Fenda Sul, e mais adiante ao sul para o Distrito da Pedra de Fluxo. Esta vizinhança é reservada para os clãs mais prestigiados e para as maiores fundidoras e forjas que Themberchaud acende durante seus voos. O covil do Dragão Ferreiro e o complexo de cavernas que os gigantes de pedra do clã Cairngorm chamam de lar são ambos conectados a este distrito.



## Bem vindo à Cidade das Lâminas

Entrar na cidade é o primeiro grande empecilho que os personagens devem superar em Gracklstugh. A menos que sigam o conselho de Buppido de chegar através do Lago Escuro (ou terem esta ideia por eles mesmos), os personagens alcançam um dos portões. (Veja "Chegando a Gracklstugh" anteriormente neste capítulo).

### Portões da Cidade

A natureza pragmática dos duergars significa que todos os portões de entrada de Gracklstugh são similares em aparência, pela facilidade de manutenção e treinamento dos guardas.

> O chão a seus pés está se tornando mais uniforme e liso, uma trégua bem vinda das passagens irregulares às quais vocês têm forçosamente se acostumado. Eventualmente, lajotas de pedra tornam-se mais aparentes, transformando o caminho em uma estrada apropriada. Vocês podem ver sinais luminosos à distância, branco-azulados e posicionados de forma regular demais para serem cogumelos fosforescentes.
>
> As luzes são lâmpadas adequadas flanqueando dois grandes portões de pedra que bloqueiam o túnel. Antes que tenham a chance de examinar os intrincados entalhes na superfície do portão, uma voz áspera sibila de uma abertura na parede da caverna que não estava ali antes.
>
> "Digam seus nomes e a que vieram!" a voz ordena em Anão. Outra abertura similar é aberta, revelando a ponta de uma dúzia de virotes de besta. Atrás de vocês, um tinido metálico anuncia um grupo de seis anões em armaduras pesadas aparecem do nada, suas espadas apontadas em sua direção por trás de robustos escudos de ferro.

Quando os personagens apontam na estrada, seis **duergars** vigiando invisíveis começam a segui-los a uma distância segura. Outros doze soldados **duergar** estão posicionados em guaritas ocultas dentro das paredes rochosas da caverna, todos eles mirando bestas pesadas em direção ao grupo.

Os duergars são hostis, e o guarda que fala com os personagens prossegue questionando a cada resposta que os personagens dão. Um personagem pode tomar a dianteira no interrogatório falando pelo grupo e realizando um teste de Carisma CD 15 (Enganação ou Persuasão podem ser aplicadas; Intimidação ou Atuação são vistas com desprezo). Dependendo de quão crível é a história do grupo e de como os outros aventureiros se comportam durante o questionamento, você pode permitir que o personagem faça o teste com vantagem ou impor uma desvantagem.

Os guardas deixam os personagens prosseguirem de má vontade caso o grupo seja bem-sucedido no teste, e recusa-lhes a entrada caso falhe. Se o teste falhar por 5 ou mais, os guardas dão ordem de prisão aos personagens, anunciando que agora eles são escravos dos duergars. (Veja "Sendo Capturados" adiante).




A primeira vez que for permitido aos personagens entrarem na cidade ou dar a volta por um portão, uma porta secreta na parede se abre, revelando Gorglak, um **Guarda de Pedra duergar** (veja o apêndice C).

> "Bem." O duergar remove seu elmo, revelando a pele acinzentada de sua espécie. Ele mexe em sua barba branca enquanto se aproxima, mudando para Comum conforme abaixa sua voz. Há um brilho desconfortante em seus olhos e sorriso. "Vocês estão claramente mentindo. Eu devia apenas enviá-los para as celas de escravos, mas... Vocês me divertem. O que vocês têm que vale a sua liberdade?"
>
> O duergar aguarda sua resposta, seu olhar pousando em cada um de vocês enquanto ele sorri em antecipação.

Se estiverem com o grupo, Topsy e Turvy, Sarith Kzekarit, Jimjar, e Buppido podem sussurrar aos personagens que alguns poucos duergars são tão descaradamente corruptos quanto Gorglak parece ser. Um teste de Sabedoria (intuição) CD 12 permite aos personagens notar que Gorglak está encarando as armas dos aventureiros (especialmente qualquer arma drow ou arma mágica que eles possuam), e que há algo estranho em seu comportamento. A loucura infiltrando-se em Gracklstugh tornou Gorglak obsessivo com armas raras. Ele está disposto a medidas extremas para adquirir novas armas de design requintado para sua crescente coleção.

Oferecer a Gorglak uma arma valiosa para sua coleção fará com que os personagens passem pelo portão. Qualquer outro suborno requer que os personagens sejam bem sucedidos em um teste de Carisma (Persuasão) CD 13, ou Gorglak sente-se insultado e os prende. Se os personagens forem muito indiscretos sobre a negociação, Gorglak prende-os e finge não ter dito nada.

Se Gorglak achar a oferta dos personagens atraente, ele recusa-se a aceitá-la neste momento, ao invés disso orientando-os para que encontrem Werz Barão de Sal nas Docas do Lago Escuro e entreguem o suborno a ele. Gorglak diz aos personagens que ele irá verificar com Werz no final de seu turno, e que os encontrará e prenderá caso não o tenham pago.

Os personagens com permissão para passar pelo portão são escoltados ao Distrito do Lago Escuro por quatro guardas **duergars**, estando dois deles invisíveis. Uma vez que o grupo alcance o limite do distrito, os guardas deixam-nos e retornam aos seus postos.

### Docas do Lago Escuro

Chegar através das Docas do Lago Escuro exige uma combinação de habilidade, ingenuidade e sorte. A vigilância é um pouco mais relaxada aqui porque os guardas da Forte do Mirante do Lago podem avistar qualquer ameaça óbvia vinda pelas águas.

> Após horas de difícil navegação, vocês avistam um brilho alaranjado à distância. Logo vocês ouvem um tênue eco metálico, que se torna mais alto à medida que se aproximam.
>
> Luz ilumina colunas maciças com estruturas construídas em torno de suas bases. O ar frio do Subterrâneo está se tornando mais quente, mesmo a esta distância, e vocês podem ver agora uma variedade de píeres feitos de madeira de zurkheira, pedra, e rocha lisa sobressaindo da borda de uma enorme caverna.

Enquanto os personagens se aproximam, eles podem ver que as docas orientais são as menos movimentadas. Se Buppido estiver com eles, ele os guia para um píer de rocha natural na borda oriental da caverna. De outra forma, os personagens devem ser bem sucedidos em um teste em grupo de Destreza (Furtividade) CD 14 ou um teste em grupo de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 para guiar seu barco segura e discretamente para uma doca vazia. Se o teste em grupo falhar, guardas próximos notam os personagens, mas não os identificam imediatamente como uma ameaça. Contudo, você pode optar por impor uma desvantagem a qualquer teste que os personagens façam para manter-se despercebidos durante seu primeiro dia em Gracklstugh.

### Sendo Capturados

Mesmo depois de conseguirem entrar na cidade, os personagens devem agir cuidadosamente, uma vez que os duergars utilizam o mínimo pretexto para prendê-los. Até mesmo tentar pechinchar com um mercador duergar pode gerar um chamado da guarda para que os levem. Ser pego roubando é punido com a morte no flagrante, mas os guardasou o grupo ofendido pode ver algum valor em escravizar os acusados em vez disso, então os personagens podem ser algemados e enviados além do Distrito do Lago Escuro. Resistir à prisão é realmente uma má ideia: cada duergar ao redor é um reforço.

Se os personagens forem presos, você pode interromper sua transferência com um encontro aleatório ou guiá-los até outros encontros planejados. O encontro do "Gigante Descontrolado" é o mais provável de interromper uma transferência de prisioneiros. Alternativamente, um agente dos Guardiões da Chama pode parar os guardas antes que levem os personagens ao Forte do Mirante do Lago (veja "O covil de Themberchaud" para informações referentes ao interesse dos guardiões em mercenários estrangeiros).

Possíveis ofertas de emprego no Bazar da Lâmina também podem ser transformadas em resgates oportunos para os aventureiros. Caso contrário, eles terminam no Forte do Mirante do Lago, interrogados por Errde Crânio Negro.

## Distrito do Lago Escuro

O Distrito do Lago Escuro dá uma ilusão de abertura. As ruas são relativamente largas para permitir que os carrinhos e vagões dos mercadores circulem, e as construções não são tão comprimidas ao redor de estalagmites como nos distritos ao sul. Abertura não significa receptividade, contudo. Os duergars que fazem seus negócios aqui desconfiam de todos os estrangeiros confinados por lei a esta parte da cidade.

> Uma onda de calor bafeja sobre vocês enquanto uma fumaça acre eleva-se para afugentar o ar de seus pulmões. O Lago Escuro espalha-se diante de uma confusão de edifícios e ruas, refletindo a luz de incontáveis fogos queimando pela cidade dentro de colunas e estalagmites vazadas.
>
> Apesar das ruas estarem lotadas, vocês movem-se facilmente através de compradores, mercadores, e escravos. Vocês não são os únicos forasteiros aqui, conforme vocês avistam drows, svirfneblins, derros, orcs, e outras raças na multidão. A gritaria das pessoas misturando-se com o som de marteladas distantes para criar constante e distrativo tinido.

Atrás das muralhas proibidas separando o Distrito do Lago Escuro do restante da cidade ficam as docas, feiras, e lojas aonde o comércio e negociações de Gracklstugh são conduzidos. A maioria dos mercadores duergars - bem como drows, svirfneblins, orcs, e outros - prestam pouca atenção nos personagens a menos que eles estejam procurando fazer negócios.

Guardas postados nos portões deixam claro aos personagens que não-duergars são restringidos ao Distrito do Lago Escuro, e os personagens tem melhor sorte perguntando a outros estrangeiros por direções em vez de tentar se envolver com os duergars locais. Eles são direcionados ao Bazar da Lâmina caso queiram vender algo que estejam carregando com eles. Para conversa fiada e uma refeição, a taverna do Pináculo Quebrado é recomendada, enquanto que alojamentos para não-duergar podem ser encontrados na hospedaria do Covil de Ghohlbrorn.

A qualquer momento durante o qual os personagens estejam se movendo de um ponto a outro no Distrito do Lago Escuro, eles podem testemunhar um ou mais dos seguintes eventos.

### Gigante Descontrolado

Este encontro desencadeia possíveis missões paralelas através das quais os personagens podem descobrir sobre a influência de Demogorgon em Gracklstugh. Você pode utilizar este evento a qualquer momento durante a estadia do grupo na cidade. Reservar isto para uso posterior dá aos personagens a chance de perceberem as pequenas coisas discordantes entre os duergar, enquanto usar isto imediatamente pode ajudar os personagens a evitar serem escravizados caso sejam presos em algum ponto durante sua visita.

> O martelar rítmico das forjas da cidade é sobreposto por um secundo por um rugido trovejante e o som de pedras sendo esmagadas. Tanto duergars quanto visitantes viram-se para olhar enquanto um gigante bicéfalo de pele acinzentada irrompe por um portão, uivando loucamente e açoitando esquerda e direita, sujando a praça com rocha e escombros de pedra. Conforme ele urra, um de seus gingados acerta um soldado duergar, cujo corpo quebrado voa pelo ar e cai perto de vocês com um som de trituração repugnante.

Um gigante de pedra das Cavernas Cairngorm sucumbiu à maldição demoníaca que fez com que desenvolvesse uma segunda cabeça desfigurada. Um teste de Sabedoria (Intuição) CD 12 revela que o gigante está enlouquecido e aterrorizado. Use o bloco de estatísticas do **gigante de pedra** com as seguintes modificações:

- O gigante possui vantagem em testes e testes de resistência de Sabedoria (Percepção) contra ser cegado, enfeitiçado, surdo, amedrontado, atordoado, ou deixado inconsciente.
- O gigante está desarmado. Como uma ação, ele pode realizar dois ataques desarmados (+9 para atingir, alcance de 3m, um alvo). Em um acerto, o gigante provoca 13 (2d6 + 6) de dano de concussão.

O surto ocorre em uma praça ampla, então há bastante espaço para que diferentes combatentes possam manobrar.

O gigante move-se na direção dos personagens e ataca. Dois guardas **duergars** e dois **duergars xarrorn** (veja o apêndice C) reagem ao fugido do gigante, apressando-se para se juntar ao combate na segunda rodada. Eles são bem treinados e fazem o possível para ajudar, mas para evitar uma complexidade adicional durante o encontro, assuma que os duergars agem no final da ordem de iniciativa e provocam no gigante um dano total arredondado de 10 a cada rodada.

Espectadores protegem-se inicialmente, mas os cidadãos **duergars** estão prontos para agir caso os guardas falhem em conter a ameaça. O gigante ignora personagens atacando à distância e ataca oponentes que estejam no alcance corpo-a-corpo aleatoriamente, incluindo os duergars. Tanto os gigantes quanto os guardas lutam até que caiam a 0 pontos de vida.

### Desenvolvimento

Sem a ajuda dos personagens, os guardas e cidadãos auxiliando derrubam o gigante com poucas baixas. Se os personagens forem prisioneiros sob escolta quando o gigante ataca, os guardas que engajarem-se com o gigante serão os da sua escolta. Os personagens podem utilizar esta chance para escapar, ou podem ajudar, ainda que com desvantagem em rolagens de ataque se estiverem algemados. Os duergars são pragmáticos e libertam os personagens que os ajudem a lidar com a ameaça do gigante, mas eles tentam prendê-los novamente assim que o combate acabar.

Assim que o gigante enlouquecido for derrotado, outro gigante de pedra vem pelo portão despedaçado, mas este parece perfeitamente são. Ele alcança o gigante caído ao mesmo tempo em que um destacamento de 3 **duergars Guardas de Pedra** (veja o apêndice C).

Os guardas que lutaram ao lado dos personagens explicam a situação, sem diminuir ou exaltar as ações dos personagens. Os personagens podem falar com o gigante recém-chegado enquanto os duergars conferenciam. O gigante apresenta-se como Dorhun, aprendiz do Orador de Pedra Hgraam. Ele revela que o nome do gigante caído é Rihuud, e que ele era outro dos aprendizes do Orador de Pedra. Rihuud estava "comungando com a rocha" na Caverna Cairngorm quando enlouqueceu, teve uma segunda cabeça brotando e saiu em disparada.

Se o grupo não havia sido preso anteriormente e não participou da luta, os guardas de pedra começam a interrogar as testemunhas, que eventualmente apontam os personagens como recém-chegados à cidade.

Se os personagens deixaram Rihuud inconsciente em vez de provocarem dano letal, um agradecido Dorhun convida-os a visitar a Caverna Cairngorm antes que deixem a cidade, informando os guardas de pedra sobre isso. A importância do Orador de Pedra significa que os guardas de pedra irão escoltar o grupo pela cidade para encontrá-lo, ainda que não escondam seu descontentamento em fazer isso.

### Recompensa em EXP

Divida 1,740 EXP igualmente entre os personagens se eles cooperarem com os guardas para derrotar o gigante de pedra bicéfalo.

## Convidados da Guarda de Pedra

Independente de que circunstâncias levem a Guarda de Pedra a desenvolver um interesse no grupo (incluindo serem presos ou testemunharem o rompante do gigante sem tomarem parte), os personagens são ordenados a seguir o destacamento duergar para o Forte do Mirante do Lago para um interrogatório mais aprofundado.

A partir deste ponto, a aventura pode tomar diferentes caminhos dependendo de como você deseja prosseguir. Converse com os jogadores sobre suas preferências, ou decida por sua conta o que ocorre a seguir:

- Gartokkar Xundorn intervém a favor dos Guardiões da Chama, o que pode levar a um encontro com Themberchaud (veja "O Covil de Themberchaud").
- Os personagens prosseguem para o Forte do Mirante do Lago e encontram com a capitã Errde Crânio Negro (veja "Forte do Mirante do Lago").
- O patrulheiro drow Xalith aborda os guardas de pedra, declarando os personagens como propriedade fugitiva de sua senhora, Ilvara (veja "Sinais da Perseguição" na seção do "Bazar da Lâmina"). Os guardas de pedra prendem os personagens e levam-nos ao Forte do Mirante do Lago, durante as negociações com o drow. Neste ponto, eles também encontram a Capitã Errde Crânio Negro.
- Droki (veja "Droki" na seção do "Bazar das Lâminas") acidentalmente tromba com a patrulha, criando uma distração que permite aos personagens fugir.
- Um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 15 convence os guardas de pedra a não deter os aventureiros, desde que os personagens concordem em visitar o Forte do Mirante do Lago assim que seus negócios em Gracklstugh forem concluídos. O grupo permanece sob vigilância de um **duegar Guarda de Pedra** invisível (veja o apêndice C) durante todo o tempo. Caso pareça que os personagens terminaram o que vieram fazer, o duergar invisível lembra-lhes de cumprir sua promessa de visitar o Forte do Mirante do Lago.

## Bazar da Lâmina

Este mercado é nomeado por causa dos bens mais abundantes que os duergars têm a oferecer, mas as lojas aqui vendem quase tudo disponível na cidade, juntamente com as barracas montadas por mercadores visitantes. O ruído das pessoas discutindo, principalmente em Anão, quase abafa o som das marteladas vindo das forjas da cidade, e as multidões aqui oferecem uma boa chance de escapar dos perseguidores.

Personagens podem se livrar de alguns dos tesouros que estejam carregando. Armas, armaduras e escudos não mágicos podem ser comprados no Bazar da Lâmina.

### Loucura Mercantil

Personagens que estejam observando o Bazar percebem várias coisas peculiares:

- Um mercador duergar não para de insultar clientes quando eles estão tentando vender algo, mas torna-se um exemplo de polidez quando querem comprar.
- Vários mercadores duergars dão preços diferentes para compra ou venda cada vez que são perguntados sobre o mesmo item, e insistem que os personagens lidando com eles são os únicos a mudarem os termos da negociação.
- Um mercador duergar subitamente fica invisível no meio da negociação, mas continua conversando como se nada tivesse acontecido.
- Um mercador duergar ameaça matar os personagens como uma técnica de pechincha, e então nega ter dito isso.
- Um mercador duergar constantemente pede a opinião de um irmão gêmeo imaginário, dizendo que ele está invisível.

### O Acordo de Ylsa

Ylsa Henstak é uma duergar membro do Conselho Mercantil. Ela é uma mestra de caravana hábil e orgulha-se de sempre chegar ao seu destino antes do combinado. Se os personagens perguntarem nas redondezas por mercadores que saibam como chegar à superfície, eles serão direcionados a Ylsa. Ainda que não tenha nenhuma caravana agendada para uma data próxima, ela faz uma oferta aos personagens.

Ylsa convida os personagens para o seu bem-guardado escritório, aonde ela mostra a eles uma pilha de moedas e joias de todo o mundo da superfície. O tesouro consiste em 80 po de cunhagem variada, três anéis de ouro valendo 25 po cada, e duas gemas incrustadas em gargantilhas valendo 250 po cada. Ela rastreou as peças até os derros, que as usaram para pagar por comida. Se os personagens puderem descobrir como os derros estão adquirindo dinheiro e joalheria da superfície, Ylsa irá fornecer aos personagens orientação para pelo menos o próximo estágio de sua jornada, incluindo conselhos valiosos sobre rotas de Pedra do Massacre do Refúgio (veja o capítulo 6) e dos Caminhos de Minhoca (veja o capítulo 12).

### Droki

Personagens atentos podem perceber uma curiosa figura correndo entre as barracas e lojas do Bazar da Lâmina. A cada vez que passam pelo mercado, eles têm 20 por cento de chance de ver um derro vestido com trapos, como uma imitação de uma jaqueta elegante, usando um chapéu de abas largas com dois tentáculos de uma pantera deslocadora costurados em sua coroa. Uma grande mochila pende de seu ombro, e ele está sempre murmurando para si mesmo.

Os comerciantes duergars olham desdenhosamente este derro, e ninguém vai falar sobre ele com os personagens. Se um personagem perguntar sobre ele no Covil de Ghohlbrorn, um sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 12 revela o nome "Droki" e identifica o astucioso derro como um mensageiro e fornecedor de bens que trabalha para empregadores desonestos.

Capturar **Droki** (veja o apêndice C) é o objetivo de Errde Crânio Negro (veja "O Forte do Mirante do Lago") e de Gartokkar Xundorn (veja "o covil de Themberchaud"), mas se os personagens perseguirem o mensageiro abertamente, ele foge para o Distrito da Fenda Sul. Personagens perseguidores logo perdem a pista do derro conforme ele desaparece na multidão. Veja "Encontrando Droki" na seção "Túneis Pedra Espirais" para mais informações sobre o que Droki está carregando se os personagens o pegarem.



Droki

### Sinais da Perseguição

Se os personagens chegaram a Gracklstugh com um nível de perseguição de 3 ou mais (veja 'Perseguição drow" no capítulo 2), Ilvara já enviou um grupo à frente deles, deduzindo corretamente que os prisioneiros fugidos devem procurar refúgio com os duergars.

Personagens com uma Percepção passiva de 15 ou mais notam seis **drows** vigiando-os no Bazar da lâmina. Um deles é Xalith Masq'il'yr, uma drow aliada à Casa Mizzrym. Qualquer um dos companheiros PdMs do grupo que conheçam bem os drow podem adivinhar que estes drows não querem atrair a atenção dos duergars para sua "propriedade perdida". Fazer isso envolveria provavelmente ter que pagar aos anões cinzentos uma recompensa pela captura dos aventureiros. Isso dá aos personagens uma chance de evitar seus perseguidores, mas eles precisam se manter fora da vista.

Xalith fala com os duergars apenas se os personagens forem presos. Caso contrário, ela envia uma mensagem a Ilvara e certifica-se de que os personagens não se encaminhem para lugar nenhum sem seu conhecimento. Se os personagens falharem em ocultar-se na cidade (veja "Gracklstugh e a Perseguição Drow" anteriormente neste capítulo), seu

### A Fuga de Buppido

Buppido possui uma pauta secreta em Gracklstugh. Se ele ainda estiver com o grupo, o derro procura pela primeira oportunidade para se separar e esgueirar-se para seu covil oculto e "santuário" nos Túneis Pedra Espirais (veja "Túneis Pedra Espirais").

nível de perseguição aumenta em 1 a cada 1d4 dias até a chegada de Ilvara.

Alternativamente, os aventureiros talvez decidam virar o jogo com os drows. Personagens podem descobrir alguma maneira de neutralizar Xalith e seu destacamento silenciosamente, talvez os enganando para danificar a propriedade dos mercadores duergars ou forçando-os pra fora do Distrito do Lago Escuro, aonde mesmo drows são proibidos de ir. Fazer isso reduz o nível de perseguição em 2. Entretanto, se um combate aberto ocorrer entre os personagens e os drows, uma patrulha de cinco **Guardas de Pedra duergars** (veja o apêndice C) e cinco guerreiros **duergars** chegam dentro de 1d4 rodadas e prende quantos puderem (veja "Sendo capturados").

## Cervejaria do Lago Escuro

Esta enorme e decrépita cervejaria é construída de blocos de pedra empilhados para formar paredes entre os caules petrificados de uma pequena floresta de cogumelos gigantes. Dentro há grandes cubas de cobre fumegando, enchendo o ar com um fedor pesado e ferroso. Dezenas de barris de cobre estão perto, e os corpulentos anões cinza enxameiam pelo lugar, amassando fungos, misturando massas de fermentação e enchendo toneis com cerveja fresca. Este complexo é o local de trabalho e lar do Clã Muzgardt, o clã duergar encarregado de fermentar a cerveja preta do Lago Escuro e no controle da fabricação e importação de outras beberagens. Não-duergars não são bem-vindos dentro da cervejaria.

## Docas do Lago Escuro

Estas movimentadas docas são utilizadas principalmente por jangadas de fundo plano feitas de madeira de zurkheira e cogumelos-bola[3] envernizados. Algumas dessas barcaças rústicas vem com remos ou moinhos de propulsão. As jangadas parecem desajeitadas, mas cada uma pode transportar toneladas de bens comerciais.

Os personagens aportam na passagem ao extremo leste se chegarem a Gracklstugh através do Lago Escuro, próximos à hospedaria do Covil de Ghohlbrorn. Se em vez disso eles chegarem pelos portões e tiverem sucesso em subornar Gorglak, eles devem vir aqui procurando por seu contato, Wez Barão de Sal.

### Assassinos Interrompidos

Os personagens veem um mercador duergar na borda de um píer. Subitamente, dois duergars antes invisíveis aparecem próximos a ele e o apunhalam violentamente com espadas brilhantes. A face dos assassinos está mascarada e coberta. Os personagens têm 2 rodadas para distrair os dois **duergars lâminas da alma** (veja o apêndice C) antes que matem o mercador.

O mercador é Werz Barão de Sal. Se os personagens o salvarem, ele fica relutantemente agradecido e diz não ter idéia do por que os assassinos o visarem. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) CD 12 sugere que ele está mentindo. Ele sai de cena, não sem antes dizer aos personagens para encontrá-lo no Pináculo Quebrado no dia seguinte para que assim possa recompensá-los adequadamente.

Os personagens têm 1 minuto para vasculharem os assassinos antes que uma patrulha de quatro **duergars** chegue. As espadas brilhantes portadas pelos assassinos não podem ser encontradas em lugar nenhum, mas um dos assassinos possui um pedaço de pergaminho feito de pele de peixe retratando uma imagem semelhante à Werz, desenhada com carvão.

### Acessando os Túneis Pedra Espirais

Escondida perto do píer no extremo oriente das docas, um cano de drenagem desativado é o ponto de acesso dos Fantasmas Cinzentos para um sistema de cavernas secreto além de Gracklstugh (veja "Túneis Pedra Espirais"). É necessário um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15para perceber o cano debaixo de pilhas de refugo. Dentro, barras soltas bloqueiam a passagem de 1,5m de largura, mas removê-las ativa um alarme que alerta os Fantasmas Cinzentos dentro das cavernas. Um personagem pode perceber o gatilho do alarme - um arame fino conectado na ponta de uma de barras – com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 14, e então desarmá-lo passando em um teste de Destreza CD 12 usando ferramentas de ladrão.

Aproximadamente 30m adentro no cano, uma escotilha no chão abre-se em um poço de pedra bruta. Uma escada se estende para baixo por 25 metros para outra escotilha, que leva à área 8 nos Túneis Pedra Espirais.

## Forte Mirante do Lago

*Dunglorrin Torune*, traduzido como Forte Mirante do Lago, é uma fortaleza e templo dedicado a Laduguer escavada no coração de uma estalagmite massiva na costa do Lago Escuro. Ela é também o lar do Rei das Profundezas e o centro de governo. Dunglorrin Torune está repleta de chaminés de forjas pelas quais fumaça é expelida e bordas das quais as catapultas podem lançar pedras em invasores aquáticos. (Se necessário, utilize as estatísticas da manganela no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

### Recrutados pela Guarda de Pedra

Se os personagens forem presos, eles são levados para as masmorras do forte, aonde recebem a chance de adquirir sua liberdade servindo à Guarda de Pedra.

Após esperarem por um longo tempo em uma cela escavada de uma pedra impressionantemente grossa, vocês são levados a um escritório escuro e confrontados por uma imponente anã cinzenta. Ela está com uma armadura completa e porta uma insígnia que vocês não viram em nenhum outro duergar. Ela está flanqueada por dois guardas de pedra que permanecem na porta.

"Eu sou a capitã Errde Crânio Negro, comandante da Guarda de Pedra," ela diz, dando a cada um de vocês um olhar avaliativo. "Deixe-me começar dizendo que vocês não valem nada aqui em Gracklstugh. A maioria sob meu comando teria vendido vocês sem pestanejar como o mais barato trabalhador braçal. Contudo, eu aprendi a fazer um uso muito melhor de aventureiros como vocês."



[3] *Puffball (Cogumelos-Bola) - Tipo de cogumelo gigante redondo, há espécies dentro de vários gêneros, as mais populares conhecidas como Bufa-de-Lobo, Peido-de-Lobo e Peido-do-Diabo.*

***Procurando por Droki.*** Errde explica que seus guardas estiveram rastreando os movimentos de um derro chamado Droki. Apesar de sua presença no Distrito do Lago Escuro, o derro tem conseguido evitar ser capturado, como se de alguma maneira ele soubesse de antemão onde as patrulhas duergars estariam - invisíveis ou de outra forma. Todos os Guardas de Pedra sabem que Droki vive no Distrito da Fenda Oeste, um local em que os duergars entram apenas à força e aonde sua presença provavelmente provocaria um levante caótico. Errde quer que os personagens sigam Droki, vejam o que ele faz e aonde vai, e reportem a ela. Ou, caso vejam uma oportunidade, capturam-no e tragam-no para interrogatório ou matem-no e lhe tragam evidências de suas atividades.

O tom de Errde torna-se sombrio conforme fala sobre suas suspeitas de que Droki esteja ligado a uma conspiração envolvendo o Conselho dos Sábios, e até mesmo elementos dentre os lairds dos clãs. Ela descreve em detalhes como descobrir a conspiração e extirpar a corrupção irá lhe valer um grande favor com o Rei das Profundezas. Errde jura (honestamente) que ela providenciará passagem segura aos personagens para fora de Gracklstugh se eles fizerem o que ela está pedindo.

***Procurando pela Corrupção.*** As suspeitas de Errde por uma conspiração a fizeram procurar por sinais de corrupção infiltrando-se dentre as pessoas de Gacklstugh. Ela recompensa os personagens se eles trouxerem para ela evidências dessa corrupção que tenham escapado a seus olhos ou de seus guerreiros. Os personagens podem montar um caso se eles testemunharem eventos estranhos em Gracklstugh, como alguns dos encontros aleatórios e o comportamento dos mercadores no Bazar da Lâmina. Para cada três destes eventos que reportarem, os personagens podem tentar realizar um teste de Carisma (Persuasão) em grupo CD 15, mas eles precisam ser bem sucedidos em apenas um para convencer Errde e completar esta missão. Errde então promete prover os personagens com suprimentos e equipamentos do próprio arsenal da Guarda de Pedra quando deixarem Gracklstugh. Cada personagem pode tomar pra si um total de 350 po em equipamentos, incluindo armas, armaduras e pergaminhos e poções comuns.

### Desenvolvimento

Se os personagens recusarem a proposta de Errde após serem capturados, eles passam alguns poucos dias presos e então são revendidos para os drows. Xalith e seu destacamento encontram-se com Ilvara e então retornam para Velkynvelve, caso os personagens não consigam escapar de seus captores.

Se os personagens aceitarem a oferta de Errde, ela lhes dá insígnias permitindo que eles se movam até o sul do Sulco de Laduguer sem serem abordados por guardas. Os aventureiros precisam apenas mostrar as insígnias discretamente quando abordados, e mantê-las ocultas em outras ocasiões. Eles estão são liberados sem alarde. Errde sabe sobre o convite dos gigantes de pedra se os personagens pouparam a vida do gigante bicéfalo, e alerta os personagens para cuidarem disso antes de procurarem por Droki.

O nível de perseguição é reduzido a 0 e mantém-se assim enquanto estiverem a serviço de Errde dentro de Gracklstugh. Caso encerrem seus serviços, a Guarda de Pedra para de lhes dar cobertura e seu nível de perseguição sobe normalmente se Xalith estiver na cidade (veja "Sinais da Perseguição" na seção "Bazar da Lâmina"). De outra maneira, ele permanece em 0 até que outra ação faça com que aumente de novo.

> **Distintivos Reluzentes**
>
> Trabalhar tanto para a Guarda de Pedra quanto para os Guardiões da Chama garante aos personagens certo grau de liberdade em Gracklstugh, uma vez que podem mostrar a insígnia dada a eles por cada facção caso sejam detidos. Pelo menos um personagem no grupo deve ter sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 14 para convencer um duergar de não reter mais o grupo, mas os personagens que mostrarem as insígnias têm vantagem no teste.

## O Pináculo Quebrado

Uma estalagmite quebrada eleva-se do Lago escuro a cerca de 12 metros da costa, formando a base de uma taverna construída com caules de fungos de forma parecida a uma cabana. Uma ponte feita de lã de rothé permite que clientes atravessem a água para ir ao local.

### Encontrando Werz

Se os personagens salvarem Werz Barão de Sal dos assassinos (veja "Docas do Lago Escuro"), ele encontra-os no Pináculo Quebrado no dia e hora combinados. Como um modesto agradecimento por salvarem-no, ele dá a cada personagem uma gema de obsidiana no valor de 10 po. Ele então oferece a eles um trabalho, entregar uma sacola de pedras brutas (valendo 100 po no total) a um svirfneblin chamado Kazook Apanha-Brilho em Pedra do Massacre do Refúgio, sem questionamentos.

Jimjar, Topsy e Turvy sabem de Kazoo Apanha-Brilho e podem fornecer informações básicas sobre o gnomo alquimista (veja o Capítulo 6). Os gnomos nas profundezas também declaram que as gemas de Werz lembram *gemas de armazenamento*, similares às utilizadas nas defesas de Pedra do Massacre do Refúgio. Estas gemas, comuns em sua forma atual, são na realidade pedras brutas utilizadas na confecção de *gemas de armazenamento*. Werz encontrou Kazoo em Mantol-Derith (veja o capítulo 9), e os dois recentemente têm negociado pelas costas de seus superiores. Ele declina mencionar isso, porém, desviando qualquer questão ao mencionar de que Pedra do Massacre do Refúgio é um bom lugar para encontrar um jeito de sair do Subterrâneo.

### Briga de Bar

Enquanto os personagens estão na taverna, dois **duergars** que estavam apenas tratando de negócios subitamente entram em frenesi e começam a brigar. Se os personagens não interferirem, outros clientes o farão. Nenhum guarda aparece a menos que alguém lance mão de armas ou magia, e a briga acaba tão logo qualquer um dos participantes seja impedido ou nocauteado. Nenhum dos dois duergars se lembra do por que terem começado a luta.

## O Covil de Ghohlbrorn

Esta hospedaria é o único estabelecimento em Gracklstugh que aceita hóspedes não-duergars. "Ghohlbrorn" significa "bulette" em Anão, e a hospedaria é construída dentro de um pequeno complexo de cavernas abaixo do Bazar da Lâmina na fronteira norte do Distrito do Lago Escuro. Seus salões são gelados e úmidos. Uma câmara central serve como sala de jantar, ramificando-se para várias pequenas e tortuosas salas ao longo das quais os quartos foram escavados. É escura, claustrofóbica e desconfortável, mas é segura e defensável.

### Fábrica de Boatos

A sala de jantar da hospedaria dá aos personagens a chance de se misturar com outros não-duergars que estejam de visita a Gracklstugh. Personagens procurando informações podem, com um teste bem-sucedido CD 10 de Carisma (Persuasão) ou Inteligência (Investigação), descobrir a seguinte informação, ou você pode simplesmente interpretar suas interações com clientes aleatórios.

A essência geral da informação é que as rotas comerciais de Gracklstugh tornaram-se mais perigosas recentemente. A fauna e moradores mais primitivos do Subterrâneo estão todos irritados por alguma coisa. Entre as histórias contadas pelos viajantes, relatos em segunda-mão sobre demônios atacando assentamentos isolados são comuns.

## Sulco de Laduguer

Há muito tempo, um terremoto cortou a caverna que abriga Gracklstugh, deixando uma fenda de aproximadamente 60 metros de profundidade e 150 metros de largura. O Sulco de Laduguer possui um piso com encascalhamento artificial que se estende por aproximadamente 400 metros além das muralhas da cidade em ambas as direções. Cada extremidade da fenda tem um piso inclinado, esculpido com um conjunto de escadas e uma ampla rampa para pedestres e vagões. Respiradouros ao longo da parede liberam gases potentes que sapadores do Clã Xardelvar utilizam para aplicações industriais, incluindo fabricar as lanças flamejantes mágicas utilizadas pelos guerreiros xarrorn.

A fenda é a zona residencial principal de Gracklstugh, com casas construídas na parte superior de seus lados sul e norte. Forasteiros normalmente são proibidos nestas áreas.

### Postos de Guarda Abandonados

Próximo ao portão ocidental do Sulco de Laduguer, os duergars construíram uma série de postos de guarda para manter-se de olho nos escravos derro vivendo na Fenda Oeste. Eles foram abandonados quando o Rei das Profundezas Tarngardt, avô do atual monarca, libertou os derros, permitindo que se espalhassem do Distrito da Fenda Oeste pra o da Fenda Leste. Os postos de guarda agora permanecem vazios, providenciando um local ideal para esconder-se e ficar de olho no tráfego para dentro e para fora das cercanias derro ao leste.

### Grandes Portões

As aberturas que o Sulco de Laduguer criou nas paredes da caverna de Gracklstugh estão bloqueadas por estruturas massivas de grades e andaimes, cada um equipado com vários portões. Cada portão é guardado por dois soldados **duergars** visíveis, além de mais 1d4 + 3 invisíveis.

#### Perseguindo Droki

Se os personagens decidirem esperar que Droki entre no Distrito da Fenda Oeste ou de alguma maneira o sigam até aqui, utilize as regras de perseguição do capítulo 8 do Guia do Mestre, adaptando os resultados de complicações urbanas para uma caverna lotada de detestáveis derros. Se Droki despistá-los os personagens devem recorrer a meios menos convenientes de encontrar os Túneis Pedra Espirais.

Se os personagens conseguirem capturar Droki na Fenda Oeste, ele cai flácido e balbucia, mas é suspeitamente passivo e mostra aos personagens a entrada para os túneis. Veja a seção "Túneis Pedra Espirais" sobre como interpretar Droki.

## Distritos das Fendas Leste e Fendas Oeste

Leste e Oeste dos portões do Sulco de Laduguer são áreas que servem como lar para a indesejada população derro de Gracklstugh. O Distrito da Fenda Oeste é a morada original dos escravos derros da cidade, e permanece sendo um gueto escuro e perigoso. O Distrito da Fenda Leste foi estabelecido mais recentemente depois que os derro ganharam sua liberdade, ainda que seja apenas um pouco menos violento do que o da Fenda Oeste.

Os lares dos derros são majoritariamente tocas escavadas nas paredes e estruturas simples empilhadas umas sobre as outras. As ruas sujas e atravancadas de ambos os distritos formaram-se enquanto as moradias espalharam-se e uniram-se, e nada foi fruto de planejamento. A população derro é muito maior e seus túneis estendem-se mais longe do que os duergars acreditam. Os derros estão próximos de executar uma insurreição, detidos apenas por sua própria falta de organização e pelos seus líderes no Conselho dos Sábios terem se acostumado demais com seus privilégios para fazer uma rebelião.

### Entrando no Território Derro

Os derros são automaticamente hostis a qualquer um que entre em suas cercanias, especialmente moradores da superfície.

> Conforme vocês passam pelos portões, o fedor no ar muda de acre e metálico para fétido e repugnante, os fogos das indústrias substituídos pela imundície. Os lares nesta parte de Gracklstugh são entalhados grosseiramente a partir das rochas ou apenas buracos nas paredes, arranjados sem nenhuma ordem aparente. A conversa no ar é desconcertante, com centenas de derros murmurando, gritando uns com os outros e, de alguma maneira, revelando sua insanidade. Aqueles que os veem olham-nos com um ódio ardente.

No final de cada hora que os aventureiros permanecerem dentro de cada área derro, há 25% de chance de que 2d4 **derros** (veja o apêndice C) ataquem sem aviso. Se os personagens matarem qualquer derro, a chance de outro ataque torna-se de 50% a cada meia hora.

Esgueirar-se pelos arranjos desconexos de tocas é relativamente fácil, uma vez que os derro estão tão absortos com suas próprias intrigas insanas para perceber um grupo tentando não chamar a atenção. Os personagens podem tentar um teste de Destreza (Furtividade) CD 10 em grupo, com um sucesso anulando a necessidade de uma rolagem para um possível ataque ao final de cada hora ou meia hora.

Outros meios de subterfúgio como ilusões, escalar pelas paredes, ou utilizar voo ou levitação mágica automática evita a detecção, mas invisibilidade de qualquer tipo ativa proteções mágicas colocadas pelos derros sábios como um resguardo contra invasão duergar. Quando uma proteção é ativada em resposta à presença de uma criatura invisível, os derro nas proximidades entram em um frenesi, criando uma multidão caótica destinada a expulsar patrulhas duergars invisíveis. Derros fazem testes ativos de Sabedoria (Percepção) contestados pelos testes de Destreza (Furtividade) dos personagens se uma proteção for ativada. Personagens utilizando

*detectar magia* ativamente podem detectar o sensor invisível de uma proteção antes que ela se ative. Caso contrário, personagens invisíveis encontram uma proteção a cada 15 minutos de movimentação através do território derro.

### Acessando os Túneis Pedra Espirais

Entre um aglomerado de casebres na Fenda Oeste fica a entrada mais utilizada para os Túneis Pedra Espirais (veja "Túneis Pedra Espirais"). Uma fissura estreita na parede da fenda está escondida por retalhos de roupas, toldos de lona acinzentada, e caixas mofadas. A fissura é alta e larga o bastante para uma criatura média se apertar através dos primeiros 3 metros, e então continua por mais 15 metros com uma média de 1,5 metros de largura, com uma suave inclinação para baixo.

Desde a iminente irrupção dos lordes demônios no Subterrâneo, a fissura é mais fácil de encontrar, já que algumas vezes escoa fios de uma estranha névoa criada por *faerzress*. De outra forma, encontrá-la requer uma busca minuciosa e um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Cada personagem pode fazer este teste ao término de cada hora que o grupo passe na Fenda Oeste procurando pela entrada dos Túneis Pedra Espirais.

Qualquer tentativa de interrogar os habitantes locais sem um meio efetivo de disfarce ou manipulação, como encantamentos ou ilusões mágicas, está fadada a falhar, uma vez que os derros estão mais predispostos a atacar os personagens do que a responder suas questões. Mesmo então, os derros são muitas vezes incoerentes, e um teste de Carisma (Persuasão) CD 15 é necessário para obter qualquer informação útil. Um teste bem sucedido de Carisma (Intimidação) CD 15 também funciona, mas tem 50% de chance de inspirar o derro a fugir ou atacar.

## Salões das Magias Sagradas

Os salões das magias sagradas compreendem um templo de Diirinka escavado em uma estalagmite no Distrito da Fenda Norte. Aqui, o Conselho dos Sábios derro encontra-se e planeja, vivendo em alojamentos luxuosos e escondendo tal opulênciade seus compatriotas derros. Todas as áreas dos Salões das Magias Sagradas, exceto a câmara de adoração central, são proibidas para os derro que não sejam Sábios. Duergars não entram neste local, cujas portas principais são falsas e entalhadas nas rochas. Os sábios entram e saem utilizando magias como *porta dimensional* e *criar passagem*, enquanto derros inferiores acessam a Câmara de adoração através de túneis secretos a partir da Fenda Oeste.

## Caverna Cairngorm

Um longo túnel abre-se no Distrito da Fenda Norte, estendendo-se a centenas de metros e entrando no lar dos gigantes de pedra do Clã Cairngorm. A tribo foi nomeada em honra a um juramento antigo de lealdade que seus ancentrais juraram aos portadores da Coroa Cairngorm, um aparato tradicional dos monarcas do Reino das Profundezas. Os gigantes levam vidas simples e descomplicadas, e suas moradias refletem isso.

Os gigantes de pedra valorizam sua privacidade, e duergars normalmente não são permitidos dentro das Cavernas Cairngorm. Uma exceção é feita ao Rei das Profundezas, que realiza encontros aqui com o líder dos gigantes, Orador de Pedra Hgraam, quando necessário.

### Audiência com o Orador de Pedra

Se os aventureiros ajudaram a parar a fúria do gigante no Distrito do Lago Escuro (e principalmente se eles não o mataram), Hgraam está esperando-os na entrada das Cavernas Cairngorm. Ainda que o gigante de pedra seja breve em amenidades, ele dá aos personagens toda informação que puder em resposta a suas questões, incluindo formas de retornar para as "terras dos sonhos", como os gigantes de pedra chamam o mundo da superfície. Por nunca ter deixado o Subterrâneo, os caminhos que ele conhece vieram a ele apenas através de sussurros pelas rochas. Assim sendo, você pode facilmente moldar seu conselho ao plano dos seus jogadores.

Adicionalmente, Hgraam dá aos personagens um aviso:

> "Algo maligno agita-se no Subterrâneo. As rochas choram em dor e horror, e a loucura rasteja das profundezas mais obscuras. Prestem atenção aos sinais ao seu redor. Uma caverna com duas faces. A rocha devorada, e a terra coberta. O seixo acredita-se carne. A terra rejeita sua proteção, e os túneis agitam-se com fúria. Por esses presságios, vocês conhecerão a presença do mal e a face do mal. Isto é o que as pedras me dizem."

A mensagem enigmática refere-se aos lordes demônios e à loucura que sua presença está espalhando, mas Hgraam não decifrou isto ainda.

### Tesouro

Quando os personagens preparam-se para partir, Hgraam chama por seu aprendiz Dorhun, que chega trazendo um cristal polido do comprimento de um antebraço humano. Hgraam oferece o cristal aos personagens como um sinal de sua gratidão, dizendo-lhes de que isto pode ser de ajuda no futuro.

O *cristal do orador de pedra* (veja o apêndice B) ressoa fortemente com mágica de conjuração e adivinhação. Se os personagens mantiverem o cristal após escaparem do Subterrâneo, ele será utilizado em seu retorno para lidar com a incursão demoníaca, sendo ligado à misteriosa Biblioteca de Gravenhollow e tendo propriedades adicionais quando utilizado lá (veja o capítulo 11).

## O Covil de Themberchaud

No canto a extremo sudoeste da caverna de Gracklstugh, a entrada do covil de Themberchaud é guardada pelos Guardiões da Chama. Não que alguém seria tolo o bastante para invadir o lar do Dragão Ferreiro, mas desde que os Fantasmas Cinzentos roubaram o ovo de dragão vermelho destinado a gerar o sucessor de Themberchaud, os Guardiões não querem correr riscos.

Há algum tempo, os Guardiões têm buscado ativamente mercenários capazes em Gracklstugh e aproveitando qualquer oportunidade para colocá-los a seu serviço. Se um agente da ordem interferir na prisão dos personagens (veja "Sendo Capturados"), o líder dos Guardiões da Chama – Gartokkar Xundorn – é notificado por uma mensagem mágica. Ele aguarda pelos personagens enquanto eles são levados à caverna do dragão - mas Themberchaud está vigiando também.




O dragão fala em Anão aos seus servos enquanto os personagens se aproximam. Leia o seguinte:

> Conforme os sacerdotes duergars guiam vocês para uma construção escavada das rochas ao lado da entrada enorme de uma caverna, o chão treme levemente, e uma voz trovejante ecoa contra todas as paredes.
>
> "Gartokkar", a voz chama enquanto um réptil gigantesco entra na sua visão, suas escamas da cor de lava, seus olhos de um amarelo vivo brilhando na escuridão da caverna antes que ele entre na luz. "Você não disse que eu teria habitantes da superfície para o jantar hoje".
>
> O dragão zomba de sua própria sagacidade. Seu corpo enorme mostra a distinta impressão de que ele está com excesso de peso, indicando hábitos alimentares que não são promissores.
>
> "Estrangeiros", diz o sacerdote duergar com grande reverência, "conheçam o Pai da Chama, o Sempre Ardente e o Coração da Forja – Themberchaud, o Dragão ferreiro de Gracklstugh".

## Agentes do Dragão Ferreiro

Como muitos de sua espécie, Themberchaud é vaidoso e orgulhoso. Ele está mimado, mas também inquieto. O **dragão vermelho adulto** tem estado ciente a muitos anos de que seus cuidadores estão escondendo coisas dele, mas em vez de exigir uma revelação, ele tem aguardado e observado. Ele quer agentes para si, e vê os interesses dos Guardiões nos personagens como uma oportunidade.

O dragão demanda falar com os personagens em privado, com seu nervoso cuidador duergar não tendo outra escolha exceto aquiescer. Quando eles escoltam os personagens para dentro do covil do dragão, Themberchaud está descansando sobre uma montanha de ouro. Ele diz aos guardiões para deixá-lo sozinho com os aventureiros, silvando que qualquer espreitador invisível será transformado em cinzas. Uma vez sozinhos, ele pergunta aos personagens seus nomes, passado, como foram parar no Subterrâneo, e os eventos que os levaram até Gracklstugh.

Themberchaud faz uma oferta aos personagens: tornarem-se seus agentes em Gracklstugh, e ganhar sua proteção. Sua primeira missão é fazer o que quer que seja que os Guardiões da Chama peçam a eles - mas reportarem-se a Themberchaud antes de reportarem-se a eles.

O dragão não espera pela resposta dos personagens, uma vez que seu ego não admite a ideia de que alguém possa desfazer-se dele. Ele imbui Gartokkar como o seu contato, ordena que insígnias de ouro sejam dadas a eles e os dispensa.

### Tesouro

Os personagens podem ser tentados a inspecionar o Tesouro de Themberchaud de onde eles estão,uma vez que o dragão não permite que ninguém chegue a menos de 18 metros a sua frente. O tesouro consiste em 3.000 pl, 20.000 po, 45.000 pp, 150.000 pc, seis opalas de fogo de 1.000 po cada, dez peridotos de 500 po cada, 30 granadas de 100 po cada, um recipiente contendo *óleo de precisão*, uma *poção de vôo*, uma *poção de longevidade* e uma *poção de cura completa*. Os itens mágicos estão enterrados de baixo das moedas e não estão visíveis a um rápido olhar. Alguém deveria cavar através das moedas para encontrá-los.

Um personagem que tente chegar mais perto recebe um alerta amigável na forma de um rugido, um olhar, e garras batendo no chão. Themberchaud usa sua arma de sopro em qualquer personagem que tente novamente, ou em quem tente se esgueirar por ele e falhe. Então ele continua calmamente como se nada tivesse acontecido.

### Uma Tarefa para os Guardiões

Quando os personagens terminarem com Themberchaud, eles deixam o covil para onde Gartokkar os espera para levá-los para o posto de sentinela aonde os Guardiões da Chama mantém vigilância. Ele pergunta sombriamente o que o dragão queria com eles, mas o que os personagens escolhem contar a ele (e se eles pretendem seguir as ordens do dragão) fica a critério deles.

O poder dos Guardiões da Chama deriva em igual medida de suas habilidades psiônicas, da liderança do Rei das Profundezas, e de sua influência sobre Themberchaud. Eles ficaram desmoralizados quando os Fantasmas Cinzentos roubaram o valioso ovo de dragão vermelho que deveria chocar o substituto de Themberchaud, e vêm travando uma guerra com os ladrões desde então. Mas com o ovo ainda desaparecido e seu controle sobre Themberchaud diminuindo, os Guardiões estão explorando todas as opções em sua guerra contra os Fantasmas Cinzentos.

Os Guardiões psiônicos têm sentido um grande distúrbio no Subterrâneo – um fenômeno que Gartokkar compara com um buraco sendo rasgado através do mundo. Os Guardiões não tem ideia sobre a incursão demoníaca, contudo, e mesmo se os personagens contarem a Gartokkar o que sabem, ele está obcecado na ideia de que os Fantasmas Cinzentos

estão por trás da perturbação, dispensando qualquer outra hipótese como ilusão, ignorância, ou mentiras descaradas.

Em sua paranoia, Gartokkar quer que os personagens confirmem o envolvimento dos Fantasmas Cinzentos e recuperem qualquer que tenha sido a poderosa magia que os ladrões utilizaram para causar o distúrbio. Os Guardiões identificaram um agente dos Fantasmas Cinzentos – um derro chamado Droki, que leva mensagens e suprimentos para a guilda dos ladinos (veja "Droki" na seção "Bazar da Lâmina"). Droki utiliza a Fenda Oeste pra contatar seus empregadores, e Gartokkar deseja que o grupo siga este derro e localize os Fantasmas Cinzentos.

Se os personagens aceitarem sua oferta, Gartokkar dá a eles um símbolo sagrado de Laduguer depois que um acólito chega com broches dourados contendo a efígie de Themberchaud. O símbolo e as insígnias garante aos personagens o direito de viajar através do Distrito do Lago Escuro, ainda que continuem impedidos de mover-se livremente na cidade (veja a barra lateral "Distintivos reluzentes"). Caso se recusem, eles são devolvidos à Guarda de Pedra para serem presos e levados ao Forte do Mirante do Lago.

# Túneis Pedra Espirais

Os Túneis Pedra Espirais são um sistema de cavernas estendendo-se parcialmente abaixo de Gracklstugh, distante das minas e passagens que os habitantes da cidade utilizam regularmente. Os sábios derros foram quem primeiro descobriu os túneis e não revelaram isso a ninguém, e desde este dia apenas um punhado dentre o Conselho dos Sábios e os Fantasmas Cinzentos sabem sobre isso.

Os túneis longos e suavemente curvos têm dimensões relativamente regulares. Eles são conhecidos por suas formações rochosas incomuns e abundantes aglomerados de fungos, e por serem infundidos com *faerzress* (veja o capítulo 2).

Atualmente há duas facções utilizando os túneis para os seus próprios fins. Os Fantasmas Cinzentos possuem um laboratório alquímico e um jardim de fungos suprindo-os com venenos, e os líderes da guilda ocultam um segredo na forma de um misterioso obelisco negro na caverna mais distante (veja a área 16). O segundo grupo é um culto florescente de derros adoradores dos demônios chefiados por um membro renegado do Conselho dos Sábios. Percebendo que os lordes demônios estão de alguma forma utilizando a *faerzress* para espalhar o caos e a loucura, os adoradores dos demônios começaram a conduzir rituais para infectar Gracklstugh. Pretendendo enfraquecer a cidade e acabar com o poder do Rei Hogar Sombra de Aço V, os cultistas planejam inflingir uma maldição aos gigantes de pedra do clã Cairngorm que faz com que desenvolvam uma segunda cabeça, enlouquecendo-os.

## Fungos Infundidos com Fazerzress

Os Túneis Pedra Espirais são o lar de dois tipos peculiares de fungos infundidos com *faerzress*: grande-escalpo e cogumelo-pigmeu. Qualquer personagem que estude estes cogumelos pode identificar seus efeitos mágicos com um teste bem sucedido de Inteligência (Natureza) CD 15, uma magia de identificação, ou por tentativa e erro. Um único pedaço de um cogumelo altera o tamanho do personagem em alguns centímetros por 5 minutos, então os personagens que buscam alimentos podem descobrir a magia dos cogumelos por acidente. O efeito de alteração de tamanho por comer múltiplos grande-escalpos e cogumelos-pigmeus não é cumulativo, ainda que sua duração seja. Estes cogumelos perdem suas propriedades se forem tirados dos Túneis Pedra Espirais por 1 hora ou mais.

### Grande-Escalpo

Um grande-escalpo é um cogumelo de 10 centímetros de altura com um caule fino e um largo chapéu roxo. Uma criatura que coma um pode escolher fazer um teste de resistência de Constituição CD 12 par não ser afetado pela mágica do cogumelo. Se a criatura falhar ou dispensar o teste de resistência, ela cresce em tamanho como se estivesse sob o efeito de uma magia de *aumentar/reduzir*. O efeito dura por 1 hora. Dez minutos antes de o efeito terminar, a criatura sente uma sensação de formigamento, em que ponto ele pode sustentar seu tamanho atual comendo outro pedaço. O efeito termina se a criatura comer um cogumelo pigmeu ou for magicamente reduzida ao seu tamanho normal (usando o efeito de redução de uma magia de *aumentar/reduzir*, por exemplo).

### Cogumelo-Pigmeu

O cogumelo-pigmeu é um cogumelo com um caule de 2,5 centímetros e um chapéu azul atarracado, pontilhado de branco. Uma criatura que coma um pode escolher fazer um teste de resistência de Constituição CD 12 par não ser afetado pela mágica do fungo. Se a criatura falhar ou dispensar o teste de resistência, ela diminui em tamanho como se estivesse sob o efeito de uma magia de *aumentar/reduzir*. O efeito dura por 1 hora. Dez minutos antes de o efeito terminar, a criatura sente uma sensação de formigamento, em que ponto ele pode sustentar seu tamanho atual comendo outro pedaço. O efeito termina se a criatura comer um grande-escalpo ou for magicamente aumentada ao seu tamanho normal (usando o efeito de ampliação de uma magia de *aumentar/reduzir*, por exemplo).

## Encontros Aleatórios

Enquanto os personagens exploram os Túneis Pedra Espirais, eles podem se deparar com várias criaturas ou perigos. Teste por um encontro sempre que os personagens se moverem por uma extensão do túnel ou ao final de um descanso longo. Role um d20 e consulte a Tabela de Encontros Aleatórios nos Túneis Pedra Espirais para determinar se e o que eles encontram.

**Encontros Aleatórios nos Túneis Pedra Espirais**

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontros |
| 11-12 | 1 **verme da carniça** |
| 13 | Quadrilha demoníaca |
| 14 | 1 **flumph** |
| 15 | 1 **limo cinzento** |
| 16 | 1d4 **quaggoth servo esporos** embolorados |
| 17 | 1d4 **grimlocks** bicéfalos |
| 18 | 1 **enxame de insetos** (centopeias) |
| 19 | 1 **xorn** |
| 20 | Bolor amarelo |

### Verme da Carniça

Há 50% de chances de que o verme da carniça esteja se refestelando com a carne putrefata de um grimlock morto ignore o grupo a menos que perturbado. Caso contrário, ele está vasculhando os túneis em busca de comida e ataca o grupo à primeira vista. Ele prefere atacar enquanto prende-se ao teto.

### Quadrilha Demoníaca

Esta quadrilha consiste de um **quasit** liderando 1d4 + 2 **dretches**. O quasit fica invisível e tenta fugir quando restarem apenas dois dretches; caso consiga, os cultistas na área 14 são alertados. Substitua qualquer encontro subsequente com uma quadrilha demoníaca por 1d4 **derros** (veja o apêndice C).

### Flumph

Esta criatura pede telepaticamente aos personagens que livrem o complexo de cavernas de derros cultistas (veja a área 14) porque sabe o que eles estão tentando fazer e deseja impedi-los. Se os personagens concordarem e parecerem amigáveis, o flumph oferece-se para acompanhá-los indefinidamente. Ele não deixará o Subterrâneo voluntariamente, contudo.

### Limo Cinzento

Há 50% de chances de que este limo tenha habilidades psiônicas (neste caso, utilize a variante psíquica do limo cinzento, como descrito no *Manual dos Monstros*).

### Quaggoth Servo Esporos Embolorados

Uma mancha de bolor amarelo (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*) cobre cada servo esporo. Cada vez que um servo esporo for tocado ou receber dano, ele libera uma nuvem de esporos de bolor amarelo até que a mancha de bolor seja destruída.

### Grimlocks Bicéfalos

Os grimlocks que vivem nos Túneis Pedra Espirais mantêm-se a si mesmos, alimentando-se de fungos e vermes. Os derros tentaram escravizá-los, sem muito sucesso. Em um estranho exemplo de trégua, os membros das duas raças aprenderam a evitar um ao outro. Em cada grimlock brotou uma segunda cabeça gritante, que não tem efeito em suas estatísticas.

#### Túneis Pedra Espirais: Características Gerais

As seguintes características prevalecem pelos Túneis Pedra Espirais.

***Tetos e Pisos.*** A altura padrão do teto é de 15 metros, caindo para 7,5 metros em túneis estreitos.

***Túneis Estreitos.*** Os túneis estreitos mal chegam a 60 centímetros de largura em seus pontos mais largos. Uma criatura minúscula pode mover-se por estes túneis sem impedimento, enquanto uma criatura Pequena deve espremer-se para passar por eles. Criaturas médias e largas não conseguem enfiar-se nestes corredores estreitos.

***Faerzress.*** Os Túneis Pedra Espirais são infundidos com *Faerzress* (veja "*Faerzress*" no capítulo 2 para efeitos). A *faerzress* também tem alterado a aparência física do complexo, criando padrões espiralados nas paredes e tetos. Estas espirais são a origem do nome do complexo. Por causa destes estranhos padrões, testes de resistência para resistir à loucura induzida por faerzress são realizados com desvantagem.

***Água Contaminada.*** A água do Lago Escuro pinga de estalactites e escorre pelas frestas nas paredes, formando regatos estreitos e poças rasas pelos Túneis Pedra Espirais. Qualquer criatura que beba desta água contaminada deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou fica envenenada. A criatura envenenada pode repetir o teste de resistência ao final de cada hora para encerrar o efeito.

***Fungos Comestíveis.*** Fungos comestíveis (incluindo cogumelos-pigmeus e grande-escalpos) são abundantes nos Túneis Pedra Espirais. Personagens podem tentam realizar um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10 para forragear aqui.

### Xorn

Esta criatura tem feito seu caminho através das rochas dos Túneis Pedra Espirais, consumindo grandes quantias de pedra infusa com *faerzress*. A mudança na *faerzress* provocada pela chegada dos lordes demônios tem tornado o xorn confuso e facilmente enraivecido. Ele tenta barganhar por metal ou gemas para comer, e ataca se contrariado. Se os aventureiros alimentarem o xorn e conseguirem se comunicar com ele, a criatura pode lhes dizer que sentiu um grande distúrbio planar recentemente, ainda que não saiba nada sobre os demônios ou do alastramento de sua loucura.

### Bolor Amarelo

Os personagens percebem uma mancha de bolor amarelo (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*) crescendo sobre algo de interesse, determinado por uma rolagem e consultando a tabela Debaixo o Bolor Amarelo

#### Debaixo do Bolor Amarelo

| d4 | Encontro |
|---|---|
| 1 | Um esqueleto humanóid usando um *anel de andar na água* em um dedo esquelético (nenhum anel é encontrdo em ocorrências subsequentes deste encontro). |
| 2 | Um baú fechado de madeira de zurkheira contendo 1d6 x 100 po e 1d6 gemas de 50 po cada. |
| 3 | Um esqueleto humanóide com restos de uma armadura de couro carregando uma espada curta enferrujada e um dos seguintes: uma aljava apodrecida contendo 1d20 *flechas +1*, um saco de couro com 1d10 *balas de funda +1*, ou um estojo de madeira de zurkheira com 1d4 *virotes de besta +3*. |
| 4 | Um *escudo + 1*(em ocorrências subsequentes dete encontro, o escudo está enferrujado e não é magico). |

## Encontrando Droki

Se os personagens estiverem em uma missão para achar Droki, leia a seguinte caixa de texto quando seus caminhos se cruzarem.

> O imundo derro é fácil de ser reconhecido: um rosto pálido debaixo de um desajeitdo chapéu com dois apêndices como tentáculos que chacoalham para cima e para baixo coordenados com seu ritmo enérgico. Ele permanece murmurando uma repetitiva série de frases para si mesmo em volumes diferentes, não percebendo vocês. "Droki está atrasado! Eles vão ficar tão zangados! Burro, burro, burro! Atrasos, bloqueios, procrastinação, obstruções, pfah! Sem tempo, sem rima, não minha! Não! Tempo!"

**Droki** (veja o apêndice C) tem tarefas a executar. Os personagens podem segui-lo ou persegui-lo, mas tanto o Distrito do Lago Escuro quanto os territórios derro fornecem a ele locais abundantes para se esconder e caminhos em que pode despistar perseguidores, e ele conhece todos. Dentro dos Túneis Pedra Espirais, contudo, o derro é distraído pelas ameaças sempre presentes, dando ao grupo a melhor chance de capturá-lo. Os personagens podem lutar com Droki

na entrada do túnel ou segui-lo mais distante, para dentro, dependendo de seus objetivos. Caso sigam Droki, ele vai para a área 1a, come um cogumelo-pigmeu, e desaparece em um túnel estreito (veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais").

A rota de Drake leva-o por todos os arredores dos Túneis Pedra Espirais, e ele está muito desatento para perceber que alguém o seguiu. A rota de Droki está marcada com setas vermelhas no mapa dos Túneis Pedra Espirais. Ele come um cogumelo-pigmeu sempre que precisa passar por um túnel estreito. Quando se aproxima das áreas 7 e 8, ele come um cogumelo grande-escalpo, entrega o pacote dos Fantasmas Cinzentos (veja "Tesouro"), e coleta seu pagamento de Lorthio, o duergar alquimista (veja a área 8). Droki então segue para o norte para a área 9, aonde esgueira-se silenciosamente ao redor da lagoa central, não perturbando seu ocupante. Assim que chega à área 1, ele cumprimenta o derro ali ntes de comer outro cogumelo-pigmeu e passar pelo túnel estreito que leva para a área 12. Ele come outro grande-escalpo e volta ao tamanho normal antes de realizar sua entrega aos cultistas nesta área. Após visitar os cultistas, Droki faz seu caminho de volta pelos Túneis Pedra Espirais.

Se os personagens bloquearem ou atacarem Droki, ele grita em terror e bate seus pés juntos, ativando suas *botas de velocidade*. Se uma perseguição se seguir, utilize as regras no capítulo 8 do *Guia do Mestre*. Droki tem vantagem em seus testes de Destreza (Furtividade), e ele conhece bem os Túneis Pedra Espirais. Se ele despistar os personagens, ele retoma suas atividades como se nada tivesse acontecido.

Se Droki conseguir escapar, os personagens podem encontrar seu rastro procurando em qualquer área pela qual o derro tenha passado com um teste bem sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15.

### Interpretando Droki

Droki odeia a todos em geral e habitantes da superfície em particular. Ele range seus dentes caso tenha que se dirigir aos personagens, usando toda oportunidade que tiver para insultá-los e enganá-los. Se os personagens vasculharem sua bolsa enquanto ele ainda estiver consciente, ele entra em uma birra épica e torna-se intratável até ser nocauteado.

Droki também é obcecado pelas coisas acontecendo onde e como deveriam. Caso seja capturado antes de realizar todas suas tarefas nos Túneis Pedra Espirais, ele constantemente reclama sobre os personagens alterarem o destino por atrasá-lo, e uma boa tática para pressioná-lo é ameaçar mantê-lo cativo indefinidamente. Ele prefere fugir a lutar, exceto se os personagens tomarem sua bolsa.

### Tesouro

Matar ou incapacitar Droki dá aos personagens a chance de remexer em seus pertences. Ele calça botas de velocidade e um chapéu que é único em sua feitura. Ele costurou dois tentáculos estufados de fera deslocadora em seu chapéu na esperança de que eles atacassem seus inimigos por si só, uma ilusão que ele entrega se os personagens o questionarem. O chapéu deve valer algo para um colecionador de estranhezas, mas de outra forma não rende nada.

A bolsa de Droki é feita de couro de manto negro alinhavado e contém os seguintes itens:

- 1 po e 10 pp
- Um *pergaminho de magia* de *ver o invisível*
- Duas *poções de cura*
- Uma coleção sem valor de vermes mortos (aranhas, centopeias, e afins) em vários estados de decomposição.
- Páginas de pergaminhos de pele de lagarto mantidas unidas entre duas capas de couro de dois livros diferentes. As páginas estão cheias de escritos insanos e fórmulas arcanas, mas um personagem proficiente em inteligência (Arcanismo) pode estudá-las por 1 hora para descobrir que elas constituem um livro de magias contendo *disco flutuante de Tenser* e *forjar morte*.
- Um estranho torrão de metal negro, que Droki pretende entregar aos Fantasmas Cinzentos (veja abaixo).
- Um pergaminho em um tubo de cobre e quatro pequenos alforjes contendo unhas dos pés de gigantes cortadas e pedaços de pele, que Droki pretendia entregar para os cultistas (veja abaixo). Cada alforje está etiquetado com um nome diferente, e o pergaminho contém uma lista de nomes combinando com as etiquetas, junto com descrições. Um dos nomes é "Dorhun", com uma descrição correspondente ao aprendiz do Orador de Pedra Hgraam. O restante dos nomes pertence a outros gigantes de pedra do clã Cairngorm.

O derro pode ter outros itens dependendo se pôde fazer suas entregas e coletar seus pagamentos, como se segue.

***Entrega para os Fantasmas Cinzentos.*** Droki pretende entregar o estranho torrão de metal negro para os Fantasmas Cinzentos.. Recebendo pagamento de Lorthio, o alquimista (veja a área 8) na forma de um medalhão de mitral no valor de 125 po. O medalhão é um símbolo sagrado de Laduguer, ornado com um entalhe representando uma flecha quebrando um escudo. Personagens não autorizados pelos Guardiões das Chamas a carregar o símbolo serão aprisionados pelos guardas (veja "Sendo Capturados") se forem pegos com isso dentro de Gracklstugh.

***Entrega para os Cultistas.*** Droki pretende entregar o pergaminho e os alforjes com as unhas dos pés cortadas dos gigantes de pedra e pedaços de pele (componentes de ritual) para os cultistas derro (veja a área 12). Droki é pago por sua entrega com uma *poção de invisibilidade* e uma ampulheta no valor de 50 po.

### Recompensa em EXP

Capturar o derro e levá-lo a Errde Blackskull garante aos personagens 150 EXP cada.

## 1. Entrada

O corredor estreito vindo da Fenda Oeste abre-se em uma longa caverna preenchida com estalagmites e estalactites. A água pinga das estalactites, formando pequenas poças no chão.

> O brilho da faerzress joga uma suave luz onírica por esta caverna, retorcendo-se em padrões espirais e criando sombras dançantes dos pilares chanfrados margeando as paredes. O ar carrega um cheiro e gosto levemente metálicos, e o som ao redor de você é estranhamente silencioso. O gotejar da água não produz ecos, como se vocês estivessem em campo aberto.

Este local oferece muitos lugares de ocultação para os personagens montarem uma emboscada. A *faerzress* impede que sons de combate sejam ouvidos do lado de fora na Fenda Oeste ou mais adiante nos túneis.

Se os personagens esperarem por Droki aqui, ele aparece depois de 2d12 horas. No meio da espera, cada personagem deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 14. Em um sucesso, os personagens sentem apenas um leve desconforto. Um personagem que role um 20 natural no teste recebe lampejos do futuro, ganhando o benefício do talento Sortudo (veja o capítulo 6, "Opções de Customização" do *Livro do Jogador*) até o começo de seu próximo descanso longo. Se o personagem já possuir este talento, ele ganha 3 pontos adicionais de sorte para gastar. Em uma falha, o personagem vê imagens perturbadoras dentro da luz cintilante da *faerzress* e tem desvantagens em testes de habilidade e testes de resistência até que realize um descanso curto fora desta área.

Se os personagens capturarem Droki em Gracklstugh e o trouxerem aqui, eles devem fazer o teste de resistência em algum momento durante seu interrogatório. Sabendo do poder da caverna, Droki tenta enrolar, dando respostas sem sentido e chiando para os personagens. Ele faz sua tentativa de fuga depois que os personagens realizarem seus testes de resistência, escapando pela rota descrita na seção "Encontrando Droki".

### Desenvolvimento

Se Buppido estiver com o grupo, ele aproveita qualquer distração para escapulir, tomando abrigo na área 1b.

## 1A. Evitando a Piscina

Uma caverna relativamente pequena divide-se a partir do túnel principal. Se os personagens estão seguindo Droki, leia a seguinte caixa de texto para os jogadores.

> Droki está diante de uma fenda alta e estreita na parede. Ele olha para a rachadura por um momento, depois se inclina e vasculha entre os fungos, cacarejando com alegria enquanto ele arranca um cogumelo atarracado e come-o inteiro. Quando ele finaliza a última mordida, vocês o Veem encolher até o tamanho de uma boneca e depois entrar na rachadura.

O lado mais distante da pequena caverna contém uma rachadura estreita na parede cercada por aglomerados de cogumelos-pigmeus e grande-escalpos (1d10 + 10 de cada). A rachadura criou a entrada de um túnel estreito, naturalmente formado.

## 1B. Covil de Buppido

O derro Buppido descobriu os Túneis Pedra Espirais meses atrás, mas nunca ousou explorar além do primeiro par de câmaras. Ele assentou-se nesta área e erigiu um altar macabro para si mesmo, para sustentar a ilusão de que é um deus.

Se Buppido retornar a Gracklstugh, ele abandona os personagens na primeira oportunidade e volta a este local. Se ele estiver aqui quando os personagens chegarem, leia a seguinte caixa de texto em voz alta para os jogadores. Modifique o texto conforme apropriado se Buppido não estiver presente.

> Conforme vocês aventuram-se pra dentro da caverna, um fedor de carne apodrecida leva-se. O chão está forrado com rstos humanóides em variados estados de decomposição, arranjados em padrões espiralados ao redor do centro da caverna. Um cantarolar fora de tom vem de uma figura encurvada trabalhando ativamente em lgo no chão.
>
> "Oh, aqui estão vocês!" A figura é Buppido. Ele limpa suas mãos nas roupas e sorri perversamente. "Eu não esperava que vocês me encontrassem aqui, com meu santuário quase pronto! E poder! Meus fiéis finalmente me honram!! Vocês estão...? Sim. Sim, eu sinto que vocês estão prontos para receber a minha verdade em seus corações!"

Os restos humanóides no chão fazem da caverna terreno difícil. Os personagens podem identificar os remanescentes como pertencentes a vários derro, gnomos das profundezas, e goblins, bem como alguns grinlocks.

Buppido é um **derro** típico e ataca os personagens independente de suas intenções. Em seu primeiro turno, ele utiliza uma ação bônus para canalizar o poder de seu "santuário", erguendo seis **esqueletos** para auxiliá-lo. Os mortos-vivos são montados a partir dos restos no chão para formar corpos trêmulos e desencontrados. Cad esqueleto possui dois crânios, ainda que isto não exerça efeito algum em suas habilidades.

Buppido luta com uma confiança insana e parece surpreso se o grupo o derrotar, gritando últimas palavras incoerentes sobre o fim do mundo. Os esqueletos lutam até serem destruídos mesmo que Buppido seja derrotado antes.

Se Buppido foi morto em Velkynvelve ou em algum ponto na viagem dos personagens pelo Subterrâneo, substitua-o por um **verme da carniça** alimentando-se dos restos dos cadáveres.

### Desenvolvimento

Quando os monstros forem derrotados, o **fantasma** de um gnomo das profundezas chamado Pelek coloca sua cabeça para fora do solo, piscando, e então emerge completamente. O fantasma é amigável e conta aos aventureiros que Buppido o matou há não muito tempo, e então o picou em pedaços para juntar a outras partes corporais no santuário. Pelek explica como ele estava viajando de Pedra do Massacre do refúgio quando encontrou Buppido. Ele sabe pouco sobre os Túneis Pedra Espirais, mas tem observado um derro mirrado com um chapéu engraçado (Droki) entrando e saindo dos túneis estreitos. Pelek não sabe nada sobre os cogumelos-pigmeus ou grande-escalpos.

Pelek pede que os personagens levem uma ou mais partes de seu corpo para Pedra do Massacre do Refúgio e enterrem seus restos lá, para que assim seu espírito possa descansar. É impossível dizer quais partes dos corpos são suas, e olhar ao redor é uma tarefa horripilante que deixa claro a loucura de Buppido. Pelek lembra-se de que a estranha magia que preenche o local reanimou uma de suas mãos amputadas, e ela rastejou por um dos túneis estreitos. (Os personagens podem encontrá-la na área 13). Pelek pontua que os personagens podem reconhecer a mão porque ela está usando um anel de obsidiana. Se os personagens precisarem de mais motivos para ir a Pedra do Massacre do Refúgio, Pelek adiciona que os svirfneblin que vivem lá conhecem muitos caminhos para a superfície.


GRACKLSTUGH
THE WHORLSTONE TUNNELS
14a
14
13
10
9
11
8
6
12
7
5
1a
1
2
4
3
1b
ONE SQUARE = 25 FEET
N
THE OBELISK
14
THE GRAY ALCHEMIST
8
7
6
GRAY GHOST GARDEN
CULTIST PENS
THE DIRE DEN
SHRIEKER
12
PIT TRAP
10
ONE SQUARE = 5 FEET
BLANDO

### Tesouro

Espalhadas pelo chão estão 10 po, 11 pp, e um pedaço úmido de pergaminho de pele de lagarto com as palavras "Adorem Buppido" escritas em um Anão vacilante.

## 2. Piscina Contaminada

Esta piscina é alimentada por um rio que corre do Lago Escuro. O rio carrega muitas coisas do lago subterrâneo, incluindo as carcaças de incontáveis criaturas, contaminando a piscina. (Veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais").

> O túnel inclina-se para baixo para a borda de uma grande piscina que preenche a caverna adiante. A costa oposta está a aproximadamente 30 metros de distância, mas nada pode ser visto abaixo da superfície de água negra.

A água é aquecida por uma fonte termal sendo agradavelmente morna. Contudo, a piscina é um vetor de doenças. Qualquer criatura que comece seu turno dentro da água deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 13. Em uma falha, a criatura é infectada com febre tagarelante (veja "Doenças" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Gnomos são imunes.

Os personagens podem tentar passar pela piscina sem nadar por ela, utilizando magia ou escalando pelas paredes. Escalar as paredes escorregadias da caverna requer um teste bem sucedido de Atletismo CD 13. Em uma falha, o personagem cai na água.

## 3. Parada dos Tolos

Miconides viajando pelo Subterrâneo são atraídos pela vida fúngica enriquecida nos Túneis Pedra Espirais e fazem uma pausa aqui. Eles são amigáveis, mas há algo realmente estranho com eles.

> O túnel abre-se em uma caverna natural, na qual vocês vêem várias criaturas fúngicas dançando com uma música inaudível. Três deles têm 1,5 metros de altura, enquanto os outros têm metade dessa altura. Um dos menores mantém-se separado do restante, e seus movimentos não são tão frenéticos. Encolhidos nas proximidades estão duas criaturas maiores que lembram símios cobertos com cogumelos crescentes e bolor amarelo.

Personagens que saibam alguma coisa sobre os miconides sabem que eles não dançam. Se Stool estiver com o grupo, ele aponta isso. Este grupo é composto por três **miconides adultos** e cinco **miconides brotos**. Stool reconhece um dos brotos - o que não está dançando - como seu amigo, Rumpadump (veja "Desenvolvimento"). As criaturas simiescas são dois **quaggoths servo esporos**, e cada uma está coberto com uma mancha de bolor amarelo (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Sempre que um quaggoth servo esporo for tocado ou receber dano, ele libera uma nuvem de esporos de bolor amarelo até que a mancha seja destruída.

Os miconides estão envolvidos demais em sua folia silenciosa para perceber os personagens. Se os aventureiros atacarem, os miconides adultos lutam ferozmente enquanto os brotos correm e se escondem. Os servos esporos unem-se à batalha se qualquer um dos miconides for ameaçado. Caso contrário, eles mantêm-se imóveis.

Se os personagens tentarem se comunicar com os miconides, eles liberam esporos de harmonização de forma que todos possam falar telepaticamente. O líder dos miconides é um adulto chamado Voosbur, que fala em nome dos outros. Compartilhar pensamentos com estes cogumelos sencientes é uma experiência ímpar e estranhamente intoxicante (e parece um tanto diferente da harmonização que os personagens devem ter compartilhado com Stool). Voosbur alegremente diz ao grupo como sua "trupe" foi atraída pelos cogumelos especiais nestes túneis, e conta aos personagens sobre as propriedades mágicas dos cogumelos-pigmeus e grande-escalpos. Voosbur explica ainda que os miconides não se deslocaram para esta área, mas chegaram aqui viajando "através do sonho da Senhora". Voosbur descreve "a Senhora" como um ser poderoso que ama e guia todos os miconides. Ele oferece-se para compartilhar "o presente da senhora " com os personagens, permitindo que eles viajem "através do sonho da Senhora", como fazem os miconides. Os personagens que aceitarem a oferta ganham o presente de Zuggtmoy (veja a barra lateral).

Se presente, Stool diz aos personagens que não tem ideia sobre o que Voosbur está falando. Adicionalmente, Sarith Kzekarit começa a agir erraticamente, tentando alertar aos personagens a afastarem-se dos miconides, mas sendo incapaz de libertar-se da influência dos esporos de Zuggtmoy.

O miconide broto que pensa por si mesmo é chamado Rumpadump. Ele envia um aviso sutil, como um sentimento de angústia, através de seus próprios esporos harmonizadores em resposta à oferta de Voosbur, dizendo que os outros miconides não estão agindo normalmente.

### Interpretando Rumpadump

Rumpadump é tão introvertido quando Stool é solto, preferindo manter-se afastado e não utilizar os esporos harmonizadores a menos que absolutamente necessário. Esteja Stool presente ou não, Rumpadump pode guiar os personagens para o Bosque Nunca Claro (veja o capítulo 5), aonde os soberanos devem saber um caminho para sair do Subterrâneo. Contudo, o miconide broto está preocupado que os "esporos estranhos" de Voosbur tenham infectado o restante de sua casa natal.

### Desenvolvimento

Voosbur não se ofende se os personagens recusarem sua oferta para ensiná-los como viajar "pelo sonho da Senhora", simplesmente despedindo-se enquanto os miconides retomam sua dança. Se os personagens mostraram qualquer gentileza a Rumpadump, ele pede suas permissões para juntar-se ao grupo, especialmente se Stool estiver presente. Ao mesmo tempo, Sarith separa-se do grupo para se unir aos miconides. O drow volta-se uma última vez para dar aos personagens um olhar de terror e desespero antes de sua face perder toda expressão. Ele e os miconides dançantes entram em um aglomerado de cogumelos e usam a habilidade de *caminhar em árvores* fornecida pela benção de Zuggtmoy, desaparecendo da visão.

### Recompensa em EXP

Recompense cada personagem com 50 EXP se o grupo conversar com os miconides.

## 4. Mata Fúngica

Esta junção do túnel está bloqueada por uma mata de fungos. A mata é um ecossistema por si só, com seus próprios desafios para aqueles que desejam cruzá-la.

> Uma densa floresta de fungos bloqueia seu caminho, seus espécimes mais altos crescendo a cerca de 1,5 metros de altura. Mesmo que vocês acessem o melhor caminho para passar por iso, um som sibilante começa a se elevar – como se incontáveis vozes sussurrassem em línguas que vocês não entendem.

Apesar de assustador, os sons sibilantes são inofensivos, provocados pelo ar assoviando através de cogumelos vazados na mata de fungos. Os personagens podem atravessar esta área forçando seu caminho pelos cogumelos, ou comendo cogumelos-pigmeus antes para se moverem sem perturbar os outros fungos presentes. Se os personagens estiverem perseguindo Droki, ele utiliza a mata a seu favor, comendo um cogumelo-pigmeu para esgueirar-se por ela. Em seu tamanho reduzido, ele não deixa rastros que perseguidores de tamanho normal possam seguir.

Criaturas miúdas podem mover-se através da mata sem penalidades. Para criaturas médias e pequenas, a mata é considerada terreno difícil. Enquanto na mata, criaturas miúdas e pequenas possuem meia cobertura contra criaturas médias e podem se esconder.

Criaturas podem anular a penalidade de movimento destruindo os fungos antes de cruzarem a mata. Cada área quadrada de 1,5 metros de lado possui CA 10 e 10 pontos de vida. Qualquer ataque que cause dano flamejante tem 50% de chance de acender um cogumelo talo-de-tocha (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2).

Na primeira vez que um personagem de tamanho pequeno ou maior alcançar a interseção do túnel, dois **enxames de insetos** (centopeias) emergem de ninhos debaixo da mata e atacam. Mais dois **enxames de insetos** (aranhas) chegam na segunda rodada de combate, e mais um **enxame de insetos** (centopeias) aparece na terceira rodada.

### Tesouro

A abundância de fungos na mata faz com que seja fácil forragear aqui. Entre os fungos comuns não comestíveis, encontram-se também os seguintes fungos comestíveis e exóticos, a maioria descrita no capítulo 2:

- 1d6 talos de barril
- 3d6 píleos-azuis
- 1d6 aglomerados de líquen do fogo
- 1d6 luz da noite
- 1d6 narizes de Nilhogg
- 1d6 folhas de casconda
- 1d6 timmask
- 1d6 talos de tocha
- 1d6 línguas da loucura
- 1d6 trillimac
- 2d6 grande-escalpos (veja "Fungos Infundidos com *faerzress*")
- 2d6 cogumelos-pigmeus (veja "Fungos Infundidos com *faerzress*")

### O Presente de Zuggtmoy

Um miconide com o presente de Zuggtmoy pode, como uma ação uma vez por dia, liberar uma nuvem de esporos demonicamente-contaminados. Qualquer outra criatura dentro da área que ainda não tenha sido "abençoada" com o presente de Zuggtmoy deve realizar um teste de resistência de Constituição, com a CD de 8 + modificador de Contituição do miconide + bônus de proficiência do miconide. Uma criatura que dispense ou falhe no teste de resistência torna-se infectada. Enquanto infectada com o presente de Zuggtmoy, a criatura ganha a habilidade de conjurar uma versão especial da magia *caminhar em árvores* que não precisa de componentes. Esta magia permite à criatura infectada mover-se através de aglomerados e manchas de fungos e bolores em vez de arvores. Uma vez que lance esta magia, a criatura infectada não pode fazê-lo novamente até terminar um descanso longo.

Qualquer criatura infectada com o presente de Zuggtmoy tem desvantagem em rolagens de ataque contra criaturas do tipo planta. Em adição, sempre que uma criatura infectada terminar um descanso curto ou longo, ela deve realizar um teste de resistência de sabedoria CD 15. Em caso de falha, a criatura cai em um estado de êxtase eufórico. Enquanto neste estado, a criatura não pode realizar ações, ações bônus, ou reações, devendo utilizar toda sua movimentação para dançar e rodopiar. No final de seu turno, a criatura pode repetir o teste de resistência, encerrando o efeito de euforia em caso de sucesso.

Uma magia de *remover maldição* ou *restauração maior* livra a criatura do presente de Zuggtmoy.



Rumpadump

## 5. Plataforma Estridente

Esta câmara foi esculpida por *faerzress* com o efeito secundário de capturar sons.

> O brilho de *faerzress* desloca-se por esta câmara como se fosse empurrado por um vento invisível. Ele corre por e ao redor de uma grande plataforma e continua espiralando-se para cima, mas o teto da caverna é muito escuro e difícil de ver. Vocês ouvem murmúrios e sussurros e murmúrios vindos do topo da plataforma, que ficam mais altos conforme vocês se aproximam. Seus níveis superiores lembram degraus em uma escadaria, mas uma rampa indo do topo à base fornece um caminho fácil para cima.

Escalar a plataforma revela que seus degraus não são círculos concêntricos, mas as faixas de uma espiral, que se elevam do chão da caverna até o topo da plataforma.

A parede oeste possui uma rachadura perceptível levando a um túnel estreito, que pode ser utilizado como atalho para a área 7 se os personagens forem pequenos o suficiente para caber nele (veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais"). Droki utiliza este túnel estreito em suas andanças.

Personagens no topo da plataforma ouvem o murmúrio da câmara mais claramente, e podem reconhecer isto como sons discrepantes. Eles escutam os tinidos e rugidos das forjas de Gracklstugh, o ronco baixo do desgosto de Themberchaud, os gritos loucos dos derros, e mesmo sugestões e fragmentos de conversas. A *faerzress* neste lugar ecoa os sons produzidos em Gracklstugh acima, criando uma tempestade de barulho.



Um personagem pode usar uma ação para se focar em um som específico, mas para isso deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 12, tomando 7 (2d6) de dano psíquico em caso de falha. Um personagem que falhe neste teste por 5 ou mais adquire um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2) conforme sua mente é sobrecarregada com o que é ouvido.

Um personagem que supere o teste de resistência por 5 ou mais pode perguntar uma questão sobre Gracklstugh que possa ser respondida ao ouvir qualquer som ou conversa que tenha ocorrido nos últimos dez dias na cidade acima ou nos Túneis Pedra Espirais. Isso pode incluir descobrir a localização atual de Droki seguindo seus murmúrios insanos.

Um personagem pode se focar em um som na câmara um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Depois disso, o personagem não possui mais a habilidade de diferenciar os sons.

## 6. Antro Nefasto

Esta pequena rede de grutas minúsculas leva para um dos antros dos Fantasmas Cinzentos, mas é a morada atual de uma criatura distorcida chamada de Rei Aranha. Os personagens devem passar por túneis estreitos para alcançar esta área (veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais).

> O brilho de *faerzress* nestes túneis revela fios brancos pegajosos grudados às paredes. Os fios tornam-se mais densos à medida que vocês embrenham-se mais.

A caverna nordeste é o covil da Aranha-Rei - uma aranha bicéfala distorcida pelas influências demoníacas em uma forma vagamente humanóide. A criatura horripilante utiliza o bloco de estatísticas da **aranha gigante**, com as seguintes modificações:

- A Aranha-Rei tem 44 pontos de vida, uma Sabedoria passiva de 14, modificador de Sabedoria (Percepção) +4, e os seguintes bônus de resistência: Constituição +3, Sabedoria +2
- Por causa de suas duas cabeças, a Aranha-Rei tem vantagem em seus testes de Sabedoria (Percepção) e em testes de resistência contra ser cegada, enfeitiçada, ensurdecida, amedrontada, atordoada, ou deixada inconsciente.

A Aranha-Rei percebe quanto intrusos entram em seus domínios e não pode ser surpreendida por eles. Junto com duas **aranhas gigantes** normais (suas subordinadas), a Aranha-Rei aguarda em emboscada. Ela move-se para a entrada de sua câmara em uma tentativa de manter os personagens contidos, enquanto as duas aranhas gigantes aproximam-se pelas paredes e teto, posicionando-se sobre as criaturas do solo. A Aranha-Rei e as duas aranhas gigantes lutam até a morte, mas não seguem presas que fugirem.

### Desenvolvimento

Sons de batalha aqui alertam aos duergars na área 7.

## 7. Jardim dos Fantasmas Cinzentos

Os Fantasmas Cinzentos usam esta câmara para cultivar uma variedade de fungos para uso em experimentos alquímicos.

Portas duplas bloqueiam o túnel a oeste. As portas são feitas de madeira de zurkheira grossa e reforçadas com aço forjado rusticamente. A robusta fechadura pode ser aberta com um teste bem sucedido de Destreza CD 15 utilizando ferramentas de ladrão. Um teste bem sucedido de Força CD 20 arrombará a porta.

> O cheiro de podridão é forte nesta sala, vindo de uma grande depressão no centro, aonde dúzias de fungos de muitas espécies crescem. Um tanque de cobre em forma de barril fica na beirada do fosso. Anexado ao tanque está um cano alto que se arqueia sobre o fosso. Engradados enfileiram-se em uma das paredes.

Três **duergars** trabalham aqui. Eles são membros dos Fantasmas Cinzentos que foram designados para as tarefas no jardim. Eles atacam tão logo percebem os intrusos. Se os personagens chegarem através da fenda na parede leste (veja "Fosso de Fungos"), eles podem se esconder entre os fungos e tentar pegar os duergars de surpresa. Se os personagens fizerem muito barulho na área 6 ou forçarem caminho pelas portas a oeste, os duergars ficam invisíveis e atacam assim que os personagens chegarem.

No começo do combate, dois duergars utilizam sua ação de Aumentar enquanto o terceiro abre a válvula no tanque de cobre e mira sua embocadura na direção dos personagens. Durante a segunda rodada e combate na mesma contagem de iniciativa dos duergars, o **alquimista duergar** da área 8 une-se à luta. Se os outros duergars caírem, o alquimista fica invisível e tenta escapar.

### Fosso de Fungos

O fosso possui 1,5 metros de profundidade e está preenchido com vários tipos de fungos. Ele é considerado terreno difícil para criaturas Pequenas e Médias, e criaturas Miúdas ganham meia cobertura enquanto em meio aos fungos.

Uma rachadura na parede leste forma a boca de um túnel estreito que leva para o chão do antro na área 6; veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais" para mais informações sobre túneis estreitas.

A abundância de fungos neste amontoado faz com que seja fácil forragear aqui. Dentre os fungos comuns e impróprios pra consumo, estão os seguintes fungos comestíveis e exóticos, a maioria deles descrita no capítulo 2:

- 1d6 talos de barril
- 3d6 píleos azuis
- 1d6 narizes de Nilhhog
- 2d6 folhas de casconda
- 1d6 timmasks
- 1d6 talos de tocha
- 2d6 trillimacs
- 2d6 grande-escalpos (veja "Fungos Infundidos com *faerzress*")
- 2d6 cogumelos-pigmeus (veja "Fungos Infundidos com *faerzress*")

Um personagem proficiente e equipado com um kit de venenos também pode coletar 1d6 doses de sangue de assassino dos fungos do fosso (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

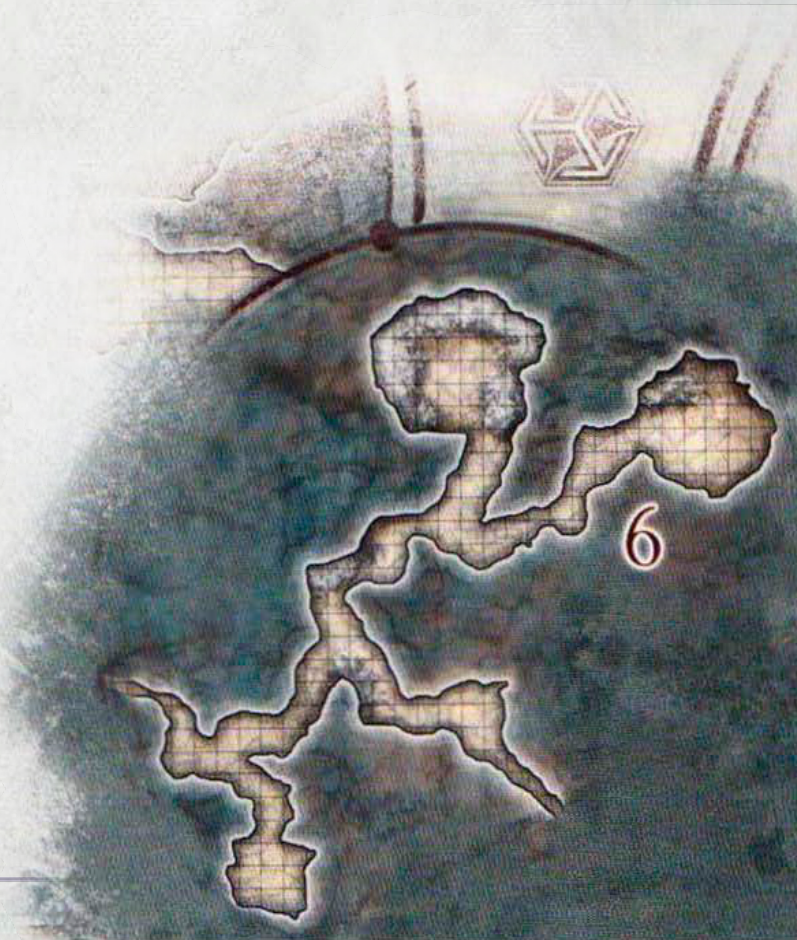



### Tanque de Aspersão

O tanque de cobre é um aspersor utilizado pelos duergars para fertilizar os fungos no fosso. O cano de cobre que parte do tanque possui 3 metros de extensão e pode ser virado de modo que seu bocal aponte em qualquer direção. Por padrão, a boca está apontada para o fosso.

Qualquer criatura pode utilizar sua ação para abrir ou fechar uma válvula no tanque, liberando uma nuvem de um fertilizante pungente que preenche um cubo de 9 metros. A nuvem espalha-se 3 metros em cada direção a cada rodada que a válvula permanecer aberta. A nuvem tem o mesmo efeito que uma magia de *nuvem fétida* (CD de resistência 12), mas o efeito termina 1d4 + 1 rodadas após a válvula ser fechada ou o tanque ficar sem fertilizante. O tanque contém fertilizante o bastante para aspergir por 10 rodadas.

Como uma ação ou ação bônus, uma criatura pode virar o cano 90 graus em qualquer direção.



### Engradados

Os engradados ao longo da parede norte são feitos de madeira de zurkheira e empilham-se até 1,5 metros de altura, e subir até o topo deles custa 1,5 metros de movimento. A maioria dos engradados está vazia, mas quatro deles contém fungos comestíveis colhidos. Cada engradado de fungos pesa 25 quilos, contendo o equivalente a 20 dias de rações, e podem ser vendidos em Gracklstugh ou outro assentamento do Subterrâneo por 25 po.

### Desenvolvimento

Se os personagens mantiverem qualquer duergar vivo para interrogatório, isso exige um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 16 para conseguir a resposta de uma única questão. Os personagens podem fazer apenas três questões ao total antes que o duergar sobrevivente torne-se incoerente e comece a espumar pela boca - uma forma de loucura trazida pela *faerzress* demoniacamente corrompida. Qualquer magia ou efeito que cure loucura permanente também restaura a sanidade do duergar (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

Os duergars posicionados aqui estão incumbidos com a tarefa de proteger o jardim de fungos e auxiliar o alquimista em seu trabalho. Eles usam um alçapão na área 8 para moverem-se entre os Túneis Pedra Espirais e as Docas do Lago Escuro em Gracklstugh. Eles foram ordenados a não explorar o restante dos Túneis Pedra Espirais, apesar de seus líderes de vez em quando irem mais adiante nos túneis em negócios desconhecidos.

## 8. Alquimista Cinzento

Os fantasmas cinzentos reclamaram esta caverna tanto quanto um abrigo como quanto um laboratório, aonde seus alquimistas podem trabalhar em relativa paz e isolamento.

> Esta área é surpreendentemente limpa e organizada, dividida em dois níveis conectados por uma rampa feita de tábuas de madeira de zurkheira. O nível superior contém um laboratório totalmente equipado, enquanto o nível inferior possui dois beliches. A parede do nível inferior está equipada com uma porta fechada.

A menos que seja atraído por sons de combate na área 7, um **alquimista duergar** (veja a barra lateral) chamado Lorthio Bukbukken trabalha no nível superior desta área. O laboratório de Lorthiocontém uma mesa de trabalho, uma escrivaninha, um conjunto de prateleiras com vários frascos e um forno em forma de domo. Toda a mobília é feita de madeira de zurkheira, exceto pelo forno, que é de pedra.

#### Alquimista Duergar

Um alquimista duergar carrega dois frascos de ácido e dois frascos de fogo alquímico. Ele utiliza as mesas estatísticas do bloco de um **duergar**, mas substituiu a opção de ataque com Azagaia pela seguinte opção:

***Frasco de Ácido.*** *Ataque à distância com arma:* + 4 para atingir, alcance de 6m., um alvo. Dano: 7 (2d6) de dano ácido.

***Fogo Alquímico.*** *Ataque à distância com arma:* +4 para atingir, alcance de 6m., um alvo. Dano: 2 (1d4) de dano flamejante no início de cada turno do alvo. Uma criatura pode encerrar o dano utilizando uma ação para fazer um teste de Destreza CD 10 para apagar as chamas.

O nível inferior fica 3 metros abaixo do laboratório e contêm dois beliches e dois baús pequenos, todos feitos de madeira de zurkheira (veja "Tesouro" a seguir para informações sobre o conteúdo dos baús). A porta está bloqueada por este lado e possui visores na altura dos olhos dos anões. abrir os visores permite a uma pessoa ver dentro da sala além. A barra da porta é facilmente retirada por este lado, mas quebrar a porta requer um teste bem sucedido de Força CD 20.

A sala a leste da porta está vazia exceto por uma escada de ferro que sobe 18 metros até um alçapão no teto. O alçapão está destrancado, e acima dele encontra-se em túnel estreito e espiralado que leva para as Docas do Lago Escuro.

### Desenvolvimento

Sons de combate aqui alertam aos duergars na área 7. Eles usam suas ações de Aumentar antes de seguirem até aqui.

### Tesouro

Se os personagens passarem 1 hora vasculhando o laboratório, eles podem montar dois kits de herbalismo, um kit de venenos, e dez kits de cura. Nos dois (destrancados) baús de zurkheira, eles encontram 1d6 frascos de ácido, 1d6 frascos de fogo alquímico, duas *poções de cura*, uma *poção de cura maior*, uma *poção de sopro de fogo*, e uma *poção de resistência psíquica*.

Dependendo se Droki entregou ou não seu pacote e recebeu seu pagamento, a escrivaninha contém um torrão de metal negro com o símbolo sagrado de Laduguer feito em mitral (veja "Encontrando Droki"). A escrivaninha também contém receitas alquímicas rabiscadas em Anão em tiras retorcidas de pergaminho. Um personagem que estude estes retalhos por uma hora e seja bem sucedido em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 pode juntar as fórmulas para produzir frascos de ácido e fogo alquímico. O personagem pode coletar ingredientes o suficiente pelo laboratório para produzir 1d4 de cada. Um personagem que saiba a receita e possua os ingredientes adequados pode fabricar um frasco de ácido ou fogo alquímico em 1 hora.

Um personagem que procure na escrivaninha e seja bem sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) CD 12 também encontra uma carta escondida em um compartimento secreto. A carta está escrita em Anão em um pedaço de couro de lagarto:

> Eu não preciso mais de seus venenos. Eu mesmo vou lidar com Werz Barão de Sal. Traga-me uma lâmina élfica, uma com as espirais entalhadas no aço, e eu vou esquecer que você falhou comigo. E eu não quero ver nenhum dos seus capangas perto do meu posto. O capitão está se mexendo, e eu poderia usar um bode expiatório.
>
> - Gorglak

Se os personagens capturarem Lorthio e o questionarem sobre a carta, ele revela um dos seguintes trechos de informação cada vez que os personagens conseguirem sucesso em um teste de Carisma (Intimidação) CD 13:

- Gorglak é um guerreiro da Guarda de Pedra posicionado em um dos portões próximo ao Distrito do Lago Escuro.
- Gorglak é um ávido colecionador de armas diferenciadas.
- Gorglak é facilmente subornado.

### Recompensa em EXP

Apresentar a carta de Gorglak para a Capitã Errde Crânio Negro garante a cada personagem 50 EXP por entregar evidências da corrupção dentro das fileiras da Guarda de Pedra.

## 9. Fonte do Mal

A água corrompida do Lago Escuro verte para dentro desta caverna, formando uma lagoa. Veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características gerais" para os efeitos de beber desta água. O teto desta caverna encontra-se a 25 metros de altura.

> A câmara divide-se em dois caminhos circundando uma grande lagoa, preenchida com água gotejando de estalactites ao longo do teto. O caminho a oeste forma uma rampa sobre a superfície da lagoa, enquanto o caminho ao leste prossegue ao nível da água e continua para a abertura de um túnel. A água torna-se mais escura em direção ao centro da lagoa, aonde se transforma de um gentil torvelinho em um agitado vórtice.

Uma **anomalia da água** ligada à lagoa a anos tem sido corrompida pela influência demoníaca infectando estes túneis, tornando-a má e dando-lhe uma fome sombria.

O caminho oeste inclina-se para cima até uma altura máxima de 18 metros acima da superfície da lagoa. Se os personagens tomarem este caminho, a anomalia da água os ataca quando estivem a 9 metros acima da superfície, uma vez que foi vinculado aqui para proteger o caminho que leva para a área 16. A anomalia da água pode controlar a água da lagoa para que irrompa como um gêiser, efetivamente erguendo a anomalia até o nível dos personagens e colocando-os dentro de seu alcance. Qualquer personagem com quem a anomalia se engaje é atirado na lagoa, não recebendo dano da queda. A lagoa tem 9 metros de profundidade em seu centro e 1,5 metros perto da costa.

Se os personagens seguirem Droki pra dentro desta câmara, eles o veem se esgueirando cuidadosamente ao longo do caminho leste. Eles podem tentar segui-lo com um teste de Destreza (Furtividade) em grupo contestado pela Sabedoria (Percepção) passiva da anomalia da água. Se mais da metade dos personagens falharem no teste, a anomalia da água percebe o grupo e ataca. Se os personagens forem atacados pela anomalia enquanto seguem Droki, o astuto derro percebe que está sendo seguido e apressa-se para escapar.




## 10. Gaiolas dos Cultistas

Os insanos cultistas derro tem comprado ursos das cavernas de caçadores e contrabandeando-os através de Gracklstugh. Para qual propósito, ninguém sabe.

Um grande portão feito de barras de ferro bloqueia a entrada noroeste e está normalmente trancado. Um dos cultistas derro carrega a chave. A tranca pode ser aberta com um teste bem sucedido de Destreza CD 15 utilizando ferramentas de ladrão. Uma criatura com Força 20 ou superior pode forçar o portão a abrir passando em um teste de Força CD 25.

> A primeira coisa que vocês notam ao entrar nesta sala é o odor almiscarado pesado e desagradável no ar, vindo das gaiolas montadas com sucata em ambos os lados da câmara. Um percurso em espiral circunda o centro da sala, marcado por pequenos pilares de pedra.
>
> Dois derros cuidam de um grande caldeirão em frente a uma tenda perto do centro da caverna. Ambos estão falando enquanto aparentemente ignoram um ao outro. Nas gaiolas, três grandes ursos marrons parecem estar descansando.

Os dois **derros** (veja o pêndice C) são cultistas. Um deles está reclamando sobre "o mestre" enquanto o outro fala sobre algo que pescou do Lago Escuro uma vez.

Os três ursos da caverna (utilize as estatísticas do **urso polar**) estão alertas, apesar de aparentar o contrário. Personagens esperando esgueirarem-se por eles devem ser bem sucedidos em um teste de Destreza (Furtividade) contestado pela Sabedoria (percepção) passiva de 13 dos ursos. No seu primeiro turno, os cultistas movem-se para libertar os ursos. Cada gaiola está fechada com um ferrolho simples que pode ser desatarraxado com uma ação. Uma vez que os dois primeiros ursos estejam livres, o terceiro irrompe de sua gaiola por conta própria, quebrando-a.

Uma rachadura na parede sul leva a um túnel estreito que dirige-se para a área 12. Criaturas Médias ou maiores são grandes demais para passar por este túnel (veja a barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais").

### Trilha Espiral

Esta trilha ajuda a canalizar a magia ritual que os cultistas utilizam para domar os ursos da caverna. Apesar de o ritual estar atualmente inativo, a área irradia uma fraca aura de encantamento sob o escrutínio de uma magia de detectar magia.

### Tesouro

Dentro da tenda estão dois sacos de dormir pulguentos, um balde de madeira de zurkheira contendo cogumelos comestíveis (o equivalente a dois dias de ração), e um cantil cheio de cerveja preta do Lago Escuro.

## 11. Parquinho Quasit

Alguns dos derro sábios mais poderosos do culto mantém quasits como familiares, e os pequeninos demônios descobriram esta rede de túneis.Eles utilizam estes túneis como atalhos para entregar mensagens através das áreas dos Túneis Pedra Espirais controladas pelos cultistas, ou simplesmente para fugir de seus deveres. Agaixar-se [Shrinking down] permite que os personagens passem mais facilmente por esta área.

O túnel estreito é iluminado pela mesma penumbra da luz ambiente encontrada por todo este complexo. Adiante, vocês escutam cacarejar em tom alto de várias criaturas.

Quatro **quasits** estão lutando um com o outro mais adiante no túnel. Se eles percebem os personagens, eles atacam.

Quando dois quasits forem reduzidos a 0 pontos de vida, os dois remanescentes tornam-se invisíveis e fogem. Contudo, eles produzem barulho o bastante ao fazê-lo, de modo que os personagens podem segui-los pelo som. Se qualquer quasit escapar, os cultistas na área 12 não podem ser surpreendidos e preparam uma emboscada.

### Desenvolvimento

Se os personagens conseguirem capturar e interrogar um quasit, a criatura entrega prontamente o nome de Narrak – o derro sábio liderando os cultistas nos Túneis Pedra Espirais (veja a área 12). Em troca de sua vida, o quasit revela que o culto planeja amaldiçoar os gigantes de pedra de Gracklstugh com a loucura de forma a semear o caos na cidade.

### Recompensa em EXP

Cada personagem ganha uma recompensa especial de 50 EXP se o grupo descobrir os planos de Narrak através do quasit.

## 12. Esconderijo dos Cultistas

Droki entra nesta caverna vindo do leste, através de um túnel estreito que desemboca em uma rachadura no chão (veja a seção "túneis estreitos" na barra lateral "Túneis Pedra Espirais: Características Gerais").

No lado oeste da caverna há um guinchador que serve como um sisema de alarme (veja "Aglomerados de Fungos") e uma armadilha de fosso (veja "Armadilha").

O cheiro de enxofre e químicos pungentes emana desta grande câmara. A luz das fogueiras mostra uma plataforma natural aonde cinco derros entoam um cântico cacofônico. Um cão de dus cabeças agita-se dentro de uma gaiola, enquanto outro derro próximo brinca com uma besta e vigia o cão nervosamente.

Um brilho esverdeado eleva-se subitamente e um círculo mágico no centro da plataforma, aonde a estátua de um pequeno humanóide age como foco do cântico ritual. Conforme vocês assistem, um caroço brota do pescoço da estátua, aumentando e remodelando-se a cada verso profano para tomar a forma de uma segunda cabeça.

Narrak, um derro sábio, pertence a um grupo marginal dentro do Conselho dos Sábios utilizando a demonologia como um caminho para o poder. Desde a chegada dos Lordes demônios, ele tem reunido e intimidado vários aprendizes para participarem em rituais visando semear o caos em Gracklstugh. Narrak sabe que os gigantes de pedra são o pilar do poder do Rei das Profundezas, e que amaldiçoá-los com a loucura de Demogorgon será um primeiro passo apropriado para entregar a cidade inteira ao lorde demônio.

A gaiola no túnel detém um **cão da morte**, vigiado por um nervoso cultista **derro**. No topo da plataforma, **Narrak** e mais quatro **derros** cultistas estão realizando um ritual ao redor da estátua no centro. (Estatísticas para Narrak e os derros podem ser encontradas no apêndice C.) O cântico dos cultistas é pontuado por Narrak bradando o nome "Demogorgon!". Também no topo da plataforma, repousando confortavelmente em uma alcova preenchida por fungos (e inicialmente fora do campo de isão do grupo), est´a guarda-costas de Narrak - uma **ettin** fêmea chamada Grula-Munga.



Quando os intrusos aparecem, os cultistas cessam seus cânticos e posicionam-se ao longo da borda da plataforma enquanto Grula-Munga levanta-se e pega suas armas. Ao mesmo tempo, o cultista parado perto da gaiola liberta o cão da morte. Narrak continua sua parte no ritual até que os personagens matem o cão da morte, ponto em que ele entra na batalha. A porta da gaiola do cão da morte é segura por um fecho simples e requer uma ação para ser aberta.

Se qualquer um dos quasits escapou da área 11, eles alertam aos cultistas que intrusos estão na proximidade. Caso contrário, os personagens podem pegar os cultistas de surpresa. Os quasits permanecem invisíveis e perto de Narrak.

### Aglomerado de Fungos

Os fungos são abundantes nesta área, crescendo em grandes aglomerados nos pisos e paredes.

Dois espessos aglomerados de fungos crescem em cada parede no túnel oeste. Pendurando-se na parede norte está um **guinchador** que os membros do grupo podem reconhecer com um teste bem sucedido de Inteligência (Natureza) CD 12. O guinchador começa a gritar assim que alguém chega a até 9 metros dele.

A rachadura no chão perto da parede leste está recoberta por uma grossa camada de fungos que tornam o piso terreno difícil para personagens pequenos e médios, enquanto fornece meia cobertura para criaturas miúdas. Entre a grande flora de fungos comuns estão 2d6 grande-escalpos e 2d6 cogumelos-pigmeus.

### Plataforma

O chão da caverna eleva-se para formar uma plataforma natural de 1,5 metros de altura. Um círculo ritual brilhante domina o topo da plataforma. Qualquer não-derro que entre ou toque no círculo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou adquire um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2). Independente de passar no teste ou não, a criatura não pode ser afetada pelo círculo dessa maneira novamente. Em adição, criaturas não malignas dentro do círculo têm desvantagem em jogadas de ataque e testes de resistência.

A estátua dentro do círculo ritual tem 60 centímetros de altura, pesa 50 quilos, e parece-se vagamente com um gigante de pedra agachado com um caroço em seu pescoço aonde uma segunda cabeça está começando a se formar. A estátua está gravada com símbolos profanos, com o nome "Dorhun" escrito em Anão em suas costas. Um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo ou Religião) CD 16 permite ao personagem reconhecer os símbolos como sendo relacionados à Demogorgon.

Uma busca na plataforma descobre uma estátua similar, porém quebrada, próxima de um baú de ferro e uma pilha de livros (veja "Tesouro" para mais informações sobre o baú e os livros). A estátua quebrada é parecida com a estátua no círculo, exceto que possui o nome "Rihuud" gravado em suas costas e sua segunda cabeça está completamente formada. Se Rihuud estiver morto, a segunda estátua torna-se pó quando os personagens a tocam. Se os personagens pouparam a vida de Rihuud, um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo ou Religião) CD 12 revela que a segunda cabeça é a condutora da magia da maldição, e removê-la e levá-la até o Orador de Pedra Hgraam nas Cavernas Cairngorm irá possibilitar que o gigante ancião dê fim à maldição de Rihuud.

### Armadilha

O túnel oeste desta caverna contém um fosso escondido (veja "Exemplos de armadilhas" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Detritos escondem a tampa, que é feita de madeira de zurkheira fina que se quebra quando uma criatura pesando 25 quilos ou mais pisa sobre ela. (Um personagem de tamanho reduzido pode não pesar o suficiente para quebrar o alçapão). O fosso tem 3 metros de profundidade, e seu fundo está coberto com uma mancha de limo verde (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Qualquer criatura que caia dentro do fosso toma 1d6 de dano de concussão e falha automaticamente em seu teste de resistência de Destreza para evitar o limo.

### Tesouro

Se os personagens levarem a estátua quebrada (ou, pelo menos, sua segunda cabeça) para o Orador de Pedra Hgraam, ele lhes dá uma esmeralda no valor de 500 po como recompensa, bem como sua promessa de atestar por eles em qualquer coisa que eles busquem realizar em Gracklstugh.

Narrak possui uma chave ao redor de seu pescoço que abre a tranca do baú de ferro, que também pode ser destrancada com o uso de ferramentas de ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 17. O baú contém um *unguento de Keoghtom* e uma pequena bolsa de couro com 45 po e 15 pp.

Os livros possuem páginas feitas com o chapéu de trillimacs (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). Ele contém os rabiscos insanos de Narrak e de seus companheiros derros sábios. Um personagem proficiente em Arcanismo, Investigação ou Religião pode gastar 8 horas se debruçando sobre sobre eles: subtraia 1d4 horas se o personagem souber ler em Anão. AO fim deste tempo, o personagem sabe que o livro esboça dois rituais: um que faz com que uma criatura com uma cabeça desenvolva uma segunda, e outro que permite o enxerto de uma cabeça decepada em uma criatura viva. As notas falham em mencionar que o conjurador do ritual deve sofrer de alguma forma de loucura para executar qualquer um dos rituais com sucesso.

Enfiados em um dos livros há dois pergaminhos: um que contém uma lista com seis nomes de gigantes (incluindo Rijuud e Dorhun) e outro que é uma carta escrita em uma Anão rudimentar.

> Narrak —
>
> Precisa mais pergaminhos! Orador de Pedra Hgraam tem armadilhas armadilhas armadilhas. Mas Droki é astuto também e muito pequeno! Eu posso ouvir conversa, e na conversa eles dizem nomes, e eu ouço nomes e escrevo nomes e dou a você nomes então você me dá tempo. Mas você tem que me dar mais pergaminhos. Pergaminhos de magia mágica!
>
> — Droki

### Recompensa em EXP

Dê 100 EXP a cada personagem por descobrir a influência de demogorgon sobre os cultistas.

Os personagens podem completar a missão levando os livros, pergaminhos, e a carta para Errde Crânio Negro. Recompense cada personagem com 150 EXP ao entregarem os itens. Se os personagens perguntarem a Errde sobre Narrak, ela diz a eles que ele era um membro iniciante do Conselho dos Sábios.

## 13. Fosso de Despejo

As vítimas dos experimentos de Narrak são descartadas aqui. A exposição à *faerzress* começou a animar os corpos.

> Esta caverna é um enorme fosso que rescende à morte e carne decomposta. O brilho da *faerzress* está em todo lugar, parecendo pairar como uma névoa ao redor de formas obscuras que serpenteiam pelo chão do fosso. Um único derro vigia do topo de uma borda a 9 metros de altura. Uma rachadura na parede sudeste do fosso leva a um túnel estreito e está flanqueada por acúmulos de fungo e carne putrefata.

O fosso tem 9 metros de profundida, e a borda que se assoma a ele está preenchida com sucata metálica pontiaguda em sua extensão para tornar qualquer tentativa de escalada ameaçadora. Uma criatura tentando chegar ao topo da borda deve ser bem sucedida em um teste de Força (Atletismo) CD 12. Em uma falha, a criatura recebe 3 (1d6) de dano cortante e permanece no fosso. O chão do fosso é considerado terreno difícil devido aos muitos corpos e mebros jogados ao redor.

Um único **derro** posiciona-se na borda vigiando o fosso, que contém sete **zumbis** cambaleantes - três duergars e quatro grimlocks. Os zumbis de grimlocks são atraídos pelo barulho, enquanto os duergars atacam qualquer criatura viva que vejam no fosso. Além disso, o derro utiliza sua besta para atirar em qualquer criatura viva que ele aviste.

Uma **garra rastejante** usando um anel d obsidiana em um de seus dedos atarracados (veja "Tesouro") rasteja em meio aos montes de carne putrefata. Estes amontoados de carne são terreno difícil para criaturas pequenas e médias, e os fungos crescendo sobre eles fornecem cobertura às criaturas miúdas. Esta mão cinzenta ressecada pertenceu anteriormente a Pelek, o svirfneblin (veja "Desenvolvimento").

A rachadura na parede sudeste entre os detritos leva a um túnel estreito e serpenteante, cujo chão está abaixo de uma camada de 30 centímetros de água corrompida. Veja "Túneis Pedra Espirais: Características gerais".

### Tesouro

A *faerzress* transformou o anel de obsidiana de Pelek em um item de uso único. Quando uma criatura viva colocar o anel, ele desaparece, e a pele da criatura torna-se dura como obsidiana pela próxima hora. Enquanto o efeito perdurar, a criatura adquire os efeitos da magia pele de pedra.

### Desenvolvimento

Se os personagens capturarem e interrogarem o derro, ele conversa de boa vontade se os personagens concordarem em poupá-lo. Ele sabe tanto quanto os quasits da área 11.

Matar a garra rastejante e enterrar seus restos em Pedra do Massacre do Refúgio coloca o espírito de Pelek para descansar (veja a área 1b).

## 14. Obelisco

Os Fantasmas Cinzentos acreditam que o misterioso obelisco nesta caverna é uma fonte importante de poder mágico, e eles têm intenção de reconstruí-lo.

O obelisco foi quebrado a muito tempo atrás. Contudo, fragmentos do obelisco que aparecem pelo Subterrâneo são magicamente absorvidos para dentro dele tão logo sejam encostados em sua superfície metálica. Os líderes dos fantasmas cinzentos estão obcecados em encontrar os fragmentos perdidos e completar este monólito, mas nem mesmo eles sabem o que acontecerá quando o obelisco tornar-se inteiro novamente.

> Após uma escalada constante para cima, o túnel abre-se em uma enorme e bem-iluminada câmara. O brilho da *faerzress* e dos fungos bioluminescentes competem com feixes de luz branca que incidem sobre as prateleiras naturalmente formadas ao longo das paredes, bem como de uma mesa rochosa no centro da caverna. Rampas grosseiramente formadas conectam os diferentes níveis da mesa até a altura dos dois níveis mais altos, que estão ligados por uma ponte firme. No topo de uma dessas camadas está um grande ovo vermelho. Sobre a outra, um obelisco com 15 metros de altura e feito de um metal negro liso com algumas imperfeições evidentes, como se pequenos pedaços dele tivessem de certa forma sido lascados.
>
> Uma derro fêmea está perto do obelisco, gentilmente acariciando e alisando sua superfície. O obelisco pisca uma vez, o brilho da *faerzress* pela caverna tremulando em resposta. A derro grita com excitação conforme apanha um objeto no chão, e então escreve algo em um pequeno caderno.

A câmara é plenamente iluminada, como se estivesse sob a luz do sol. Esta luz é apenas um truque natural, provocado pelas formações cristalinas refletindo e amplificando a luz dos fungos bioluminescentes que crescem nas paredes. Os personagens podem perceber isso se escalarem até próximo ao teto da caverna, aonde a ilusão de ótica é fácil de discernir.

Os diferentes níveis da mesa são separados por escarpas de 3 metros de altura. Escalar as escarpas requer um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 12. Pliinki, uma **derro** sábia insana (veja o apêndice C), posiciona-se no topo da mesa. Escondido em uma prateleira acima da entrada da caverna, um **espectador** incumbido de guardar esta área avista os personagens tão logo eles andem 4,5 metros para dentro da caverna. O espectador guincha um alarme e ataca, matando não-derros com alegria. Enquanto luta, ele projeta telepaticamente divagações para a mente dos personagens, a maioria sobre como é excitante ter intrusos para matar e como as coisas serão ainda mais animadoras quando o obelisco estiver completo.

Pliinki grita obscenidades grosseiras para os personagens em uma voz rouca enquanto comanda o espectador a acabar com eles. Tanto ela quanto o espectador lutam até a morte.

### Obelisco

Feito de um metal negro de origem alienígena, este monólito é perfeitamente uniforme, exceto pelas rachaduras e buracos aonde foi estilhaçado por uma força desconhecida. O obelisco tem 4,5 metros em cada lado de sua base, eleva-se a 15 metros de altura, e afina-se suavemente tomando um formato piramidal.

Qualquer personagem proficiente em Arcanismo pode dizer que as fraturas do obelisco estão escoando

uma energia similar à magia. O personagem compreende ainda que infundir energia mágica ao obelisco deve ativar sua magia latente. Gastar um espaço de magia de qualquer nível enquanto toca o obelisco o ativa e teletransporta a todos que estiverem na mesa pra uma localização no Subterrâneo exatamente do lado de fora do portão noroeste de Gracklstugh.

O personagem que gastou o espaço de magia sabe que o efeito de teletransporte pode ser repetido, mas que seu poder é apenas temporário - uma casualidade decorrente da disruptura recente de *faerzress* através do Subterrâneo. Tanto a potência quanto a natureza do efeito podem mudar dentro de uma semana ou duas, e este efeito de teletransporte provavelmente não carrega relação com o propósito verdadeiro do obelisco.

Se os personagens pegaram o torreão metálico de Droki ou dos Fantasmas Cinzentos, eles notam que o obelisco é feito do mesmo material. Se esta pepita por encostada ao obelisco, ela é absorvida imediatamente, reparando uma rachadura em sua superfície.

### Ovo de Dragão Vermelho

O ovo no topo da mesa noroeste é um ovo não chocado que os Fantasmas Cinzentos roubaram dos Guardiões da Chama. O ovo de 1,8 metros de altura e 1,5 metros de diâmetro pesa 90 quilos, e sem fogo para mantê-lo aquecido, o ovo não pode ser chocado. Quando e se o ovo chocar, um **dragão vermelho filhote** emerge e liga-se à primeira criatura avistada.

### Tesouro

A derro sábia carrega uma única moeda de ouro, um bastão de carvão, e um caderno surrado com páginas feitas de trillimac (veja “Fungos do Subterrâneo” no capítulo 2). A moeda é um shilmaer, uma moeda de ouro ancestral utilizada entre os elfos da superfície. O caderno contém escritas em Anão, especificamente uma longa lista de itens aleatórios, a maioria moedas e joalheria. Não há datas, mas algumas entradas aparecem em diferentes caligrafias. A última entrada descreve o “miraculoso” surgimento da moeda de ouro.

### Desenvolvimento

Se os personagens capturarem e interrogarem Pliinki, ela ri de sua tolice enquanto diz que os Túneis Pedra Espirais não ficam em nenhum lugar próximo à superfície. Ela acredita que o obelisco foi colocado ali por Diirinka, o deus derro, e que ele contém “um poder inimaginável”. Pliinki e seus companheiros derro sábios esperam dominar o poder do obelisco e utilizá-lo para conquistar Gracklstugh.

Se os personagens levarem o ovo a Themberchaud, ele o destrói e recompensa o grupo com uma poção ou óleo mágico retirados de seu tesouro. Caso devolvam o ovo aos Guardiões da Chama, Gartokkar Xundorn promete a eles passagem segura por Gracklstugh se não mencionarem nada sobre o ovo a Themberchaud.

### Recompensa em EXP

Levar a moeda e o caderno para Ylsa Henstak no Bazar da Lâmina completa sua missão e garante aos personagens 100 EXP para cada.

Se os personagens descreverem o obelisco a Gartokkar Xundorn, ele assume que é isto que os Fantasmas Cinzentos estavam utilizando para causar a devastação em Glackstugh e despacha uma força tarefa para estudar o monólito. Cada personagem ganha 100 EXP por completar a tarefa requerida pelos Guardiões. Recompense cada personagem com 150 EXP adicionais se o grupo devolver o ovo de dragão, seja para os Guardiões ou para Themberchaud,

### 14a. Portas Recobertas de Fungos

Um conjunto de portas duplas está escondido por um aglomerado de fungos que incluem 2d6 grande-escalpos e 2d6 cogumelos-pigmeus. Personagens a oeste da porta devem ser bem sucedidos em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para perceberem a porta atrás dos fungos. As portas são confeccionadas de madeira de zurkheira e estão barradas pelo lado leste. Um teste bem sucedido de Força CD 20 permite ao personagem forçar as portas, mas isto alerta a derro sábia e o espectador na área 14.

## Deixando Gracklstugh

Os personagens podem adquirir meios de deixar a cidade - e informação para guiá-los em sua jornada - de inúmeras fontes distintas, dependendo dos PdMs com os quais interajam e das missões que assumam.

Errde Crânio Negro cumpre com sua palavra, e permite que os personagens deixem a cidade livremente se eles completarem as tarefas que ela lhes incumbir. Trabalhar para Themberchaud ou para os Guardiões da Chama coloca os personagens em uma posição em que podem ao menos evitar serem presos na cidade.

Decidir o próximo passo para os personagens depende de quais informações e missões eles executaram em Gracklstugh. Seguir para o Bosque Nunca Claro (veja o capítulo 5) ou Pedra do Massacre do Refúgio (veja o capítulo 6) são os próximos passos óbvios, já que ambos os lugares carregam a promessa de uma rota para o mundo da superfície. Alternativamente, os personagens podem tentar a sorte no Labirinto ou nos Caminhos de Minhoca.

Algumas das missões que os personagens completarem tem o potencial de mudar a estrutura de poder de Gracklstugh. Por exemplo, auxiliando Errde Crânio Negro e os Guardas de Pedra deve garantir aos personagens o privilégio de uma audiência com o Rei Horgar Sombra de Aço V algum tempo depois. Se os personagens pressionarem Errde, Gartokkar, ou o Orador de Pedra Hgraam por um encontro com o Rei das Profundezas, utilize a seguinte seção para narrar um encontro no palácio do Rei das Profundezas.



## Fortaleza do Rei das Profundezas

A Fortaleza do Rei das Profundezas fica ao sul do Sulco de Laduguer e ao norte do covil de Themberchaud. Quando os personagens a virem pela primeira vez, leia a seguinte caixa de texto em voz alta para os jogadores.

> A Fortaleza do Rei das Profundezas é um edifício sombrio e agourento erigido entre duas grandes colunas que se elevam por entre as nuvens de fumaça que ocultam o teto da caverna. Brazeiros gigantes de basalto preenchidos com lava líquida banham o palácio com um brilho infernal, e as grossas paredes de pedra eriçam-se com torreões de ferro e ameias.

Parece não haver ninguém guardando o palácio, mas isto é uma ilusão. Todos os guardas do palácio estão invisíveis, e personagens que observem o local por algum tempo podem ouvir os guardas duergars marchando de um lado a outro com suas armaduras pesadas.

Duzentos **Guardas de Pedra duergars** (veja o apêndice C) invisíveis protegem o palácio e seu rei. Cinquenta mantêm-se de prontidão em fileiras perfeitas ante o palácio, prontos para abater qualquer um que se aproxime dos portões do palácio sem escolta. Outros cinquenta vigiam dos torreões e ameias. Outra centena permanece no palácio e compreendem a guarda de honra do Rei das Profundezas.



Horgar V, o Rei das Profundezas

## Audiência com o Rei das Profundezas

Personagens que se tornem amigos do Orador de Pedras Hgraam ou completem as missões para Errde Crânio Negro ou Gartokkar Xundorn podem utilizar sua recém-adquirida influência para ganhar uma audiência do o Rei das Profundezas. Personagens escoltados ao palácio por Hgraam, Errde ou Gartokkar são admitidos no interior da fortaleza e guiados através das fileiras de guardas duergars invisíveis até a sala do Rei das Profundezas.

> Lava escorre através de cortes nas paredes de basalto negro deste amplo salão. O calor é opressivo, e o ar rescende a sulfúrio. Grossas colunas negras suportam o pesado teto, e na distante extremidade do salão um trono de ferro encontra-se no topo de um estrado de obsidiana polida. Um duergar coroado coberto de armaduras senta-se no trono. Próximo a ele fica sua consorte real, vestindo um vestido feito de moedas de ouro.

Uma *muralha de força* invisível posiciona-se entre o estrado do Rei das Profundezas e os personagens. Se o Rei das Profundezas está inclinado a combater os lordes demônios cabe a você, ainda que como muitos duergars na cidade, Horgar Sombra de Aço V foi tocado pela loucura demoníaca. Role na tabela de loucura permanente no capítulo 8 do *Guia do Mestre* para determinar a aflição de Horgar.

Se os personagens atacarem o Rei das Profundezas, utilize as estatísticas do **Cavaleiro** no *Manual dos Monstros* para representá-lo, com as seguintes modificações:

- Horhar é leal e mau
- Ele fala Dracônico, Gigante, e Anão
- Ele possui CA 20 e usa uma *armadura anã*.
- Ele possui vantagem em testes de resistência contra veneno, magias e ilusões, bem como resistência a ser enfeitiçado ou paralisado.
- Enquanto sob a luz do sol, ele possui desvantagem em rolagens de ataque, bem como em seus testes de Sabedoria (Percepção) relativos à visão.
- Ele possui as opções de ação de Aumentar e Invisibilidade de um **duergar** (veja o *Manual dos Monstros*).
- Ele usa *manoplas do poder do ogro*, dando a ele um valor de Força de 19 (+4)
- Ele porta um *martelo de guerra + 2* em vez de uma espada grande: +8 para atingir, alcance de 1,5 m., um alvo. Dano: 10 (1d8 + 6) de dano de concussão, ou 11 (1d10 + 6) de dano de concussão caso empunhado com as duas mãos. Enquanto Horgar estiver Aumentado, o dano é ampliado área 15 (2d8 + 6) ou 17 (2d10 + 6) de dano de concussão, respectivamente.

A consorte real do Rei das Profundezas é uma **succubus** no disfarce de Shal, uma duergar. A succubus é uma serva leal do lorde demônio Graz'zt (veja o apêndice D). Sua única tarefa é certificar-se de que ninguém tentará livrar Horgar de sua loucura. O vestido que ela usa foi um presente de Horgar. Ele pesa 37, 5 quilos e vale 750 po.

### Desenvolvimento

Se os personagens expuserem a succubus como uma espiã demoníaca e ajudarem a restaurar a sanidade de Horgar, o Rei das Profundezas torna-se amigável a eles e tenta direcioná-los contra os drow, a quem ele culpa pela loucura que vem se alastrando.

# Capítulo 5: Bosque Nunca Claro

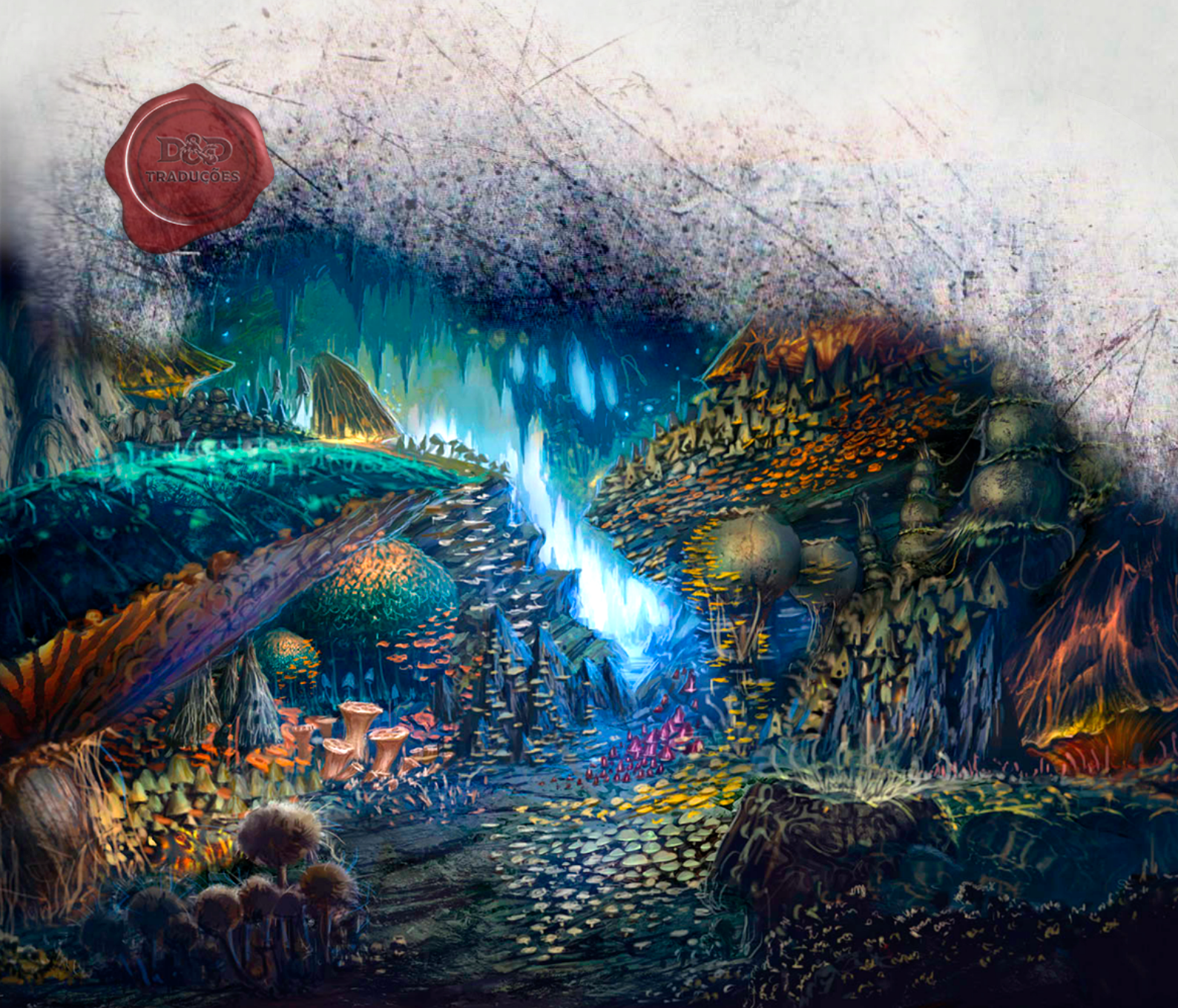
Comunidades de miconides podem ser encontradas por todo o Subterrâneo. Estes fungos inteligentes, vagamente humanoides, levam vidas de trabalho e contemplação compartilhada, providenciando abrigo e passagem seguros para todos aqueles que se aproximam deles pacificamente.

O relativo isolamento do Bosque Nunca Claro, sua abundância de água e comida, e a natureza receptiva de seus habitantes podem trazer os personagens até aqui para descanso, recuperação e reabastecimento. Enquanto no bosque, eles podem informar-se com os soberanos das colônias de miconides sobre modos de retornar ao mundo da superfície, enquanto aproveitam uma pausa mais do que necessária das brutais e angustiantes condições do Subterrâneo.

Entretanto, este paraíso miconide não é tão seguro quanto pode parecer. Um de seus soberanos caiu sob a influência de Zuggtmoy, a Rainha Demoníaca dos Fungos, que não perdeu tempo construindo uma fortaleza para si em um cogumelo colossal chamado Yggmorgus. Ali, ela trabalha em um maléfico esquema para clamar todo o Subterrâneo como seu domínio. Mais e mais miconides estão lentamente tornando-se escravos involuntários a seu controle, e personagens que permaneçam no Bosque Nunca Claro podem se encontrar em grande perigo.

## Indo para o Bosque Nunca Claro

Por poucos viajantes do Subterrâneo terem se deparado com o Bosque Nunca Claro, ele raramente aparece em qualquer mapa. Quase todas as rotas que levam a ele são perigosas e de difícil movimentação, ainda que muitos córregos fluam para e através do bosque. Se os personagens entrarem na área geral do bosque e permanecem próximos – ou viajarem seguindo – estes caminhos d'água, eles eventualmente encontrarão um caminho para cá. Alternativamente,



três dos acompanhantes do grupo podem guiá-los para o Bosque Nunca Claro.

Stool, o colega prisioneiro dos personagens do capítulo 1, um miconide broto do bosque, capturado pelos drow antes de Zuggtmoy começar a exercer sua influência sobre os miconides aqui. Ainda que não seja um especialista sobre o Subterrâneo, Stool possui um sentido inato de onde seu lar fica e pode guiar os personagens até lá. Assim que retorna, Stool fica extremamente perturbado pelas mudanças que encontra no bosque. Ele não está familiarizado com nenhum soberano, mas se encontra pendendo para o lado de Basidia.

O antigo prisioneiro drow, Sarith Kzekarit, também poderia se tornar o guia do grupo, devido ao seu conhecimento extenso do Subterrâneo. Ainda que o grupo não perceba isso, Sarith está infectado com os esporos de Zuggtmoy, que agora controlam sua mente. Ele tenta conduzir o grupo para o Bosque Nunca Claro, alegando ser um local seguro no qual os aventureiros podem decidir sobre suas próximas ações. Na realidade, ele inadvertidamente leva os personagens para tornarem-se escravos da Rainha Demoníaca dos Fungos.

Se os personagens já visitaram Gracklstugh, Sarith talvez tenha partido com os miconides infectados nos Túneis Pedra Espirais, deixando Rumpadump com o grupo. Um miconide broto viajando com uma trupe de miconides infectados, Rumpadump evitou a infecção e também pode levar os personagens para o bosque. Ele também expressa preocupação de que os esporos corruptores de seus antigos companheiros de viagem possam ter infectado também seu lar.

## Encontros Aleatórios

Personagens viajando a partir de ou para o Bosque Nunca Claro encontram evidências da crescente influência de Zuggtmoy na região. Quando estiverem a quatro dias de viagem de Bosque Nunca Claro, utilize a tabela de Encontros ao redor do Bosque Nunca Claro ao invés da tabela de encontros aleatórios do capítulo 2 para determinar se e o que os personagens encontram.

### Encontros ao redor do Bosque Nunca Claro

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-8 | Sem encontros |
| 9-16 | Aglomerado de fungos (veja adiante) |
| 17-18 | 1d4 **nóticos** |
| 19-20 | 1 demônio **chasme** rastejando pelo teto ou 1 demônio **vrock** empoleirado em uma saliência (à sua escolha) |

### Aglomerado de Fungos

Se os personagens estão acampando ou descansando, trate este encontro como "sem encontros". De outro modo, os personagens deparam-se com um grande aglomerado de fungos crescendo em uma caverna úmida ou túnel. Role um d10 e consulte a tabela de Descobertas no Aglomerado de Fungos para determinar o que mais os personagens encontram ali.

Veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2 para mais informações sobre espécies de fungos comestíveis e exóticas. Entradas marcadas com um asterisco são descritas mais à frente, depois da tabela.

### Descobertas no Aglomerado de Fungos

| d20 | Fungos ou criaturas |
|---|---|
| 1 | 1d6 talo-de-barril |
| 2 | 2d6 píleo-azul |
| 3 | 1d3 **verme da carniça** |
| 4 | 1d4 **drow servo esporo*** (veja apêndice C) e 1d4 **quaggoth servo esporo*** |
| 5 | Líquen de fogo crescendo perto de uma ventilação térmica |
| 6 | 3d6 **besouro de fogo gigante** |
| 7 | 1d4 **miconides adultos*** |
| 8 | 1d6 luz-da-noite |
| 9 | 1 **otyugh** escondido debaixo de um monte de resíduos |
| 10 | Mancha de bolor marrom (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*) |
| 11 | 1d4 **zurkheiras despertas*** (veja o apêndice C) |
| 12 | 2d4 folhas de casconda crescendo nas paredes |
| 13 | 1d4 **guinchadores*** |
| 14 | 2d4 timmask |
| 15 | 1d6 língua da loucura |
| 16 | 2d6 talo-de-tocha |
| 17 | 2d6 trillimacs |
| 18 | 1d4 **fungo violeta** |
| 19 | 2d4 globos d'água crescendo nas proximidades de um nascente de água doce. |
| 20 | 1d4 zurkheiras* |

***Drow e Quaggoth Servos Esporos.*** Estes servos esporos cuidam do aglomerado de fungos em favor dos miconides e ignoram o grupo a menos que sejam atacados ou que interfiram nos seus afazeres, e neste caso eles defendem-se.

***Miconides Adultos.*** Estas gentis criaturas cuidam do aglomerado de fungos e de seus próprios negócios, atacando apenas em autodefesa. Se os personagens estabelecerem comunicação com o povo fúngico e pedirem por orientações para o Bosque Nunca Claro, os miconides oferecem-se para escoltá-los para o bosque e apresentam-nos para seu exaltado líder, o Soberano Phylo.

***Cogumelos Sentinelas.*** Estes cogumelos gigantes animados guardam o aglomerado de fungos, atacando se forem ameaçados ou se os personagens tentarem colher qualquer um dos fungos.

***Guinchadores.*** O guincho destes fungos tem 50% de chance de atrair um demônio **chasme** ou **vrock** das proximidades (à sua escolha), que chegam em 1d6 + 4 rodadas depois e lutam até a morte.

***Zurkheiras.*** Há 50% de chances que uma dessas zurkheiras tenha 1d4 + 4 **stirges** abrigados em seu chapéu. Os stirges são atraídos por fontes de luz.

# Chegando ao Bosque

Enquanto muitas passagens levam para o Bosque Nunca Claro, muitas são pouco mais do que fissuras estreitas criadas pelo gotejar de água. Apenas um túnel natural é adequado para criaturas medianas atravessarem relativamente fácil, tendo sido formado por um córrego subterrâneo atualmente seco e sendo fracamente iluminado por líquens iridescentes.

Assim que entram na caverna do bosque, os personagens deixam os horrores do Subterrâneo para trás. Eles encontram-se em um local encantado oculto, estranhamente alienígena, mas serenamente belo. O túnel de acesso abre-se sobre o piso principal do bosque, provendo aos personagens uma vista

panorâmica da floresta de cogumelos que cobre toda a superfície – incluindo o teto – e ilumina a escuridão com brilhantes e coloridos padrões bioluminescentes.

Do outro lado desta exótica floresta, a caverna estreita-se em uma ravina. Em uma caverna além desta ravina, um vislumbre de uma majestosa torre de cogumelos pode ser visto, ainda que a fraca iluminação e uma névoa elevada tornem impossível de discernir os detalhes.

### Perseguição Drow no Bosque Nunca Claro

Apesar dos personagens não saberem ainda, uma patrulha drow chegou ao Bosque Nunca Claro à frente deles, antecipando que os aventureiros fugidos poderiam buscar abrigo entre os miconides. Infelizmente para a patrulha drow, um encontro com um dos servos de Zuggtmoy levou-os a um terrível destino. Veja a área 5, "O Jardim das Boas Vindas", para mais informações.

Enquanto os personagens permanecerem no Bosque Nunca Claro, seu nível de perseguição mantém-se inalterado, enquanto Ilvara espera ouvir notícias sobre a patrulha perdida. A perseguição drow é retomada quando o grupo deixa o bosque. Veja o capítulo 2 para mais informações.

## PdMs Importantes

Os aventureiros podem interagir com os seguintes personagens e criaturas em Bosque Nunca Claro.

**PdMs de Bosque Nunca Claro**

| | |
|---|---|
| **Soberano Phylo** | Um dos dois governantes de Bosque Nunca Claro, em servidão à Zuggtmoy |
| **Soberano Basídia** | O outro governante de Bosque Nunca Claro, livre da influência de Zuggtmoy e desconfiado de Phylo |
| **Loobamub** | Líder do Círculo dos Caçadores, leal à Basidia, com incumbências para o grupo |
| **Rasharoo** | Líder do Círculo dos Exploradores e leal à Basidia; conhece as rotas para o mundo da superfície |
| **Yestabrod** | Líder mutante do Círculo dos Mestres e servo monstruoso de Zuggtmoy |
| **Xinaya** | Patrulheira drow presa em um horrível destino |

## Um Dia no Bosque Nunca Claro

O modo miconide de vida é simples, contemplativo, e cíclico. Miconides trabalham por oito horas cultivando seus campos de cogumelos, forrageando por recursos, e mantendo suas defesas. Após seu trabalho, eles passam oito horas em comunhão telepática uns com os outros no que eles chamam de "fusão". E então eles descansam por oito horas antes de começar um novo ciclo.

Muitos dos miconides no bosque são mais extrovertidos do que seria esperado de sua normalmente tímida espécie. Personagens que se comunicarem com os miconides através de seus esporos harmoniosos percebem que as criaturas parecem estar se preparando para algum tipo de celebração, proclamando "O dia da alegria se aproxima!" e exortando outros a "Regozijar-se na verdadeira união que irá fundir a todos nós!". Estes são os miconides afetados por Zuggtmoy, e seu comportamento é motivo de preocupação entre os não afetados, incluindo o Soberano Basidia e seus aliados.

### Dois Soberanos

Comunidades miconides normalmente possuem apenas um único soberano – o maior dentre eles, que fica isolado e fora de qualquer círculo (veja abaixo). Dois anos atrás, o Soberano Basidia chegou ao bosque com seus dois círculos, e o Soberano Phylo recebeu os novos micônides alegremente, grato pela oferta de Basidia de compartilhar a carga de liderar todos os círculos no bosque. Os dois Soberanos têm sido amigos próximos desde então, compartilhando a autoridade e as responsabilidades sem conflitos. Cada um deles sabe que um indivíduo miconide tem apenas um tempo restrito no ciclo de vida, e quando ambos morrerem, um único Soberano tomará seus lugares depois que seus corpos voltarem a nutrir o solo.



Soberano Basídia

## Círculos

Os círculos no Bosque Nunca Claro são divididos por funções especializadas, com cada círculo realizando um papel específico dentro da colônia. Sete círculos estão presentes no bosque, cada um contendo cerca de vinte miconides – o Círculo dos Caçadores, o Círculo dos Exploradores, o Círculo dos Brotadores, o Círculo dos Construtores, o Círculo dos Cultivadores, além dos recentemente formados Círculo Interno e Círculo dos Mestres. Cada círculo reúne-se ao redor de um monte circular – uma pilha de pedras e solo sobre o qual bolores, líquens e cogumelos são incentivados a crescer. Os miconides de um círculo se reúnem em volta de seu próprio monte para fundir-se e dormir.

Depois de tornar-se escravizado por Zuggtmoy, Phylo decidiu que os miconides deveriam se fundir exclusivamente dentro de seu próprio círculo, e apenas os líderes de círculo se fundiriam com os outros líderes e com os soberanos. Phylo afirmou que isso tornaria todas as fusões dos círculos muito mais eficientes, fazendo com que cuidar do bosque ficasse muito mais fácil. A maioria dos miconides do bosque aceitou esse conceito novo e incomum, influenciados pelas alegações de Phylo de que um nível mais alto de harmonia comunal seria alcançado.

Basidia acredita que a separação de círculos de Phylo é contrária à unidade e harmonia do modo de vida miconide, e que esta segregação isola indivíduos das experiências dos outros de fora do seu círculo. Basidia expressou preocupação similar sobre a anormalidade do Círculo Interno e do Círculo dos Mestres. Contudo, seus posicionamentos são ou rejeitados ou ignorados por Phylo e seus aliados, que zelosamente clamam que mudanças excitantes estão a caminho de ocorrer no bosque.

Um acontecimento recente deixou Basidia ainda mais perturbado na época que os aventureiros chegam ao Bosque Nunca Claro. Yestabrod, o líder do Círculo dos Mestres, não tem comparecido no Círculo Interno por muitos dias, enviando um representante em vez disso (veja "O Círculo dos Mestres" na área 5). De fato, os tempos no Bosque Nunca Claro são estranhos e preocupantes.

### Interpretando os Miconides

Miconides levam vidas completamente diferentes das experiências de qualquer morador da superfície. As únicas coisas que eles possuem em comum com os humanoides é a necessidade por sustento, o desejo de viver, e o prazer da socialização, ainda que eles pratiquem cada uma dessas coisas de maneira diferente do que os humanoides fazem. Criaturas verdadeiramente estranhas, miconides possuem dificuldades em diferenciar humanoides de carne e osso.

Miconides são inocentes sobre questões de ética e moralidade, suas vidas centradas em viver plenamente cada dia e se preocupando pouco com o futuro e de forma alguma com o passado. Apesar da natureza coletiva de suas existências, eles são indivíduos com seus interesses peculiares e personalidades distintas. Eles gravitam em torno da simplicidade, compartilhando alegrias, vivendo pela sabedoria e discernimento que suas fusões proporcionam. Por causa de seus modos inocentes e compartilhados, bem como sua natureza fúngica, eles são extremamente vulneráveis à influência corruptora de Zuggtmoy.

Os miconides do Bosque Nunca Claro estão começando a pender para a corrupção da Senhora da Decadência, com muitos alegremente abraçando sua loucura, enquanto outros tentam bravamente resistir a isto. Miconides afetados por Zuggtmoy abandonam o crescimento da vida como a essência de sua existência em favor da decadência e morte. O mais aterrorizante é que fazem isso com uma inocência infantil, revelada na corrupção de toda a vida com um sentimento de maravilhamento e alegria, incapazes de compreender o mal que abraçaram.

## Fusão

Miconides compartilham tudo através da fusão. Esporos harmonizadores carregam uma pequena parte de todos os miconides para os outros miconides em seus círculos, para serem absorvidos e depositados dentro deles, criando um vínculo telepático familiar. Quando os miconides de um círculo reúnem-se para se fundir, eles compartilham suas ideias, medos, esperanças e sonhos. Através da fusão, todos os miconides unem-se para formar o coração e a alma de uma colônia.

### A Influência de Zuggtmoy

Inicialmente enfraquecida pelo ritual de invocação que a arrancou do Abismo, Zuggtmoy deslocou-se para o Bosque Nunca Claro, atraída pela força de sua vitalidade fúngica. Assim que chegou, ela rapidamente avaliou a situação, percebendo que o caminho mais curto para adquirir controle do bosque seria influenciando e corrompendo seu soberano original para servi-la até que ela recuperasse suas forças.

Após ser recepcionada ao bosque por Phylo, Zuggtmoy fundiu-se com o soberano em segredo, seduzindo-o com a promessa de um paraíso para o povo cogumelo se Phylo os guiasse para se tornarem seus seguidores no Plano Material. Com sua mente completamente perdida dentro da visão traiçoeiramente insana da rainha demoníaca, Phylo tornou-se escravizado pela promessa de solos e umidade abundantes, decomposição perpétua e belos sonhos transcendentais para serem compartilhados em uma fusão comunal sem fim – tudo oferecido ao povo do bosque como generosos e maravilhosos presentes da Senhora da Decadência.

A fusão diária tornou-se agora uma sutil guerra ideológica entre os apoiadores dos dois soberanos miconides. Phylo está vagarosamente convencendo o povo cogumelo a seguir o novo caminho. Basidia e seus reduzidos apoiadores argumentam contra os novos meios, mesmo perdendo terreno (e aliados) cada vez que os círculos do bosque compartilham a consciência.

Conforme mais e mais miconides involuntariamente tornam-se vassalos pelos esporos de Zuggtmoy, o Bosque Nunca Claro torna-se um lugar extravagantemente mais festivo. A alegria calma e contemplativa do modo de vida do povo cogumelo sendo inexoravelmente substituída pela decadente, arrebatadora euforia – e pela loucura que esta euforia esconde.

# Bosque Nunca Claro

**População:** 150 miconides e servos esporos

**Governo:** Círculos organizados comandados por indivíduos maiores chamados de líderes de círculo; indivíduos ainda maiores chamados de Soberanos regem a colônia inteira.

**Defesas:** Servos esporos e zurkheiras despertas

**Comércio:** Nenhum

**Organizações:** Sete círculos miconides; servos de Zuggtmoy

Os miconides têm vivido no Bosque Nunca Claro por incontáveis gerações, passando por pouca ou nenhuma mudança em suas vidas até recentemente. Agora seu mundo tem mudado mais rápido do que a

maioria do povo fúngico pode acompanhar – como sua visão de mundo, distorcida pela influência caótica e corruptora da Rainha Demoníaca dos Fungos.

Logo após sua chegada ao Subterrâneo, Zuggtmoy encontrou o Bosque Nunca Claro e fez dali sua residência. Os miconides a receberam, selando seu destino. Através de sonhos compartilhados telepaticamente, a corrupção criou raízes profundas dentro da colônia, alterando a natureza normalmente plácida e pacífica dos miconides em algo irrequieto e arrebatador. Alguns poucos perceberam o que está acontecendo e tentam resistir, mas conflito interno é algo estranho aos miconides – eles não vão triunfar sem ajuda externa para salvá-los.

## 1. Selva de Fungos

Os miconides cultivam este trecho de natureza selvagem como sua primeira linha de defesa, criando uma paliçada viva. Criaturas fúngicas e bestas selvagens do Subterrâneo formam um rico ecossistema aqui.

Caules de cor creme e bege claro crescem largos e altos, lembrando uma floresta do mundo da superfície. Fungos crescem em profusão aqui, e é difícil encontrar qualquer coisa que pareça um caminho entre eles. Os chapéus gigantes de cogumelos zurkheiras obscurecem sua visão do teto da caverna, mas fungos luminescentes aqui emanam uma aura brilhante. A cada passo no solo encharcado de umidade, um fétido odor de decadência eleva-se ao seu redor.

### Círculo dos Caçadores

Um monte circular fica na fronteira do território selvagem, mas ainda dentro dele. Este monte pertence ao Círculo dos Caçadores – miconides que buscam criaturas nesta selva. A despeito de seu nome, os caçadores não matam suas presas, eles apenas rastreiam criaturas que morreram perto do bosque. Os caçadores trazem os restos destas criaturas para serem reanimadas pelos soberanos, até que eventualmente sejam permitidos apodrecer e se juntar à base de detritos da caverna.

***Loobamub.*** O líder do círculo dos caçadores, este alto e esguio miconide compartilha das preocupações de Basidia sobre os novos modos de Phylo, apesar de ainda ser capaz de resistir às fusões corruptoras dele quando se une ao Círculo Interno. Loobamub mantém sua opinião para si, mas sua cautela espalha-se aos outros caçadores quando se fundem, cimentando sua lealdade à Basidia. Loobamub redireciona os servos esporo e zurkheiras despertas criadas por Phylo para longe do território de seu círculo.

Loobamub fica feliz de recrutar a ajuda do grupo para lidar com uns poucos monstros inoportunos que se embrenharam nos fungos selvagens. Em particular, o líder do círculo pede aos aventureiros para matar um **grick alfa** e então levar sua carcaça para Basidia reanimar. Um **arbusto errante** também está exaurindo o solo do bosque, e deve ser abatido pelo bem da colônia. Estes encontros podem ocorrer quando você preferir.

## 2. Terraços Norte

Os terraços enfileirando-se nas paredes norte estão impregnados de *faerzress*, e os miconides reservam estas áreas para cultivar fungos específicos.

A água pingando das paredes desta vasta caverna é canalizada em um rústico porém efetivo sistema de irrigação em terraços. Um odor pungente, doce, preenche o ar, vindo de milhares de fungos de todas as cores e tamanhos, muitos brilhando com uma estranha, convidativa luz.

### Círculo dos Construtores

Este círculo é encontrado no centro dos terraços, mas seus membros viajam até o topo e bordas da caverna para colher os fungos resistentes utilizados em seu ofício.

***Gasbide.*** O líder do círculo é um pioneiro aspirante a arquiteto e apoiador do Soberano Phylo. Já enlouquecido pelos esporos de Zuggtmoy, Gasbide sonha com bizarras e elaboradas estruturas das quais os miconides jamais precisariam, inspirado pelas visões de palácios Abissais.

### Bosque Nunca Claro: Características Gerais

Visitantes encontram as seguintes características no Bosque Nunca Claro.

***Pântano Subterrâneo.*** A água escorre para dentro de grandes cavernas em muitos lugares, formando terraços, piscinas, e córregos. Isto cria um pântano subterrâneo ideal para o crescimento de fungos e dos miconides.

***Fungos Abundantes.*** Cogumelos, bolores, e fungos em geral crescem em abundância no Bosque Nunca Claro, criando uma excêntrica, ainda que bela, tapeçaria de cores.

***Cacofonia Silenciosa.*** Miconides não falam. Eles se comunicam telepaticamente através da emissão de esporos harmonizadores. Como resultado, eles vivem vidas silenciosas. Uma música e canto estranhos ecoam da grande caverna atrás do bosque, apenas alta o suficiente para ser percebida.

***Luz Transcendental.*** Líquens luminescentes crescem pela caverna e espalham-se sobre os grandes cogumelos, banhando o bosque em tons suaves de amarelo, azul e violeta. Iluminação de penumbra derrama-se sobre todo o bosque e dá a ele uma característica onírica.

***Cogumelos Sentinelas.*** Para defender a si mesmos, os miconides cultivaram e guiaram o crescimento de zurkheiras despertas (veja o apêndice C) para servir como um tipo de paliçada ao redor do bosque.

***Esporos de Zuggtmoy.*** Esta maléfica doença é espalhada pelos miconides transformados pela influência demoníaca de Zuggtmoy (veja "miconides" no apêndice C).

Um miconide transformado pode liberar os esporos em uma nuvem que preenche uma esfera de 3 metros de raio centrada nele, e que perdura por 1 minuto. Qualquer criatura viva na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois deve fazer um teste de Constituição. A CD do teste é 8 + o modificador de Constituição do miconide + o bônus de proficiência do miconide. Caso passe no teste, a criatura não pode ser infectada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "esporos de Zuggtmoy", além de adquirir uma forma de loucura permanente aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura de Zuggtmoy no apêndice D) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser re-infectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um sucedido. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

Se Gasbide interagir com os personagens utilizando esporos harmonizadores, ele pede por descrições das estruturas do mundo da superfície, agitado com uma excitação raramente vista em miconides. Ele pergunta por exasperantes detalhes menores, como as dimensões precisas dos tijolos ou a densidade de caibros de madeira. Gasbide revela através da fusão que seu sonho é construir uma torre fúngica "ainda maior que Yggmorgus". Ele espera que ela rompa o Subterrâneo até o mundo da superfície, possivelmente "com a ajuda de Araumycos". Gasbide não possui um conhecimento consciente do que Araumycos seja, sentindo apenas que ele é parte da grande celebração a caminho. Veja "Yggmorgus" (no final deste capítulo) e o capítulo 16, "O Casamento Fétido", para mais informações.

### Círculo dos Cultivadores

O monte circular dos cultivadores é no terraço superior, próximo à parede da caverna. Os cultivadores são os fazendeiros da colônia, certificando-se de que o solo abaixo das piscinas mantenha-se fértil e cuidando dos cogumelos dali.

***Hebopbe.*** O líder dos cultivadores não se importa muito com as novas idéias de Phylo. Mas, embora perca as fusões em massa, Hebopbe não vê os protestos de Basidia como dignos de preocupação. Hebopbe está infectado pelos esporos de Zuggtmoy, mas ainda não está sob seu controle.

## 3. Bacia Central

Esta depressão no solo da caverna é a parte central da colônia miconide. O monte circular central foi criado apenas recentemente, e agora é como um "coreto" aonde todos os miconides do bosque reúnem-se para a fusão em massa. Isto tem se tornado raro, contudo, ocorrendo quando Phylo deseja infundir os miconides com o entusiasmo pela celebração sobre a qual apenas os infectados por Zuggtmoy têm notícias. Isso deixa os não afetados confusos, mas felizes de que algo prazeroso esteja para acontecer.

Além da lama e dos cogumelos que se espalham pela caverna, uma piscina grande e clara situa-se na parte central do bosque fúngico. Um monte central parece ser o único ponto seco à vista, embora uma pequena falésia erga-se acima do chão da caverna, atravessando a clareira, com cogumelos gigantes visíveis à distância. Fungos luminescentes traçam estranhas constelações ao longo do teto e paredes da caverna, mostrando a escuridão da ravina e uma caverna menor coberta de névoa além.

### Círculo Interno

O monte central é a base dos dois **soberanos miconides** da colônia, Phylo e Basidia. Eles formam o governo junto com três **miconides adultos** conselheiros, chamados Brelup, Posbara e Breberil. Dez **zurkheiras despertas** (veja o apêndice C) protegem o monte e obedecem a ambos os soberanos.

***Soberano Phylo.*** O soberano eleva-se acima dos outros miconides, seus múltiplos chapéus balançando com o deslocamento sinuoso de seu talo espesso à medida que se move. Assim que espalha seus esporos de harmonização, Phylo saúda os personagens com entusiasmo honesto – duplamente, se eles trouxeram Stool e Rumpadump de volta ao seu lar.

"Vocês estão seguros, macios amigos. Vocês chegaram em tempos maravilhosos, já que Bosque Nunca Claro está à beira de algo grande, algo extraordinário! Celebrem, o dia da alegria se aproxima!"

Phylo convida os personagens para ficar por quanto tempo desejarem, exortando-os a explorar e aproveitar os muitos prazeres do Bosque Nunca Claro. Ele polidamente pede que evitem o planalto oriental porque o Círculo dos Mestres está preparando "uma extraordinária e gloriosa surpresa" no Jardim das Boas Vindas.Phylo oferece-se para dar a eles uma espiada no dia seguinte, se desejarem. Se Sarith estiver com os personagens, ele sugere que aceitem esta oferta, dizendo que se manter nas boas graças do soberano ajudará o grupo a longo prazo. Na realidade, ele está tentando entregar os aventureiros à Zuggtmoy.

Phylo continua sobre como "A Grande Semeadora" que vive além do jardim pode responder qualquer questão que eles tenham. O soberano descreve esta entidade em termos favoráveis, usando "ela" e "sua" durante isso. Como os miconides não possuem noção de gênero, esta fala incomum é a maior indicação da loucura de Phylo. Contudo, o soberano esquiva-se sobre qualquer pergunta sobre quem a Grande Semeadora realmente é, dizendo que é importante para os personagens interagirem com ela em primeira mão.

***Soberano Basidia.*** Um teste de Sabedoria (Intuição) CD 12 revela que o Soberano Basidia está desconfortável com o comportamento de Phylo. Stool e Rumpadump podem perceber facilmente que a harmonia entre Phylo e Basidia acabou. Na primeira oportunidade, Basidia oferece-se para mostrar os arredores aos personagens, ou encontra outra ocasião para que possa harmonizar-se com eles em privado.

Quando sozinho com os personagens, Basidia alerta-os sobre ficar no Bosque Nunca Claro por muito tempo. Ele diz que outro grupo de "macios" (a nomenclatura que os miconides utilizam para criaturas de carne) chegaram a não muitos ciclos atrás e aceitaram a oferta de Phylo. Eles foram levados ao Jardim das Boas Vindas e Basidia não os viu desde então, e Phylo não realizou mais nenhuma menção sobre eles (veja "Perguntas aos Soberanos"). Basidia também diz aos personagens que o Círculo dos Mestres está tomando a maioria das carcaças trazidas pelo Círculo dos Caçadores, e estão enviando grupos de miconides para fora do bosque sem informar a ninguém.

Se Basidia harmonizar-se com Sarith ou outro não-miconide infectado pelos esporos de Zuggtmoy, ele sente a natureza alienígena da corrupção da rainha demoníaca. Ele não consegue identificar os esporos de Zuggtmoy, sabendo apenas que isso não era encontrado antes. Isso é incomum, Basidia diz ao grupo, uma vez que a maioria dos soberanos reconhece todos os esporos produzidos pelos miconides através do Subterrâneo.

***Perguntas aos Soberanos.*** Se os personagens pedirem aos soberanos para ajudá-los a retornar ao mundo da superfície, ambos desculpam-se por não conhecerem nenhuma rota. Contudo, Basidia percebeu durante a migração de sua colônia que a maioria dos muitos viajantes do mundo da superfície que eles encontraram era de mercadores indo a




Pedra do Massacre do Refúgio, Gracklstugh ou Menzoberranzan.

Se os aventureiros perguntarem aos soberanos sobre qualquer drow na área, Basidia conta sobre a patrulha drow que chegou recentemente. Entretanto, Phylo interrompe imediatamente, dizendo aos personagens que os drows estiveram ali alguns dias atrás, mas partiram logo após Phylo lhes mostrar o Jardim das Boas Vindas. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) CD 12 revela que Basidia parece intrigado com a resposta de Phylo. Se pressionado, Basidia diz simplesmente que não sabia que os drows já haviam partido.

***Missão: Entrando no Jardim.*** Basidia oferece aos personagens uma visita guiada para todos os círculos das áreas 1 a 4, aonde os apresenta para os respectivos líderes de círculo, pontuando quais líderes o apoiam e quais apoiam o Soberano Phylo. Basidia utiliza este tempo afastado de Phylo para expressar seu temor de que Phylo contraiu algum tipo de "doença esporângia". Basidia acha que uma pista sobre a natureza dos esporos poderia ser encontrada no Jardim das Boas Vindas. Basidia pede aos personagens para investigarem o jardim, temendo fazer isso por si mesmo e acabar vítima da mesma doença que afeta Phylo, caso esteja certo.

Como um sinal de amizade, Basidia dá aos personagens um porta-pergaminho embolorado contendo um *pergaminho de proteção contra corruptores*. Basidia promete uma recompensa adicional (veja "Tesouro") se os personagens investigarem o Jardim das Boas Vindas por ele. Basidia também pode produzir poções a partir dos diferentes bolores e fungos do bosque, estocando-as em cogumelos ocos semelhantes a cuias. Basidia pode confeccionar uma poção comum ou incomum em oito horas, ou uma poção rara em dois dias.

### Tesouro

Se os personagens completarem a missão de Basidia, o soberano miconide desenterra uma pequena caixa escondida na terra e a entrega a eles. A caixa contém curiosidades que Basidia tem coletado de viajantes mortos através dos anos. Ela está destrancada, é feita de madeira fina ornamentada em prata e vale 25 po por si só. Ela contém três ametistas (100 po cada), quatro diamantes pequenos (50 po cada) e um diamante grande (500 po).

Se os personagens matarem o grick alfa, o tríbulo brutal ou o arbusto errante na Selva de Fungos e trouxerem as carcaças para Basidia, o soberano recompensa cada personagem com uma *poção de cura* maior armazenada em um cogumelo tipo cuia.

### Círculo dos Brotadores

Este monte circular é devotado para o brotamento de novos miconides. Esporos recém-geminados possuem apenas poucos centímetros de altura e não possuem consciência, mas crescem rapidamente em brotos miconides.



***Yrberop.*** O líder do círculo está infectado pela loucura de Zuggtmoy. Ele está sempre se balançando com uma música que apenas ele pode ouvir, mas aqueles em harmonização com Yrberop podem ouvir um eco esvaneceste de sua cacofonia interna. Yrberop está entusiasmado com os planos de Phylo de espalhar a felicidade trazida pela Grande Semeadora para todos no Subterrâneo e além. Para que isso aconteça, a colônia precisa de muito mais brotos.

Se os personagens conferenciarem com Basidia, Stool, ou Rumpadump, estes miconides lhes dirão que essa pressão para expandir a população é incomum, devido ao equilíbrio que os miconides têm tentado manter no Bosque Nunca Claro há tanto tempo.

Yrberop perde o foco de qualquer conversação após um breve momento e começa a falar com os récem geminados esporos em vez disso. Personagens que se comunicarem com Yrberop em harmonização e forem bem-sucedidos em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 13 podem discernir algumas das palavras e impressões na canção de ninar do líder do círculo. Ele canta sobre a Grande Semeadora e seu casamento com o Grande Corpo, e como todo miconide está convidado, trazendo alegria para todos no mundo abaixo e acima.

***Chuul Servos Esporo.*** Atrás dos campos de fertilização miconide está uma estreita trilha levando acima para o planalto e o Jardim das Boas Vindas (área 5). Dois **chuul servos esporo** (veja o apêndice C) guardam esse caminho. Eles não per mitem que ninguém passe sem a permissão de Yrberop, o que o líder de círculo não fornece, nem a pedido de Basidia.

## 4. Terraços Sul

Os terraços ao longo da borda sul da caverna são mais estreitos e não tão férteis quanto aqueles ao norte.

> Estes terraços são silenciosos e calmos. Os únicos sons aqui são suaves "plocts" dos pingos de água das estalactites sobre os chapéus dos cogumelos supercrescidos brotando da terra adubada.

### Círculo dos Exploradores

Este círculo é o menor no Bosque Nunca Claro, uma vez que é meramente um lar temporário para os incansáveis miconides que enfrentam o Subterrâneo como batedores, patrulheiros e desbravadores.

***Rasharoo.*** O líder de círculo é leal a Basidia. Incursões constantes para fora do bosque permitiram que Rasharoo percebesse as mudanças em Phylo e em toda colônia mais agudamente, e agora ele não confia em nada nem ninguém além de Basidia. Sua paranoia, contudo, não é produto da corrupção de Zuggtmoy, mas da crescente loucura envolvendo o Subterrâneo por causa da intrusão dos lordes demônios. Se os personagens demonstrarem simpatia a Basidia ou se o soberano estiver com eles, Rasharoo revela que tem alguns planos de fuga prontos, além de provisões nutritivas ocultas pelos túneis de saída, caso de Basidia decida que é melhor abandonar o bosque e retornar ao estilo de vida nômade.

Personagens podem escalar o canto nordeste do terraço superior para alcançar a área 5, e Rasharoo ajuda-os alegremente se eles forem ao Jardim das Boas Vindas atendendo ao pedido de Basidia.

### Desenvolvimento

Dentre os miconides, Rasharoo e seu círculo são a melhor chance dos aventureiros de encontrar um caminho de volta à superfície. Rasharoo conhece muitos caminhos promissores, mas uma vez que miconides não se interessam pelo mundo iluminado pelo sol, ele nunca seguiu nenhum deles por todo o trajeto até lá. O líder de círculo auxilia os personagens apenas após eles cumprirem a missão de Basidia, designando um de seus explorados para guiar os personagens ao seu destino.

## 5. Jardim das Boas Vindas

Phylo converteu este terraço não utilizado para adequar-se às excitantes novas idéias que Zuggtmoy inspirou nele – ideias que são "incríveis demais" para o restante da colônia assimilar de uma vez. Este então chamado jardim é apenas uma amostra dos horrores que Zuggtmoy, a Rainha Demoníaca dos Fungos, pretende trazer para o Subterrâneo.

> Este planalto eleva-se acima dos outros terraços, oculto por uma cerca natural dos altaneiros caules de zurkheira. Murmúrios abafados podem ser ouvidos vindos do topo do planalto.

### Círculo dos Mestres

O círculo mais recente na colônia, o Círculo dos Mestres é formado exclusivamente pelos miconides tocados por Zuggtmoy. Estes miconides compartilham as visões de Phylo de felicidade espalhada através dos esporos de Zuggtmoy, fazendo experiências com as carcaças trazidas a eles pelos exploradores – ou em prisioneiros vivos que eles caçam em suas próprias expedições do lado de fora do bosque. Seu monte fica no centro de um jardim osceno.

***Yestabrod.*** Modificado pelos esporos de Zuggtmoy, o líder do círculo se transformou em uma abominação. Não mais reconhecível como um miconide, ele se parece uma larva dos fungos deslizando pelo solo. Bolor e líquem crescem em padrões hipnóticos pelo seu caule anelado, e ele sopra nuvens de esporos de uma fenda que se assemelha a uma boca. Ele pode utilizar este orifício para realmente falar, em vez de depender dos esporos harmonizadores. Ele não comparece mais às fusões com os outros líderes, enviando um representante em seu lugar.

### Jardim dos Horrores

Conforme os personagens entram no bosque, eles fazem uma descoberta aterrorizante.

> Os murmúrios baixos aumentam de volume conforme vocês alcançam o topo, transformando-se em uma sinfonia de gemidos, choros, e chiados. A única luz vem de alguns poucos cogumelos luminescentes ao longo da borda, mas mesmo na escuridão, vocês não deixam de ver a fonte dos sons. As cabeças de criaturas de uma dúzia de raças humanoides do Subterrâneo despontam do solo, bolor e fungos crescendo ao redor delas.
>
> Uma voz chama audivelmente em subterrâneo – uma drow, lutando para falar. "Por favor... por seus deuses da luz... me mate!" Ela consegue se mexer dentro de sua tumba viva, levantando um medalhão de aranha meio embutido no crescimento inchado que uma vez foi sua mão. Metade de seu rosto está podre e pustulada, uma cama para o brotamento de dezenas de cogumelos minúsculos. "A Grande Semeadora... armadilha... ela está aqui... a Senhora da Decadência... Zuggtmoy..."

A drow é Xinaya, uma jovem acolita de Lolth. Ela estava liderando uma patrulha de exploração rotineira fora de Velkynvelve antes de Invara contatá-la com uma magia de *mensagem*. A patrulha foi ordenada a procurar perto do bosque pelos personagens, antecipando que os foragidos poderiam procurar abrigo entre o pacífico povo cogumelo.

Após sua chegada, Xinaya cometeu o erro de aceitar a oferta de Phylo para visitar o Jardim das Boas Vindas, aonde ela e sua patrulha rapidamente tornaram-se vítimas da loucura dos miconides. Ela implora para que os aventureiros acabem com seu sofrimento e alertem seu povo sobre a presença da Rainha Demoníaca dos Fungos no Subterrâneo, desconhecendo sobre a loucura que já irrompeu em Menzoberranzan e através do Subterrâneo (veja o capítulo 15). Xinaya já está muito debilitada para ser salva, e qualquer quantia de dano a mata.

Depois dos personagens falarem com Xinaya, Yestabrod aparece (veja o apêndice C). O mestre do abominável jardim diverte-se em brincar com invasores.

> Os gemidos das vítimas do jardim subitamente adquirem um novo tom de medo conforme algo se move pelo solo imundo. Uma repugnante criatura larval eleva-se ante vocês, mostrando apenas crescimentos fúngicos vestigiais que indicam que talvez uma vez tenha sido um miconide.
>
> "Bem-vindos, viajantes." A voz do aberrante miconide gagueja e cospe enquanto fala tanto audivelmente quanto em suas mentes ao mesmo tempo. "Vocês estão aqui para o ensaio do casamento? Amigos da noiva ou do seu pretendido? Não importa! Deixe o amor da Grande Semeadora abraçá-lo enquanto você se torna uno com o seu escolhido, o Grande Corpo!"

Enquanto o jardim vem à vida com os gritos de suas vítimas enterradas, Yestabrod ergue dois **drows servo esporos** (veja o apêndice C). Ao mesmo tempo, dois **miconides adultos** do círculo dos mestres emergem da vegetação ao redor, todas as criaturas seguindo o líder do círculo conforme ele ataca.

Se Sarith KzeKarit (veja o capítulo 1) ainda estiver com o grupo, ele grita em agonia quando Yestabrod ataca. Os personagens podem apenas assistir enquanto a cabeça do drow abre-se, liberando uma nuvem de esporos infecciosos e transformando-o em outro **drow servo esporo** que se une à luta.

Se Yestabrod for morto e ainda houver servos esporos ativos, eles tornam-se flácidos e param de atacar, momento em que os miconides do Círculo dos Mestres tentam fugir.

### Tesouro

Os equipamentos de Xinaya estão amontoados em uma pilha não muito longe de onde ela estava enterrada. Personagens investigando a pilha encontram um conjunto de *armadura de couro batida +2*, uma *espada curta +2*, e uma *mochila de carga* contendo dois *pergaminhos de magia* (*remover maldição* e *patas de aranha*), 40 dias de rações, e 320 pp. Os drows servos esporo vestem camisões de cota de malha e portam espadas curtas. Todas as armas e armaduras encontradas aqui são de feitio drow (veja a barra lateral "Itens de Manufatura Drow" no Apêndice B).

### Recompensa em EXP

Em adição a EXP normal por criaturas neste encontro, os personagens ganham uma recompensa especial de 1.000 EXP (divididos igualmente entre todos os membros do grupo) por derrotarem Yestabrod e seus comandados.

## Ensaio de Casamento

Após a confrontação com Yestabrod, os personagens podem ouvir sons e movimentos da caverna a nordeste. Leia a seguinte caixa de texto se os personagens investigarem.

Ecos transbordam da caverna enevoada adiante, uma cacofonia de vozes sibilantes que se unem em uma espécie de música dissonante. As cabeças plantadas que restam no Jardim das Boas vindas começam a resmungar e gemer, juntando-se à música horrível.

Apesar da névoa que cerca a pequena caverna, vocês veem o desfile de criaturas responsáveis pela melodia. Seus corpos são apenas vagamente humanoides, com aglomerados de líquens luminescentes e crescimentos tumescentes formando padrões caóticos em sua carne apodrecida, suas vozes perfurando suas mentes, tanto insanas quando alegres em igual medida:

*Do leito de pedra o cogumelo venenoso eleva-se*
*Da escuridão caótica, seu amor ela demonstra*
*Deseje! Suspire! Gargalhe!*
*A Senhora irá se casar!*
*Anseie! Arda! Dance!*
*Seus alegres esporos irá espalhar!*
*Juventude passou, beleza apodrece,*
*Araumycos e Zuggtmoy*
*Unindo-se, coração com coração,*
*Tornando-se um até que a morte os separe!*
*Salve! Salve! Salve!*

A comitiva é composta de doze **madrinhas de Zuggtmoy** e seis **camareiros de Zuggtmoy** (veja o apêndice C para ambos), todos perdidos em seus próprios devaneios. Eles estão no meio da condução de um ritual obsceno de algum tipo – como uma paródia de uma cerimônia de casamento.

Os servos de Zuggtmoy dirigem-se para o jardim de Yestabrod, atacando apenas se os personagens permanecerem em seu caminho.

Qualquer personagem reduzido a 0 pontos de vida neste encontro é deixado inconsciente em vez de morto. Se todos os personagens caírem inconscientes, o grupo acorda em uma caverna preenchida por fungos a 1d6 x 1,5 + 6 quilômetros distantes do Bosque Nunca Claro, com ou sem seus companheiros PdMs (a seu critério). O nível de sua perseguição drow cai em 1, e cada personagem está infestado com os esporos de Zuggtmoy (veja a barra lateral "Bosque Nunca Claro: Características Gerais").

### Desenvolvimento

Se deixados em paz, os servos encenam um falso casamento, com um camareiro e uma madrinha interpretando Araumycos e Zuggtmoy. Yestabrod, se vivo, assume o papel de sacerdote para presidir os votos. Se Yestabrod estiver morto, três servos esporo emergem do jardim e carregam seu corpo, movendo-o como uma marionete para encenar a parte do sacerdote. Neste ponto da cerimônia, qualquer observador passa por uma visão.

O quadro do arremedo de casamento é substituído por uma visão do interior de uma grande torre. Escadarias espiraladas e sacadas estão entalhadas em suas paredes, com o interior iluminado por aglomerados de fungos fosforescentes crescendo em volteios. No centro do espaço aberto flutua uma figura humanoide, de formas femininas, mas feita inteiramente de fungos e bolores. Ela tem facilmente o triplo da altura das madrinhas fúngicas que se movem para cima e para baixo nas escadarias espiraladas, cuidando de sua gigante senhoria. Elas cantarolam uma estranha e suave música enquanto tecem a substância da enorme figura em um delicado véu de líquens e uma longa cauda de micélio, como em um vestido de noiva.

A visão encerra-se com o fim da cerimônia, após a qual as criaturas retornam solenemente em fila para Yggmorgus. Personagens testemunhando o ensaio de casamento e a visão que o acompanha devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Sabedoria CD 10 ou adquirem um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2).

Se os personagens compartilharem suas experiências com Basidia, o soberano lidera os dois círculos leais a ele para saírem do Bosque Nunca Claro antes que seja tarde demais. Alternativamente, os personagens podem seguir a procissão de casamento para dentro de Yggmortus e testemunharem os novos horrores que aguardam o Subterrâneo caso o poder de Zuggtmoy cresça.

### Recompensa em EXP

Em adição a EXP ganha por derrotar as madrinhas ou camareiros de Zuggtmoy, cada personagem ganha 100 EXP por testemunhar o ensaio de casamento.

## Yggmorgus

Quando Zuggtmoy chegou ao Subterrâneo, ela foi imediatamente atraída ao Bosque Nunca Claro e sua riqueza fúngica. Ela cultivou Yggmorgus, um cogumelo de proporções titânicas, a partir do rico, adubado solo.

Convenientemente recluso do restante do Subterrâneo, Yggmorgus é a base de operações perfeita para a Rainha Demoníaca dos Fungos. Ela dominou completamente Phylo, e o desafortunado soberano está desenvolvendo um exército de miconides e servos esporos para ela. Zuggtmoy também tomou ciência de Araumycos, a maior forma de vida fúngica – e possivelmente a maior criatura de qualquer tipo – no mundo. Araumycos é uma vasta colônia de fungos com uma única consciência, que preenche as cavernas e túneis do Subterrâneo em uma área do tamanho da Floresta Alta. Araumycos está tão entrelaçado com o tecido do mundo que o controle sobre ele conferiria a Zuggtmoy poder quase ilimitado em seu novo lar.

Apesar de Yggmorgus não poder ser visto claramente a partir da caverna principal do Bosque Nunca Claro, as luzes profanas e sons de lá podem ser distinguidas e, às vezes, até mesmo sentidas. Personagens que perguntem aos miconides sobre isso recebem respostas mistas. O soberano Phylo e aqueles leais a ele entram em um estado de quase êxtase quando falam sobre Yggmorgus, como se fosse o paraíso. O soberano Basidia e seus seguidores dão respostas cautelosas. O segredo de Phylo significa que eles não têm certeza do que está além da ravina.

## Torre de Cogumelo Gigante

A caverna ao redor de Yggmorgus é enorme, e o cogumelo gigante praticamente a preenche do chão ao teto.

> Você não possui uma referência clara para julgar o tamanho do elevado cogumelo a esta distância. Milhares de fungos menores prendem-se ao pedúnculo principal, que por sua vez divide-se em vários braços menores, cada um longo o bastante e com um chapéu grande o suficiente para ser o topo de uma grande torre. O chão da caverna circundando o pedúnculo é coberto por um tapete de fungos.
>
> Uma luminescência misteriosa flui através de janelas esculpidas em forma de fendas no tronco, com a mesma cacofonia de música átona ouvida antes ecoando de dentro delas. Um fedor de apodrecimento e decadência impregna-se ao seu redor, aparentemente ameaçando penetrar em sua carne e invadir sua alma.

O Jardim de Boas Vindas de Yestabrod é um reflexo pálido dos verdadeiros horrores cercando Yggmorgus. Uma borda de 6 metros de altura em forma de crescente abraça a parede da caverna e gradualmente inclina-se para a bacia inferior. A borda é coberta de musgo e fungos, dezenas de protuberâncias de tamanhos variados, e bexigas onde poças de líquidos vis supuram e escoam, algumas secando e descamando. A bora inteira é terreno difícil. Personagens se aventurando tão perto de Yggmorgus devem passar em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou adquirem um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2).

Os personagens podem distinguir as formas de criaturas se contorcendo dentro de cada protuberância. A maioria delas são humanoides, ainda que uns poucos tumores estejam ocupados pelo que parecem ser gricks, notícos, e aranhas gigantes. Este é o Grande Jardim da Podridão, alimentado tanto pelas criaturas englobadas por ele quanto pela *faerzress* percorrendo esta caverna.

Como se esperasse o momento, uma das protuberâncias mais perto dos personagens borbulha e explode. Uma nuvem densa de esporos e um fluido escuro e fétido jorram para fora, ao mesmo tempo em que os personagens escutam um grito perfurante de agonia e terror. Dentro da cicatriz deixada pela explosão está um dos batedores drows de Xinaya – ou, pelo menos, o que restou dele. Exceto pela face, cabelos brancos e um peitoral de aço, é impossível discernir onde o drow termina, e onde a putrefação e os fungos que o consomem começam. O drow debate-se fracamente, seus gritos elevando-se cada vez mais alto, até que ele trava o olhar com um dos personagens e para de gritar abruptamente. Um breve momento de lucidez substitui seu terror, no mesmo instante, seus olhos giram para dentro de sua cabeça em uma forma bizarra de euforia enquanto seu corpo amolece e lentamente afunda de volta dentro do muco fúngico. Personagens presenciando a cena devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Sabedoria CD 13 ou ganham um nível de loucura.

Por toda a caverna, gemidos altos ecoam e choros de agonia respondem aos gritos do drow em um coro aterrorizante e ensurdecedor, bloqueando todos os outros sons até eventualmente acabar em uma murmuração baixa de gemidos e gaguejos. O pedúnculo inteiro do cogumelo parece estremecer quase como se estivesse em deleite.



Personagens que desçam para a bacia inferior da caverna testemunham o próximo espetáculo de horror indizível gerado pela Senhora da Decadência.

### Dança Insana

Dezenas de criaturas deformadas dançam ao redor da base da gigante torre fúngica. Os foliões são uma coleção heterogênea de humanoides e várias outras criaturas, todas apresentando tumores, úlceras e manchas putrefatas de carne sobre seus corpos. Eles estão acompanhados por fungos dançantes moldados e retorcidos em formatos que lembram humanoides. Algumas destas criaturas são servos esporos dominados pela Senhora Demoníaca dos Fungos. Outros são miconides e outras formas de vidas fúngicas infestados pelos esporos de Zuggtmoy.

As criaturas dançantes não prestam atenção aos invasores a menos que sejam atacadas. Caso isso ocorra, 1d6 **drows servos esporo** e 1d6 **horrores de gancho servos esporo** (veja o apêndice C para ambos) param de dançar e viram-se para seus atacantes.

Vozes podem ser ouvidas tagarelando e conversando amigavelmente sobre o sucesso do Soberano Phylo ao "trazer tantos novos convidados para participar da festa!" Os personagens veem drows dançando como se seus ossos estivessem derretendo, duergars rugindo com alegria fingida e vomitando limo, e até mesmo nóticos gargalhando insanamente enquanto saltam e rodopiam.

Se os personagens observarem a dança insana durante algumas rodadas, eles veem uma forma se levantando do muco fúngico. É o batedor drow cujo terrível fim eles testemunharam, vagando para se juntar aos outros foliões em sua louca dança. Um personagem que testemunhe este grotesco momento deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou adquire um nível de loucura.

### Grande Palácio

Yggmorgus é o lar que Zuggtmoy, a Rainha Demoníaca dos Fungos, entalhou para si mesma, dentro do grande fungo. O esquema geral é bem simples, com o pedúnculo oco do cogumelo criando um salão central no qual Zuggtmoy flutua, rodeada pelas sacadas espiraladas onde seu número crescente de madrinhas a servem, cantando enquanto tecem seu vestido de noiva para se preparar para o fatídico dia do casamento.

Se os aventureiros entrarem em Yggmorgus, eles ficam frente a frente com **Zuggtmoy** (veja o apêndice D), auxiliada por doze **madrinhas de Zuggtmoy** (veja o apêndice C). Felizmente para eles, Zuggtmoy está em profunda meditação enquanto seu véu e vestido estão sendo elaborados. Ela não se move, ainda que possa falar e usar suas outras habilidades. Suas madrinhas tentam perseguir os intrusos, lamentando e repreendendo-os sobre como é desafortunado para eles ver a noiva antes do tempo. Se os personagens não recuarem imediatamente, Zuggtmoy desperta e utiliza sua habilidade de esporos de controle mental para mandá-los embora, utilizando sua infestação de esporos apenas se os personagens insistirem em confrontar a Rainha Demoníaca aqui e agora.

Dúzias de servos esporos e miconides respondem ao chamado telepático de Zuggtmoy se sua senhora estiver em perigo, atacando os personagens independente de sua própria segurança. Qualquer ataque que seja bem-sucedido em provocar dano em Zuggtmoy também danifica seu vestido, levando a rainha demoníaca em uma fúria para atacar os intrusos.

## Deixando o Bosque Nunca Claro

Deixar o enclave miconide é mais fácil do que encontrá-lo. Seja evitando polidamente o convite de Phylo ou fugindo da Rainha Demoníaca dos Fungos por suas vidas e sanidade, os aventureiros podem facilmente receber o auxílio do Soberano Basidia e dos círculos leais a ele. Para onde os personagens irão a seguir é com eles – uma decisão dependente de onde já estiveram, da perseguição drow, e do que quer que tenham adquirido (comida, poções, tesouros da patrulha drow condenada, e por aí vai) durante sua visita ao bosque.

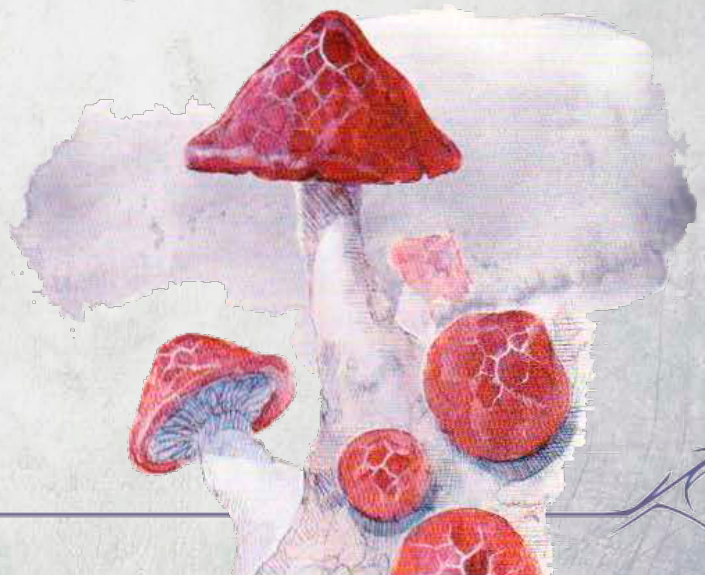
Dependendo de como os personagens interagiram com os miconides e que tarefas realizaram por seus anfitriões, eles podem partir na companhia de um guia miconide, ou até mesmo de dois círculos inteiros de miconides fugindo do bosque antes que a loucura de Zuggtmoy os atinja. O Soberano Phylo não impede aos personagens ou ao Soberano Basidia de se retirarem, ainda convencido que a causa abraçada é uma de alegria e prosperidade para seu povo.

Em todas as probabilidades, os personagens deixam o bosque fúngico com notícias terríveis e desesperadoras. Eles testemunharam o efeito que um único lorde demônio pode ter no Plano Material – e eles concluem que muito mais coisas, e piores, estão a caminho.

Independente de quantas batalhas os personagens possam ter tido dentro do Bosque Nunca Claro, descobrir que um lorde demônio está à solta no Plano Material é a revelação principal. Indo além, se eles estiveram em Sloobludop para testemunhar a ascensão de Demogorgon, então agora eles sabem que mais de um lorde demônio está livre, captando a magnitude da ameaça.

Se os aventureiros simplesmente passarem pelo bosque e aproveitarem a hospitalidade dos miconides condenados, eles partem apenas com uma suspeita sobre seu estranho comportamento, que pode ajudá-los futuramente a encaixar o grande mistério no Subterrâneo.

Se os aventureiros não descobriram nada sobre a presença de Zuggtmoy ou seus planos, você pode passar a informação a eles através de um miconide amigável como Stool ou Rumpadump indo até eles na ocasião de sua partida. O miconide entra em harmonização e mostra a eles uma visão do Jardim de Boas Vindas e de Yggmorgus, dizendo que estas imagens vêm das mentes dos outros miconides do bosque, e perguntando o que estes "estranhos sonhos" significam.





# Capítulo 6: Pedra do Massacre do Refúgio

Pedra do Massacre do Refúgio, uma vez chamada de Cidade das Pedras Falantes, é um assentamento fundado há mais de dois milênios. Os gnomos das profundezas, isolados e reservados por natureza, preocupam-se pouco com histórias e legados, e assim a maior parte do passado da cidade em ruínas perdeu-se no tempo.

Por séculos, Pedra do Massacre do Refúgio permaneceu escondida e isolada do resto do Subterrâneo, graças à combinação de desorientação e magia. Isso até fornecerem abrigo ao drow exilado chamado Drizzt Do'Urden, quando os gnomos das profundezas começaram a ter um interesse mais ativo pelo mundo do lado de fora de suas cavernas. Percebendo a ameaça que os drows representavam para todos os povos do Subterrâneo, os gnomos das profundezas abandonaram seu isolamento quando se mobilizaram para defender os anões do Salão de Mitral, derrotando as forças invasoras de Menzoberranzan.

Esta aliança, no entanto, significaria a perdição de Pedra do Massacre do Refúgio. Os vingativos drows esperaram por seu momento, reestruturaram suas forças e enviaram exércitos impiedosamente contra os svirfneblins, retornando com grande força o cerco à Pedra do Massacre do Refúgio. Os gnomos das profundezas não foram páreos para o exército drow. Milhares de svirfneblin foram massacrados e aqueles que não escaparam para o Salão de Mitral ou para o mundo da superfície foram acorrentados e arrastados para Menzoberranzan como escravos.

Na última década ou quase isso, os gnomos das profundezas têm retornado para recuperar, reassentar e reconstruir sua cidade. O sucesso final de seus esforços, contudo, está por um fio. A maior parte da cidade arruinada é um local perigoso e permanece fechada, com túneis e câmaras lacradas com portões ou seladas por desmoronamentos intencionais. Os svirfneblins devem lidar ainda com incursões de homens-ratos intrusos, elementais insanos, fantasmas e uma praga de limos invasores controlados pelo Rei Pudim - um gnomo das profundezas louco, que está sob a influência do lorde demônio Juiblex. Antes que possam oferecer ao grupo qualquer auxílio, os gnomos das profundezas provavelmente precisarão de alguma ajuda deles.

## Indo para Pedra do Massacre do Refúgio

Pedra do Massacre do Refúgio é um destino óbvio para personagens buscando refúgio de seus perseguidores drows e uma saída do Subterrâneo. Os gnomos das profundezas continuam negociando regularmente com o mundo da superfície.

Entre os companheiros fugitivos do grupo, o svirfneblin Jimjar é o mais entusiasmado em visitar Pedra do Massacre do Refúgio, e pode guiar os aventureiros até lá. Topsy e Turvy também sabem o caminho, mas eles estão visivelmente menos dispostos a ir para o local por causa do medo e vergonha que sentem em relação à sua aflição licantrópica. A anã do escudo Eldeth Feldrun não tem certeza de como chegar ao assentamento gnomo, mas é a favor de ir para lá se isso oferecer uma rota para a superfície ou para Gauntlgrym. Se os personagens permitirem a Glabbagool (o cubo gelatinoso senciente de "O Templo do Escorrimento" no capítulo 2) acompanhá-los, ele sentirá certa sensação atraindo-o para Pedra do Massacre do Refúgio, e seria curioso o suficiente para guiar os personagens até lá.

## Perseguidores Drows

O assentamento svirfneblin é um paraíso para os personagens. Por um bom motivo, os gnomos das profundezas raramente permitem drows em Pedra do Massacre do Refúgio, e mesmo então apenas com uma forte escolta armada. Um personagem drow deve ter sucesso em um teste de Carisma CD 15 (Persuasão) para entrar escoltado. No entanto, se algum gnomo das profundezas estiver viajando com o grupo, pode tomar para si a obrigação para que permitam o drow entrar, dispensando a escolta a seu critério.

Os drows perseguidores do grupo não tentarão seguir os personagens para dentro de Pedra do Massacre do Refúgio. O nível de perseguição do grupo (Ver "Perseguição Drow" no capítulo 2) não muda enquanto eles estiverem no assentamento svirfneblin.

Se o nível de perseguição do grupo for 3 ou superior quando eles chegarem a Pedra do Massacre do Refúgio, Ilvara e seu grupo estarão vigiando os túneis de saída do assentamento. O nível de perseguição aumenta para 5 quando os personagens deixam Pedra do Massacre do Refúgio, possivelmente levando à uma perseguição ou encontro direto no capítulo 7, "Fuga do Subterrâneo."

## Chegando em Pedra do Massacre do Refúgio

Pedra do Massacre do Refúgio tem a reputação de ser uma perigosa ruína povoada apenas por monstros e outros seres perniciosos. Outros pensam no local como um assentamento florescente em vias de ser recuperado. Uma vez que os personagens atinjam os portões, eles podem ver que a verdade está em algum lugar no meio disso.

### Interpretando os Svirfneblins

Os gnomos das profundezas são um tanto severos, reservados e cuidadosos em suas negociações com forasteiros. Eles assumem que todo não-svirfneblin tenciona lhes fazer mal - o que é compreensível, dada a sua história. Eles falam suavemente em cavernas e túneis onde o som é carregado, lançando olhares furtivos à procura de sinais de perigo.

Apesar de suas perspectivas severas, os svirfneblin ainda são gnomos, e muitos são tão benevolentes e alegres como seus primos da superfície. Eles revelam esses aspectos mais facilmente entre seus iguais e com aqueles que possam vir a confiar.

Os svirfneblin atribuem papéis definidos a cada gênero, mas mantém fêmeas e machos em pé de igualdade. É um antigo costume de que haja um rei e uma rainha com iguais responsabilidades. Svirfneblin machos são caçadores, exploradores, operários e guerreiros, enquanto as mulheres são gerentes, juízas, políticas e cuidadoras. Alguns gnomos das profundezas esquecem que este não é o caso de outras raças e que os machos são capazes de análises cuidadosas, tanto quanto as mulheres podem lutar.

Os personagens devem provar sua boa-fé aos gnomos antes que sejam autorizados a entrar. Uma vez que os personagens ganhem a confiança dos gnomos, eles são bem-vindos, e alimento e conforto serão prontamente fornecidos pelos habitantes locais.

### Mudando Atitudes dos Svirfneblins

A atitude geral dos gnomos das profundezas em relação aos estranhos é hostil - não necessariamente antagônica, mas profundamente suspeita. As atitudes podem mudar para Indiferentes e Amigáveis se os personagens ajudarem os svirfneblins abertamente (ver "Interação Social" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

Alguns atos em Pedra do Massacre do Refúgio recompensam os personagens com uma mudança automática na atitude, enquanto que de outra forma é exigido um teste em grupo de Carisma CD 15 (Persuasão). Se o grupo for bem-sucedido, a atitude dos svirfneblins muda um nível. Se os personagens são rudes ou agem de forma a tornar os gnomos das profundezas mais suspeitos em relação ao grupo, eles também devem fazer outro teste. Se este teste de grupo falhar, a atitude dos gnomos das profundezas piora um nível.

## Encontros Aleatórios em Pedra do Massacre do Refúgio

Uma vez por dia, enquanto os personagens estão explorando o assentamento de gnomos, role um d20 e consulte a tabela de Encontros em Pedra do Massacre do Refúgio para determinar o que eles encontram.

**Encontros em Pedra do Massacre do Refúgio**

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontro |
| 11 | 1d4 + 1 estátuas drows animadas |
| 12 | 1d4 + 2 texugos da caverna |
| 13 | Perigos da Masmorra |
| 14 | Elementais Desocupados |
| 15 | 1d4 + 2 Aranhas Gigantes Corrompidas |
| 16 | 1 **fantasma** |
| 17 | Gangue de mephits |
| 18 | Limos errantes |
| 19 | 1d4 + 1 svirfneblin homem-rato |
| 20 | 1 **xorn** |

### Estátuas Drows Animadas

Antes parte da expedição de Menzoberranzan, estes drows foram petrificados por uma medusa e mais tarde animados pela Maldição de Ogrémoch (veja "Colonos, Intrusos e Invasores" mais adiante neste capítulo). Eles têm as estatísticas de uma armadura animada, exceto que eles são elementais em vez de constructos.

### Texugos de Caverna

Os svirfneblins usam essas bestas como parte de sua força de escavação. Os texugos de caverna são texugos gigantes com CA 12 (armadura natural), sentido sísmico com alcance de 18 metros, e uma velocidade de escavação de 4,5 metros. Quando eles cavam, deixam túneis atrás de si.

### Perigos na Masmorra

Os personagens se aproximam de uma seção de Pedra do Massacre do Refúgio que está em situação lastimável. Se eles explorarem a área, role um d6

e consulte a tabela de "Perigos na Masmorra" para determinar o que os personagens encontram. Veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para mais informações sobre cada perigo.

### Perigos na Masmorra

| d6 | Perigo |
|---|---|
| 1-3 | Mancha de bolor marrom |
| 4-5 | Mancha de limo verde |
| 6 | Mancha de bolor amarelo |

### Elementais Desocupados

Um **mephit da poeira** guia um **elemental da terra** através das cavernas e passagens de Pedra do Massacre do Refúgio. Se aproximarem-se pacificamente, eles podem apontar o caminho para a Dádiva de Entémoch (ver "Arredores de Pedra do Massacre do Refúgio" mais adiante neste capítulo).

### Aranhas Gigantes Corrompidas

Antigas servas dos drow, estas aranhas queimam com energia maligna. Trate-as como **aranhas lobo-gigante** com nível de desafio de 1/2 (100 EXP), resistência à dano de frio, fogo, elétrico e imunidade à dano venenoso. Elas também são imunes à condição envenenada.

### Fantasma

Alguns svirfneblins que pereceram durante a invasão drow não se foram facilmente e seus fantasmas permaneceram. Quando os personagens encontrarem um desses fantasmas, role um d20 e consulte a tabela de Atitude dos Fantasmas para determinar a postura do fantasma.

### Atitude dos Fantasmas

| d20 | Atitude |
|---|---|
| 1-6 | Indiferente e inconsciente dos personagens até que seja atacado por eles |
| 7-12 | Indiferente, mas consciente dos caracteres |
| 13-17 | Amigável |
| 18-20 | Hostil |

### Gangue de Mephits

Uma guangue composta por 1d4 **mephits da poeira** e 1d4 **mephits da lama**. Se encontrados no centro de Pedra do Massacre do Refúgio ou em Pedra Arruinada, estão insanos e atacam imediatamente. Se não, eles zombam do grupo, mas não lutam, exceto para defenderem-se.

### Limos Errantes

A presença do Rei Pudim (ver "A corte do Rei Pudim" mais adiante neste capítulo) está atraindo os limos para Pedra do Massacre do Refúgio. Role um d4 e consulte a tabela Limos Errantes para determinar o que aparece.

### Limos Errantes

| d4 | Encontro |
|---|---|
| 1 | 1 pudim negro |
| 2 | 1 cubo gelatinoso |
| 3 | 1d4 + 1 limo cinzento, um das quais é uma variante de limo cinzento psíquico (como descrito no *Manual dos Monstros*) |
| 4 | 1d2 gosma ocre |

### Homem-Rato Svirfneblin

Esses licantropos pertencem ao clã Bigodedourados e estão procurando por novos lugares para se estabelecerem dentro das ruínas da antiga cidade. Eles sempre são hostis e atacam o grupo se não puderem fugir. Utilize o bloco de estatísticas do **homem-rato** do *Manual dos Monstros* com algumas modificações: homens-rato svirfneblins são Pequenos, e têm as seguintes características adicionais.

***Esperteza Gnômica.*** O licantropo tem vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração inata do homem-rato é Inteligência (CD 11 para testes de resistência). Eles podem lançar de forma inata as seguintes magias, não requerendo nenhum componente material:

À vontade: *dificultar detecção* (somente em si mesmo)
1/dia cada: *cegueira/surdez, nublar, disfarçar-se*

***Camuflagem de Pedra.*** O homem-rato tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se ocultar em terreno rochoso.

### Xorn

Esta criatura deixa os personagens em paz se eles lhe alimentarem com pedras ou metais preciosos no valor de pelo menos 50 po. Caso contrário, seguirá o grupo por toda Pedra do Massacre do Refúgio, esperando que eles deixem para trás algo que possa comer. O xorn é anti-social e não ajuda o grupo de forma alguma.

## PdMs Importantes

Quando os personagens visitarem Pedra do Massacre do Refúgio, eles poderão conhecer um ou mais dos seguintes svirfneblin.

### PdMs de Pedra do Massacre do Refúgio

| | |
|---|---|
| **Dorbo Picareta-Escavadeira** | Líder das expedições de mineração |
| **Senni Picareta-Escavadeira** | Líder dos colonos |
| **Nomi Cerra-Caminhos** | Treinadora de elementais de pedra com uma missão para o grupo. |
| **Gurnik Dedo-Tamborilante** | Clérigo de Callarduran Mãos Suaves com uma missão para o grupo |
| **Kazook Apanha-Brilho** | Alquimista e especialista em minérios que recebe e fornece missões |
| **Chipgrin Bigodes-Dourados** | Líder da colônia de homens-ratos |
| **Guarda-Covas Jadger** | Morto-vivo líder dos guarda-covas |
| **O Rei Pudim** | Gnomo das profundezas insano dominado pelo lorde demônio Juiblex |

### Ratos Acuados

Se estiverem com o grupo, Topsy e Turvy fazem o seu melhor para esconder e resistir à sua maldição de licantropia se os aventureiros ainda não souberem disso. Desde que foram presos em Velkynvelve, os dois passaram por sua transformação em homem-rato pelo menos uma vez. Quando a decisão de ir à Pedra do Massacre do Refúgio for tomada, os gêmeos podem confessar sobre terem saindo de casa por causa de sua maldição, ou eles poderiam abandonar os aventureiros e pisar na bola por si só. Em qualquer caso, eles poderiam pender para o lado do clã Bigodes-Dourados, seja por conta própria ou com a ajuda dos aventureiros.

## Colonos, Intrusos e Invasores

Os cidadãos atuais de Pedra do Massacre do Refúgio são uma estirpe diferente do que seus antepassados. Eles não são apenas árduos trabalhadores e mineiros criativos, mas também são colonos, exploradores e - acima de tudo - sobreviventes.

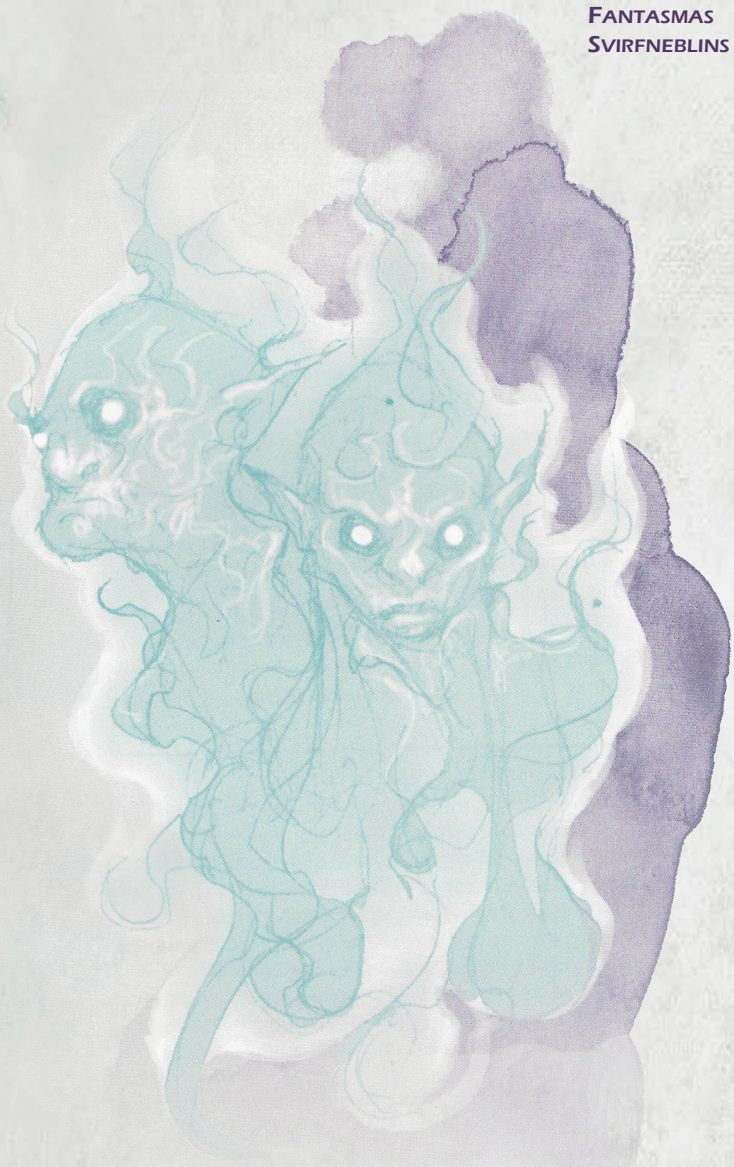
### Líderes de Pedra do Massacre do Refúgio

Pela tradição dos gnomos das profundezas, Pedra do Massacre do Refúgio é governada juntamente por um rei e uma rainha, mas os svirfneblin não tem tido verdadeiros soberanos enquanto vivem como refugiados em boa parte de um século. Dorbo e Senni Picareta-Escavadeira são mineiros talentosos, mas se tornaram ainda mais capazes como líderes da comunidade. Eles passaram anos planejando uma expedição para Pedra do Massacre do Refúgio, pagando aventureiros para explorar e manter vigia no território enquanto organizavam seu povo pelos fortes anões e cidades do mundo de superfície que tinham lhes recebido.

Depois de uma década de planejamento cuidadoso e determinado, os Picareta-Escavadeira levaram uma força em retorno à Pedra do Massacre do Refúgio a fim de recuperá-la. Embora ainda não tenham sido coroados, todos os tratam como os reais governantes do assentamento.

O chefe Dorbo supervisiona a indústria da reconstrução, abrindo as minas e organizando patrulhas para explorar partes da cidade que permanecem desabitadas pelos svirfneblins. Ele também é responsável pela reconstrução e comando das novas defesas do assentamento. Como a maioria dos svirfneblins, Dorbo é sério e agressivo ao lidar com estrangeiros; mesmo com tudo isso, no entanto, ele também é um marido amoroso e cuidadoso e um líder ponderado de seu povo, fiel à visão que ele e sua esposa compartilham de uma Pedra do Massacre do Refúgio reconstruída e renascida.

A mestra dos alojamentos Senni mantém a conta e a medida de tudo, garantindo que os esforços do marido sejam apoiados e eficientes. Ela supervisiona as diligências de comércio e as caravanas para o Salão de Mitral, Gauntlgrym, e Mantol-Derith. Ela gerencia e ajuda a manter a infraestrutura mágica de Pedra do Massacre do Refúgio, e está intimamente familiarizada com as condições de segurança em toda a região. Como intendente, ela atribui casas para um número cada vez maior de svirfneblins que vem retornando à Pedra do Massacre do Refúgio.



Fantasmas Svirfneblins

### Guilda dos Mineiros

Os svirfneblin baseiam a maior parte de sua economia de subsistência em sua habilidade de extração de minérios e gemas. O assentamento é largamente autossuficiente, mas ainda depende dos duergar de Mantol-Derith para ferramentas, armas e suprimentos.

Por causa da economia de Pedra do Massacre do Refúgio depender da mineração, a Guilda dos Mineiros detém um poder expressivo em Pedra do Massacre do Refúgio. Dirigida pela família Apanha-Brilho, a Guilda dos mineiros supervisiona todas as minas de Pedra do Massacre do Refúgio, bem como a mineração, lapidação e encantamento de *gemas de armazenamento* (ver apêndice B), tanto para a defesa do assentamento quanto para o comércio de exportação.

### Enclave Coração de Pedra

Estes conjuradores svirfneblin antigamente foram treinados pelo Enclave Esmeralda, mas eventualmente se desassociaram, escolhendo focar-se exclusivamente à magia elemental da terra. Depois disso, absorveram o sacerdócio sobrevivente, servindo às divindades dos gnomos das profundezas Segojan Convoca-Terra (o deus das terras da profundeza e da natureza) e Callarduran Mãos Suaves (o deus das rochas e da mineração).

O Enclave Coração de Pedra está encarregado de convocar elementais de terra para ajudar a defender Pedra do Massacre do Refúgio. Eles também usam sua magia para ajudar em várias tarefas de engenharia, como alargar covas, fechar túneis, ou estabelecendo posições de gemas de armazenamento como medidas de defesa. Quando necessário, os conjuradores do Enclave Coração de Pedra servem como diplomatas extraplanares, estabelecendo acordos com xorns e galeb duhr para auxiliarem Pedra do Massacre do Refúgio.

A líder do enclave é Yantha Exorta-Rocha, uma jovem maga que divide seu tempo e energia entre a realização de pesquisas mágicas em Pedra do Massacre do Refúgio, ajudando o enclave de svirfneblins em Mantol-Derith (Ver capítulo 9), e trabalhando com o resto do Enclave Coração de Pedra.

### Guarda-Covas

A maioria dos honrados protetores dos svirfneblin morreu durante a invasão drow, e o restante pereceu enquanto protegia o seu povo durante a fuga de

Pedra do Massacre do Refúgio para o Salão de Mitral. Somente a lembrança de seus esforços valiosos permanece hoje - e até mesmo isso está desvanecendo devido a tendência dos gnomos das profundezas de esquecer a própria história.

No ano passado, um punhado de jovens svirfneblin foi treinado em segredo sob o cuidado um tanto aterrorizante do Guarda-Covas veterano Jadger, que permaneceu como um fantasma. Em vida, Jadger era um especialista sobre o Subterrâneo e seus muitos habitantes, bem sobre como combatê-los. Ele está preparando seu aluno mais brilhante, Trisk Peça Adamantina para comandar os próximos guarda-covas, que estão se preparando para anunciar sua existência aos Picareta-Escavadeira e exigir o reconhecimento como os novos Guarda-covas de Pedra do Massacre do Refúgio.

### Fantasmas de Pedra do Massacre do Refúgio

Embora não verdadeiramente organizados, os fantasmas dos svirfneblin mortos durante o ataque drow são presenças inegáveis. Os colonos têm sido bastante sábios ao marcar os túmulos assombrados fora de seus planos de reinvindicação. Mas como os svirfneblin novos chegam e necessitam de acomodações, o espaço está começando a tornar-se um problema. Há muito mais fantasmas nas ruínas do que se esperava, e cada fantasma é diferente. Alguns são inofensivos, aparecendo apenas como ecos do evento que levou à sua morte. Outros são totalmente conscientes - e muitas vezes hostis e perigosos.

### A Maldição de Ogrémoch

A Maldição de Ogrémoch é uma nuvem flutuante de poeir nuvem transparente, uma poeira a mágica, transparente, que apareceu pela primeira vez em Pedra do Massacre do Refúgio há mais de um século. Acrsencieeeditada como sendo senciente, ela é encontrada vagando em Pedra Arruinada, na área dos alojamentos. As criaturas elementais tocadas pela nuvem caem sob seu controle.

A origem da nuvem permanece um mistério, mas sabe-se que tem algo a ver com Ogrémoch, o Príncipe Maligno da Terra. Uma medusa chamada Neheedra serve à Maldição de Ogrémoch e conduz algumas das criaturas elementais para se tornarem escravizadas pela nuvem maligna (veja a seção “Pedra Arruinada” e a área 19, em particular).

### Clã Bigodes-Dourados

Depois da queda de Pedra do Massacre do Refúgio, uma gangue de homens-ratos svirfneblin tentou fazer um lar na cidade em ruínas. O último punhado de svirfneblin escondido em Pedra do Massacre do Refúgio depois que os exércitos drow abandonaram a cidade conseguiram matar ou expulsar os licantropos, mas muitos dos gnomos das profundezas se infectaram com a licantropia.

Hoje, gnomos das profundezas homens-ratos reivindicam uma grande parte das ruínas sob o nome do Clã Bigodes-Dourados, mantendo os territórios contra novos colonos e engajando-se na guerra urbana contra eles. O líder do clã é o esperto e carismático Chipgrin, cuja preocupação com a segurança de sua matilha  o tem feito manter a esperança de negociar uma trégua com os Picareta-Escavadeira e impedir seus primos svirfneblin de ver seu povo como monstros perigosos que devem ser exterminados. Chipgrin está completamente ciente da ameaça da Maldição de Ogrémoch e da praga de limos no assentamento, e espera que unir-se em uma causa comum contra essas ameaças forçará os outros svirfneblin a reconhecer o direito do Clã Bigodes-Dourados de permanecer em Pedra do Massacre do Refúgio.

### A "Corte" do Rei Pudim

O chamado Rei Pudim mantém uma corte nas seções mais profundas de Pedra do Massacre do Refúgio. Ele fazia parte da primeira missão liderada pelo Picareta-Escavadeira, mas os outros svirfneblin logo o rejeitaram por seus muitos hábitos perturbadores, entre eles a preocupação em capturar e estudar os limos, e sua propensão para roubar e guardar comida até apodrecer... E então conversar com ela .

O gnomo das profundezas segregado por fim se distanciou por conta própria. Ele passou anos vivendo entre os limos da região, eventualmente submetendo ao seu controle um pudim negro que ele chama de “Princesa Lama Ébano” - e um limo cinzento que ele chama de “Príncipe Lívido.” Quando os lordes demônios chegaram ao Subterrâneo, ele seguiu os limos atraídos pela presença de Juiblex, e se jogou imediatamente diante do Senhor Sem Face jurando a sua lealdade eterna. Seu nome anterior e existência extinguiram-se naquele momento e agora só existe o Rei Pudim.

Juiblex concedeu ao Rei Pudim o poder de invocar e comandar os limos, e então ordenou que ele voltasse para Pedra do Massacre do Refúgio e a reivindicasse como parte do novo domínio do Senhor Sem Face. O Rei Pudim esgueirou-se de volta para as áreas fechadas de Pedra do Massacre do Refúgio e instalou sua corte, invocando todo o tipo de limos ao longo do caminho e tornando partes da cidade arruinada inabitáveis e perigosas para invasores.

Absolutamente insano e canalizando um poder terrível, o Rei Pudim senta-se em seu trono com seus “filhos” ao seu lado, convocando cada vez mais subordinados leais com o passar dos dias. Quando ele estiver pronto, irá enviá-los adiante para tomar e devorar tudo, transformando Pedra do Massacre do Refúgio e seu povo em um monte gigante de limo e viscosidade, formados à imagem de seu mestre, O Senhor sem Face.

## Arredores de Pedra do Massacre do Refúgio

As jazidas, minas, campos de cogumelos e forjas de Pedra do Massacre do Refúgio estão localizados fora do assentamento, acessíveis por túneis e passagens além do portão principal. Caravanas comerciais em direção a Pedra do Massacre do Refúgio são redirecionadas para as minas periféricas, fazendas, e forjas, onde sua carga é revistada, descarregada e distribuída por agentes da Mestra dos Alojamentos, Senni. Isso mantém a ralé indesejada fora da cidade propriamente dita e protege a segurança de Pedra do Massacre do Refúgio.

Os gnomos das profundezas trabalhando nas minas, fazendas e forjas do lado de fora do assentamento gastam menos tempo desfrutando da diversão e companhia de seus parentes e amigos ao voltar para casa. A loucura crescente dos lordes demônios afeta esses valentes pioneiros mais do que aqueles que vivem sob a relativa segurança das partes retomadas de Pedra do Massacre do Refúgio.

Os svirfneblin dos arredores são mais rudes com estranhos, e alguns podem até tentar roubá-los. Os chefes de tarefa em cada localidade estão agora se sentindo impulsionados a um ponto próximo da tirania, obrigando seus subordinados a trabalharem cada vez mais. Alguns mineiros embolsam gemas que cavaram enquanto outros são levados a possuir coisas que os aventureiros estão carregando.

### Problemas ao Cubo

Se o cubo gelatinoso Glabbagool viaja com o grupo (veja o capítulo 4), sua presença apresentará alguns desafios em Pedra do Massacre do Refúgio. Os recentes ataques de limos têm abalado os gnomos das profundezas, e um cubo gelatinoso inteligente e telepático é algo além de sua compreensão. Os personagens têm de convencer os svirfneblin a permitir que seu companheiro incomum entre, ou dizer-lhe para permanecer fora do assentamento. Se deixado do lado de fora, Glabbagool pode eventualmente encontrar um caminho através das tocas dos homens-ratos, dando aos personagens uma ideia de como os outros limos estão entrando, ou aparecendo na hora de ajudar os personagens se eles se depararem com algum perigo.

## Dádiva de Entémoch

Essa caverna grande está localizada a oeste de Pedra do Massacre do Refúgio (veja o mapa de regiões e locais do Subterrâneo no capítulo 2) e sempre foi um segredo muito bem guardado. Muitos dos svirfneblin que sabiam sobre isso pereceram durante a invasão dos drow em Pedra do Massacre do Refúgio. Alguns poucos membros do Enclave do Coração de Pedra ouviram falar de sua existência, mas o tomam como lenda ou simplesmente se preocuparam com a recuperação e reconstrução de Pedra do Massacre do Refúgio em vez de procurá-la.

A caverna está a dois dias de caminhada do assentamento, sua entrada sendo um pequeno túnel que leva à uma borda alta sobre o piso da caverna. A caverna é preenchida com estalagmites e estalactites, porém a característica dominante é o círculo de invocação em seu centro. O círculo foi usado uma vez pelos svirfneblin para invocar Entémoch, um príncipe elemental da terra, e suas energias permearam toda a caverna, fortalecendo a invocação elemental dentro de sua área.

Se o círculo for usado para lançar uma magia que invoque um elemental da terra, a duração da magia torna-se 1d4+6 dias e a magia não requer concentração. O elemental invocado nunca se torna hostil ao conjurador ou seus companheiros. Para obter esses benefícios, o conjurador deve fornecer componentes materiais na forma de pedras preciosas com um valor total de 10 po por Dado de Vida do elemental invocado.

### Encontrando a Dádiva de Entémoch

Localizar o túnel que leva à Dádiva de Entémoch é um grande serviço prestado aos svirfneblins e pode ser uma missão para os aventureiros (ver "Unindo Pedra do Massacre do Refúgio", mais adiante neste capítulo). Apesar de quão perto a caverna é de Pedra do Massacre do Refúgio, encontrá-la não é tarefa fácil.

Os personagens podem procurar pelo túnel viajando a ritmo lento, nos arredores. A cada dia que procurarem, eles devem fazer um teste em grupo CD 20 de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Sobrevivência).Se o grupo obtiver sucesso, os personagens encontram um curioso marcador de caminho: uma pequena pirâmide feita com pedras empilhadas cuidadosamente, perto de uma entrada que, de outra forma, seria um despretensioso túnel.

Depois de localizar o marcador de caminho e seguindo pelo túnel, o grupo pode fazer um teste em grupo de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Sobrevivência) CD 20 . Em caso de fracasso, o grupo desperdiça um dia procurando pela próxima marca. Se o teste em grupo for bem-sucedido, os personagens encontrarão sua próxima pista depois de 2d6 horas: um túnel cuja entrada é flanqueada pelas faces esculpidas de um gnomo das profundezas macho e uma fêmea. Este túnel apresenta muitas ramificações laterais escondidas por formações rochosas. O grupo deve fazer um teste em grupo de Inteligência (Investigação), Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) CD 20 . Se o teste falhar, os personagens desperdiçam um dia de exploração procurando por isso.

Encontrar a Dádiva de Entémoch permite que os personagens façam um teste para melhorar a atitude dos gnomos (ver "Mudando as atitudes dos Svirfneblin" ).

***Encontros Aleatórios.*** Para cada dia de exploração, teste para encontros aleatórios usando as tabelas do capítulo 2 e ajuste o nível de perseguição drow conforme necessário.

### As Bestas da Dádiva de Entémoch

Os personagens que explorarem a caverna encontram fragmentos destruídos de estátuas. Um sucesso em um teste de Inteligência CD 17 (Investigação) confirma que os fragmentos de pedra são os restos de um verme de cavernas. A menos que os personagens deixem a caverna imediatamente, eles são abordados por uma dupla de **basiliscos** que chamam a Dádiva de Entémoch de lar.

Quando os basiliscos forem derrotados, os personagens podem retomar sua exploração da caverna e encontrar três ovos de basilisco, em um ninho feito de pedra pulverizada. Cada ovo é uma esfera de 15 centímetros de diâmetro e 10 quilos com uma casca de um cinza pedregoso, dura como pedra. Deixados em paz, os ovos chocam em 1d4 + 1 meses. Um basilisco filhote ao surgir se conecta com a primeira criatura que ver. Em seguida, segue essa criatura em torno como seu fosse seu pai, exigindo ser alimentado. Se os personagens conseguirem manter o basilisco vivo, ele atinge a idade adulta após doze meses. Acompanhe o seu crescimento usando a tabela de maturação do Basilisco.

#### Maturação do Basilisco

| Idade | Tamanho | Notas |
|---|---|---|
| Filhote (até 3 meses) | Minúsculo | CA 11; 4 (1d4 + 2) pontos de vida; Desloc. 3 metros; For 10 (+0); Sem olhar petrificante; O ataque de mordida é + 2 para acertar e causa 1 ponto de dano perfurante, mais 1 ponto de veneno; Desafio 0 (10 EXP) |
| Jovem (3 - 12 meses) | Pequeno | CA 13; 22 (4d6 + 8) pontos de vida; Desloc. 4,5 metros; For 13 (+1), Olhar Petrificante tem um alcance de de 4,5 metros; O ataque de mordida é +3 para acertar e causa 3 (1d4 + 1) pontos de dano perfurante mais 2 (1d4) dano de veneno; Desafio 1 (200 EXP) |
| Adulto (12+ meses) | Médio | Veja o *Manual dos Monstros* |

## Mina da Concha Branca

A maior mina de sal de Pedra do Massacre do Refúgio fica a meio dia de viagem para o sul. Como muitos dos locais de recurso de Pedra do Massacre do Refúgio, o caminho para a mina é fácil de ser perdido por viajantes ocasionais, mas sentinelas, escondidos ao longo do caminho pode reconhecer visitantes amistosos (como aqueles na companhia de Jimjar, Topsy ou Turvy) e guiá-los ao longo dos túneis corretos.

A Mina da Concha Branca é uma rede interconectada de pequenas cavernas cavadas nas vastas veias salinas que revestem esta área do Subterrâneo. A mina produz sal o suficiente para ser fornecido aos colonos de Pedra do Massacre do Refúgio e para vender no centro do mercado de Mantol-Derith. A mina é uma caverna destinada a manter lagartos gigantes da caverna, que os svirfneblin usam como bestas de carga.

O **gnomo das profundezas** Perigrog Raspa-Pó gerencia a mina com uma mão justa, mas exigente. Ele acredita que quanto mais a mina produz, mais ele pode exportar, e mais rápido Pedra do Massacre do Refúgio poderá retornar à sua antiga glória.

### Minas Apanha-Brilho

Renomeada em honra à maior e mais influente família da Guilda dos Mineiros, as Minas Apanha-Brilho abrangem várias minas espalhadas em um amplo círculo ao redor de Pedra do Massacre do Refúgio. Os gnomos das profundezas têm projetado os túneis de acesso de uma maneira que apenas uma entrada conhecida conduz ao complexo da mina, e esta entrada é defendida por quatro **galeb duhr** disfarçados para parecerem rochas comuns e uma dúzia de **gnomos das profundezas**.

Os maiores poços das minas incluem veias de metal comuns como ferro e cobre, bem como muitos veios de minerais mais raros, como mitral e adamante. As minas também abrigam cavernas de cristais de onde o svirfneblin extraem todos os tipos de gemas.

Todas as principais rotas para Pedra do Massacre do Refúgio interseccionam-se perto da entrada principal do complexo da mina, o que significa que os personagens provavelmente irão passar por aqui antes de chegarem à Pedra do Massacre do Refúgio. Se eles pararem por aí, encontram Dasco Apanha-Brilho, o **gnomo das profundezas** superintendente responsável pelas operações gerais. Dasco está disposto a deixar que os personagens sigam junto com uma carga de minérios em direção à Pedra do Massacre do Refúgio, feliz por ter a segurança extra.

### Jazida Coração de Pedra

O Enclave Coração de Pedra tem a sua sede nessa caverna inundada com *faerzress* e energia elemental. Esta jazida não fornece pedra para construção, uma vez que os construtores de Blingdestone apenas precisaram perfurar qualquer parede para encontrar seus materiais de trabalho. Em vez disso, esta caverna fornece o pequeno exército de elementais da terra que auxiliam os colonos, e sua pedra mágica é usada na criação de itens, como *gemas elementais da terra*, *anéis de comandar elemental da terra*, e *pedras de comandar elementais da terra*. Elementais entrando no Plano Material por aqui, seja por magia ou por outros meios, recebem 2 dados de vida adicionais.

Normalmente, Yantha Exorta-Rocha lidera as operações na jazida. Enquanto ela está em Mantol-Derith (ver capítulo 9), sua aprendiz Nomi Cerra-Caminho fica encarregada dos druidas e magos do Enclave Coração de Pedra.

#### Cura Elemental

Nomi Cerra-Caminho está ciente da Maldição de Ogremoch e fez do trabalho da sua vida a proteção dos elementais de sua influência. Ela estuda amostras de elementais corrompidos como parte de seus esforços, e recompensa personagens que lhe tragam uma amostra de qualquer criatura elemental fora do controle encontrada nas áreas inexploradas de Pedra do Massacre do Refúgio. Ela paga 10 po por Dado de Vida da criatura a partir da qual a amostra foi tirada.

**Portas de Pedra do Massacre do Refúgio**

Pesadas portas de pedra reforçadas com aço ou adamante são encontradas por todo o assentamento dos gnomos das profundezas. A menos que haja outra indicação, uma porta em Pedra do Massacre do Refúgio tem CA 18, 40 pontos de vida, e limiar de dano 15, resistência à dano trovejante e imunidade a dano venenoso e psíquico.

## Pedra do Massacre do Refúgio Externa

Tudo na Pedra do Massacre do Refúgio Externa foi projetado para enfrentar os aspirantes a invasores.

### 1. Escadas

Subindo até um amplo terraço antes do portão, esses degraus largos são construídos para pés de gnomos. Eles são considerados terreno difícil para criaturas médias e maiores.

#### 1a. Carrinho de Elevação

No topo da escadaria há uma grande entrada na parede oeste, aonde vagões são presos em trenós de pedra puxados por uma corrente para cima de uma encosta íngreme. O mecanismo de elevação está no topo do elevador e é operado por um **elemental de pedra**, embora qualquer criatura com uma Força 20 ou qualquer grupo de criaturas com a força combinada para puxar 275 quilos possa operá-lo.

O túnel do elevador é largo o suficiente para os trenós, mas pouco desobstruído acima deles. O piso faz parte do mecanismo e é considerado terreno difícil. Escalar para dentro e fora de um trenó custa 3 metros de movimento.

### 2. Portão Principal

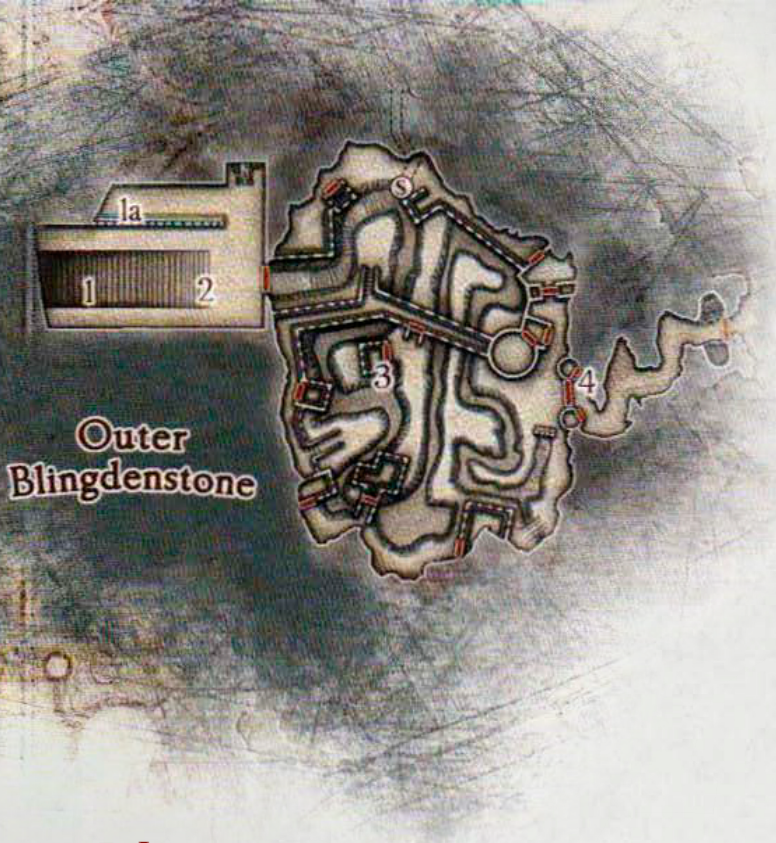
O portão principal de Pedra do Massacre do Refúgio é uma porta feita de aço e mitral, revestida com uma liga secreta resistente à magia e chapeada com adamante. O portão tem CA 23, 60 pontos de vida, limiar de dano 20, resistência a dano trovejante, e imunidade a dano venenoso e psíquico.

O terraço entre o topo da escadaria e a porta tem uma ligeira inclinação para cima. A inclinação impõe desvantagem em testes feitos para tentar forçar o portão com aríetes.

Oito **gnomos das profundezas** guardam o portão. Um deles carrega uma *gema de armazenamento* (veja o apêndice B) que contém uma magia de *ver o invisível* e a utiliza para procurar criaturas invisíveis quando o grupo chega. Os personagens que chegam são questionados para determinarem suas intenções. Os guardas são rigorosos, mas não ameaçadores; desde que os personagens pareçam benignos, é concedida passagem a eles. Quatro dos guardas escoltam-nos através do labirinto (área 3) e do corredor (área 4) para Pedra do Massacre do Refúgio Interior.

Ter Jimjar, Topsy ou Turvy no grupo facilita a entrada dos personagens em Pedra do Massacre do Refúgio. Isto é especialmente importante se o grupo contiver um ou mais drows, cuja presença, de outra forma, exigiria escolta armada em todos os momentos dentro do assentamento.

Se os personagens revelarem que estão fugindo dos drows, os guardas decidem que o chefe Dorbo Picareta-Escavadeira deve ouvir sua história. A escolta armada que traz os personagens para o assentamento os leva a uma audiência com o chefe na área 14.




## 3. Labirinto

Entre o portão e Pedra do Massacre do Refúgio propriamente dito, os svirfneblins construíram o labirinto: um caminho tortuoso que gira e corre entre paredes de 3 metros de altura repletas de pregos. Escalar uma parede com pregos requer um teste bem-sucedido de Força CD 13 (Atletismo). Mesmo com um sucesso, a criatura deve passar em um teste de resistência de Destreza CD 13 para evitar as pontas afiadas, recebendo 1d4 de dano perfurante se falhar. O trajeto inclina-se para cima e para baixo, pois assim as seções podem ser inundadas ou preenchidas com névoa venenosa. Em certos pontos, o caminho se estreita para permitir a passagem de criaturas pequenas; as criaturas médias devem se espremer, e as criaturas grandes não podem caber completamente, a menos que tenha uma forma amorfa.

Um segundo caminho é inacessível pelo portão principal, seguindo acima do trajeto sinuoso. Este caminho superior é enfeitado com torres e ameias de onde os defensores podem disparar livremente em criaturas que tentam passar pelo caminho inferior. Uma estrada pavimentada percorre a parede ocidental da caverna, na qual os vagões e os animais de carga são içados para que possam contornar o labirinto. O mecanismo de içamento pode ser destruído com o único puxão na alavanca se invasores conseguirem tomar o controle.

## 4. Corredor

A última linha de defesa de Pedra do Massacre do Refúgio é um largo e sinuoso túnel atrás de um portão semelhante ao da área 1.

### Torres do Portão

Flanqueando o portão há duas torres de pedra entalhadas nas paredes da caverna. Espreitando através de janelas fechadas em cada torre há quatro **gnomos das profundezas**, oito no total. Estes gnomos operam guinchos que abrem e fecham o portão. Se os personagens estão viajando com uma escolta de gnomos das profundezas, os portões são abertos à medida que se aproximam, permitindo o acesso além do túnel. Se os personagens chegam aqui sem escolta, os gnomos se recusam a abrir o portão.

### Túnel

O túnel tem um teto de 10 metros de altura, e incrustadas às suas paredes há gemas de armazenamento espaçadas a 10 metros de distância, e posicionadas a 4,5 acima do piso áspero. As gemas são colocadas em bocais e mantidas no lugar com cola soberana, e cada gema contém uma magia de símbolo. Qualquer gnomo das profundezas que possa ver a gema pode ativar o feitiço dentro dela usando sua ação para falar a palavra de comando apropriada. Qualquer tentativa de remover a gema de armazenamento das paredes destrói o item.

Na extremidade norte do túnel há uma porta menor feita de pedra reforçada com adamante (veja a barra lateral "Portas de Pedra do Massacre do Refúgio"). Peitoris com 4,5 metros de altura em alcovas flanqueiam a porta. Os peitoris estão atualmente desprotegidos e a porta de pedra se abre facilmente para revelar as cavernas do Interior de Pedra do Massacre do Refúgio.

## Pedra do Massacre do Refúgio Interna

**População:** 300 gnomos das profundezas (svirfneblin)
**Governo:** Trabalho coletivo liderado por Dorbo e Senni Picareta-Escavadeira
**Defesas:** Milícia, Elementais da terra invocados
**Comércio:** Sal, pedras preciosas e minérios raros.
**Organizações:** A Guilda dos Mineiros; o Enclave Coração de Pedra

As defesas de Pedra do Massacre do Refúgio Externa pintam um quadro de pessoas paranoicas sob cerco, mas uma vez passados os portões finais, o verdadeiro caráter do assentamento é revelado. Caloroso, aconchegante e acolhedor. Pedra do Massacre do Refúgio é uma raridade no Subterrâneo.

Leia a seguinte caixa de texto quando os personagens chegarem pela primeira vez no Interior de Pedra do Massacre do Refúgio, omitindo o segundo parágrafo se eles chegam sem escolta.

> Vocês deixam o túnel escuro para trás e entram no que parece outro mundo. Estas não são cavernas drow sinistras ou ásperas, com pedras nuas, mas sim uma terra subterrânea de cores mornas e aromas acolhedores. Os gnomos das profundezas que vocês vêm, levantam seus olhares atarefados para vocês com desconfiança, mas vocês instintivamente entendem que não encaram nenhuma ameaça aqui.
>
> Um dos guardas que os escoltam abandona cenho severo para dar um assentimento profundo como quem os incita a passar pela passagem interna. "Bem-vindo a Pedra do Massacre do Refúgio, viajantes."

## 5. Salão de Recepção

Esta caverna agitada recepciona os visitantes de Pedra do Massacre do Refúgio e conecta as câmaras mais importantes do novo assentamento. Dois túneis selados aqui levam às Tocas dos Bigodes-Dourados. Um está fechado por um desabamento deliberado causado ao sul, e o outro por portas reforçadas, trancadas e protegidas.

## 6. Quartéis

Essa câmara está acima do nível principal de Pedra do Massacre do Refúgio, e as casas svirfneblins fora de serviço atualmente foram atribuídas para defender a entrada.

## 7. Gruta dos Comerciantes

Essa caverna serve como o mercado central de Pedra do Massacre do Refúgio. Todos os tipos de fungos cresceram uma vez nessa gruta úmida, mas um erro de conjuração os transformou em pedra há séculos. Os comerciantes de Pedra do Massacre do Refúgio se reúnem aqui improvisadamente, em meio aos talos de pedra, e vendem suas mercadorias e escambam uns com os outros. Caravanas que chegam descarregam suas cargas nos armazéns escavados abaixo da gruta.

### Kazook Apanha-Brilho

Se os personagens aceitaram a incumbência de Werz Barão do Sal em Gracklstugh (veja o capítulo 4), eles podem entregar o saco de gemas de Werz para Kazook Apanha-Brilho, que tem uma barraca na Gruta dos Comerciantes. Kazook é um **gnomo das profundezas**. Se os personagens se aproximarem dele abertamente e lhe apresentarem o saco, ele abafa um suspiro enquanto olha ao redor, então rapidamente faz os personagens entrarem na barraca, admoestando-os a falar baixo e a não serem tão indiscretos. Ele inspeciona as gemas, pesa-as na mão, olhando os personagens com desconfiança e pagando-as pela entrega com um zircônio de 50 po.

### Incursão dos Cubos Gelatinosos

A primeira vez que os personagens visitam a Gruta dos Comerciantes sem escolta, soa uma campainha na entrada principal. Quando isso acontecer, leia a caixa de texto a seguir para os jogadores.

> Todos os gnomos das profundezas em torno de vocês sacam suas armas e recuam enquanto vocês veem um guarda tropeçar para trás e, em seguida, subir no ar. Um estranho brilho ao redor dele revela a superfície do cubo gelatinoso que o envolveu.

Dois **cubos gelatinosos** atravessam um túnel colapsado entre a Gruta dos Comerciantes na área 24 das Tocas dos Bigodes-Dourados. Ambos os cubos avançam, tentando engolir e consumir quaisquer outras criaturas em seus caminhos até que sejam destruídos.

O svirfneblin preso se chama Mev Lasca-Pedra (use as estatísticas do **veterano** do *Manual dos Monstros*, mas também dê a Mev as características de **gnomo das profundezas** Camuflagem de Pedra, Esperteza Gnômica, e Conjuração Inata). Ele já recebeu 10 pontos de dano de ácido e recebe outros 21 pontos (6d6) de dano de ácido no início de cada um dos turnos do cubo até ser puxado para fora com um teste bem-sucedido de Força CD 12. A tentativa requer uma ação, e qualquer criatura que fizer a tentativa recebe 10 (3d6) dano de ácido caso se aproxime do cubo.

Se Glabbagool estiver com o grupo ele tenta intimidar os outros cubos interpondo-se entre eles e os personagens. A seu critério, permita que Glabbagool use a ação de Ajuda para auxiliar nos ataques dos personagens.

***Tesouro.*** Uma vez destruídos, os cubos hostis derramam o seu conteúdo no chão: 12 po e uma espada curta +1 de fabricação drow. (ver a barra lateral "Itens de manufatura drow" no apêndice B).

### Pedra do Massacre do Refúgio Interna: Características Gerais

O Interior de Pedra do Massacre do Refúgio abrange as áreas que os svirfneblins recuperaram dos invasores sobrenaturais e outros perigos, agora protegidos por meios mundanos e mágicos.

***Câmaras.*** Pedra do Massacre do Refúgio não é uma única caverna, mas uma rede de cavernas interconectadas e bolsões que os svirfneblins vêm alargando e trabalhando para usá-las como casas, oficinas, tendas de venda, e assim por diante. Exceto pelas casas particulares das famílias svirfneblins, todas as câmaras são altas o suficiente para criaturas Médias andarem sem dificuldade, e áreas comuns são ainda maiores. É raro que as paredes das cavernas de Pedra do Massacre do Refúgio sejam nuas. As paredes das largas cavernas são entalhadas com escadas e rampas que levam à sacadas e cavidades que servem como locais de armazenamento ou lojas. As maiores cavernas são entrecruzadas por passarelas que permitem aos svirfneblins e visitantes alcançarem os túneis de conexão em alturas acima do solo.

***Luz.*** As cavernas do Interior de Pedra do Massacre do Refúgio possuem iluminação plena vinda de uma mistura de fungos bioluminescentes, besouros de fogo gigantes enjaulados e magia. A luz destas câmaras espalha-se em túneis de conexão menores que não possuem iluminação própria, criando áreas de penumbra. Túneis mais longos têm a sua própria luz, normalmente produzidas por magia.

***Túneis de Conexão.*** Svirfneblins e outras raças pequenas podem caminhar através desses túneis com facilidade, mas criaturas Médias ou Grandes devem seguir espremendo-se - um recurso destinado a controlar os movimentos dos invasores. A maioria dos túneis tem pisos lisos, mas aqueles ao redor da periferia das áreas recuperadas estão repletos de escombros e detritos.

Alguns dos túneis de conexão em Pedra do Massacre do Refúgio estão equipados com armadilhas. As armadilhas mais comuns são desmoronamentos do teto e fossos com estacas (veja "Exemplos de Armadilha" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Muitos túneis inclinam-se para baixo antes de se levantar de novo, permitindo que os gnomos os inundem. Todas as armadilhas dos túneis estão inativas no Interior de Pedra do Massacre do Refúgio Interior, mas os svirfneblins podem rapidamente ativá-las em caso de emergência.

### Desenvolvimento

Depois do encontro com os cubos gelatinosos, os svirfneblins informam aos personagens que as incursões de limos estão cada vez mais frequentes. Em todos os casos, parece que os limos estão tentando se dirigir para a área noroeste da cidade (denominada "Corte do Rei Pudim" no mapa de Pedra do Massacre do Refúgio).

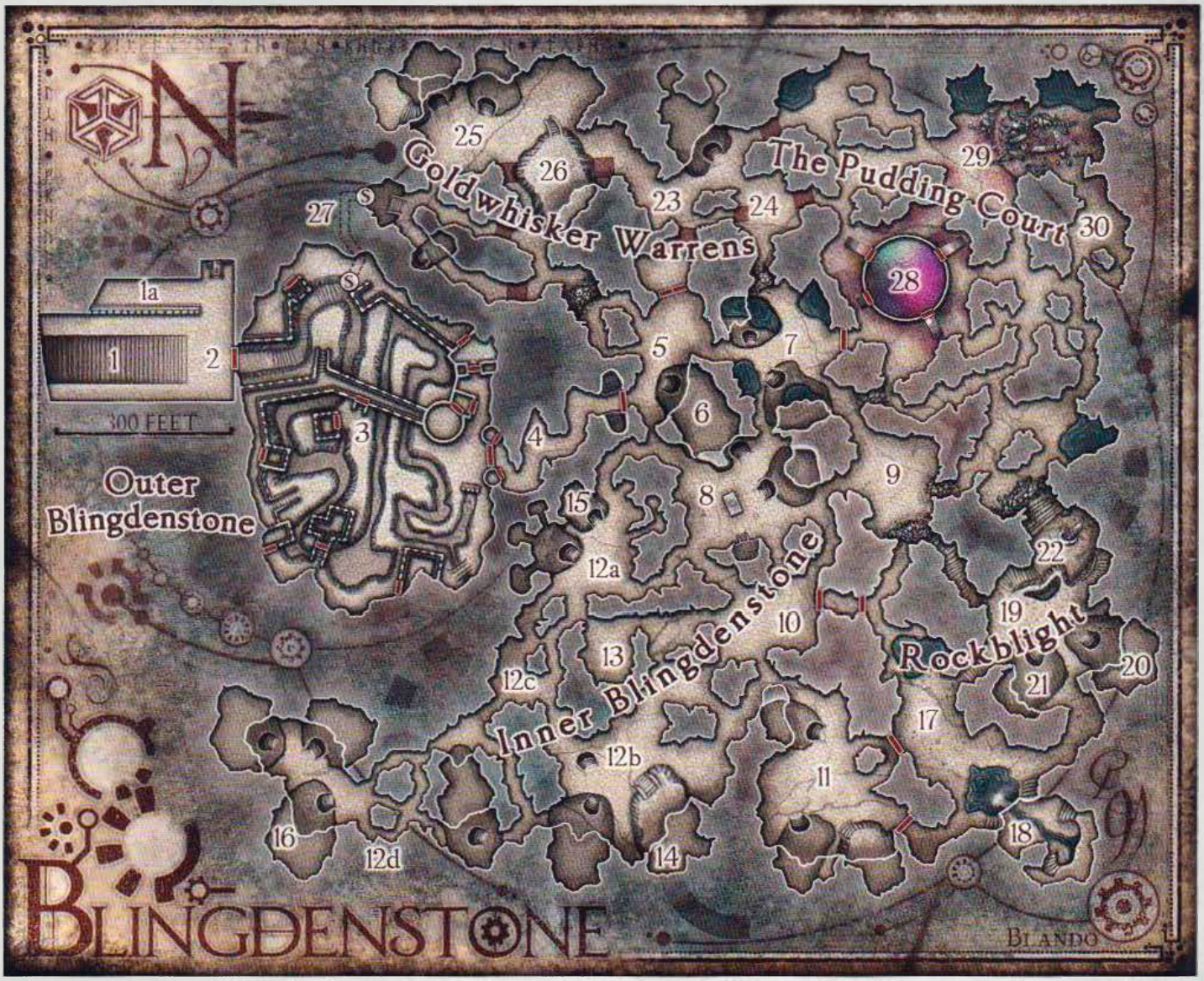
### Recompensa em EXP

Os personagens ganham um prêmio especial de 100 EXP cada, por entregarem o saco de gemas de Werz para Kazook Apanha-Brilho.

Se os personagens conseguiram resgatar Mev, ou fizeram um esforço sincero para fazê-lo, atribua a cada um deles 50 EXP, e permita que os personagens façam um teste em grupo de Carisma para melhorar a atitude dos gnomos das profundezas (ver "Mudando as Atitudes dos Svirfnelbins").

## 8. O Rubi Bruto

O Enclave Coração de Pedra concordou em juntar-se ao esforço dos Picareta-Escavadeira para reassentar Pedra do Massacre do Refúgio, em troca de auxílio para recuperar este templo conhecido como Rubi Bruto. O templo é dedicado a Segojan Convoca-Terra, o deus svirfneblin das profundezas da terra e da natureza. Os rituais e os deveres cotidianos do templo




são supervisionados por um gnomo das profundezas chamado Glyphic Cogumelo-Luminoso, um nervoso jovem noviço faz o seu melhor em uma situação que requer um clérigo bem mais velho e mais experiente. (Use as estatísticas do acólito do *Manual dos Monstros*, mas também dê à Glyphic as características de camuflagem de pedra, esperteza gnômica, e conjuração inata dos gnomos das profundezas).

Apesar das décadas de pilhagens e assaltos em consequências da profanação da invasão drow, a honra da antiga cidade morta ainda descansa firmemente nas catacumbas debaixo do templo. Uma passagem no lado leste da caverna leva para baixo nesta rede de pequenas cavernas interligadas acessíveis apenas através do templo.

As catacumbas são construídas ao longo de uma grade em sua maior parte regular, tornando fácil para os personagens encontrar seu caminho entre estátuas e nichos funerários. Se os personagens vierem aqui seguindo rumores de fantasmas, é apenas uma questão de tempo até conhecerem Jadger Guarda-Covas, um fantasma da época da invasão drow.

Se os personagens recuperaram a mão cortada de Pelek na seção "Túneis Pedra Espirais" o espírito de Pelek pode descansar ao colocarem seus restos nas catacumbas. Se fizerem isso, o fantasma de Jadger Guarda-Covas aparece diante deles.

### Jadger Guarda-Covas

O **fantasma** de Jadger recebe os personagens, mas desaparece através de uma parede, se eles atacarem. (As notícias se espalham rapidamente pelo assentamento sobre a rudeza dos aventureiros, mudando negativamente a atitude dos gnomos com os personagens.) Jadger fala francamente sobre quem ele é e o que aconteceu com ele. Depois de perceber que os personagens estão procurando informações sobre os svirfneblins, o fantasma pede que o grupo realize duas tarefas envolvendo outros espíritos svirfneblin que precisam descansar:

#### O Caminho para Casa

Os svirfneblin sabem das rotas de Pedra do Massacre do Refúgio tanto para o mundo da superfície quanto para Gauntlgrym. Se você quiser manter os personagens aventurando-se no Subterrâneo, Pedra do Massacre do Refúgio deve ser seu último destino depois de ter explorado as outras áreas nos capítulos iniciais da aventura, ou eles devem ser mantidos ocupados com outros compromissos e missões antes de retornar ao mundo da superfície. Essas missões podem vir tanto dos gnomos das profundezas quanto dos capítulos anteriores da aventura.

Os svirfneblins não ajudarão o grupo a alcançar o mundo da superfície até que sua atitude em relação aos personagens seja amigável. Os personagens podem conseguir isso através de atos e serviços menores (ver "Mudando as atitudes dos Svirfneblin"). Se os personagens deixarem os svirfneblins sem lhes fornecerem assistência para lidar com seus problemas, a atitude dos gnomos das profundezas em relação aos personagens é hostil caso alguma vez retornem à Pedra do Massacre do Refúgio.

- Destruir Vazuk, Um gnomo das profundezas que enlouqueceu com o luto e agora ameaça outros residentes de Pedra do Massacre do Refúgio. Seu espectro que pode ser encontrado assombrando sua antiga casa na área 12a.
- Recuperar os restos mortais de um gnomo das profundezas chamado Udhask e trazê-los para as catacumbas. Jadger sabe que o gnomo das profundezas morreu em algum lugar em Pedra Arruinada, na parte leste de Pedra do Massacre do Refúgio.

Jadger diz aos personagens que ele responderá uma pergunta para cada fantasma posto em repouso (incluindo Pelek de Gracklstugh, se os personagens tiverem trazido sua mão). Seu conhecimento sobre o Subterrâneo é considerável, embora um pouco desatualizado.

### Recompensas em EXP

Se o grupo devolver os restos mortais de Pelek para as catacumbas, cada personagem ganha uma recompesa especial de 100 EXP.

## 9. Caverna de Cultivo

Este complexo de cavernas é dedicado ao cultivo de fungos úteis que os svirfneblins utilizam na sua culinária e manufatura, incluindo os seguintes fungos comestíveis e exóticos:

- 3d6 talos-de-barril
- 6d6 píleos-azuis
- 3d6 narizes de Nilhogg
- 3d6 talos-de-tocha
- 3d6 trillimacs

Dois túneis bloqueados levam ao norte e nordeste para áreas que não foram reassentadas. Todos os elementais são mantidos longe destas passagens porque o Enclave Coração de Pedra acredita que elas levam à caverna onde a Maldição de Ogremoch espreita.

## 10. Área de Preparação

Esta caverna é fortificada com barricadas e defendida por oito **gnomos das profundezas** e quatro **texugos das cavernas** (veja "Encontros aleatórios em Pedra do Massacre do Refúgio"). Não há elementais de terra reforçando a segurança aqui, porque a passagem na parede norte - selada em cada extremidade com uma porta trancada- leva à áreas onde os gnomos das profundezas confirmaram a influência da Maldição de Ogrémoch.

### Mal Invisível

O líder dos guardas é um svirfneblin ironicamente cínico chamado Sark Machado-Duplo, que alerta os personagens sobre relatos de uma medusa espreitando nas cavernas além das portas, em uma seção da velha cidade a qual o gnomo se refere como Pedra Arruinada. Se o grupo decidir explorar Pedra Arruinada, Sark pede a eles para descobrirem o que puderem sobre a medusa e matá-la se possível. Ele oferece um pagamento de 50 po por personagem para informações úteis, além de um diamante de 1.000 po se trouxerem a prova de que a medusa está morta.

## 11. Grutas do Tinido

Este conjunto de cavernas na extremidade leste do assentamento serve como um espaço de trabalho para armeiros e armadureiros. Armas tradicionais dos svirfneblins, incluindo picaretas, setas e punhais, juntamente com cotas de anéis, bruneas, e camisões de malha, são forjadas e trocados aqui. Equipamentos menos usuais, como espadas e escudos podem ser solicitados. Os preços para as armas e armaduras são o dobro daqueles listados no *Livro do Jogador*.

As passagens que conduzem à área 17 são seladas por paredes de aço que não podem ser abertas.

## 12. Cavernas Residenciais

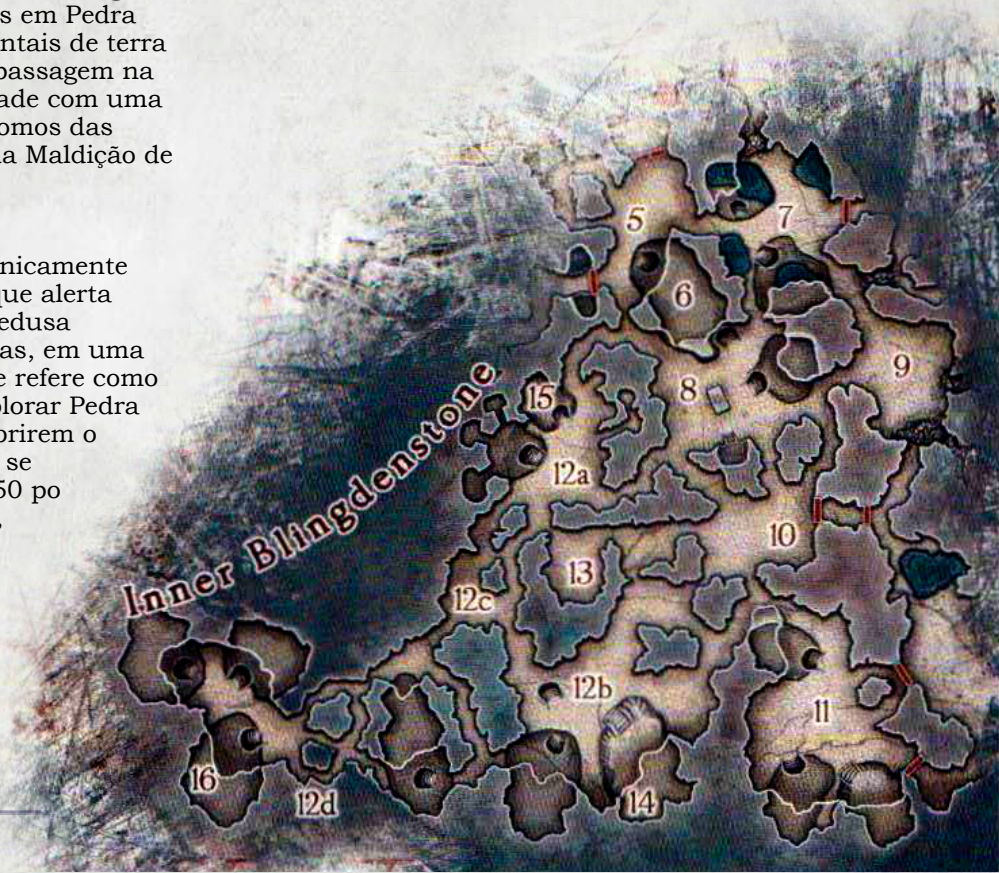
Essas cavernas ramificam-se em pequenas grutas servindo como casas para as famílias de svirfneblina. Túneis conduzem a câmaras secundárias que se ramificam em mais lares. As casas dos gnomos das profundezas não têm nenhuma porta.
Os gnomos locais estão dispostos a falar com os personagens, orientando-os sobre uma caverna em particular que foi recentemente evacuada. Um "fantasma" que tem se manifestado ali assombra uma família que está tentando assentar-se no local (veja área 12a).

### 12a. A Casa de Vazuk

Vazuk era um simples coureiro que morreu na invasão drow. Seu espírito despertou quando uma família se mudou para o que costumava ser sua casa, e então começou a lançar ataques e aterrorizar todas as criaturas que se aproximavam.

Vazuk é um **espectro** (use a variante poltergeist). Ele não pode ser expulso enquanto estiver dentro de sua antiga casa. Ele ataca os personagens assim que eles entram no local, gritando o tempo todo: "Minha! Minhas coisas! Não é de vocês!"

***Tesouro.*** Um personagem que faça uma busca no casebre e obtenha sucesso em um teste de CD 15 de Sabedoria (Percepção) notará um buraco escondido no chão. O buraco contém um pequeno baú de madeira de zurkhreira com oito minúsculos rubis no valor de 250 po cada.



### Recompensa em EXP

Além da EXP ganha por derrotar Vazuk, cada personagem ganha 50 EXP se eles informarem o Guarda-Covas Jadger (veja a área 8) de que trataram da questão do espírito.

## 13. Pedras Falantes

Um círculo de menires de pedra que remonta a uma época anterior à Pedra do Massacre do Refúgio permanece no centro dessa pequena caverna. Os gnomos acreditam que esta estrutura é um conjunto de galeb duhr, verdadeiramente antigos, venerados como manifestações dos deuses. Os membros mais religiosos do Enclave Coração de Pedra conjuram *augúrio* e *comunhão* dentro do círculo, interpretando assim as respostas às suas súplicas através de suaves mudanças nas vibrações sob os alicerces.

### Purificando a Pedra Inabalável

Gurnik Dedo-Tamborilante, sacerdote principal de Callardun Mãos Suaves no Enclave Coração de Pedra, aproxima-se dos personagens se eles demostrarem qualquer interesse nas Pedras Falantes (use as estatísticas de **sacerdote** do *Manual dos Monstros*, mas também dê a Gurnik as características de Camuflagem de Pedra, Esperteza Gnômica e Conjuração Inata de um **gnomo das profundezas**). Ele os convida a empreender uma missão em uma área fechada na cidade velha conhecida como Pedra Arruinada, aonde o templo de seu deus foi profanado. Se os personagens concordarem, ele dá a eles um rubi *gema de armazenamento* (ver apêndice B) contendo a magia *consagrar* e pede-lhes que coloquem a gema no menir de Pedra Inabalável (veja a área 22).

Gurnik adverte aos personagens que, uma vez que coloquem a gema, a Maldição de Ogrémoch enviará seus servos para detê-los. Eles devem derrotar esses servos até que a gema desperte três guardiões do templo. A essa altura o templo estará limpo e os personagens poderão sair. Uma vez que os personagens realizem essa tarefa, Gurnik canalizará o poder do templo purificado, concedendo uma *benção de proteção* ou uma *bênção do aprimoramento* de armas para cada um dos personagens (a escolha de cada jogador) (Veja "Outras Recompensas" no capítulo 7 do *Guia do Mestre* para mais informações sobre as bênçãos).

## 14. Salão dos Picareta-Escavadeira

Este é o lar de Dorbo e Senni Picareta-Escavadeira, bem como o "palácio" do governo provisório de Pedra do Massacre do Refúgio. Os personagens são escoltados até aqui se revelarem aos guardas na área 1 que eles estão fugindo dos drows.

> Duas dúzias ou mais de svirfneblin ocupam esta caverna bem iluminada, alguns movendo-se vigorosamente com bolsas de mensageiro enquanto outros se amontoam em volta de várias mesas de pedra cobertas de mapas e outros papéis, falando aos sussurros, em tom solene. A parte de trás da sala é dominada por um estrado talhado na rocha da caverna, em cima do qual descansam duas mesas de pedra uma de frente para a outra. Dois svirfneblins - um macho e uma fêmea - sentam-se atrás das mesas, deliberando com os conselheiros e um com o outro. Eles voltam sua atenção para vocês quando o grupo entra.

Os verdadeiros governantes de Pedra do Massacre do Refúgio estão interessados em tudo o que os personagens têm a dizer sobre suas aventuras, especialmente se eles testemunharam qualquer evento relacionado com a influência demoníaca em suas visitas a outras partes do Subterrâneo.

Os Diggermanocks oferecem aos personagens um refúgio seguro sob a condição de não causarem problemas na comunidade. Se perguntado sobre como chegar à superfície, Dorbo diz que ele pode ajudar, mas que Pedra do Massacre do Refúgio está sob forte pressão e ele não pode destacar ninguém para guiá-los. Além disso, os gnomos não permitem que estranhos comprem ou peguem seus mapas. Ambos, Dorbo e Senni, tornam-se evasivos e irritados se os personagens pressionam sobre o assunto, momento em que os personagens devem ter sucesso em um teste de Carisma CD 15 em grupo ou terão a atitude dos svirfneblin piorada.

Se os aventureiros oferecem-se para ajudar ao necessitado assentamento, os líderes svirfneblin mencionam coisas que os personagens podem fazer para aliviar a pressão da comunidade, liberando assim os seus recursos. Cada uma das tarefas que os personagens realizarem com êxito muda a atitude dos svirfneblins (veja "Alterando as Atitudes de Svirfneblin").

### "Operação: Limo Ali?"

Os Picareta-Escavadeira relatam rumores de que algum monstro ou magia na parte noroeste do assentamento poderia ser responsável pelo crescente número de limos em Pedra do Massacre do Refúgio. Se os personagens retornarem com informações sobre a corte do Rei Pudim e a ameaça que ali espreita, os Picareta-Escavadeira pagam-lhes com uma *gema de armazenamento* vazia do nível de magia mais alto que um conjurador do grupo possa lançar.

### "Operação: Exterminar?"

Os licantropos do clã Bigodes-Dourados são um ponto controverso entre os Picareta-Escavadeira. Dorbo quer que eles saiam das tocas para liberar áreas habitáveis para os trabalhadores svirfneblins. Ele também quer retomar a Casa Central, que ele acredita que ainda está sob o domínio dos licantropos (veja a área 28). Senni argumenta que os licantropos são descendentes de cidadãos de Pedra do Massacre do Refúgio e merecem ficar e reingressar à comunidade.

Visto que os homens-ratos são tão territorialistas e defensivos como os svirfneblins, qualquer tentativa de negociação tem sido feita com violência. Senni pede que os personagens se arrisquem nas tocas e conversem com quem estiver no comando. O relatório dos personagens determinará se os svirfneblins intensificarão seus esforços para eliminar os homens-ratos ou se trabalharão em direção à um acordo.

Se Topsy ou Turvy estiverem com o grupo, eles vão querem aprender mais sobre a comunidade de homens-ratos. Se a sua própria natureza licantrópica for revelada aos Picareta-Escavadeira ou a outros gnomos das profundezas, os gêmeos têm a opção de entrar na parte controlada pelos homens-ratos de Pedra do Massacre do Refúgio ou de serem expulsos do assentamento completamente, o que pode encorajar os personagens a se encontrarem e conversarem com o clã Bigodes-Dourados.

## 15. Pedras Cantantes

Esta caverna elevada perto de uma das principais áreas residenciais de Pedra do Massacre do Refúgio mantém uma variedade de rochas e cristais no meio de um pavimento em forma de bojo. Menestréis Svirfneblins especializados na arte do canto de pedra podem alterar o tom das vibrações emitidas pelas

pedras individuais criando um efeito semelhante a um conjunto de bardos harpistas. Quando os personagens chegarem aqui inicialmente, um **gnomo das profundezas** chamado Garra Canção-Pétrea está tocando os cristais para uma audiência atenta de 3d4 crianças gnomos das profundezas (não combatentes).

## 16. A Caneca Espumante

A Caneca Espumante foi construída como uma hospedaria para abrigar convidados estrangeiros em visita a Pedra do Massacre do Refúgio. Ela foi abandonada após a invasão drow, mas recentemente foi reaberta. Embora o suprimento de alimentos e bebidas da superfície sejam escassos, os quartos são dimensionados para hóspedes médios, com camas confortáveis e duas fontes termais separadas, utilizadas para banho e relaxamento. Não há outros hóspedes atualmente, então os membros do grupo que ficarem aqui terão a pousada apenas para si. Muitos svirfneblins frequentam a taverna da hospedaria após o trabalho, mantendo o lugar animado. A taverna serve a Cerveja Preta do Lago Escuro, uma cerveja que os svirfneblins compram de comerciantes duergars em Mantol-Derith (veja o capítulo 9).

Tappy Gola-de-Espuma, uma **gnoma das profundezas** entediada, gerencia a pousada. A chegada dos personagens é a coisa mais emocionante que aconteceu em meses, então ela cobre-os com perguntas sobre suas vidas e aventuras, empurrando bebidas e comida grátis neles.

### Rumores e Boatos

A comunidade svirfneblin é unida, então rumores espalham-se rapidamente. Os personagens que se envolvam com os clientes da taverna enquanto a atitude geral dos gnomos for indiferente ou amigável obterão as seguintes informações.

- O problema de fantasmas de Pedra do Massacre do Refúgio está piorando, e há até espíritos assombrando as catacumbas.
- Havia um svirfneblin louco nos primeiros dias da retomada que desapareceu. Alguns dos batedores dizem que o viram, escarafunchando em torno de áreas não recuperadas do assentamento. (Os batedores não sabem que este gnomo é o Rei Pudim.)
- O Enclave Coração de Pedra está aproximando-se de uma solução para a ameaça da Maldição de Ogrémoch (falso). Os gnomos chamam a grande área não reclamada no nordeste do assentamento de "Pedra Arruinada", uma vez que elementais de terra ficam loucos toda vez que chegam perto do local.
- As pessoas estão divididas sobre o que fazer sobre os homens-rato que vivem nas cavernas do sudoeste. Alguns desejam que eles saiam, enquanto outros propõem uma aliança de defesa mútua.
- Um comerciante de Gracklstugh diz que há um influxo de moedas da superfície lá, mas ninguém sabe de onde elas vêm. (Ver capítulo 4 para mais informações).
- Uma caravana de svirfneblins retornando de Concha Branca encontrou uma parada de miconides dançarinos. Através de seus esporos harmoniosos, os miconides disseram aos gnomos sobre uma "celebração de casamento", o que é considerado estranho, visto que miconides não comemoram ou realizam casamentos. (Veja o capítulo 5 para obter mais informações.)

Os personagens podem passar algumas horas socializando na taverna da hospedaria Caneca Espumante. Se o fizerem, ganharão vantagem em seu próximo teste em grupo de Carisma feito para melhorar a atitude dos gnomos das profundezas.

### Pedra Arruinada: Características Gerais

Ao contrário das partes recuperadas de Pedra do Massacre do Refúgio, Pedra Arruinada é estéril, fria e hostil.

***Luz.*** Todas as partes de Pedra Arruinada são escuras, exceto pelas fontes de luz que os personagens trouxerem consigo.

***Cavernas e Corredores.*** As cavernas e os túneis de conexão nesta parte de Pedra do Massacre do Refúgio são da mesma ordem que se vê na Pedra do Massacre do Refúgio central, mas estão vazias e cobertas de escombros.

***Umidade.*** Algumas poças rasas e córregos passam pela área, tornando o ar úmido e frio. Poças são terreno difícil.

## Pedra Arruinada

Quando os drow atacaram Pedra do Massacre do Refúgio, a Maldição de Ogrémoch recuou para os cantos mais distantes da cidade em ruínas, aguardando o momento de ressurgir e buscar elementais de terra para corromper. A entidade malévola não teve que esperar muito, uma vez que os drow enviaram equipes de saqueadores para pilhar os tesouros dos gnomos das profundezas deixados para trás, trazendo suas próprias criaturas elementais com eles.

A Maldição de Ogrémoch assombrou os drow com a mesma crueldade com que tratou os svirfneblins, virando seus servos elementais contra eles. Por fim, os exércitos drow deixaram a cidade, mas quando o fizeram, uma drow sacerdotisa de Lolth chamado Neheedra Duskryn ficou para trás. Neheedra era obcecada por coletar *gemas de armazenamento*, por conta de seu poder e beleza, buscando fazer de si mesma a soberana e poderosa senhora de seu próprio reino subterrâneo. Ela comandou uma força de servos e soldados com uma crueldade impassível, incansavelmente levando-os a procurar *gemas de armazenamento* e aumentando sua própria riqueza e poder.

Sobrecarregada por sua própria ganância e vaidade, Neheedra se engajou em rituais funestos projetados para assegurar seu poder, iImaginando que Pedra do Massacre do Refúgio um dia se tornaria um enclave drow com ela sendo sua líder imortal. Infelizmente, os pactos mágicos que ela firmou por fim transformaram a fútil sacerdotisa em uma medusa.

Enfurecida com seu destino, Neheedra transformou seus servos em pedra e afundou-se na loucura. Durante décadas ela petrificou qualquer criatura que encontrou, eventualmente chamando a atenção da



Maldição de Ogrémoch. Agora, a medusa trabalha em conjunto com a entidade caída, criando servos animados por seu poder.

Desde o retorno dos svirfneblins à Pedra do Massacre do Refúgio, os gnomos das profundezas têm evitado cuidadosamente as seções da cidade velha em que a Maldição de Ogrémoch e Neheedra habitam, bloqueando-as assim do resto do assentamento e dando o nome "Pedra Arruinada".

## 17. Residências Abandonadas

Esta grande caverna espelha-se às áreas residenciais do interior de Pedra do Massacre do Refúgio, exceto que não há calor ou alegria aqui - apenas a escuridão e sinais de carnificina.

> Cada passo ecoa contra as paredes além do seu círculo de luz. O ar é frio e úmido, e você pode ouvir uma queda d'água em algum lugar na escuridão, junto com os fracos ecos de batalha.

Os ecos da batalha estão sempre na escuridão além do alcance da luz e da visão no escuro dos personagens. Se os personagens se moverem em direção à fonte aparente, os ecos se tornam mais distantes, como se originários de qualquer outro lugar.

A menos que os personagens se retirem rapidamente para onde eles vieram, o **fantasma** de um svirfneblin chamado Udhask aparece. Ele usa Aspecto Horripilante, e então ataca com seu Toque Degradante. Se ele receber qualquer dano, o fantasma grita: "Eles estão vindo! Todos devem se esconder!" e então foge. Os personagens podem seguir o fantasma fugitivo até uma velha toca, onde ele desaparece. Dentro da toca, os restos mortais de Udhask ficam ao lado de uma cama de pedra. Não há nenhuma evidência de que ele tenha morrido de forma violenta. Na verdade, quando os drow atacaram Pedra do Massacre do Refúgio, Udhask teve um ataque cardíaco e morreu enquanto alcançava seu saque (veja "Tesouros").

### Poças e Queda d'Água

Uma cachoeira alimentada por córregos subterrâneos de água doce cai em uma lagoa com 30 metro de diâmetro e 3 metros de profundidade que domina o extremo leste da caverna. Flanqueando a lagoa estão duas escadas largas, talhadas rusticamente, que sobem por 10 metros até um mirante cheio de cristais e fungos (área 18). O córrego atravessa a caverna mais alta antes de fluir para dentro desta.

### Tesouro

O esqueleto de Udhask parece estar tentando alcançar a parte de baixo do leito de pedra. Um personagem que procurar sob a cama e obter sucesso em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) encontrará um compartimento escondido no chão. Dentro do compartimento está uma bolsa apodrecida, contendo seis gemas no valor de 100 po cada e uma *poção da invisibilidade*.

### Desenvolvimento

Coletar os ossos de Udhask e levá-los ao fantasma Guarda-Covas Jadger na área 8 completa uma das tarefas de Jadger.

## 18. Mirante

> Um córrego raso de corrente veloz bisecciona esta caverna. As formações cristalinas brotam do chão em ambas as margens do córrego e escadas de entalhe rústico na parte de trás da caverna sobem por 10 metros até um parapeito de rocha estéril com um par de estátuas aladas empoleiradas em seu topo.

As estátuas aladas na borda são duas **gárgulas**. Se os personagens atacarem as gárgulas ou se moverem dentro de 9 metros delas, os monstros se precipitam e atacam. Na segunda rodada de combate, um **elemental da terra** insano surge do chão de pedra e se junta à batalha.

O córrego que flui através da caverna origina-se de uma galeria formada naturalmente na parede nordeste, abaixo do parapeito. O córrego tem somente 1 metro de profundamente.

As formações cristalinas que crescem por toda caverna são grandes o bastante para que os personagens escondam-se atrás delas, mas não são nem mágicas e nem valiosas.

### Tesouros

Entre os restos do elemental de terra, os personagens podem encontrar uma *gema elemental da terra*. Antes de poderem usá-la, no entanto, a gema deve receber uma magia d remover maldição de um sacerdote do Enclave Coração de Pedra. Caso contrário, um elemental convocado pela gema é sempre hostil ao seu conjurador. Os personagens também podem recolher amostras dos corpos dos elementais corrompidos e das gárgulas para Nomi Cerra-Caminho (Veja "Mina Coração de Pedra" na seção "Forasteiros de Pedra do Massacre do Refúgio") .

## 19. Jardim do Cristal

> Luzes de fungos bioluminescentes refratam através de grandes formações de cristal que irrompem do chão, criando um caleidoscópio de cores nas paredes circundantes. Os cristais são semitransparentes, distorcendo ligeiramente a imagem através deles. Uma estátua de um gnomo encolhe-se próxima de um formação cristalina, segurando um cristal quebrado em suas mãos.

Seis Luzes-da-noite (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2) iluminam esta caverna. Túneis nesta área elevam-se para a área 20 e descem para a área 21, e dois conjuntos de escadas entalhadas nas paredes conduzem até a área 22.

A estátua é na realidade um **gnomo das profundezas** chamado Vort, que foi transformado em pedra por Neheedra, a medusa. Ele tentou usar um dos cristais para bloquear o olhar petrificante da medusa, mas falhou. Qualquer um examinando a estátua percebe que o gnomo parece estar levantando o cristal em direção ao seu rosto, como se olhasse através dele.

Os cristais aqui podem ser usados como contramedidas contra o olhar de Neheedra. Uma criatura com uma mão livre pode segurar um cristal sobre seus olhos, ganhando vantagem nos testes de Constituição feitos contra o olhar de Neheedra. No entanto, a criatura faz jogadas de ataque com desvantagem.

## 20. O Covil de Neheedra

Neheedra Duskryn era parte da expedição enviada para saquear as *gemas de armazenamento* de Pedra do Massacre do Refúgio. Sua morada reflete a riqueza e a elegância da monarca drow que ela aspirava ser.

> Os adornos nesta câmara estariam melhor posicionados em uma cidade drow. Tapeçarias de temática aracnídea, móveis finos de madeira de zurkheira e cabideiros de roupas caras enchem a área, tudo velho e apodrecido. No centro da câmara, uma drow fêmea senta-se em cima de um trono de zurkheira. Ela está imóvel, olhos fechados e braços cruzados como se estivesse em meditação ou oração. Então seus cabelos brancos se contorcem e vocês vêem que eles são formados de cobras pálidas e sibilantes.

A **medusa** ataca intrusos sem hesitação. A maldição de Neheedra a deixou louca e conversar com ela não é uma opção.

### Tesouros

Cinco dos vestidos no cabideiro de Neheedra são feitos de seda de aranha moldada por magia drow. Eles valem 200 po cada, se vendidos nos mercados do Subterrâneo. A magia drow em um vestido desvanece-se quando a roupa é exposta à luz solar, fazendo que as vestes desmanchem.

### Desenvolvimento

Se os personagens divulgarem a localização da medusa para Sark Machado-Duplo na área 10, eles recebem a prometida recompensa de 50 po para cada um. Se entregam a cabeça de Neheedra para Sark, ele também dará ao grupo um diamante de 1.000 po como havia prometido.

### Recompensa em EXP

Os personagens ganham 50 EXP cada se eles obterem sucesso em reportar-se de volta à Sark, derrotando a medusa ou não. Após a obtenção deste prêmio, os personagens podem fazer um teste em grupo de Carisma (Persuasão) para verificar a melhoria na atitude dos gnomos (ver "Mudando Atitude dos Svirfneblin").

## 21. Estátuas Drow

Esta caverna está preenchida com trinta estátuas de guerreiros drows, todos posicionando-se como se estivessem de guarda. Em sua loucura, Neheedra transformou estes guerreiros de sua casa em pedra. Durante longos anos, a Maldição de Ogrémoch tem usado seu poder para animar estas estátuas, transformando-as em criaturas elementais.

Quando os personagens pisam dentro da câmara, seis das estátuas movem-se e atacam. As estátuas têm estatísticas de **armaduras animadas**, exceto que são elementais em vez de constructos.

As estátuas atacam até serem destruídas, mas não deixam esta área. Se os personagens gastarem 1 rodada ou mais na câmara, após derrotar a última estátua, seis outras estátuas se movem e atacam. Este processo se repete até que todas as estátuas sejam destruídas ou até que os personagens deixem o local. Uma estátua também é animada e ataca se tocada ou perturbada.

### A Maldição de Ogrémoch

Se todas as estátuas nesta câmara forem destruídas, a Maldição de Ogrémoch aparece.

> Quando a última estátua desmorona, uma nuvem de poeira irrompe dos fragmentos estilhaçados e expande-se para preencher a caverna.

A nuvem é a Maldição de Ogrémoch. Os personagens dentro da nuvem podem sentir a sua malevolência, e um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15 confirma que a nuvem é de origem extraplanar. A nuvem tem um deslocamento de vôo de 4,5 metros e é impermeável a todos os danos e magias, exceto as seguintes:

- Uma magia *lufada de vento* ou similar pode mover a nuvem à força.
- Conjurar a magia *banimento* na nuvem envia-a de volta para o Plano Elemental da Terra se ela falhar em um teste de resistência de Carisma (ela possui um modificador de +4 para a rolagem). Um *dissipar o mal e bem* é igualmente eficaz e não exige sucesso em uma jogada de ataque; contudo, o conjurador precisa estar em contato com a nuvem.

As criaturas nativas do Plano Elemental da Terra (incluindo elementais da terra, galeb duhr, gárgulas e xorn) que entram em contato com a Maldição de Ogrémoch caem sob o domínio da nuvem. O efeito perdura enquanto os elementais escravizados e a Maldição de Ogrémoch estejam no mesmo plano de existência.

### Recompensas em EXP

Se a Maldição de Ogrémoch for banida de volta para o Plano Elemental da Terra, premie cada personagem com 150 EXP.

## 22. Pedra Inabalável

Antes um templo de Callarduran Mãos Suaves, o deus da pedra e mineração dos gnomos das profundezas, esta caverna foi nomeada em honra a seus protetores galeb-durh há muito perdidos - os *dharum suhn* (os "Corações da Pedra Inabalável").

> O piso desta caverna é liso pelo desgaste, mas as paredes são ásperas. Um grande menir talhado a partir de uma estalagmite encontra-se no centro da câmara, marcado com dúzias de reentrâncias vazias que podem ter, uma vez, conservado gemas.

Personagens com Sabedoria (Percepção) passiva de 14 ou superior observam que as rugosidades das paredes contornam várias formas grandes, vagamente humanóides.

### Purificando o Templo

Se os personagens aceitaram a tarefa de Gurnik Dedos-Tamborilantes (veja a área 13), eles podem colocar a gema de armazenamento de rubi que ele lhes deu em um dos bocais no menir. Quando o fizerem, os elementais nas paredes começam a se mexer.

> A medida que o rubi começa a brilhar contra o menir, as paredes começam a tremer. Parte de uma parede muda, destaca-se e investe em sua direção.

Um **elemental de terra** se materializa para fora da parede e ataca. Quando o elemental é reduzido a 0 PV ele desmorona e um galeb duhr emerge do solo, perto do menir em um espaço desocupado. O **galeb duhr** encara adiante, em uma pose de guarda, mas não se move nem responde. Outro elemental de terra então sai da parede da câmara e ataca. Quando ele é destruído, um segundo estóico galeb duhr aparece. Esse processo de invocação repete-se uma vez mais, até que um terceiro elemental de terra aparecer e ser destruído. Os elementais ignoram os galeb duhr, que continuam imóveis durante toda a luta.

Quando os personagens reduzem três elementais de terra a 0 pontos de vida e invocam os três galeb duhr, uma luz branca brilha do menir, produzindo os efeitos da magia consagrar e protegendo os galeb duhr da influência da Maldição de Ogrémoch. Os galeb duhr, agora animados, reconhecem os personagens com um aceno de cabeça antes de assentarem-se em sua aparência pedregosa em torno do menir.

Gurnik entrega suas bênçãos prometidas quando os personagens retornam para notificá-lo do sucesso no templo. Ele pode sentir se o templo foi ou não restaurado à sua antiga glória, por isso, se os personagens falharem na purificação, mas disserem que conseguiram, ele sabe que eles estão mentindo, e a atitude dos gnomos das profundezas em relação ao grupo piora. Se os personagens realizarem a missão de Gurnik eles podem realizar um teste em grupo de Carisma CD 15 para melhorar a atitude dos gnomos, com todos os personagens fazendo o teste com vantagem.

### Desenvolvimento

Uma escadaria larga e descendente termina diante de uma parede de pedra derrubada que bloqueia o acesso aos túneis e cavernas que constituem a Corte do Rei Pudim. Os escombros podem ser retirados com alguns dias de trabalho. Contudo, se os personagens querem usar esta passagem como um ponto de entrada para atacar o Rei Pudim, eles podem usar um coquetel volátil fabricado por Kazook Apanha-Brilho para limpar rapidamente os detritos (veja "A Batalha de Pedra do Massacre do Refúgio" mais adiante neste capítulo).

### Recompensa em EXP

Cada personagem ganha 200 EXP por purificar o templo.

#### Tocas dos Bigodes-Dourados: Características Gerais

Uma das primeiras coisas que a licantropia custou aos svirfneblins foi sua organização meticulosa. As tocas dos homens-ratos são bagunçadas, com várias áreas cheirando a cogumelos que há muito passaram do ponto para qualquer pessoa normal para comer.

***Luz.*** Os licantropos iluminam suas tocas com cogumelos luz-da-noite e talos-de-tocha (ver "Fungos do Subterrâneo" no Capítulo 2).

***Armadilhas.*** Os homens-ratos posicionaram armadilhas por todas tocas. Todos eles sabem onde estão as armadilhas e como evitá-las. As armadilhas estão marcadas com quadrados riscados no mapa. A primeira vez que um membro do grupo entrar em uma destas áreas, ele aciona uma armadilha, a menos que ela tenha sido detectada e desarmada anteriormente. Role um d6 para determinar o tipo de armadilha: 1-2, poço com estacas (3 metros de profundidade, forrado com estacas de zurkheira); 3-4, desmoronamento de teto; ou 5-6, dardos envenenados. Consulte "Exemplos de Armadilhas" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para obter informações sobre cada armadilha.

## Tocas dos Bigodes-Dourados

Os svirfneblins licantropos do clã Bigodes-Dourados não se lembram de ter vivido em qualquer outro lugar a não ser nas ruínas de Pedra do Massacre do Refúgio. Eles descendem de sobreviventes da invasão drow que se infectaram com licantropia após um infeliz encontro com uma matilha de homens-ratos.

Durante décadas, os svirfneblin Bigodes-Dourados viveram e prosperaram nestas cavernas, evitando drows e elementais loucos, e vêm protegendo suas casas com astúcia e meios ferozes. Eles não estão dispostos a sair só porque os covardes que fugiram de Pedra do Massacre do Refúgio quando a cidade mais precisava deles agora retornaram.

### 23. Entrada Principal

Os svirfneblins instalaram portas seladas para fechar esta seção das tocas. A oeste das portas, os licantropos instalaram uma armadilha (consulte a seção "Armadilhas" na barra lateral "Tocas dos Bigodes-Dourados: Características Gerais").

Quatro **homens-ratos** svirfneblin (veja "Encontros aleatórios em Pedra do Massacre do Refúgio") atacam quando os personagens acionam, desarmam ou evitam a armadilha. Os licantropos evitam morder seus inimigos para minimizar o risco de lhes dar a "dádiva" da licantropia dos homens-rato. Se os personagens matarem dois dos homens-ratos, os sobreviventes recuam para a área 25.

### Desenvolvimento

Sons de batalha aqui alertam todos os outros licantropos nas tocas. Depois disso, eles não podem ser surpreendidos.

### 24. Pilha de Refugos

Os personagens percebem o fedor pungente quando se aproximam dessa caverna. Esta câmara costumava ser uma pequena área residencial, com casas escavadas nas paredes em várias alturas, mas ninguém mora aqui agora.

A pilha de lixo domina a caverna. Ela contém matéria em decomposição, incluindo um par de viscosos e parcialmente digeridos cadáveres de svirfneblins. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 12 revela que os gnomos foram vítimas de algum tipo de limo.

### 25. Salão dos Mineradores

Durante o apogeu de Pedra do Massacre do Refúgio, esta caverna manteve as fundições da velha cidade e o mercado de minérios e gemas brutas. Agora é a praça principal das tocas dos homens-ratos.

> Uma pequena multidão reuniu-se aqui. A maioria das criaturas são gnomos das profundezas, mas alguns têm características semelhantes à de ratos - incluindo um gordo espécime posicionado à frente dos outros, sorrindo para vocês com dentes projetados e irregulares. "Paz", diz o grande licantropo. Ele dá um passo para frente, com os braços estendidos e mãos abertas. "Chipgrin é meu nome. Eu sou do clã Bigodes-Dourados. Podemos conversar?"

Quarenta svirfneblins **homens-ratos** (veja "Encontros em Pedra do Massacre do Refúgio") estão reunidos aqui, tornando uma proposição de combate perigosa e provavelmente inspirando os personagens a aceitar a proposta de Chipgrin de conversar pacificamente. O

chefe licantropo sobe um conjunto de escadas para o topo de uma elevação natural (área 26), encorajando os personagens a segui-lo.

Chipgrin é um svirfneblin **homem-rato** com 45 PV e CA 14 (couro batido) .

## 26. O Platô de Chipgrin

O líder do clã Bigodes-Dourados reivindica este platô como seu retiro pessoal e também recebe os convidados aqui.

> Escadas levam ao topo deste platô, aonde o chão é coberto com um tapete macio e bem-cuidado de musgo verdejante. O chefe licantropo senta-se em uma cadeira de pedra, ladeado por dois ratos gigantes. Recobrindo as costas da cadeira está uma pele de texugo das cavernas.
>
> "Vamos deixas as frivolidades de lado, então. Você foi enviado pelos Picareta-Escavadeira porque eles nos querem fora, certo?! Bem, eles obterão o que desejam em breve, mas de uma forma que não vai alegrá-los."

Os homens-ratos enfrentam constantes ataques dos limos e estão perto de fugir do assentamento e deixar os outros gnomos das profundezas se defenderem sozinhos. Entretanto, Chipgrin tomou conhecimento sobre a figura misteriosa que controla os limos e ele espera usar essa informação como barganha. Se os personagens estiverem dispostos a ouvir o que ele tem a dizer, Chipgrin passa a descrever a criatura como "o Rei Pudim".

> "Lembro-me dele quando trabalhava nos túneis, e meus parentes o viram quando ele voltou. Eu sei quem ele é, o que ele está fazendo e - acima de tudo - sei aonde encontrá-lo. Se vocês e os Picareta-Escavadeira quiserem, posso levá-los direto a ele - ele que se autoproclama Rei Pudim."

O líder dos licantropos permanece civilizado, mas ele se recusa a dizer aos personagens qualquer coisa a mais sobre o Rei Pudim até que lhe tenham assegurado um encontro com os Picareta-Escavadeira. Se houver algum indício de violência, ele chama por ajuda.

Se os personagens decidirem lutar, todos os quarenta svirfneblins **homens-ratos** na caverna circundante (área 25) correm para atacar, além de Chipgrin e seus dois **ratos gigantes**. Chipgrin ordena que seus companheiros homens-ratos derrubem os clérigos primeiro, depois os outros conjuradores e mantenham os combatentes corpo-a-corpo bloqueados. Ele não mata os personagens, mas garante que eles sejam infectados com licantropia de homem-rato antes de despejá-los no labirinto no Exterior de Pedra do Massacre do Refúgio (área 3).

Durante qualquer negociação, Chipgrin é afável, mas firme nas suas solicitações. Ele também pergunta aos personagens se eles perceberam qualquer coisa estranha entre os svirfneblin. Os licantropos tiveram notícias sobre a ganância e a agressão crescente entre seus primos que vivem fora de Pedra do Massacre do Refúgio (ver "Pedra do Massacre do Refúgio Externa"). No entanto, eles mesmos não foram afetados por isso, dada a sua natureza bestial. Chipgrin não sabe sobre senhores demoníacos, mas é inteligente e




pode ajudar os personagens a conectarem os pontos se ouviram falar de Juiblex e sua fome interminável.

Se Topsy ou Turvy estiverem com os personagens, Chipgrin tem o prazer de recebê-los para o clã. Os gêmeos aceitam a oferta, a menos que seu vínculo de amizade com os personagens inspire-os a permanecer com o grupo.

### Desenvolvimento

Este encontro testa as habilidades dos personagens como diplomatas e pacificadores. Se eles levarem a mensagem de Chipgrin para os Picareta-Escavadeira e organizarem uma audiência, Chipgrin sugere que eles fiquem por tempo o suficiente para ver o que virá de "toda esta conversa fiada e como vocês estão!"

## 27. Túnel Secreto

Os homens-rato usam esse túnel secreto para entrar e sair das suas tocas. Limos também têm utilizado esta rota para entrar em Pedra do Massacre do Refúgio e juntar-se à Corte do Pudim. As portas secretas estão bem escondidas e requerem um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 18 para serem localizadas.

# A Corte do Pudim

O Rei Pudim montou seu cortejo no canto noroeste de Pedra do Massacre do Refúgio, rastejando pelas tocas dos licantropos com seus amados "filhos", a Princesa Lama Ébano e o Príncipe Lívido (Veja a barra lateral "Limos Régios"). Desde seu retorno, o Rei Pudim tem usado o poder fornecido a ele por Juiblex para invocar e comandar cada limo na região.

## 28. Casa Central

Esta caverna foi outrora o coração do governo de Pedra do Massacre do Refúgio - um grande espaço com uma esfera rochosa no centro. A esfera é oca e contém câmaras de onde os antigos reis e rainhas governavam. Tudo foi transformado pela presença do Rei Pudim.

### Limos Régios

Princesa Lama Ébano é um **pudim negro** com Inteligência de 6 (-2) e a habilidade de lançar bolhas de sua substância como um ataque a distância com 9 metros de alcance. Este ataque tem o mesmo bônus de ataque, dano e efeito do ataque pseudópode do pudim negro.

Prince Lívido é um **limo cinzento** com 30 pontos de vida (use a variante do limo cinzento psiônico).

As paredes desta grande caverna estão cobertas de limo — um limo gotejante de um verde doentio. Ecos de gotejamento também enchem a caverna, no centro da qual há uma estrutura larga e esférica segura acima do solo por pilares de pedra. Em torno desses pilares rastejam dúzias de limos animados, avançando enquanto estendem seus pegajosos pseudópodes. A superfície da esfera, como as paredes da caverna, é coberta com gosma. Lodo negro se entrelaça com limo amarelo e cinza em uma sopa repugnante, os padrões sobrenaturais em seu movimento perturbando seus olhos e grudando em sua mente.

Uma voz incorpórea enche a caverna. "O que é isto, o que é isto? Visitantes? Agora? Não ainda! Não estamos prontos! Vão embora, pragas! Eu chamarei vocês e a toda Pedra do Massacre do Refúgio para anunciar nossas boas novas do Senhor Sem Face quando chegar o momento apropriado! Partam!"

Centenas de criaturas se reúnem aqui, atraídas pela vontade do Rei Pudim. Isso inclui dúzias de **pudins negros**, **limos cinzentos** e **gosmas ocres**, bem como algum ocasional cubo gelatinoso. Se os personagens pretendem se precipitar sobre esta maré mortal, avise-os de que recuar é uma opção melhor, e que esta é uma luta a qual eles provavelmente não sobrevireriam sem estratégia e auxílio. Veja a seção "Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio" para ver como os personagens podem retornar aqui e ter a chance de triunfar.

Se Glabbagool estiver com o grupo, ele tenta se comunicar com os outros limos, dizendo aos personagens que outros de seu tipo estão chamando para que Glabbagool se juntem à eles. Os aventureiros podem convencer o cubo gelatinoso a não ir, mas mesmo se ele o fizer, Glabbagool pode ainda servir como uma cartada durante a batalha para Pedra do Massacre do Refúgio.

A caverna é úmida e seu teto possui 60 metros de altura, recoberto com estalactites gotejantes. As paredes estão cobertas com manchas de limo verde (veja "Perigos na Masmorra", capítulo 5 do *Guia do Mestre*) e qualquer criatura que entre em contato com elas sofre danos causados por isso normalmente.

### A Esfera Real

A esfera de rocha oca tem 50 metros de diâmetro e está elevada à 3 metros do solo, de modo que o topo da esfera fica a 7 metros abaixo do teto da caverna. Rampas de pedra sem trilhos sobem 10 metros para quatro pequenas portas abertas nos lados da esfera. Uma mancha de limo verde (veja "Perigos de Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*) pendura-se acima de cada porta. As câmaras que formam o interior da esfera têm sido carcomidas pelas criaturas limo, deixando nada mais do que corredores nus e câmaras vazias. Mesmo os trabalhos de metal foram corroídos e comidos. Não há nada de interesse ou valor dentro.

## 29. Barricada Arruinada

O som da água pingando preenche esta caverna escura, e vários limos deslizam através das paredes e do chão. Algumas variedades de barreiras fúngicas ou partições dividiram uma vez a caverna, mas essa barreira foi destruída. Além disso, há mais escombros e detritos carcomidos pelos limos.

Esta área já continha uma barricada formada por fungos zurkheira e trillimac. Aqui, os gnomos das profundezas mantiveram seus rothé das profundezas (gado do Subterrâneo). O lugar foi varrido durante a invasão drow, e os limos do Rei Pudim dissolveram a maior parte do que os elfos negros deixaram atrás, incluindo os ossos dos rothé mortos. Duas lagoas de água doce se formam ao longo da parede ocidental.

Dúzias de limos — **pudins negros**, **limos cinzentos** e **gosmas ocre** — habitam esta caverna. No entanto, eles não atacam intrusos, a menos que sejam prejudicados ou comandados para fazê-lo pelo Rei Pudim.

Esta caverna é também o lar de um **abocanhador matraqueante** que não está sob a influencia de Juiblex ou o Rei Pudim. Ele rastejou até aqui e se esconde entre os limos, ocasionalmente alimentando-se deles. Ele parece uma piscina de limo marrom-avermelhado no meio da caverna até que um ou mais personagens o toquem, e então abre seus olhos e ataca.

## 30. Sala do Trono

Líquens fosforescentes iluminam esta caverna, cujo chão é coberto com poças de limo verde. Mais limo verde agarra-se ao teto e formas furtivas drapejam ao longo das paredes. No meio da caverna, de frente para o leste, há um trono coberto de lodo.

O **Rei Pudi**m (veja o apêndice C) mantém sua corte aqui, atendido por seus "filhos" reais, a Princesa Lama Ébano e o Príncipe Lívido (veja a barra lateral "Limos Régios").

O trono do Rei Pudim é feito de pedra cinzelada e esculpida com olhos sem pálpebras e bocas escancaradas. Uma mancha de limo verde cobre o trono (veja "Perigos da Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). Mais pedaços de limo verde pendem do teto e o Rei Pudim pode usar sua ação bônus para fazer uma mancha de limo verde cair do teto sobre uma criatura abaixo.

Na frente do trono há um escabelo feito a partir de um bojudo cogumelo petrificado. O chapéu do cogumelo pode ser removido, revelando um compartimento oco aonde o Rei Pudim esconde seu tesouro.

### Tesouro

O compartimento escondido no escabelo fúngico do rei Pudim contém 55 po, 30 pe, uma *poção do envenenamento* em uma cabaça, dois *pergaminhos de magia* escritos em folhas secas de trillimac (*conjurar elementais menores* e *falar com plantas*), e um olho de nótico envernizado que funciona como *bola de cristal da visão verdadeira* que pode ser usado apenas uma vez.

# Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio

Uma vez que os personagens vêem como a oposição é esmagadora dentro da Corte do Pudim, eles têm pouca escolha além de recuar e relatar suas descobertas para os Picareta-Escavadeira. Os líderes dos gnomos das profundezas agradecem-lhes muito por seus esforços, pedindo que esperem e atendam à reunião do conselho no dia seguinte.

A reunião do conselho ocorre no Salão dos Picareta-Escavadeira (área 14) e inclui o Chefe Dorbo e a Mestre dos Alojamentos Senni, Nomi Cerra-Caminho e Gurnik Dedo-Tamborilante, que representam o Enclave Coração de Pedra, Kazook Apanha-Brilho representando a Guilda dos Mineiros, e o fantasma do Guarda-covas Jadger ou Trisk Peça Adamantina, que representam os Guarda-Covas. Se os personagens falaram com Chipgrin Bigodes-Dourados e concordaram em levar sua oferta para o Picareta-Escavadeira, Dorbo e Senni convidam-no a participar também.

Senni pede aos jogadores que informem a todos sobre o que viram, depois do que o conselho discute o que fazer. Se ninguém sugerir primeiro, o fantasma de Jadger diz que Pedra do Massacre do Refúgio não terá nenhuma chance em derrotar esta ameaça se o assentamento estiver dividido. Isso significa contar com os licantropos Bigodes-Dourados como aliados e reconhecer o seu direito de se juntar à comunidade.

Dê aos personagens uma chance de fazer perguntas sobre o que cada facção pode lançar mão (ver "Facções de Pedra do Massacre do Refúgio").

## Facções de Pedra do Massacre do Refúgio

As sessões a seguir descrevem o que cada facção dos gnomos das profundezas podem oferecer na Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio.

### Os Picareta-Escavadeira

Se os personagens não sugerirem, os líderes dos gnomos das profundezas notam que lutar contra todos os limos tlvez não seja necessário. Se os aventureiros puderem chegar até o Rei Pudim e destruí-lo, os limos podem ser reduzidos ao seu estado tipicamente estúpido e desorganizado. Uma grande força pode servir como uma distração, enquanto os personagens esgueiram-se por uma rota alternativa.

Dorbo Picareta-Escavadeira quer que a força principal ataque a partir do templo da Pedra Inabalável. Antes que a batalha possa começar, o templo deve ser limpo (veja a área 22). Enquanto isso, Senni Picareta-Escavadeira dá a Kazook Apanha-Brilho os materiais de que ele precisa para criar um coquetel alquímico que pode limpar os escombros que bloqueiam o caminho para os domínios do Rei Pudim.

### O Clã dos Bigodes-Dourados

Chipgrin não sabe sobre o acordo entre o Rei Pudim e Juiblex, mas ele sabe que o Rei Pudim pode comandar os limos como se fossem inteligentes. Se os personagens ajudaram a convencer Dorbo Picareta-Escavadeira de que o clã Bigodes-Dourados pertence à Pedra do Massacre do Refúgio, os svirfneblins licantropos participam da batalha e provam ser mais resistentes do que os gnomos das profundezas padrão, tomando parte em qualquer ataque.




### O Enclave Coração de Pedra

Pedra é a defesa mais resistente contra os limos, fazendo dos elementais de terra a força perfeita para combatê-los. Nomi Cerra-Caminho sugere que se a Dádiva de Entémoch puder ser encontrada e seu círculo de invocação for colocado em uso, a probabilidade de vitória aumentaria exponencialmente.

Gurnik Dedo-Tamborilante diz que com a Maldição de Ogrémoch ainda a espreita, qualquer elemental trazido para a batalha corre o risco de se tornar insano.

Nomi e Gurnik concordam que, se Pedra Inabalável for limpa e a Maldição de Ogrémoch for banida, o Enclave Coração de Pedra pode proteger seus elementais durante a batalha.

### A Guilda dos Mineradores

Kazook Apanha-Brilho pode preparar um óleo para proteger armas e armaduras de corrosão ácida, mas ele precisa de uma grande quantidade de ingredientes do Bosque Nunca Claro. Se os personagens já estiveram no Bosque Nunca Claro e testemunharam o horror de Zuggtmoy, eles podem descartar essa ideia ou terem coragem de um retorno furtivo ao paraíso corrompido dos miconides.

Outra opção é enviar um carregamento de sal à Gracklstugh para trocar por armas de alta qualidade. Os personagens podem acompanhar a caravana se já visitaram a Cidade das Lâminas e tiverem negócios inacabados.

### Espíritos Svirfneblins

Se os personagens ainda não tiverem cumprido as tarefas do Guarda-Covas Jadger, fazer isso convence o espirito de Jadger à reunir os outros fantasmas benevolentes de Pedra do Massacre do Refúgio e juntar-se à batalha.

## Lista de Tarefas

O sucesso de qualquer plano para livrar Pedra do Massacre do Refúgio do Rei Pudim e seus servos é mais provável se os personagens completarem as seguintes tarefas:

- Convencer Dorbo Picareta-Escavadeira de que o clã Bigodes-Dourados merece viver em Pedra do Massacre do Refúgio.

- Encontrar A Dádiva de Entémoch
- Purificar Pedra Inabalável (área 22)
- Viajar até o Bosque Nunca Claro e colher um vagão cheio de ingredientes entre as poças fúngicas e campos.
- Escoltar um carregamento de sal à Gracklstugh para trocar por armas de fabricação duegar.
- Completar uma ou ambas as missões dada pelo fantasma do Guarda-covas Jadger (veja a área 8).

Deixe que os jogadores venham com outras ideias que possam auxiliar, como pedir a ajuda dos gigantes de pedra de Gracklstugh ou roubar armas mágicas dos drows. Algumas missões podem levar tempo para serem completadas, uma vez que elas exigem viagens através do Subterrâneo.

Veja a barra lateral "Benefícios por Completar Tarefas", por benefícios que os personagens ganham durante a Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio se eles completarem certas missões.

## Grande Destruição!

Quando os personagens sentirem que alcançaram seus objetivos e asseguraram seus recursos, a batalha por Pedra do Massacre do Refúgio pode começar.

Os elementais sob o controle do Enclave Coração de Pedra lideram a investida, seguidos pelos licantropos do Clã Bigodes-Dourados. Svirfneblins sob o comando do chefe Dorbo Diggermatock formam a retaguarda e fornecem suporte à distância. Se os fantasmas participarem, eles atacam de cima e de baixo. O plano é conseguir que os personagens cheguem até o Rei Pudim enquanto as outras facções mantém os limos à distância.

Para chegar ao Rei Pudim, os personagens devem enfrentar 1d4 + 2 encontros, menos um encontro por objetivo alcançado na seção "Lista de Tarefas". Role um d6 e consulte a tabela Encontros da Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio para determinar cada encontro

### Benefícios por Concluir Missões

Completar certas tarefas em Pedra do Massacre do Refúgio pode dar aos personagens benefícios e aliados na batalha final.

- Se os personagens encontrarem a Dádiva de Entémoch e compartilhar a localização com os svirfneblins, ou se eles purificarem o templo de Callardurran (área 22), um **elemental de terra** os auxilia. Caso completem ambas as missões, o elemental terá 15 pontos de vida adiicionais.
- Se os personagens buscarem os ingredientes no Bosque Nunca Claro, seus equipamentos de metal tornam-se imunes aos efeitos corrosivos dos limos.
- Se os personagens adquirirem armas em Gracklstugh, eles podem pedir apoio de artilharia a distância durante a batalha de Pedra do Massacre do Refúgio. Cada personagem causa 2 pontos de dano extra durante os encontros da "Grande Destruição!" representando uma saraivada de virotes svirfneblins usando bestas de manufatura duergar.
- Se os personagens completarem as tarefas definidas anteriormente pelo Guarda-Covas Jadger, cada personagem pode refazer uma jogada de ataque ou teste de resistência durante a Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio, pois um fantasma emerge do solo para distrair inimigos.
- Se os personagens se tornaram amigosde Glabbagool e o trouxeram para Pedra do Massacre do Refúgio, o **cubo gelatinoso** inteligente se junta à batalha como seu aliado. Se Glabbagool deixar o grupo antes, poderá reaparecer como um aliado surpresa durante o combate.

**Encontros na Batalha por Pedra do Massacre do Refúgio**

| d6 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 1 **pudim negro** e 2 **limos cinzentos** |
| 3 | 1 **cubo gelatinoso** e 1 **gosma ocre** |
| 4-5 | 3 **limos cinzentos** e 1 **gosma ocre** |
| 6 | 2 **pudins negros** |

Durante a batalha, a voz do Rei Pudim pode ser ouvida através das camadas de miasma gritando "Lutem por seu rei!" e "Glória ao Senhor Sem Face".

## Limos Régios

Quando os personagens derrotarem o último grupo de limos, mas antes que alcancem a área 30, o Rei do Pudim aparece.

> O gnomo das profundezas insano, coberto de lodo, aponta para vocês e cacareja. "Devorem-os, minhas preciosas crianças! Façam o seu pai orgulhoso!" Ele então se esconde enquanto dois limos caem no chão à sua frente, suas formas escuras fluindo em sua direção com consciência e malevolência inquietantes.

Os personagens devem lutar contra a Princesa Lama Ébano e o Príncipe Lívido (veja a tabela lateral "Limos Régios"). Esses limos com um fagulha de inteligência defendem seu mestre até a morte, impedindo os personagem de alcançarem o Rei Pudim que se retira para a sala do trono (área 30).

Princesa Lama Ébano engaja-se em combate corpo-a-corpo, protegendo o príncipe Lívido, que usa seu ataque de Esmagamento Psíquico. O Príncipe Lívido prefere esgueirar-se e esconder-se enquanto seu ataque de Esmagamento Psíquico recarrega.

### Tesouro

Quando a Princesa Lama Ébano morre, o pudim negro vomita um par de grimórios com capas feitas de pele de troglodita e folhas feitas de fungo trillimac (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). As capas e as páginas são revestidas com um verniz mágico que as mantém imune aos danos ácidos, protegendo-as dos sucos digestivos do pudim. O verniz também protege os livros de serem danificados por água.

Uma arquimaga svirfneblin chamada Lesla Carrowil é a autora de ambos os grimórios. As magias da maga contidas em cada livro estão listadas abaixo; Sinta-se livre para trocar qualquer uma por outra de mesmo nível.

O primeiro grimório intitulado *Magias Subterrâneas* contém as seguintes magias:

1º nível: *alarme*, *área escorregadia*, *compreender idiomas*, *convocar familiar*, *identificação*, *leque cromático*, *salto*, *riso histérico de Tasha*, *servo invisível*
2º nível: *alterar-se*, *arma mágica*, *arrombar*, *coroa da loucura*, *invisibilidade*, *força fantasmagórica*, *lufada de vento*, *nublar*, *patas de aranha*
3º nível: *dissipar magia*, *forma gasosa*, *idiomas*, *imagem maior*, *lentidão*, *piscar*, *proteção contra energia*, *respirar na água*
4º nível: *assassino fantasmagórico*, *construir*, *escudo de fogo*, *localizar criatura*, *malogro*, *metamorfose*, *pele de pedra*, *terreno alucinógeno*

O segundo livro de magia, intitulado *A Magia Além do Espelho*, contém as seguintes magias:

5º nível: *conhecimento lendário, criar passagem, imobilizar monstro, ligação telepática de Rary, mão de Bigby, muralha de pedra, névoa mortal, telecinésia*
6º nível: *ataque visual, carne para pedra, corrente de relâmpagos, dança irresistível de Otto, desintegrar, invocação instantânea de Drawmij, visão da verdade*
7º nível: *inverter a gravidade, mansão magnífica de Mordenkainen, miragem, prisão de energia, rajada prismática, teletransporte*
8° nível: *campo antimagia, enfraquecer o intelecto, labirinto, nuvem incendiária, palavra de poder: atordoar, telepatia*

## O Rei Pudim

O svirfneblin louco espera pelos personagens em sua nojenta sala do trono. Se os personagens não tiverem visto a sala do trono antes, leia a descrição da sala (veja a área 30) e adicione o seguinte:

> O Rei Pudim se encolhe atrás de seu trono coberto de limo e zomba em sua alegria. "Calooh! Callay!! Agora você pode participar da festa!" Ele cacareja. "Você pode ser uno com o Lorde sem Face, apenas deixe-se ser comido e vomitado!"

O **Rei Pudim** (veja o apêndice C) prefere conjurar magias enquanto usa o trono para adquirir cobertura. Como uma ação bônus em seu turno, ele comanda uma mancha de limo verde a cair do teto em cima de um membro do grupo, determinado aleatoriamente (ver "Perigos das Masmorras" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para as regras e efeitos do limo verde).

Quando um ou mais personagens estiverem dentro do alcance do Rei Pudim, ele ri loucamente e rasga seu disfarce humanóide, transformando-se em um limo. Quando ele atinge 0 pontos de vida, ele grita enquanto dissolve-se em uma poça densa de gosma. Leia a seguinte caixa de texto enquanto ele morre:

> "Vocês não ganharam! Não! Nós nos elevaremos de nossos filhos! Nós renasceremos do Lorde Sem Face! Juiblex irá consumir o banquete da rainha dos fungos e nós ... iremos ... todos ... crescer ...!

Com o Rei Pudim morto, os limos perdem sua organização, mas ainda são muitos e os svirfneblins soam o chamado para recuar. Três **galeb duhr** liderado pelo fantasma do Guarda-Covas Jadger chegam para levar os personagens até um lugar seguro. Se o svirfneblins de Pedra do Massacre do Refúgio ainda não tinham uma atitude amigável, eles tornam-se amigáveis com os personagens depois da batalha.

### Desenvolvimento

De volta ao Salão dos Picareta-Escavadeira, os líderes dos gnomos cumprem suas promessas, dando aos personagens uma *pedra de comandar elementais da terra* juntamente com a gratidão do seu povo.

### Recompensas em EXP

Se os personagens participarem da batalha, eles ganham um prêmio especial de 200 EXP cada.

## Deixando Pedra do Massacre do Refúgio

Os personagens podem deixar Pedra do Massacre do Refúgio como heróis dos svirfneblins. Se eles expressarem interesse em visitar outros locais do Subterrâneo, os gnomos das profundezas lhes darão qualquer ajuda que puderem, incluindo colocá-los em uma caravana para Gracklstugh ou Bosque Nunca Claro. Se os personagens pedirem ajuda para chegar ao mundo da superfície, os gnomos os guiarão até um túnel que conduza até lá (eventualmente). Eles também fornecerão comida, água e outros suprimentos básicos para a viagem do grupo.

Os personagens conquistam uma grande vitória se derrotarem o Rei Pudim, mas ela ainda está incompleta. A morte do Rei Pudim é um pequeno revés para Juiblex, e o lorde demônio pode enviar outro servo para comandar os limos remanescentes em Pedra do Massacre do Refúgio até que eles sejam destruídos.

O "banquete" referido pelo Rei Pudim é o rito demoníaco de dominação através do qual Zuggtmoy planeja transformar o Subterrâneo em seu novo domínio abissal. Veja o capítulo 16, "O Casamento Fétido", para mais informações.



O Rei Pudim

# Capítulo 7: Fuga do Subterrâneo

Este capítulo marca o ponto central de *Fora do Abismo*, aonde vemos os personagens finalmente fazerem sua trajetória para fora do Subterrâneo. Antes de seu último impulso para a liberdade, contudo, os vingativos drows perseguem os aventureiros, alcançando-os, tentando arrastá-los de volta ao seu domínio de escuridão permanente.

Se sobreviverem a este confronto final, os personagens alcançam a superfície em um local à sua escolha. Depois de suas árduas aventuras, eles finalmente estão seguros para retornar aos seus lares, e devem dizer adeus a muitos dos PdMs com os quais estiveram viajando. Apesar dos personagens ainda não estarem cientes, suas explorações no Subterrâneo atrairão a atenção dos anões de Gauntlgrym para eles, abrindo o cenário do capítulo 8 e apresentando um novo chamado para a aventura.

Neste ponto, os personagens devem estar pelo menos no sétimo nível, tendo ultrapassado incontáveis desafios em sua perigosa e desenfreada jornada através dos locais descritos entre os capítulos 1 a 6. Eles também devem ter chegado a uma conclusão terrível: vários lordes demônios do Abismo estão em liberdade no Subterrâneo e podem em breve ameaçar o mundo da superfície.

## A Saída

Desde que fugiram de Velkynvelve no capítulo 1, os personagens têm buscado uma escapatória do Subterrâneo. Devido ao formato flexível dos conteúdos dos capítulos 2 a 6, com os quais os personagens podem se deparar em qualquer ordem, cabe a você determinar como e onde os personagens finalmente encontram sua rota de fuga, conforme melhor se encaixar em sua jornada através do Subterrâneo.

### Encontrando o Caminho

Escapar do Subterrâneo não é uma questão simples. Personagens que tentam encontrar um caminho para a saída podem vagar por anos sem se deparar com a sequência correta de passagens que os levaria para a superfície. Como Mestre, você determina onde e quando eles encontram a saída. Os personagens podem visitar os locais descritos entre os capítulos 3 a 6, utilizando o material de interligação nos capítulos 2 e 3, virtualmente em qualquer ordem. Isso torna problemático colocar a saída em um local específico, uma vez que os aventureiros poderiam com a mesma facilidade contorná-lo ou se deparar com ele prematuramente. Em vez disso, a fuga pode ser possível através de um conjunto de condições que você pode implementar no tempo adequado.

### Pedra do Massacre do Refúgio

O assentamento dos gnomos das profundezas (veja o capítulo 6) possui a maioria dos acordos com o mundo da superfície do que qualquer outra comunidade nesta região do Subterrâneo, e os aventureiros podem encontrar recursos ali que os auxiliem a sair. Contudo, os gnomos das profundezas lidam com inúmeras ameaças à sua comunidade, e podem não concordar em ajudar os personagens a menos que recebam sua ajuda antes.

Uma vez que Pedra do Massacre do Refúgio é o ponto mais óbvio e confiável para aqueles que procuram uma saída do Subterrâneo, você pode querer conduzir a campanha a outros locais antes. Isso pode ser feito tratando os outros capítulos como aventuras paralelas à jornada principal, com a maioria delas focando nos personagens auxiliando seus companheiros PdMs a retornarem aos seus lares no Subterrâneo.



### Gracklstugh

Os duegar de Glacklstugh possuem poucos negócios com o mundo da superfície comparado às outras raças do Subterrâneo, confiando mais nos acordos correntes entre Mantol-Derith (veja o capítulo 9). Os paranoicos duegars relutam em compartilhar rotas conhecidas para a superfície, então os aventureiros precisam cultivar uma dose considerável de influência com os anões cinzentos para merecer tal prêmio.

### Os Caminhos de Minhoca

Os drows de Menzoberranzan sabem que vários túneis nessa região do Subterrâneo levam para a superfície. Personagens sortudos o suficiente para encontrar um desses caminhos eventualmente emergem na Floresta Oculta, ao sul das montanhas da Espinha do Mundo. Para mais informações sobre os Caminhos de Minhoca veja o capítulo 13.

### Mais Longe

Vários outros túneis e passagens seguem seu caminho para a superfície em lugares ao redor dos Pântanos Eternos ou mesmo em locais mais remotos. Você pode colocá-los aonde quiser, se o momento oportuno para os personagens sair aparecer antes de explorarem qualquer uma das opções anteriores.

### Portais

Vários portais antigos podem ser encontrados no Subterrâneo. Um portal funcional é uma passagem mágica que leva a uma localização específica em Faerûn. Se as escolhas dos personagens durante a aventura os deixar incapazes de uma fuga segura com a ajuda dos PdMs encontrados, você pode colocar um portal perto ou dentro de uma das localizações exploradas entre os capítulos 2 e 6. Se o portal estiver danificado, os personagens precisarão repará-lo. Eles também deverão descobrir como ativá-lo, ou achar a chave ou magia necessária para isso. Um portal pode ser uma via de mão única e enviar os aventureiros para qualquer lugar que você queira.

## Ganhando Acesso

Pelo tempo que passaram nos outros locais detalhados nos capítulos anteriores, os personagens devem ter adquirido conhecimento de uma rota para a superfície e de um mapa para auxiliá-los a se localizar por este caminho. Estes dois objetivos devem servir como ferramentas para ajudar a motivar os jogadores durante os capítulos anteriores da aventura. Como recompensa em um capítulo, o personagem pode descobrir sobre a existência de uma rota de saída em potencial, levando-os para outro ponto no Subterrâneo aonde isso deve estar. Então, eles precisarão encontrar um mapa ou guia para atravessar esta rota, o que pode envolvê-los nos acontecimentos deste novo local. Para complicar a busca, eles podem descobrir que a rota ou guia não ajudam tanto quanto esperavam, mas em vez disso leva-os a mais opções promissoras.

Como exemplo, os personagens podem ouvir sobre uma rota em potencial para a superfície em Gracklstugh. Eles vão até a cidade duegar e se envolvem nos eventos desenrolados ali, apenas para ter o acesso negado pelos anões cinzentos. Apesar disso, o encontro com um grupo de miconides nômades na cidade revela que os miconides do Bosque Nunca Claro possuem muita informação sobre os caminhos ocultos de Subterrâneo.

Indícios e pistas devem se tornar mais abundantes e substanciais conforme os personagens se aproximam do 7º nível, levando-os eventualmente até uma rota de fuga - com muitas aventuras e encontros ao longo do caminho. Se você lançar mão destas dicas e oportunidades com cuidado, o caminho dos personagens pelo Subterrâneo deve parecer uma progressão suave de descobertas, não importa a ordem que eles escolham para explorar os locais e lidar com os desafios dos capítulos anteriores.

# Se Despedindo

Quando os personagens finamente alcançarem a superfície, é possível que alguns de seus companheiros subterrâneos escolham permanecer no Subterrâneo ao invés de encarar os riscos do mundo da superfície.

## Nativos do Subterrâneo

Saber que muitos dos aliados PdMs possuem seus lares no Subterrâneo pode ser uma parte importante do processo da tomada de decisões que guiará os personagens através dos capítulos anteriores dessa aventura. O Subterrâneo é um lugar perigoso, e os personagens podem ficar relutantes em deixar seus novos amigos por conta própria. Auxiliar alguns deles a voltar para casa pode ser um bom incentivo para visitar as outras locações do Subterrâneo. Shuushar, Topsy, Turvy, Stool, Rumpadump e Glabbagool preferirão permanecer no Subterrâneo a sofrer sob a luz do sol.

## Moradores da Superfície

Aliados como Eldeth e Ront, que preferem viver na superfície ou próximos a ela, seguirão os personagens de bom grado por todo caminho de fuga se puderem. Eldeth deseja retornar para Gauntlgrym, e sua presença pode proporcionar uma conexão aos personagens quando visitarem o assentamento anão no capítulo 8. Se Eldeth não sobreviver, ela pode ter encarregado os personagens de devolver seu corpo ou suas posses a Gauntlgrym. Ront pode querer retornar para sua tribo ou procurar um novo lar em outro lugar, baseado em como os eventos anteriores da aventura o afetaram. Dependendo da forma como ele foi tratado, o orc provavelmente se separará dos personagens em paz, demonstrando respeito por suas habilidades de batalha, se for o caso.

## Com Amigos Assim...

Buppido, Príncipe Derendil e Sarith devem ter ido embora bem antes dos personagens estarem prontos para retornar à superfície, tendo revelado seus segredos sombrios e naturezas traiçoeiras.

Se Buppido ou Sarith ainda estiverem por perto, qualquer um dos dois PdMs poderia enlouquecer e tentar matar os aventureiros antes que eles alcancem o mundo da superfície. Derendil ainda poderia manter sua ilusão de ser um príncipe elfo que deseja retornar ao seu reino florestal. No entanto, o quaggoth é mal adaptado para viajar na superfície, necessitando proteger-se da luz durante o dia. Ele se torna cada vez mais irracional e errático, vendo inimigos e conspirações em todos os lugares, até que eventualmente acusa os personagens de conluio com seus inimigos e os ataca em uma fúria insana.

# Confrontando os Drows

Os drows de Velkynvelve mantém a perseguição aos prisioneiros fugitivos durante a primeira metade da aventura. Durante o caminho, eles devem se engajar em combate com os personagens ou montar numerosas situações de ameaça. Às vezes, os aventureiros podem acreditar ter se livrado de seus perseguidores apenas para voltarem a se deparar inesperadamente com os drows. A partida dos personagens do Subterrâneo oferece a chance final de confrontarem seus perseguidores e acertarem as contas.

A possibilidade de suas presas escaparem leva Ilvara a extremos. Por sua vez, ela impiedosamente pressiona aqueles sob seu comando para redobrar seus esforços para capturar os personagens. Neste ponto, a orientação sobre o nível de perseguição descrita no capítulo 2 deixa de ser relevante. Ilvara e seus guerreiros alcançam os aventureiros pouco antes de atingirem o nível mais alto do Subterrâneo. Os aventureiros podem escolher levar os drow a uma perseguição arriscada, ou ficar e lutar.

### Complicações na Perseguição Drow

| d20 | Complicação |
|---|---|
| 1 | Terreno acidentado ameaça reduzir seu progresso. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para atravessar a área. Em caso de falha, considere o solo como 3 metros de terreno difícil. |
| 2 | Uma fissura, afloramento rochoso ou escombros podem fazê-lo tropeçar. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10. Em uma falha, você fica caído. |
| 3 | Você perturba um **enxame de morcegos** que faz um ataque contra você antes de se dispersar. |
| 4 | Uma colônia de **perfuradores** pendurada 6 metros acima. Conforme você passa, um deles se solta e realiza um ataque contra você. |
| 5 | Você deve se esquivar de estalagmites e colunas. Faça um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10. Em uma falha, você recebe 1d4 de dano de concussão por trombar com um obstáculo. |
| 6 | Uma massa de teias bloqueia seu caminho. Evitá-las requer um teste de Destreza (Acrobacia) CD 12. Em uma falha, você é envolvido pela teia e tem suas ações restritas. Como uma ação, você pode realizar um teste de Força CD 12, arrebentando as teias com um sucesso. A teia também pode ser atacada (CA 10; PV 5; vulnerabilidade a fogo, imunidade a veneno e dano psíquico). |
| 7 | Um pedaço de limo verde cai do teto, exigindo um teste de resistência de Destreza CD 10 para evitar ser atingido. Em uma falha, você é coberto de limo, recebendo 5 de dano de ácido (1d10). Você toma 5 (1d10) de dano ácido novamente no início de cada um dos seus turnos até o limo ser removido ou destruído (veja "Perigos na masmorra", no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). |
| 8 | O chão abaixo de você é liso e escorregadio com a umidade, exigindo um teste de resistência de Destreza CD 10 bem-sucedido para conseguir ultrapassar. Em uma falha, você fica caído. |
| 9 | A área abaixo de você está cheia de pedras afiadas e entulho, e você deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 10 para atravessá-la. Caso falhe, você recebe 1d4 de dano perfurante e o terreno é considerado como difícil por 3 metros. |
| 10 | A perseguição levanta uma nuvem de poeira, areia ou esporos. Você deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 para atravessar isto. Se fracassar na resistência, você fica cego até o final do seu turno. Enquanto estiver cego dessa forma, seu deslocamento é reduzido à metade. |
| 11 - 20 | Sem complicações. |

## Caçada Drow

Se os aventureiros fugirem dos drows, use as regras de perseguição do capítulo 8 do Livro do Mestre para conduzir a caçada. Os drows estão a pé. Caso chegue perto o suficiente, Ilvara tentará conjurar Teia para cortar a rota de fuga do grupo através dos túneis à frente. Adicionalmente à perseguição, os **drows** bombardearão os personagens com virotes envenenados, na esperança de deixá-los inconscientes.

### Complicações na Caçada

Cada participante da perseguição rola um d20 ao final do seu turno e consulta a tabela de Complicações na Perseguição Drow. O resultado (se houver) afeta o próximo personagem na ordem de iniciativa.

Se os personagens fugirem dos drows, eles poderão deixar o Subterrâneo sem oposição. Ilvara retorna em desgraça sem nada para recompensar seus consideráveis esforços, ainda que ela e outros de Velkynelve possam reaparecer quando os aventureiros retornarem ao Subterrâneo (veja o capítulo 15, "A Cidade das Aranhas").

Caso queira estender a perseguição, os drows podem continuar no encalço dos personagens na superfície, o que os coloca em desvantagem enquanto houver luz solar (veja "Equilibrando as Chances").

Se os drows alcançarem os personagens, a perseguição se transforma em um combate (veja "Ficar e Lutar").

## Ficar e Lutar

Se os personagens ficarem e lutarem, ou se os drows os alcançarem, será uma batalha árdua. Ilvara por si só é um desafio para um grupo de personagens de 8° nível, e ela está acompanhada por seus subordinados mais poderosos. A força de ataque drow possui a seguinte composição:

- Ilvara, **drow sacerdotisa de Lolth**, portando um *bastão do tentáculo* em adição ao equipamento usual;
- Asha, sacerdotisa drow iniciante (use as estatísticas do **sacerdote** do *Manual dos Monstros*, mas dê a Asha a Ancestralidade Feérica, Conjuração Inata e Sensibilidade à Luz Solar, características de um drow típico);
- Shoor e Jorlan, **guerreiros de elite drow** (Jorlan possui desvantagens em rolagens de ataque, testes de Destreza e testes de resistência de Destreza);
- Quatro guerreiros **drow**.

Se qualquer um dos drows enumerados aqui foi morto no capítulo 1, ele será substituído por outro drow com estatísticas similares.

Em seu primeiro turno de combate, Ilvara usará *conjurar animais* para invocar duas **aranhas gigantes** para lutar ao lado dos drows, enquanto Asha usará *espíritos guardiões* em si mesma e se concentrará para mantê-la. Os outros drows utilizarão Escuridão para impedir ataques à distância antes de se aproximarem corpo-a-corpo. Shoor protegerá Ilvara, enquanto Jorlan não se preocupará em proteger seus companheiros drow. Ilvara prefere atacar à distância com seu *bastão do tentáculo*, ou conjurar magias como *rajada de veneno* e *raio adoecente*.

Caso Ilvara perca mais da metade de seus pontos de vida, ela tentará invocar um demônio **yochlol**.

### Equilibrando as Chances

Os personagens devem ter um punhado de PdMs aliados para auxiliá-los a combater os drow (veja "Se Despedindo"), mas se precisarem de mais assistência, considere as opções a seguir:

- Tendo se pressionado demais para alcançar suas presas, todos os drows sofrem um nível de exaustão.
- Ilvara e Asha já gastaram alguns dos seus espaços de magia.
- Os personagens chegaram à superfície sem serem interceptados pelos drows, e os elfos negros precisam segui-los durante o dia. Sob a luz do sol, os drows recebem desvantagem em suas rolagens de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão. Os drow podem perseguir os personagens por 1 hora antes que suas armas e armaduras sejam destruídas pela luz do sol.
- Asha escolhe a confusão do combate como o momento para trair Ilvara, atacando-a enquanto a sacerdotisa mais velha estiver de costas para ela. Ilvara instantaneamente desviará sua atenção para eliminar a traidora, distraindo-a e enfraquecendo o lado drow se ela for bem-sucedida.
- Querendo negar o triunfo de Ilvara em recapturar os aventureiros, Jorlan se volta contra seus companheiros drows, atacando-os até ser morto. Caso ele sobreviva, se volta então contra os personagens em sua fúria autodestrutiva assim que todos os drows estiverem mortos.
- Um ou mais PdMs aliados que haviam ficado para trás no Subterrâneo aparece para ajudar, tendo percebido a movimentação dos drows e os seguido.

### Tesouro

Os personagens podem tomar qualquer equipamento e tesouro carregado pelos drows, ainda que itens manufaturados por eles não sobrevivam à exposição solar (veja "Itens de manufatura drow" no apêndice B). Além disso, se os personagens fugiram de Velkynvelve sem recuperar itens mágicos ou valiosos, Ilvara pode estar carregando estes itens, permitindo aos aventureiros finalmente reclamarem sua posse.

### Recompensa em EXP

Cada personagem recebe 300 EXP cada se o grupo conseguir escapar para a superfície.

## Aventuras Futuras

O final deste capítulo de *Fora do Abismo* representa uma divisão entre a primeira e a segunda parte da aventura, que começa quando os personagens são convocados para uma audiência com o rei de Gauntlgrym, Bruenor Martelo de Batalha (veja o capítulo 8). Você pode utilizar essa pausa entre as duas partes da aventura para lidar com qualquer um ou todos os casos a seguir.

### Viagens Terrestres

Uma vez tendo alcançado a superfície, os personagens ainda devem viajar por alguma distância até alcançar a civilização. A maioria dos túneis que conectam o Subterrâneo a esta região terminam dentro ou próximos dos Pântanos Eternos ou da Floresta Oculta – regiões selvagens cheias de ruínas e monstros. Você pode escolher narrar o quanto quiser do trajeto, posicionando encontros aleatórios na rota. Se Eldeth ainda estiver com os personagens, ela irá querer chegar o mais rápido possível em Gauntlgrym. Se os personagens a acompanharem, essa jornada pode facilmente fazer parte do material de ligação entre este capítulo e o capítulo 8.

### Recuperação e Tempo Livre

Após suas experiências angustiantes no Subterrâneo, os personagens podem precisar de tempo para se recuperar, libertarem-se da loucura e encontrar meios de quebrar maldições e curar doenças. Outras atividades também são possíveis no tempo livre (determinadas por você, o Mestre). Para mais informações sobre atividades de tempo livre veja a sessão "Atividades em Tempo Livre" nos capítulos 8 do *Livro do Jogador* e 6 do *Guia do Mestre*.

### Reabastecendo

Personagens podem visitar uma comunidade na superfície ou postos de comércio para adquirir equipamentos e suprimentos adequados em troca de alguns tesouros que trouxeram do Subterrâneo. No início do capítulo 8 eles devem estar adequada e totalmente equipados pela primeira vez desde o início da aventura.

### Alertas

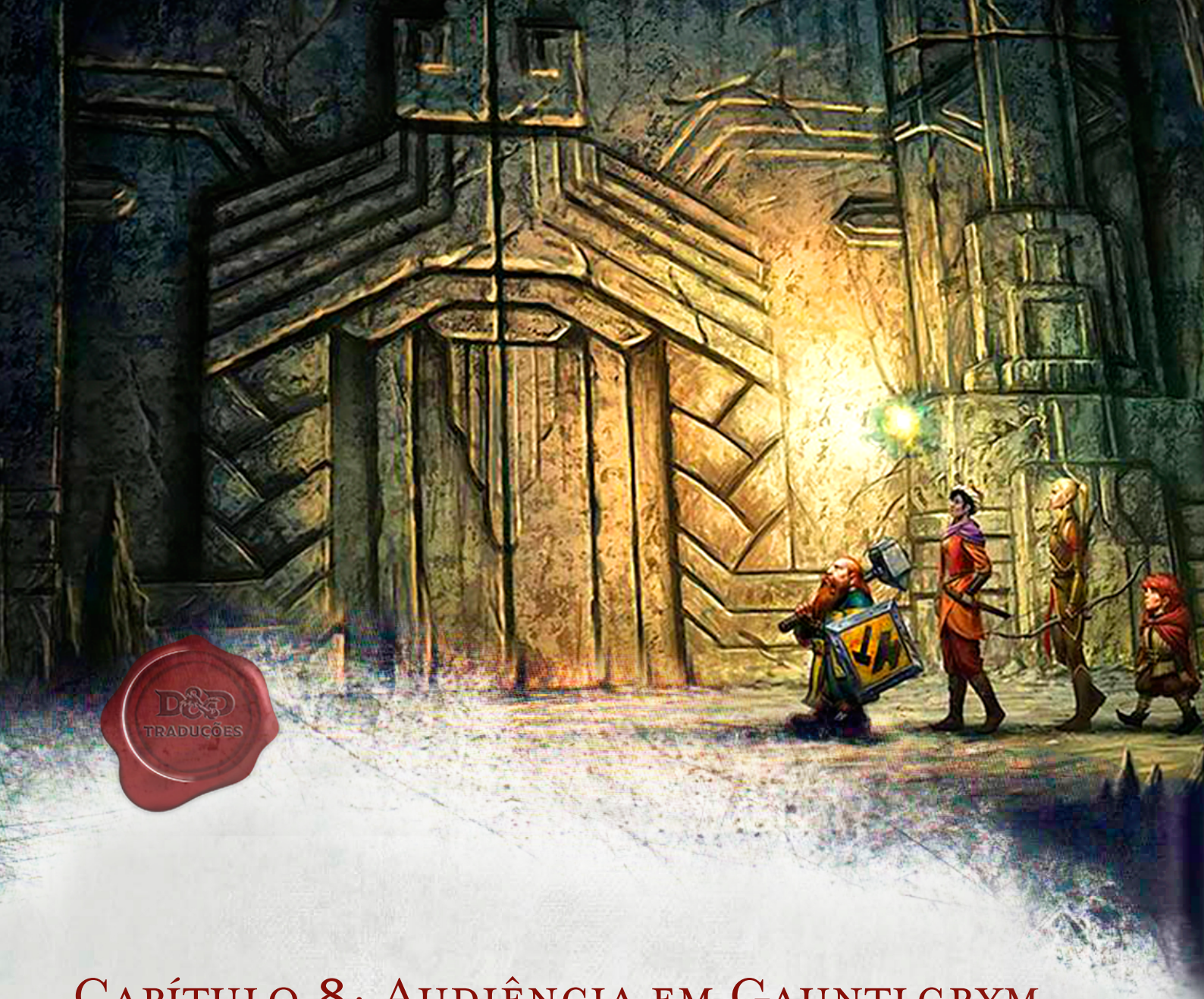
Os eventos dos quais os personagens tomaram ciência durante sua árdua fuga provavelmente farão com que queiram alertar o mundo de que os Lordes Demônios estão chegando ao Subterrâneo. É apenas uma questão de tempo até que estas entidades encontrem uma maneira de sair das profundezas, ameaçando a existência do mundo da superfície.

Personagens pertencentes a uma organização podem se sentir compelidos a se reportarem a seus superiores. Outros podem dividir o que descobriram com PdMs influentes que possam divulgar as notícias. A atenção ganha pelos personagens como resultado disso os levará até os eventos do capítulo 8.

### Subindo de Nível

Os personagens devem estar no nível 8 no início do próximo capítulo. Caso não tenham evoluído até este ponto ainda, planeje encontros adicionais para que os personagens ganhem mais experiência durante sua jornada até Gauntlgrym.

Caso prefira pular os encontros e passar diretamente para o capítulo 8, considere que os personagens sobreviveram a alguns encontros ameaçadores em seu caminho (que você pode narrar ou não) e ganharam EXP suficiente para avançar para o nível 8 a tempo de sua chegada a Gauntlgrym.



# Capítulo 8: Audiência em Gauntlgrym

Depois de sua fuga do Subterrâneo no capítulo 7, os aventureiros têm tempo para descansar, se recuperar e se reorientarem novamente no mundo da superfície do qual haviam sido retirados. Cerca de três meses após o seu retorno, eles recebem uma convocação do reino anão de Gauntlgrym, no Norte. O rei Bruenor Martelo de Batalha deseja uma audiência a respeito de suas experiências no Subterrâneo. Representantes de diversas organizações interessadas no que está acontecendo no Subterrâneo também estarão presentes. Após a audiência, Bruenor realiza uma oferta aos personagens, a quem é pedido que retornassem ao Subterrâneo mais uma vez em uma arriscada missão.

## Convocados por Bruenor

O Rei Bruenor ficou ciente das explorações realizadas pelos personagens através dos mercadores anões e mensageiros que retornaram recentemente do Subterrâneo. (Se Eldeth Feldrun estava com os aventureiros que escaparam com sucesso e retornou segura a Gauntlgrym, os relatos de heroísmo do grupo chegaram a Bruenor através dela. Veja "Conexões em Gauntlgrym"). A convocação de Bruenor chega aos personagens da maneira que melhor convier à história, dependendo de onde estiverem e do que estiverem fazendo após seu retorno à superfície. Isto pode ocorrer na forma de uma carta com uma mensagem escrita portando o selo real, ou uma magia de *mensageiro animal* ou *enviar mensagem* focada em um ou mais personagens. Independente disso, a mensagem é simples e clara:

> Venha imediatamente a Gauntlgrym para uma audiência com o Rei Bruenor Martelo de Batalha para discutir assuntos de grande importância sobre suas experiências no Subterrâneo.

Personagens pertencentes a qualquer uma das organizações envolvidas no encontro em Gauntlgrym (veja "Forjando uma Aliança") podem receber uma convocação através de sua organização também, e podem viajar com o representante da organização se as circunstâncias permitirem. De qualquer maneira, a escolha de atender o chamado cabe aos jogadores, ainda que ignorar o requerimento de Bruenor faça com que o rei anão envie mensagens cada vez mais insistentes.

### Conexões em Gauntlgrym

Se Eldeth Feldrun sobreviveu e escapou do Subterrâneo com os personagens, ela está sedenta para retornar ao seu lar em Gauntlgrym, e o fará na primeira oportunidade. Neste caso, a convocação do rei Bruenor pode vir por meio de uma mensagem ou visita pessoal dela, e provavelmente Bruenor já ouviu tudo sobre as explorações do Subterrâneo através de Eldeth.

Se Eldeth não sobreviveu, ela pode ter encarregado os personagens de retornar seu corpo ou seu martelo de batalha e escudo para seu povo. Essa demanda pode trazer os personagens até Gauntlgrym por vontade própria mesmo antes da convocação de Bruenor.

Tanto auxiliar o retorno de Eldeth ou honrar sua memória fará com que a reputação dos heróis com os anões de Gauntlgrym aumente. Isso também reforça a opinião do rei Bruenor de que estes aventureiros são as pessoas ideais para o trabalho de investigar o que está acontecendo no Subterrâneo.

### Chegada

Assim que os personagens chegam aos portões de Gauntlgrym, eles são recebidos como convidados do rei e escoltados para dentro da cidade subterrânea, pela Cúpula dos Reis (veja adiante), e acomodados nos aposentos de hóspedes. Os anões de Gauntlgrym levam as regras de hospitalidade muito seriamente, assegurando-se de que os aventureiros terão comida, bebida e uma chance de descansar e se recuperarem da viagem antes de sua audiência com o rei (veja "Audiência com Bruenor" abaixo de "Eventos em Gauntlgrym").

A chegada dos personagens é notável, e os anões de Gauntlgrym os tratam com maneiras condizentes a grandes dignitários. Você pode inclusive inserir um ou dois representantes das organizações descritas no tópico "Forjando uma aliança" cruzando com eles na cidade, enviando-lhes olhares de curiosidade – e talvez fazendo uma breve introdução – antes de continuar.

## Gauntlgrym

No passado, a cidade subterrânea de Gauntlgrym foi a capital do Império anão ancestral de Delzoun. Seus salões cavernosos – alguns grandes o suficiente para conter vilas inteiras da superfície – foram esculpidos com precisão infalível, seu teto agigantando-se metros acima do solo. Estátuas de deuses e heróis anões elevam-se em vigília sobre câmaras e passagens, a menor delas sendo larga o suficiente para cinquenta anões perfilarem-se à sua frente.

As minas de Gauntlgrym produziram infinitas marés de ferro, prata, ouro e mitral, e o comércio em expansão trouxe bens e riquezas para a cidade, vindas de toda Faerûn. Mas foi a Grande Forja que se tornou o coração ardente e verdadeiro tesouro da cidade. Profundamente abaixo dos níveis estabelecidos de Gauntlgrym, artesanato anão e magia élfica amarraram o primordial adormecido Maegera, um ser de fogo e destruição, aproveitando seus incríveis poderes para aquecer a forja. Em bigornas de adamante abençoadas por sacerdotes de Moradin foram forjados grandes itens de poder, seu material base infundido com uma lasca da essência de Maegera. As maravilhas incessantes que fluem a partir dessas forjas ajudaram a fazer de Gauntlgrym uma das cidades mais magníficas que Faerûn já conheceu.

Contudo, as relações entre os grandes impérios dos elfos, anões e humanos agravaram-se à medida que os séculos passavam. Assim, quando inúmeras hordas de orcs esmagaram o norte, cada império estava sozinho. A guerra foi brutal e devastadora. Gauntlgrym foi invadida por exércitos desenfreados de orcs e o império de Delzoun foi tomado por batalhas terríveis. Finalmente os anões de Delzoun derrubaram os orcs, mas a um grande custo. O poderoso império dos anões foi deixado aleijado, para nunca mais se recuperar, e a grande cidade de Gauntlgrym ficou sob o controle de uma horda de orcs.

Foram os humanos das proximidades de Illusk que finalmente expulsaram os orcs de Gauntlgrym, mas seu domínio sobre a cidade provou ser de curta duração, assim que as criaturas vis do Subterrâneo enxamearam das profundezas para reivindicar Gauntlgrym como sua. Ao longo dos próximos mil anos, a história se transformou em lenda, e a poderosa Gauntlgrym foi quase esquecida pelo mundo da superfície. Illithids, duergar, drow e aboleths disputavam o controle da cidade caída, de seus tesouros, e do primordial ainda conectado ao seu núcleo. A casa drow Xorlarrin finalmente tomou Gauntlgrym, estabelecendo uma nova cidade que eles nomearam como Q'Xorlarrin, produzindo armas na forja que eles negociavam e utilizavam para pagar tributo a Menzoberranzan.

Nos anos recentes, o herói anão Bruenor Martelo de Batalha foi capaz de recuperar a lendária cidade de volta dos drows que a controlavam. Bruenor, junto com seus companheiros Wulfgar, Cattie-brie, Regis e Drizzt Do'Urden, reuniram muitos aliados do mundo da superfície e comunidades vizinhas do Subterrâneo e retomaram a cidade. Eles impediram que Maegera fosse libertado sobre Faerûn, e focaram-se em tentar restaurar o local à sua antiga glória. Bruenor agora está sentado sobre o Grande Trono de Moradin, trabalhando para reconstruir a cidade e mantê-la salva – mesmo com uma nova ameaça surgindo das profundezas do Subterrâneo.

As seguintes áreas dentro de Gautlgrym podem ter alguma relevância durante essa parte da aventura, mas de forma alguma representam a total medida da cidade. Uma descrição detalhada de cada nível, câmara e cripta de Gauntlgrym demandaria um volume próprio apenas para este local, e os personagens possuem um tempo limitado para ver todas as maravilhas da cidade anã.

### A Cúpula dos Reis

Grande o suficiente para conter uma pequena cidade, esta câmara de teto alto ascende sobre uma rede de pontes, torres de pedra e robustas paredes esculpidas em rocha e banhadas em ferro e mitral. Dezenas de câmaras menores saem da Cúpula dos Reis, incluindo diversas áreas residenciais ainda não preenchidas pelos novos habitantes de Gauntlgrym.

A cúpula está no mesmo nível que os portões principais da cidade e pode ser alcançada a partir deles, razão pela qual um sistema de portões menores e pontos de inspeção foram instalados para manter invasores potenciais o mais longe possível da sala do trono. Nessa seção da cúpula, onde os reis passam uma parcela considerável de seu tempo, está um grande salão preenchido com pilares e bancos, de forma a ser tanto um local de reuniões quanto uma sede de governo. O Grande Trono de Moradin é protegido por magia poderosa, e ejetará qualquer um que tente se sentar, exceto o rei por direito. Enquanto sentado no trono, Bruenor possui vantagem em todos

os testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma - uma benção divina garantida ao rei de Gauntlgrym por Moradin e outros deuses anões.

A maioria dos habitantes atuais da cidade vive e trabalha dentro da cúpula, feliz em compartilhar contos da cidade e louvar a liderança da Bruenor em qualquer oportunidade. Este é o lugar aonde os personagens residem como convidados do rei, e onde os representantes das cinco organizações são suscetíveis de serem encontrados. Aqui, residentes e hóspedes desfrutam de acesso a passagens bem iluminadas, quartos confortáveis e quantidades substanciais de comida e bebida.

### Gauntlgrym: Características Gerais

Gauntlgrym é uma cidade esculpida através da rocha viva, com salões e passagens largas o suficiente para os maiores dragões atravessarem. Há centenas de níveis, escadas espiraladas, elevadores funcionais, e um sistema de carrinhos de mina cruzando para dentro e para fora do eixo central do Tabernáculo de Ferro. Os jogadores devem sentir que seus personagens estão em um lugar de grande antiguidade, prestes a recuperar sua antiga glória. De modo algum a cidade está totalmente ocupada. De fato, dado o tamanho relativamente pequeno da força de ocupação de Bruenor, manter o controle de qualquer um dentro de Gauntlgrym é praticamente impossível.

***Luz.*** Nos níveis superiores e ao redor do Tabernáculo de Ferro e da Cúpula dos Reis, Gauntlgrym é brilhantemente iluminada. Globos de fluxo, fungos fosforescentes, grandes braseiros e gamelas de carvão flamejante preenchem a maioria dos corredores e câmaras. Em muitas partes da cidade, as luzes são reduzidas durante o período noturno, e dessa forma os residentes conseguem marcar a passagem do tempo no mundo da superfície. Nos níveis inferiores, perto da Grande Forja, a luz não é tão presente. Mais para baixo, e em partes da cidade ainda não reclamadas das ruínas do passado, não há luz exceto aquela porventura trazida pelos visitantes.

***Carrinhos de Mina.*** Mineração era um dos recursos primários de riqueza e material de Gauntlgrym. Para facilitar o transporte de minérios, bem como da grande quantidade de rocha utilizada para construção e expansão da cidade, os anões montaram quilômetros de trilhos percorridos por carros de mina movidos por encantamentos colocados em suas rodas. Mesmo depois de milhares de anos, os trilhos se mantêm em grande parte intactos e a magia nos carrinhos não se dissipou. Aonde os carrinhos se movimentam continuamente através da cidade, os residentes de Glauntlgrym utilizam-nos para viajar, alternando entre a ampla gama de rotas do sistema. Enquanto em Gauntlgrym, os personagens também podem fazer uso deste conveniente sistema de transporte.

Todos os trilhos levam eventualmente a um terminal no Tabernáculo de Ferro. Lá, os operadores manipulam alavancas e engrenagens para transferir carros de uma linha para outra.

***Fantasmas.*** As sombras dos moradores há muito falecidos da cidade, desde o tempo remoto de Delzoun, assombram muitos dos túneis e corredores de Gauntlgrym. Esses remanescentes espectrais são vistos passando por partes arruinadas da cidade como se essas seções ainda estivessem intactas, seguindo rotas habituais, conversando silenciosamente umas com as outras e geralmente mantendo-se fora do caminho dos vivos. De tempos em tempos, os personagens podem se deparar com um **fantasma** anão que os alerta para que se mantenham longe de algum local perigoso, ou confrontam uma criatura menos benéfica como uma **sombra** ou **espectro**. O rei Bruenor decretou que os mortos desassossegados devem ser deixados em paz por hora, desde que não causem problemas.

A Cúpula dos Reis é fortemente patrulhada e guardada por anões do escudo **veteranos** patrulhando em esquadrões de seis. É a parte mais segura da cidade, e os personagens provavelmente podem confiar em sua segurança o suficiente para descansarem sem interrupção em uma das suítes oferecidas a eles, exceto por ocorrências incomuns (veja “Eventos em Gauntlgrym”).

## O Tabernáculo de Ferro

O Tabernáculo de Ferro é o coração espiritual e cultural de Gauntlgrym, bem como o centro físico da cidade. Mais do que um templo, o tabernáculo é uma seção inteira da cidade, sendo tão grande quanto algumas cidades da superfície, dedicado à fé do antigo Império Delzoun e dos anões que responderam ao chamado de Bruenor para retomar a cidade. Vastas catedrais de pedra que uma vez ecoaram com os hinos de mil vozes cantando. Grandes esculturas em honra a múltiplos deuses encarando através de uma série de santuários e altares. Sacerdotes estão sempre a postos dia e noite para atender às necessidades espirituais de seu povo, e centenas de blocos de pedra apregoam as palavras sagradas de Moradin.

Como tantas outras coisas da antiga Gauntlgrym, o Tabernáculo de Ferro já não é o que foi outrora. Os padrões intrincados e o trabalho ornamental desbotaram das paredes, algumas das estátuas começaram a rachar, e muitas passagens estão bloqueadas com entulho. Os diabólicos duegars, uma vez no controle das minas abaixo, se deleitavam em profanar os ícones sagrados dos anões ausentes. Eles desfiguraram estátuas, derrubaram altares e gravaram obscenidades nas tábuas sagradas. Qualquer coisa de valor, como revestimentos de prata e mitral, ícones de ouro, e armas sagradas, foram completamente saqueados.

### Reconstruindo a Fé

**Sacerdotes** anões do escudo iniciaram a longa jornada de reconstrução, revitalização e restauração do Tabernáculo de Ferro à sua antiga glória. A área é vasta, e seus salões são numerosos e multinivelados. Os sacerdotes anões já restauraram inúmeros santuários e altares, e limparam caminhos através dos corredores rachados e quebrados até a Cúpula dos Reis de forma que Bruenor possa fazer visitas pessoais aos santuários principais e oferecer graças aos deuses. Esta procissão inclui frequentemente os visitantes de Bruenor ou aqueles embaixadores da superfície que vêm a Gauntlgrym em busca de um conselho com o rei. Bruenor lidera essas procissões não apenas para mostrar a cidade e seu tamanho, mas também para medir a resistência dos seus hóspedes e paciência em questões do espírito.

### Todos os Caminhos Trazem Até Aqui

Como o coração de Gauntlgrym, O Tabernáculo de Ferro é o ponto central das passagens e caminhos-de-ferro da cidade. Corredores largos, escadas sinuosas, trilhos de ferro, estradas esculpidas na terra - quase todos os principais caminhos da cidade passam pelo tabernáculo. Toda parte de Gauntlgrym pode ser acessada a partir desta área, ainda que às vezes indiretamente. Por sinal, a Cúpula dos Reis está a cerca de um quilômetro e meio ao norte do Tabernáculo de Ferro, e a Grande Forja fica a várias centenas de metros abaixo e setecentos e cinquenta metros ao sul.

### Repouso dos Ancestrais

O nível mais baixo do Tabernáculo de Ferro aparenta ser uma infindável coleção de criptas. Dispostas de acordo com padrões ou tradições agora perdidos no tempo, as tumbas contém milhões de mortos honrados de Gauntlgrym. Algumas criptas são simples esquifes; outras são sarcófagos intrincados. Todas incluem nomes, títulos, e linhagem gravados na pedra. Vários estudiosos foram para Gauntlgrym em resposta ao chamado de Bruenor, na esperança de gravar uma linhagem completa das grandes famílias de Gauntlgrym, incluindo suas possíveis conexões com as linhagens modernas, a partir de um estudo exaustivo dos registros esculpidos nas pedras da cripta.

Diferente do resto do Tabernáculo de Ferro, as tumbas estão ilesas. Anões espectrais são comuns nesta área, ainda que seus espíritos se mantenham calmos enquanto os visitantes forem respeitosos com os mortos. Se qualquer criatura tentar depredar ou roubar do sarcófago, uma multidão de **fantasmas** anões rapidamente atacará. Inicie com um número total de fantasmas igual ao número de intrusos presentes, e então adicione dois novos fantasmas para cada um que for destruído.

### Encontros Aleatórios do Tabernáculo de Ferro

O Tabernáculo de Ferro é perto o bastante de alguns dos acessos inferiores e fissuras do Subterrâneo para que monstros lá de baixo ocasionalmente encontrem um caminho e estabeleçam seus covis em uma ou outra alcova. Os anões insistem para que os personagens mantenham-se de prontidão ou levem guardas consigo, caso vagueiem. De tempos em tempos, sons de combate ecoam pelos corredores do Tabernáculo, um contraste com a voz cantante dos sacerdotes e um sinal certo de que algo indesejado irrompeu no mais sagrado dos lugares.

Teste para um encontro aleatório no Tabernáculo de Ferro uma vez por hora, rolando um d20 e consultando a tabela abaixo para determinar se e o que os personagens encontram.

**Tabela de encontros no Tabernáculo**

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-12 | Sem encontros |
| 13 | 1 **mantor** |
| 14 | 1d2 **driders** |
| 15 | 1 **fantasma** anão (amigável exceto se atacado) |
| 16 | Patrulha composta de seis anões da montanha **veteranos** |
| 17 | 1 **sacerdote** anão da montanha e 1d4 anões da montanha **acólitos** |
| 18 | 1d6 + 1 **gárgula** |
| 19 | 1 **grick alfa** e 1d4 + 1 **gricks** |
| 20 | 1d4 **monstros da ferrugem** |

## A Grande Forja

A grande forja é uma câmara cavernosa dividida em seções menores abrigando fornalhas e bigornas. Algumas áreas da caverna foram construídas sobre estrados de pedra, enquanto outras estão em poços baixos. Camadas de passarelas de pedra atravessam a câmara, fornecendo não apenas pontos de observação, mas também âncoras para polias que transportam baldes de minério e água em toda a forja. A Grande Forja fica a cerca de setecentos e cinquenta metros ao sul do Tabernáculo de Ferro e a centenas de metros abaixo, e pode ser acessada pelos carrinhos de mina ou a pé.

É dito pelos antigos que o Tabernáculo de Ferro é o coração de Gauntlgrym, a Cúpula dos Reis sua mente, e a Grande Forja suas poderosas mãos. Aqui, em bigornas de adamante abençoadas pelos sacerdotes de Moradin, as maravilhas eram marteladas a partir do ferro, mitral, prata e aço. Quando Gauntlgrym prosperou, a forja ecoou com o martelar e canções de cem ferreiros trabalhando ao mesmo tempo. Com o tempo, isso será possível novamente.

Foram os fornos da Grande Forja que fizeram deste lugar o ápice da arte dos ferreiros anões, pois esses fornos são movidos pelo poder de Maegera, o Titã da Aurora, um primordial aprisionado abaixo deles. Adormecido dentro da pedra, Maegera exala um calor antinatural que os anões acessam por bobinas tortuosas de cobre e adamante que atravessam toda a forja, como teias, usando-os como condutores para transferir o calor mágico para seus fornos. Runas de poder esculpidas nas paredes e gravadas nas bobinas permitem que elas resistam à energia intensa. Os metais derretem quase instantaneamente nos fornos da Grande Forja, e ferramentas moldadas a partir desses metais são encantadas com motes de essência primordial.

Quando Maegera despertou no século passado, a terra tremeu, e muitos condutores das fornalhas foram cortados. Hoje, pedaços de fio de metal fino pendem frouxos e quebrados ao longo dos escombros da Grande Forja, que se encontra sobre os ossos daqueles que não conseguiram escapar do colapso das pontes e paredes. Outras bobinas permanecem no lugar, e os fornos a que são ligados queimam tão quentes hoje como fizeram nos séculos passados.

### O Poço Flamejante

Calor e luz avermelhada emanam de um poço nas profundezas de Gauntlgrym. As câmaras e os túneis conduzem a este abismo em diferentes alturas. Apesar dos canais construídos nas paredes para levar a água para o magma abaixo, o calor do poço é feroz. Gotas de vapor se acumulam através das fendas da pedra para encher as câmaras acima desta área, e a terra ressoa em um pulso como uma respiração pesada.

O Poço Flamejante é a prisão do primordial conhecido como Maegera, que repousa de forma intermitente nas profundezas. O único sinal da presença desta entidade é um redemoinho branco de magma aquecido, lembrando um grande olho, bem no centro do lago de rocha derretida no fundo do poço. Maegera dorme e sonha semiconsciente dos seus arredores e sem delirante com quaisquer que sejam os sonhos que assombram um ser de pura destruição.

Quando os magos da Irmandade Arcana colidiram pela primeira vez com os poderes de Maegera, eles usaram magia da água para prender elementais que resfriassem a raiva do primordial e o mantivessem dormindo. Esse vínculo durou séculos até que os canais de água fossem fechados por meio de artimanhas de agentes de Thay. Com o mecanismo de resfriamento do poço fechado, Maegera se agitou em seu sono, e seu sonho de ruína foi suficiente para destruir Gauntlgrym.

Nos anos seguintes, Maegera ameaçou acordar de tempos em tempos, provocando terremotos em toda a região. Eventualmente, o primordial foi retornado à sua sonolência com os esforços de Bruenor, Drizzt

Do'Urden, Jarlaxle, e de outros heróis. Onde Maegera dorme agora, o calor intenso que gera mais uma vez incendeia a Grande Forja de Gauntlgrym.

### De Volta à Operação

Sob o governo vigilante de Bruenor, a Grande Forja reiniciou seus trabalhos em metal. Se os personagens estiverem em busca de quaisquer itens de metal (incluindo armas e armaduras), ou tiverem tais itens em necessidade de reparo ou substituição, os anões da Grande Forja ficarão felizes em ajudar. Nenhuma arma ou armadura mágica estão disponíveis para venda, ainda que itens mágicos danificados possam ser consertados.

O rei deixou a rotina da Grande Forja aos cuidados de uma dupla de ferreiros experientes: Helgrim Pavio de Vela e Rollo Verão Dourado (ambos anões do escudo **veteranos**).

### Encontros Aleatórios da Grande Forja

A Grande Forja está sempre ocupada seja por Helgrim ou Rollo, além de seus aprendizes e assistentes (2d4 anões do escudo **plebeus**), e anões do escudo **veterano** trabalhando em equipes de seis para guardar as forjas ativas. Os personagens devem encontrar outros tipos de criaturas caso explorem as áreas desocupadas da Grande Forja. Teste para estes encontros a cada hora de viagem ou descanso fora das áreas protegidas da forja rolando um d20 e consultando a tabela de Encontros na Grande Forja para determinar se e o que vem da escuridão. Se os heróis chamarem por ajuda, quatro anões do escudo **veteranos** chegam em 1d4 + 1 turnos em seu socorro.

#### Encontros na Grande Forja

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-14 | Sem encontros |
| 15 | 1d4 + 1 **duplos** disfarçados de anões do escudo |
| 16 | 1d2 **elementais do fogo** e 3d6 **magmins** |
| 17 | 1 **salamandra** e 1d4 + 1 **serpentes de fogo** |
| 18 | 1 **naga espiritual** |
| 19 | 3d6 **trogloditas** |
| 20 | 1 **aparição** liderando 1d6 + 1 **espectros** |

## Eventos em Gauntlgrym

Este capítulo é dominado por negociações, atividades sociais e diplomacia – primeiro voltado aos personagens e depois realizado por eles. Os aventureiros devem primeiro ouvir o que o Rei Bruenor tem a dizer enquanto ele suplica que retornem ao Subterrâneo para descobrir mais sobre a ameaça crescente dos Lordes Demônios. Então os personagens devem ajudar a convencer as outras facções convocadas a Gauntlgrym a auxiliá-los em sua missão. Esta parte da aventura contém algumas oportunidades de ação, mas jogadores que gostam de fazer conspirações, traçar planos e jogar um PdM contra o outro podem brilhar aqui.

Atente-se às preferências de seus jogadores. Se eles não gostam de longos períodos de conversação com PdMs, você deve querer dar seguimento às coisas um pouco mais rápido. Por outro lado, você pode realmente trazer à vida não apenas os representantes das facções e o rei anão neste capítulo, mas também destacar as personalidades e objetivos dos personagens e de quaisquer PdMs que permanecem com eles.

### Audiência com Bruenor

Depois dos personagens chegarem e serem instalados nas acomodações para convidados, eles terão algum tempo para se revigorarem e se prepararem. Eles são então chamados para uma audiência com Bruenor Martelo de Batalha, o rei de Gauntlgrym. Leia ou parafraseie o seguinte:

> Vocês são levados para um salão grandioso no qual um anão ruivo de conduta feroz e orgulhosa senta-se sobre um trono de pedra maciça, flanqueado por numerosos guardas e conselheiros. Embora uma longa mesa de pedra tenha sido posicionada ao lado, com bebidas sobre a sua superfície, não parece haver quaisquer outros hóspedes. "Bem-vindos amigos", diz o rei. "Eu tenho uma curiosidade para saber sobre os murmúrios e rumores em relação aos acontecimentos nas profundezas fora da minha cidade. Se vós relatardes para mim o que sabem, podemos falar sobre o que vós podeis querer fazer em seguida."

O rei Bruenor escuta atenciosamente o que os aventureiros têm a dizer. Uma vez que lhe tenham contado sua parte, Bruenor deve ter algumas questões, em particular no que diz respeito à ameaça dos lordes demônios. O rei anão responderá as questões dos personagens, se tiverem alguma. Contudo, se questionado sobre seus planos gerais, ele diz simplesmente que irá considerar todas as informações apresentadas e consultar seus conselheiros. Com a audiência no final, Bruenor dirá aos personagens que levará em consideração tudo que lhe foi dito, e que conversarão novamente no banquete de boas vindas, mais tarde naquela noite.

### Convidados no Banquete

Depois que os personagens tiveram a chance de falar com Bruenor e cuidar de quaisquer assuntos pessoais, a Cúpula dos Reis torna-se palco de um banquete memorável. Estarão presentes representantes de diferentes facções do mundo da superfície, que vieram para Gauntlgrym seguindo rumores de eventos bizarros no Subterrâneo. Se algum dos aventureiros pertence a uma facção, os representantes daquela facção podem até estar seguindo as informações fornecidas pelos próprios personagens. Consulte "Forjando uma Aliança" para obter mais informações.

A celebração serve tanto para recepcionar os aventureiros, que ficarão posicionados na mesa alta com Bruenor, quanto para oferecer uma oportunidade para os representantes das diferentes facções para se reunirem socialmente e serem oficialmente apresentados aos personagens. Além do rei e seus aliados, inúmeros anões da corte de Bruenor e cidadãos importantes de Gauntlgrym também estão presentes. A festa também é uma oportunidade para você incluir PdMs de sua escolha que pode tanto ser da cidade quanto estarem apenas visitando Gauntlgrym, ou serem parte da comitiva de um dos representantes.

Essa é uma cena livre, que você pode interpretar da forma que melhor aprouver ao grupo. Isso pode ir desde uma interpretação detalhada, com personagens misturando-se e interagindo com seus potenciais aliados e membros da sociedade de Gauntlgrym, ou apenas uma breve descrição do evento e das primeiras

impressões dos personagens sobre os representantes das facções, antes de seus esforços futuros para negociar com eles sobre o suporte das facções.

Se você quiser adicionar alguma intriga ou ação, considere que uma das opções apresentadas em "Inimigos Entre Nós" interrompe o festim, dando aos personagens a oportunidade de demonstrar suas habilidades diante dos potenciais patronos e aliados. Elementais do fogo ladinos rugindo para fora das forjas ou um assassino infiltrado envenenando um ou mais representantes podem mudar completamente a cena.

## O Plano de Bruenor

Uma vez que o banquete tenha terminado, Bruenor pede licença aos convidados e se retira. Pouco tempo depois, um criado vem recolher os personagens e leva-os para uma câmara privada onde o rei de Gauntlgrym os espera. Sua maneira previamente amigável tornou-se grave.

"Eu disse aos aliados que conhecestes hoje o que vós haveis me dito," ele fala. "Eu vos convidei aqui para saber o que está acontecendo, para compartilhar o que sabemos e para obter vosso apoio para o que eu proponho. Vós enfrentastes o Subterrâneo e sobrevivestes para contar. Vós conhecestes, melhor do que ninguém, o que é que nós enfrentamos, mas precisamos saber mais."

"Os Zhentarim têm uma participação em um posto secreto do Subterrâneo chamado Mantol-Derith. Se vós os trouxerdes para o nosso lado, eles irão guiá-los até lá, onde vós podereis encontrar um de seus agentes, Ghazrim Du Loc. Ele pode fornecer um mapa para Gravenhollow. É um lugar lendário construído pelos gigantes de pedra há muito tempo, e dizem que contém todo o conhecimento das profundezas. Se há respostas sobre o que acontecestes, vós deveis encontrá-las lá. Se estiverem dispostos a voltar, isso é."

"Não pretendo enviar-vos à escuridão despreparados, e espero que façais uma impressão sobre os que estão aqui reunidos para que eles apoiem a nossa causa e a vossa missão. De tudo o que eu vi e ouvi, não há ninguém melhor para fazer o que precisa ser feito."

"Então, o que dizeis?"

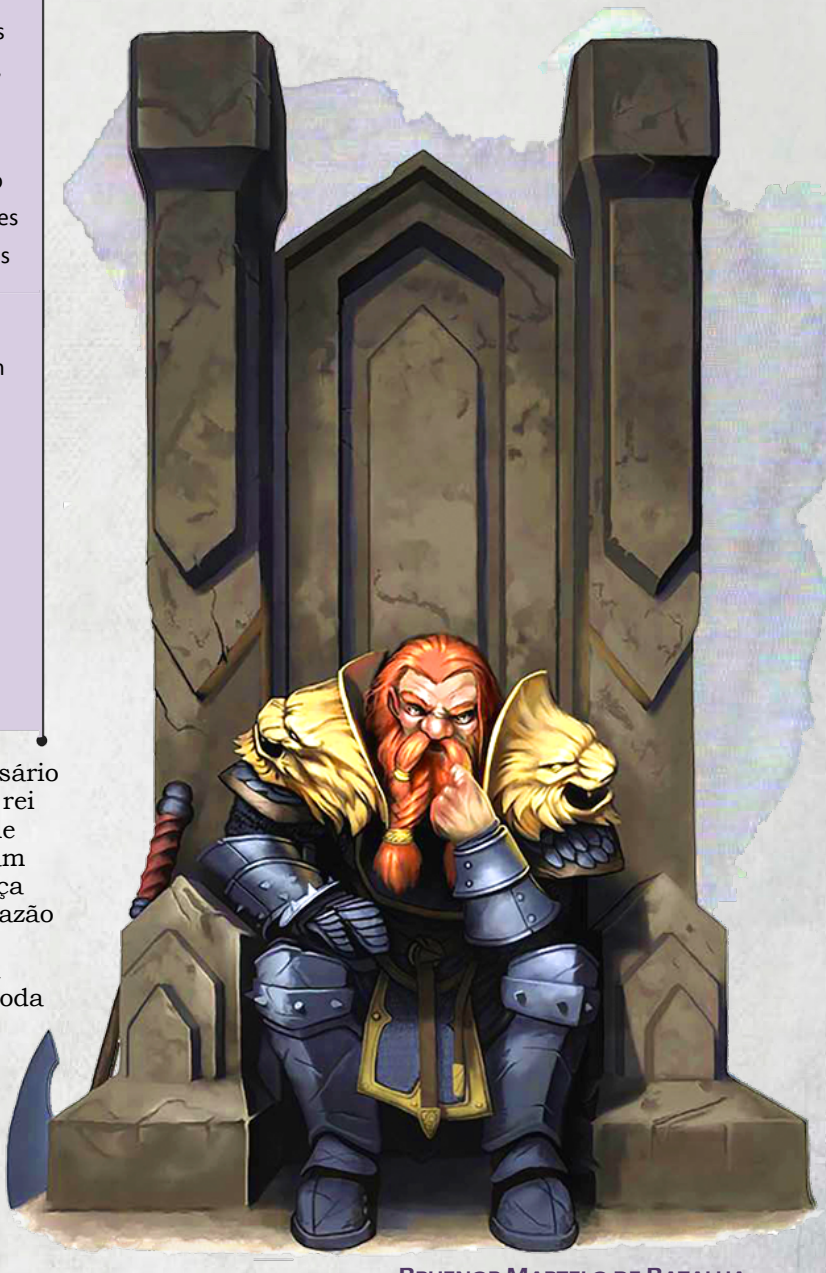
Parafraseie o discurso de Bruenor conforme necessário para lidar com as interjeições dos personagens. O rei fornece respostas honestas a qualquer questão. Ele realmente acredita que os personagens representam a melhor opção para descobrir mais sobre a ameaça demoníaca, a menos que eles lhe deem qualquer razão para pensar de outra forma.

Bruenor assegura que os aventureiros terão sua gratidão e de toda Gauntlgrym - na realidade, de toda Faêrun – se tiverem sucesso. Se os personagens pressionarem por detalhes ou tentarem negociar uma compensação por seus serviços, o rei aponta que Gauntlgrym possui um espaço considerável, e ele pode oferecer títulos, propriedades, e produtos da Grande Forja como recompensa. Tal negociação mercenária diminuirá um pouco a opinião de Bruenor sobre os aventureiros, mas ele nunca perderá suas maneiras cordiais.

### Bruenor Martelo de Batalha

O lendário Bruenor Martelo de Batalha é um bom anão e rei, e sempre tem os melhores interesses de seu povo e de seu lar em mente. Ele é inclinado a ajudar personagens que seguem um forte código de ética e moral, e às vezes busca seu auxílio em retorno. Use seu bom humor e seu comportamento simples para ajudar a entrosá-lo com os jogadores.

Se os personagens estiverem de acordo, o rei conta a eles que o próximo passo é integrar as várias facções no plano. Uma das razões pelas quais ele procura que os aventureiros liderem uma nova missão para o Subterrâneo, além da sua experiência, é para que eles ajam como intermediários entre as várias partes com algum interesse nessa empreitada. Eles precisam se reunir com os representantes das diferentes facções, enfatizando a importância de fazer com que os Zhentarim concordem em conceder acesso a Mantol-Derith. Do contrário, a viagem para localizar



Bruenor Martelo de Batalha

Gravenhollow provavelmente seja muito mais longa e mais difícil.

### Inimigos Entre Nós

Nem mesmo Gauntlgrym é totalmente segura, nem está imune à influência dos Lordes Demônios. Durante a estadia dos personagens na cidade, você pode implementar uma ou mais das seguintes ameaças para desafiá-los – e potencialmente interromper suas negociações com as facções.

- Um dos companheiros de viagem dos personagens é revelado como um traidor ou sucumbe à loucura. Esse PdM secretamente serve aos Lordes Demônios e se volta contra os aventureiros.
- Se algum dos perseguidores drows sobreviveu no capítulo anterior, ele poderia insinuar-se em Gauntlgrym procurando matar sua presa.
- Um anão **assassino** pertencente a um culto adorador dos demônios infiltra-se em Gauntlgrym para matar um ou mais representantes das facções. Na esperança de lançar suspeitas sobre os aventureiros, o assassino os incriminam como agentes demoníacos.
- Um **duplo** espião se passa por um dos representantes e tenta providenciar um encontro privado com um ou mais personagens, esperando descobrir informações adicionais sobre a ameaça iminente. Ele pode ser integrante de uma facção do Subterrâneo ou de uma fação da superfície que não tenha sido convidada por Bruenor (como a Irmandade Arcana ou os Magos Vermelhos de Thay), ou talvez seja apenas um oportunista que queira vender a informação pela oferta mais alta.
- Maegera ruge dentro de sua prisão, agitado pela loucura e caos crescentes nas profundezas do Subterrâneo. Como uma ação natural às novas perturbações sobre si, o primordial expele um trio de **elementais do fogo** que atacam a Cúpula dos Reis, ateando fogo aos mercados e liberando o caos sobre moradores. Se derrotados ou convencidos de alguma forma a voltar ao Poço Flamejante, os elementais se dissipam pacificamente e Maegera cai em dormência uma vez mais … por hora.

## Forjando uma Aliança

O Rei Bruenor convocou representantes dos Harpistas, da Ordem da Manopla, do Enclave Esmeralda, da Aliança dos Lordes, e dos Zentharim a Gauntlgrym para ouvir sobre o estado das coisas no Subterrâneo e para pleitear sua ajuda para descobrir mais sobre a situação. Os representantes de cada fação recebem um resumo do que os personagens contaram a Bruenor, e todos têm a oportunidade de conversar com os aventureiros antes de tomar suas decisões sobre apoiar ou não os planos de Bruenor.

Para interpretar estes encontros, use as regras de Interação Social fornecidas no capítulo 8 do *Guia do Mestre*, "Conduzindo o jogo". Alguns representantes estão confortáveis em reunir-se com os aventureiros na Cúpula dos Reis, mas outros podem requisitar uma reunião privada ou até mesmo clandestina – talvez nos aposentos dos personagens, em uma alcova do Tabernáculo de Ferro fora de vista, ou na Grande Forja.

O rei Bruenor é o principal idealizador do retorno dos aventureiros ao Subterrâneo para recolher informações adicionais, mas ele sabe que para serem bem-sucedidos dependem do suporte das outras facções – em especial dos Zhentarim. Ele não possui, contudo, o poder de obrigá-las a fornecer esse auxílio – e, em alguns casos, não pode nem negociar abertamente com elas. Como rei de Gauntlgrym, ele não pode parecer estar favorecendo uma fação sobre outra. Ele está, portanto, confiando nos personagens para fazer o trabalho de campo de integrar as diferentes facções.

Se os personagens já estiverem envolvidos com uma ou mais facções, e especialmente se eles contataram-nas previamente com notícias dos acontecimentos no Subterrâneo, ajuste as informais abaixo conforme necessário.

### Os Harpistas



Membros desta rede clandestina de conjuradores e espiões orgulham-se de serem defensores incorruptíveis do bem maior e campeões dos oprimidos. Agentes Harpistas são treinados para agirem sozinhos e confiarem apenas em seus próprios recursos. Quando são pegos em alguma enrascada, eles não contam com outros Harpistas para resgatá-los. Algumas vezes agentes Harpistas unem-se para enfrentar oponentes que ameacem o mundo, momento em que a amizade profunda entre eles forja o tipo de força combatente necessária para subjugar a tirania e erradicar o mal.

Os exploradores Harpistas empenhados em traçar e bloquear as passagens do Subterrâneo que conduzem ao mundo da superfície trouxeram recentemente a terrível notícia da incursão dos lordes demônios no Subterrâneo. A informação se espalhou rapidamente por sua rede, e os melhores magos em suas fileiras estão pesquisando como derrotar os lordes dos demônios e seu tipo.

Por muitos anos, os Harpistas juraram colocar um fim ao mal desenfreado em todas as suas formas – especialmente aquele que utiliza magia negra. Eles sabem que os lordes demônios buscam suas presas entre os fracos e corrompem os inocentes. Os Harpistas sentem que este é o momento para o qual têm treinado, e sua consciência agora os chama para a ação.

#### Lorde Zelraun Roaringhorn

*Leal e neutro, mago humano*

**Ideais:** Liberdade, oportunidade, civilização

**Personalidade:** Orgulhoso, auto-confiante, volúvel, esbanjador

**Recursos Potenciais:** Guardião do Escudo

Lord Hoaringhorn descente de uma família nobre de Águas Profundas, com toda a autoconfiança e orgulho que isso implica. Ele perseguiu seu talento para as artes arcanas, mas nunca se esqueceu de suas raízes ou perdeu sua afeição por gastar a renda considerável de sua família nas coisas mais finas da vida. Ele é um tipo confiante que gosta de jogar. Conquistar Roaringhorn requer uma disposição para jantar, beber, e potencialmente jogar com ele.

Lorde Hoaringhorn está acompanhando de um guardião do escudo e mantém seu amuleto de controle. O guardião do escudo atualmente possui

uma magia de *relâmpago* armazenada dentro ele. Um personagem pode ganhar o uso do guardião do escudo vencendo um jogo de xadrez contra o mago Harpista. Zelraun sugere uma partida depois do jantar.

Uma partida de xadrez demora 1 hora, e o resultado é determinado através de um teste de resistência em uma melhor de três. A experiência de Zelraun lhe dá um modificador de +9 em seus testes. Zelraun empresta o guardião do escudo e seu amuleto de controle ao primeiro personagem que vencê-lo no jogo. Se ele se provar imbatível, você pode decidir que Zelraun, sempre o gracioso vencedor, empresta o construto e seu amuleto ao grupo com a condição de que os personagens prometam redimir-se com uma revanche após seu retorno do Subterrâneo.

Se os personagens obtiverem o guardião do escudo e seu amuleto, entregue uma cópia da ficha do **guardião do escudo** que se encontra no fim do capítulo ao personagem detentor do amuleto. Se o amuleto trocar de mãos, assim acontecerá com o guardião do escudo e sua ficha.

Se os personagens atacarem Zelraun, utilize as estatísticas do **arquimago** do *Manual dos Monstros* para representá-lo.

## A Ordem da Manopla



A Ordem da Manopla é um grupo dedicado, firmemente unido, de cruzados sagrados impulsionados por um afiado senso de justiça e honra. Amizade e camaradagem são importantes para os membros da ordem, e eles compartilham uma confiança normalmente reservada apenas a irmãos. Eles procuram defender a justiça da melhor maneira possível e testar continuamente a sua força contra as forças do mal. Existem poucos, se houver, agentes solitários nesta organização. Trabalhar em pares e pequenos grupos reforça os laços de amizade e ajuda a evitar que os membros se desviem do caminho da justiça.

O Subterrâneo sempre foi um terreno de provas para candidatos da ondem, bem como um destino frequente para paladinos veteranos, monges e clérigos buscando enfrentar o mal. Não demorou muito para os relatos de novas ameaças ascendendo no Subterrâneo alcançassem a ordem.

Os lordes demônios incorporam o tipo de mal que os membros da Ordem da Manopla juraram destruir. Todos os membros da ordem veem a situação corrente como uma oportunidade para dar um poderoso golpe às forças do Abismo. Eles querem enviar os lordes demônios uivando de volta para o poço, provando o valor da ordem, bem como testando seu próprio valor e bravura.

### Sil Lanniver Strayl

*Leal e bom, guerreiro humano*

**Ideais:** Fé, devoção, justiça, dever

**Personalidade:** Paciente, determinado, espirituoso

**Recursos Potenciais:** Veteranos da Ordem da Manopla

Um devoto seguidor de Tyr e membro da Ordem da Manopla, Sir Lanniver é a mais respeitada figura entre as facções em Gauntlgrym. Pouco o surpreende a esta altura de sua vida, e ele aceita o que vem com um espírito irônico e uma inabalável fé de que as coisas sempre funcionarão – desde que aqueles de boa intenção façam o que deve ser feito. Se a maioria dos personagens no grupo for de alinhamento bom, Sir Lanniver apoiará sua missão e desejará que seja bem-sucedida. Entretanto, um grupo de maioria neutra ou maligna precisará se esforçar para ganhar seu suporte.

Se ele estiver decidido a oferecer auxílio, Sir Lanniver disponibiliza cinco humanos veteranos da Manopla para integrar-se ao grupo da missão. O nome dos veteranos são Thora Nabal, Sylrien Havennor, Olaf Renghyi, Elias Drako, e Tamryn Tharke. Sir Lanniver também pode oferecer a um membro do grupo um *martelo de batalha +1*, um dos úteis tesouros mantidos pela Ordem. Ele prefere confiar esta arma a um clérigo ou paladino de alinhamento bom ou neutro. Sinta-se livre para trocar essa arma mágica por outro item mágico mais útil aos aventureiros.

Se os veteranos acompanharem o grupo, faça cinco cópias do cartão de estatísticas dos **Veteranos da Manopla** no final deste capítulo. Se não quiser controlar os veteranos você mesmo, você pode distribuir as fichas entre os jogadores e deixar que controlem os PdMs.

Se Sir Lanniver for atacado, use as estatísticas do **cavaleiro** no *Manual dos Monstros* para representá-lo. Em adição aos veteranos mencionados acima, Sir Lanniver viaja com uma jovem, mas habilidosa escudeira (humana **guarda**) chamada Rhiele Vannis.

## O Enclave Esmeralda



Membros do Enclave Esmeralda estão espalhados por toda a Costa da Espada e pelo Norte. Eles geralmente operam em isolamento, dependendo de suas próprias habilidades e instintos para sobreviver.

Viver em território selvagem exige grande fortitude e o domínio de certas perícias de luta e sobrevivência. Para baixo no Subterrâneo, longe das terras selvagens, o Enclave Esmeralda deve permanecer sempre vigilante para evitar ser surpreendidos por forças antinaturais.

Alguns membros do enclave se envolvem com os povos do mundo como protetores, emergindo das terras selvagens para ajudar os outros a sobreviverem a seus perigos. Alguns são responsáveis por defender clareiras sagradas e preservar o equilíbrio natural. Às vezes, no entanto, todos os membros da ordem são chamados juntos para combater inimigos grandes o suficiente para interromper ou destruir a ordem natural. Os lordes demônios são uma dessas ameaças.

Druidas e patrulheiros do Enclave Esmeralda têm sentido recentemente a corrupção se espalhando pela flora e fauna do Subterrâneo. Em particular, eles rastrearam a fonte dessa corrupção como Zuggtmoy e Juiblex, uma vez que ambos os lordes demônios infectam diferentes partes do reino subterrâneo.

O Enclave Esmeralda luta incansavelmente contra a corrupção da natureza. Seus membros estão bem

conscientes de que a corrupção demoníaca recém-vista não será contida no Subterrâneo por muito tempo. Eventualmente, ela atravessará até a superfície e ameaçar toda Faerûn – e quando isso acontecer poderá ser tarde demais para pará-la.

### Morista Malkin

*Neutra e boa, anã do escudo batedora*

**Ideais:** Lealdade, natureza, o povo anão
**Personalidade:** severa, teimosa, perceptiva
**Recursos Potenciais:** Batedores do Enclave Esmeralda e Lagartos gigantes de montaria

Morista Malkin é a única representante de facção que atualmente reside em Gauntlgrym. Originalmente das Fronteiras Prateadas, ela ouviu o chamado de Bruenor para restaurar a glória da antiga linhagem de Delzoun e o seguiu a Gauntlgrym. Lá, ela equilibra seu trabalho com o Enclave Esmeralda e sua lealdade a seu povo e sua causa. Severa e teimosa, Morista vê como seu dever proteger o povo de Gauntlgrym da natureza muitas vezes selvagem do Subterrâneo e lembrá-los de sua beleza natural. Ela serve o rei Bruenor como uma conselheira e tanto o admira quanto o respeita.

Morista passa parte do seu tempo treinando batedores de elite para reconhecer passagens do Subterrâneo próximas à cidade. Alguns meses atrás, um dos seus batedores – um elfo da floresta chamado Sladis Vadir – desapareceu enquanto em missão no Subterrâneo. Esperançosa de que os personagens o encontrem e tragam de volta à Gauntlgrym, Morista fornece um time de três anões do escudo batedores para acompanhá-los, além de lagartos gigantes de montaria para cada um dos batedores e personagens jogadores. Os batedores chamam-se Brim Veio de Cobre, Thargus Barba Bifurcada, e Griswalla Martelo de Pedra.

Se os personagens aceitarem o suporte do Enclave Esmeralda, tire três cópias do cartão de estatísticas do **Batedor do Enclave Esmeralda** no final deste capítulo, bem como cópias suficientes do cartão do **Lagarto Gigante de Montaria** (um para cada um dos batedores e personagens jogadores). Caso não queira controlá-los você mesmo, pode distribuir as fichas entre os personagens jogadores e deixar que comandem os PdMs.

Se Morista for atacada, use as estatísticas do **batedor** do *Manual dos Monstros* para representá-la.

## A Aliança dos Lordes



A Aliança dos Lordes é uma coalização econômica e política de cidades espalhadas através do Norte e da Costa da Espada. A aliança deve seu sucesso à cooperação e à diplomacia eficazes entre seus membros, que trabalham para alinhar seus estabelecimentos separados para um objetivo mútuo. Essa cooperação é mais fácil em tempos de crise, tornando a Aliança dos Lordes uma força poderosa quando as ameaças requerem uma frente unida. Os agentes da Aliança dos Lordes trabalham para manter a delicada rede de informações e diplomacia que sustenta sua ordem, alertas para qualquer coisa que possa ameaçar os interesses da facção. Relatórios recentes de atividade anormal no Subterrâneo podem indicar uma dessas ameaças.

A Aliança tem notado como muitos pontos do Subterrâneo perto de seus assentamentos estão quietos. Assaltos e incursões rotineiros ao mundo da superfície pararam, bem como a linha de comércio e informação. Rumores de cultos de adoração aos demônios e ao caos ao redor de locais como Pedra do Massacre do Refúgio e Menzoberranzan chegaram até a Aliança dos Lordes, embora ainda pouco confirmados.

A possibilidade dos lordes demônios do Abismo estarem ativos no Subterrâneo é uma ameaça que a Aliança dos Lordes não pode ignorar.

### Lorde Eravien Haund

*Leal e neutro, meio-elfo nobre*

**Ideais:** Ordem, sociedade, paz, estabilidade
**Personalidade:** Charmoso, astuto, mundano
**Recursos Potenciais:** Guardas e Espiões da Aliança dos Lordes

O representante da Aliança dos Lordes é um nobre de Tethyrian e descendente dos elfos da lua, sua aparência jovem ocultando sua experiência. Ainda que originário de Águas Profundas, Lorde Eravien viaja com frequência a outros postos da Aliança dos Lordes. Ele é um cortesão charmoso e astuto, capaz de adequar-se imediatamente a qualquer situação social, mas seu gosto por socializar às vezes o distrai do que é importante. Como resultado, Eravien ouviu relativamente pouco sobre os eventos recentes no Subterrâneo, e inicialmente não está convencido da importância da missão dos personagens.

Se puderem convencê-lo, por outro lado, Lorde Eravien providencia para que alguns agentes da Aliança dos Lordes integrem a missão:

- Cinco guardas anões da cidade da Aliança de Mirabar. Seus nomes são Nazrok Machado-Azul, Kirsil Chifre-Coberto, Anzar o Cara-de-Pau, Gargathine Prata-Pura, e Splinter Aurora-Sombria.
- Três espiões humanos da cidade da Aliança de Yartar. Seus nomes são Farril Kilmander, Zilna Carvalho-Obscuro, e Hilvius Eterno-Riso.

Se o grupo aceitar estes PdMs em suas fileiras, faça cinco cópias do cartão de estatísticas do **Guarda da Aliança dos Lordes** e três cópias do **Espião da Aliança dos Lordes** contidos no final deste capítulo. Se você não quiser controlar estes PdMs, você pode distribuir suas fichas para que os jogadores o façam.

Eravien sabe que a Aliança dos Lordes possui uma agente infiltrada no Subterrâneo. Khelessa Draga, uma alto elfa de Lua Argêntea, que foi enviada para espionar os drow há mais de um ano. Eravien sabe que Khelessa usa magia para se disfarçar como drow e alerta os personagens para que não ataquem qualquer drow que encontrarem até que possam confirmar que o alvo não é Khelessa. A Aliança dos Lordes perdeu contato com Khelessa meses atrás, então Eravien não sabe sua localização.

Se Lorde Eravien for atacado, use as estatísticas do **nobre** do *Manual dos Monstros* para representa-lo. Ele viaja com três servos (halflings robustos **plebeus**) e três **guardas** humanos bem pagos.

## Os Zhentarim



Membros da obscura Rede Negra consideram a si mesmos como parte de uma grande família, e confiam nesta grande organização por recursos e segurança. Os Zhentarim reconhecem e recompensam a ambição, garantindo a seus membros autonomia para perseguir seus próprios interesses e adquirir alguma medida de poder pessoal ou influência. Nesse sentido, a organização é uma meritocracia. Os Zhentarim saúdam tempos perigosos como oportunidades. Quando uma caravana mercante precisa de escolta, um nobre precisa de guarda-costas, ou uma cidade precisa de soldados treinados, os Zhentarin fornecem a força guerreira mais bem treinada que o dinheiro pode comprar.

Agentes Zhentarim viajando para e por Mantol-Derith têm recentemente passado informações e rumores sobre atividades demoníacas no Subterrâneo. Os membros da organização ainda não perceberam toda a extensão da ameaça, já que a corrupção e a loucura já se infiltraram no posto avançado secreto desde os relatórios iniciais (ver capítulo 9). Contudo, mesmo o mais circunspecto membro do Zhentarim sabe que demônios em liberdade no mundo são ruins para os negócios. A organização vê assim a possível presença dos lordes demônios no Subterrâneo com a mesma preocupação que qualquer outra ameaça externa ao seu modo de vida.

Os laços de juramento e honra dos Zhentarim mantém a rede unida e impulsiona seus membros em um único propósito. Mais importante, esses laços refletem o padrão rígido de controle que os líderes Zhentarim esperam impor um dia pelo Norte e além. A organização está, portanto, disposta a comprometer-se a impedir que os lordes demônios rompam a superfície – sabendo que tal destino destruirá os planos dos Zhentarim para o controle de Faerûn.

### Davra Jassur

*Leal e mal, humana assassina*

**Ideais:** Ordem, disciplina, ambição.
**Personalidade:** Determinada, focada, implacável
**Recursos Potenciais:** Rufiões Zhentarin

Graciosa e elegante como uma lâmina, Davra Jassur recruta ostensivamente promissores novos talentos para o Zhentarim. Mas ela também lida com problemas internos, garantindo que esses problemas sejam eliminados antes que possam revelar qualquer fraqueza dentro da organização. A pragmática Davra valoriza ordem e disciplina bem como determinação e ambição, e ela personifica todas essas características.

Os recursos de coleta de informações dos Zhentarim e o acesso a um posto avançado de Subterrâneo dão à organização a mão mais forte do que qualquer uma das facções, e Davra sabe disso. O acesso a Mantol-Derith é a chave para o plano, e embora em última análise ela não vá impedir esse acesso aos aventureiros, ela pretende se certificar de que não será dado de graça. Davra lida com os aventureiros diretamente – e privadamente, se possível – pedindo por uma partilha total de qualquer tesouro que os aventureiros venham a reclamar em sua próxima incursão ao Subterrâneo, e um reporte completo de todas as informações dadas a Bruenor ou aos outros líderes de facção. Se algum dos personagens for um membro dos Zentharim, Davra tentará fazer o acordo por informação com este personagem a sós.

Em adição ao acesso ao posto comercial oculto de Mantol-Derith, Davra Jassur pode fornecer mercenários Zentharim para preencher a expedição. Esses oito rufiões humanos orgulhosamente usam o brasão da Rede Negra em suas armaduras. Se esses PdMs se unirem ao grupo, faça oito cópias da ficha do **Rufião Zhentarim** no final deste capítulo. Caso não queira controlar estes PdMs, você pode distribuir suas fichas entre os jogadores para que os interpretem. Os nomes dos rufiões são Nero Kelvane, Lenora Haskur, Aligor Sussurro-Lunar, Gorath Ruptor, Saliyra Dalnor, Primwin Gavião, Iandro Alathar, e Lhytris Ilgarn. Todos eles conhecem a rota para Mantol-Derith.

Davra é uma assassina. Em adição a suas armas, ela carrega Pó do desaparecimento e Óculos noturnos enquanto vagueia pelos corredores escuros de Gauntlgrym.

## O Caminho Adiante

Dependendo de como as negociações se desenrolarem, os personagens são ou uma força avançada para patrulhar e enfraquecer os oponentes no Subterrâneo enquanto procuram informações estratégicas valiosas, ou uma expedição diversionista destinada a ganhar tempo enquanto o mundo da superfície organiza uma resposta mais forte. Representantes de facções não impressionados com a causa dos aventureiros podem retornar às suas organizações convencidos de que os personagens têm pouca chance de sucesso — ou sobrevivência. Os outros estão confiantes de que os personagens podem cumprir a promessa que demonstraram ao escapar dos drows e do Subterrâneo.

O Rei Bruenor convoca uma reunião final com seu círculo íntimo de conselheiros e os aventureiros, dando aos personagens seus agradecimentos por seu compromisso com a luta contra os lordes demônios.

> "Vós conheceis os perigos e as ameaças do mundo lá embaixo, e comprastes esse conhecimento com bravura e astúcia. Indo além, na diplomacia, vós forjastes as primeiras conexões que verão o Norte preparado para o que poderá vir. Se sobrevivermos ao próximo ataque, teremos que agradecer, e nenhum anão de Gauntlgrym se esquecerá disto tão cedo. Vós tendes a coragem e a convicção de heróis. Sim, eu mesmo digo que vós me lembrais de outros heróis que eu conheci. De uma vida anterior ..."

Os personagens têm, pelo menos, alguns dias antes que devam se aventurar no Subterrâneo novamente – tempo que eles podem gastar para moldar seus planos, reunir recursos e se preparar para as ameaças que estão à sua frente. Quando estiverem prontos para enfrentar o Subterrâneo novamente, eles poderão iniciar a longa e perigosa jornada até Mantol-Derith (veja o capítulo 9).

## Guardião do Escudo

*Construto grande, imparcial*

**Classe de Armadura** 17 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 142 (15d10 + 60)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 8 (-1) | 18 (+4) | 7 (-2) | 10 (+0) | 3 (-4) |

**Sentidos** percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
**Imunidade a Dano** veneno
**Imunidade a Condições** enfeitiçado, exausto, amedrontado, paralisado, envenenado
**Idiomas** entende comandos em qualquer linguagem, mas é incapaz de falar
**Nível de Desafio** 7 (2.900 EXP)

***Ligação.*** O guardião do escudo é magicamente ligado a um amuleto. Enquanto o guardião e o amuleto estiverem no mesmo plano de existência, o portador do amuleto pode chamar o guardião telepaticamente até si, e o guardião sabe a distância e direção até o amuleto. Se o protetor estiver a até 18 metros do portador, metade do dano tomado pelo portador (arredondando para cima) é transferido ao guardião.

***Regeneração.*** O guardião do escudo recupera 10 pontos de vida no início do seu turno desde que tenha ao menos 1 ponto de vida.

***Armazenar Magia.*** Um conjurador que porte o amuleto pode usar o guardião para armazenar uma magia de 4° nível ou menor. Para isso, o portador deve conjurar a magia no guardião. A magia não surtirá efeito, mas ficará armazenada no guardião. Quando ordenado para fazê-lo pelo portador ou quando em uma situação que foi predefinida pelo conjurador, o guardião lança o feitiço armazenado com quaisquer parâmetros definidos pelo conjurador original, não necessitando de componentes. Quando a magia é lançada ou uma nova magia é armazenada, qualquer feitiço previamente armazenado é perdido.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O guardião realiza dois ataques de pancada.

***Pancada.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

### Reações

***Proteger.*** Quando uma criatura faz um ataque contra o portador do amuleto, o guardião fornece +2 de bônus na Classe de Armadura do portador do item caso esteja a até 1,5 metros de distância.

Nome:

## Veterano da Manopla

*Humanóide médio (humano), leal e neutro*

**Classe de Armadura** 17 (cota de talas)
**Pontos de Vida** 58 (9d8 + 18)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Perícias** Atletismo +5, Percepção +2
**Sentidos** Percepção passiva 12
**Idiomas** Comum, Anão
**Nível de Desafio** 3 (700 EXP)

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Os veteranos fazem dois ataques com espada longa. Caso esteja com a espada curta desembainhada, ele também pode atacar com ela.

***Espada Longa.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8 + 3) dano cortante, ou 8 (1d10 + 3) dano cortante caso seja empunhada com as duas mãos.

***Espada Curta.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6 + 3) dano perfurante.

***Besta Pesada.*** *Ataque à Distância com Arma:* +3 para atingir, alcance de 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d10) dano perfurante.

Nome:

## Batedor do Enclave Esmeralda

*Humanóide médio (anão), leal e neutro*

**Classe de Armadura** 16 (peitoral)
**Pontos de Vida** 19 (3d8+ 6)
**Deslocamento** 7,5 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 (+0) | 14 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Perícias** Natureza +4, Percepção +5, Furtividade +6, Sobrevivência + 5
**Resistência à Dano** veneno
**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15
**Idiomas** Comum, Anão
**Nível de Desafio** 1/2 (100 EXP)

***Resiliência Anã.*** Os batedores possuem vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno.

***Audição e Visão Aguçadas.*** O batedor tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e à visão.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O batedor faz dois ataques corporais.

***Picareta de Guerra.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

***Besta Pesada.*** *Ataque à Distância com Arma:* +3 para atingir, alcance de 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d10) dano perfurante.

Nome:

## Guarda da Aliança dos Lordes

*Humanóide médio (anão), caótico e bom*

Classe de armadura 16 (camisão de malha, escudo)
Pontos de vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 7,5 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Perícias** Percepção + 2
**Resistencia à Dano** veneno
**Sentidos** visão no escuro 18m; Percepção passiva 12
**Idiomas** Comum, Anão
**Nível de Desafio** 1/4 (50 EXP)

***Resiliência Anã.*** Os guardas possuem vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno.

### Ações

***Alabarda.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance de 3m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d10 + 2) de dano cortante.

Nome:

## Espião da Aliança dos Lordes

*Humanóide médio (humano), neutro*

**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)
**Pontos de Vida** 27 (6d8)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 15 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Perícias** Enganação + 5, Intuição +4, Investigação +5, Percepção +6, Persuasão +5, Prestidigitação +4, Furtividade +4
**Sentidos** Percepção passiva 16
**Idiomas** Comum, Anão
**Nível de Desafio** 1 (200 EXP)

***Ação Ardilosa.*** Em cada um dos seus turnos, o espião pode usar uma ação bônus para realizar uma ação de Disparada, Desengajar ou Esconder-se.

***Ataque Furtivo (1/Turno).*** O espião adiciona 7 (2d6) de dano extra quando atinge um alvo com um ataque com arma e tem vantagem na jogada de ataque, ou quando o alvo está a 1,5 metros de um aliado do espião que não está incapacitado e o espião não tem desvantagem na jogada de ataque.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O espião realiza dois ataques corpo-a-corpo.

***Espada Curta.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

***Besta de Mão.*** *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, distância 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Nome:

## Rufião Zhentarin

*Humanóide médio (humano), neutro*

**Classe de Armadura** 11 (armadura de couro)
**Pontos de Vida** 32 (5d8 + 10)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) |

**Perícias** Intimidação +2
**Sentidos** Percepção passiva 10
**Idiomas** Comum
**Nível de Desafio** 1/2 (100 EXP)

***Táticas de Matilha.*** O rufião tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do rufião estiver a até 1,5 metros da criatura e não estiver incapacitado.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O rufião realiza dois ataques corpo-a-corpo.

***Maça.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano de concussão.

***Besta Pesada.*** *Ataque à Distância com Arma:* +2 para atingir, distância 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d10) de dano perfurante.

## Lagarto Gigante de Montaria

*Besta grande, imparcial*

**Classe de Armadura** 12 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 19 (3d10 + 3)
**Deslocamento** 9 m; escalada 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (–4) | 10 (+0) | 5 (–3) |

**Sentidos** visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10
**Idiomas** –
**Nível de Desafio** 1/4 (50 EXP)

***Escalada Aracnídea.*** O lagarto pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de habilidade.

### Ações

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

# Capítulo 9: Mantol-Derith

Mantol-Derith tem se mantido por séculos como um posto avançado neutro aonde drows, duegars, svirfneblins e moradores da superfície podem se encontrar e negociar sem temer por suas vidas. Apesar da utilidade e segurança da qual usufrui, Mantol-Derith nunca se transformou propriamente em uma cidade. Aqueles que a mantêm como um centro comercial têm resistido a qualquer estímulo de expansão, exceto pela instalação da infraestrutura básica para auxiliar com as atividades comerciais.

Os Zhentarim assumiram o comando dos estabelecimentos aonde os moradores da superfície conduziam negócios e rapidamente monopolizaram o mercado de bens da superfície, obtendo para a organização um ponto de apoio no Subterrâneo. Esta presença se transformou em uma base de poder que serve bem à Rede Negra, e que agora está sendo disponibilizada aos personagens.

Ao chegar, contudo, os personagens descobrem que não há um porto seguro em nenhum lugar no Subterrâneo com a ascensão desenfreada dos lordes demônios. A segurança de Mantol-Derith tem sido destruída pelo lorde demônio Fraz-Urb'luu, que tem virado as facções do posto avançado umas contra as outras.

Os personagens devem traçar seu caminho e superar a loucura dominante em Mantol-Derith para encontrar seu contato Zhentarim, Ghazrim DuLoc. Ele possui os meios para que eles alcancem a gigantesca biblioteca de pedra de Gravenhollow (veja capítulo 11), cuja vasta coletânea deve providenciar alguma pista sobre o que trouxe os lordes demônios ao Subterrâneo.

## A Gema de Fraz-Urb'luu

Tendo estado anteriormente preso por muitas gerações no Plano Material, Fraz-Urb'luu havia tomado medidas para ligar-se a sua camada do Abismo. Tão logo sentiu o empuxo da magia de Gromph, Fraz-Urb'luu transferiu sua essência maligna de vida para um receptáculo especialmente esculpido e magicamente protegido - uma joia negra. Contudo, a magia provou-se implacável, e o precioso receptáculo foi lançado no Subterrâneo. Como uma afronta adicional, Fraz-Urb'luu encontrou-se preso dentro da gema, incapaz de escapar enquanto no Plano Material.



D&D TRADUÇÕES

Qualquer um que toque a gema arrisca-se a cair presa de uma loucura delirante. Um duegar mercador de cerveja chamado Krimgol Muzdardt encontrou a gema e levou-a a Mantol-Derith. Quando chegou, Krimgol já havia sucumbido à ilusão de que era um *calassabrak* - um duegar sem honra. Ele pagou Yantha Exorta-Rocha, uma honesta svirfneblin maga, para avaliar a joia, esperando que pudesse utilizá-la para comprar de volta a boa vontade do seu clã. Tocada pela loucura da gema, Yantha mentiu a Krimgol dizendo que a pedra não tinha valor. Ela ofereceu uma quantia de ouro em troca, após o que Krimgol suspeitou de trapaça e exigiu a devolução imediata da gema. Enquanto Krimgol e Yantha discutiam, um dos aprendizes da maga tentou esconder a pedra para a sua mestra, mas sucumbiu ao seu poder maligno. O aprendiz, Flink, levou a gema até o enclave drow, esperando trocá-la por alguns componentes de magia raros que imaginava que Yantha pudesse utilizar para fazer Krimgol ir embora. Uma gárgula responsável por vigiar contra ladrões viu a joia e arrancou-a de Flink, que se escondeu por medo de incorrer na ira de Yantha. Logo depois, a gárgula delirante colocou os olhos em uma assassina drow chamada Kinyel Druu'giir e foi instantaneamente arrebatada por ela. A gárgula deu-lhe a joia negra como um sinal de sua devoção, que ela, em sua loucura, confundiu como um pagamento do enclave drow para assassinar Lorthuun, um observador mutilado aliado dos Zhentarim.

O roubo da gema por Yantha levou Krimgol a sair e retornar com reforços duegar. Eles atacaram o enclave svirfneblin e capturaram Yantha, desencadeando um conflito aberto entre os dois enclaves. Com a frágil trégua em Mantol-Derith finalmente quebrada, os drow se preparavam para dominar as enfraquecidas forças dos duegar e dos svirfneblin. Enquanto isso, Druu'giir se infiltrou numa delegação drow enviada para se reunir com representantes do enclave Zhentarim para discutir como melhor dividir Mantol-Derith entre eles.

Encontrar e destruir a gema impede que outros caiam presa da loucura de Fraz-Urb'luu. Enquanto aprisionado na gema, Fraz-Urb'luu mantém seu alinhamento e sentidos (veja o apêndice D), mas perde todos os outros atributos e não pode realizar ações. A gema é tão grande quanto um punho humano e possui CA 10, 1 ponto de vida, imunidade a dano psíquico e venenoso, e imunidade a dano de concussão, perfurante e cortante provenientes de armas não mágicas. Também é imune a qualquer efeito mágico que necessite de um teste de resistência. Enquanto dentro da gema, o lorde demônio não pode ser atacado, ferido, coagido ou ouvido. Ele pode ser contatado por telepatia, contudo. Despedaçar a gema libera a força vital de Fraz-Urb'luu, que retorna instantaneamente ao corpo do lorde demônio no Abismo.

Qualquer criatura que tocar a gema deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Carisma CD 23 ou sucumbirá a uma forma de loucura permanente, determinada por uma rolagem na tabela de Loucura Permanente de Fraz-Urb'luu no apêndice D. Uma criatura bem sucedida no teste fica imune aos efeitos de indução de loucura da gema pelas próximas 24 horas. A loucura perdura até ser curada.

Se os personagens destruírem a gema, recompense cada um com 1.000 EXP.

### Mantol-Derith: Características Gerais

Os personagens se depararão com as características a seguir em Mantol-Derith.

***Clima.*** Mantol-Derith é fria e úmida graças às cachoeiras e córregos que fluem através da caverna e para o Lago Escuro.

***Luz.*** Mantol-Derith possui iluminação plena através de feitiços de chama contínua e cristais nas paredes que refletem a luz. Uma rede de passarelas e pequenas praças atravessam o terreno rochoso do posto avançado, pavimentadas com cristais triturados que também refletem a luminosidade.

## Alcançando Mantol-Derith

Se os personagens chegaram a um acordo com Davra Jassur no capítulo 8, eles podem viajar até Mantol-derith por uma das muitas rotas que os Zentharim utilizam para transportar a mercadoria entre o mundo da superfície e o ponto de troca. A Rede Negra não revela o caminho mais curto por razões de segurança. Em vez disso, seus representantes guiam os aventureiros para uma caverna remota nas Colinas Surbrin, cerca de 270 quilômetros ao leste de Gauntlgrym. Sentinelas da Rede Negra (seis humanos **veteranos**) guardam a caverna, que leva a uma série de túneis. Estes túneis descem acentuadamente à medida que vão para o leste por mais 350 quilômetros. Teste para encontros aleatórios conforme o grupo de expedição segue para Mantol-Derith, usando as tabelas no capítulo 2.

Se os personagens estiverem viajando com os representantes das facções (veja o capítulo 8), esses PdMs aulixiam os personagens a superar esses encontros. Sempre que uma rolagem definir que não há encontros, use essa oportunidade para interpretar algum desses PdMs e desenvolver suas personalidades como achar melhor.

Mantol-Derith faz frente ao Lago Escuro e fica a aproximadamente seis dias de viagem de Pedra do Massacre do Refúgio e Menzoberranzan, e 22 dias de Gracklstugh através dos diques do lago (veja o mapa de visão geral do Subterrâneo no capítulo 2). Personagens acompanhados dos guias Zhentarim aproximam-se de Mantol-Derith por uma fenda subterrânea. Uma estreita trilha serpenteia até o lado da fenda, terminando em uma porta secreta no canto noroeste do centro comercial (área 1a).

## Mantol-Derith

**População:** Aproximadamente 140 (drows, duegars, humanos e svirfneblins)

**Governo:** Conselho informal composto por quatro negociadores-chefe (um por enclave), recentemente dissolvido.

**Defesa:** Guardas particulares.

**Comércio:** Bens raros e exóticos; veja cada enclave para informações sobre os bens negociados pelos duegars, drows, svirfneblins, e pelos Zhentarim.

**Organizações:** Os enclaves drow, duegar, svirfneblin e os Zhentarim.

Milhares de anos de água gotejante esculpiram a caverna onde os drows, duergars e os svirfneblins estabeleceram Mantol-Derith. Quatro armazéns foram escavados nos cantos da caverna, cada um controlado por um enclave e contendo escritórios e alojamentos temporários para seus comerciantes.

Poucos cidadãos de Mantol-Derith são residentes permanentes. Mesmo os negociadores-chefe de cada enclave retornam periodicamente aos seus centros de poder, deixando representantes para conduzir os negócios. Todos em Mantol-Derith estão ali para trocar, negociar, e, claro, espionar suas contrapartes em outros enclaves.

A chegada de Fraz-Urb'luu tem perturbado o balanço de poder em Mantol-Derith (veja "A gema de Fraz-Urb'luu"), resultando em um conflito aberto entre os duegars e os svirfneblins. Os drows estão preparados para eliminar ambos, reduzindo assim em dois o número de enclaves em Mantol-Derith. Os drows simultaneamente esperam manter a trégua com seus vizinhos Zhentarim. Contudo, uma drow assassina delirante ameaça jogar os enclaves drow e Zhentarim um contra o outro.

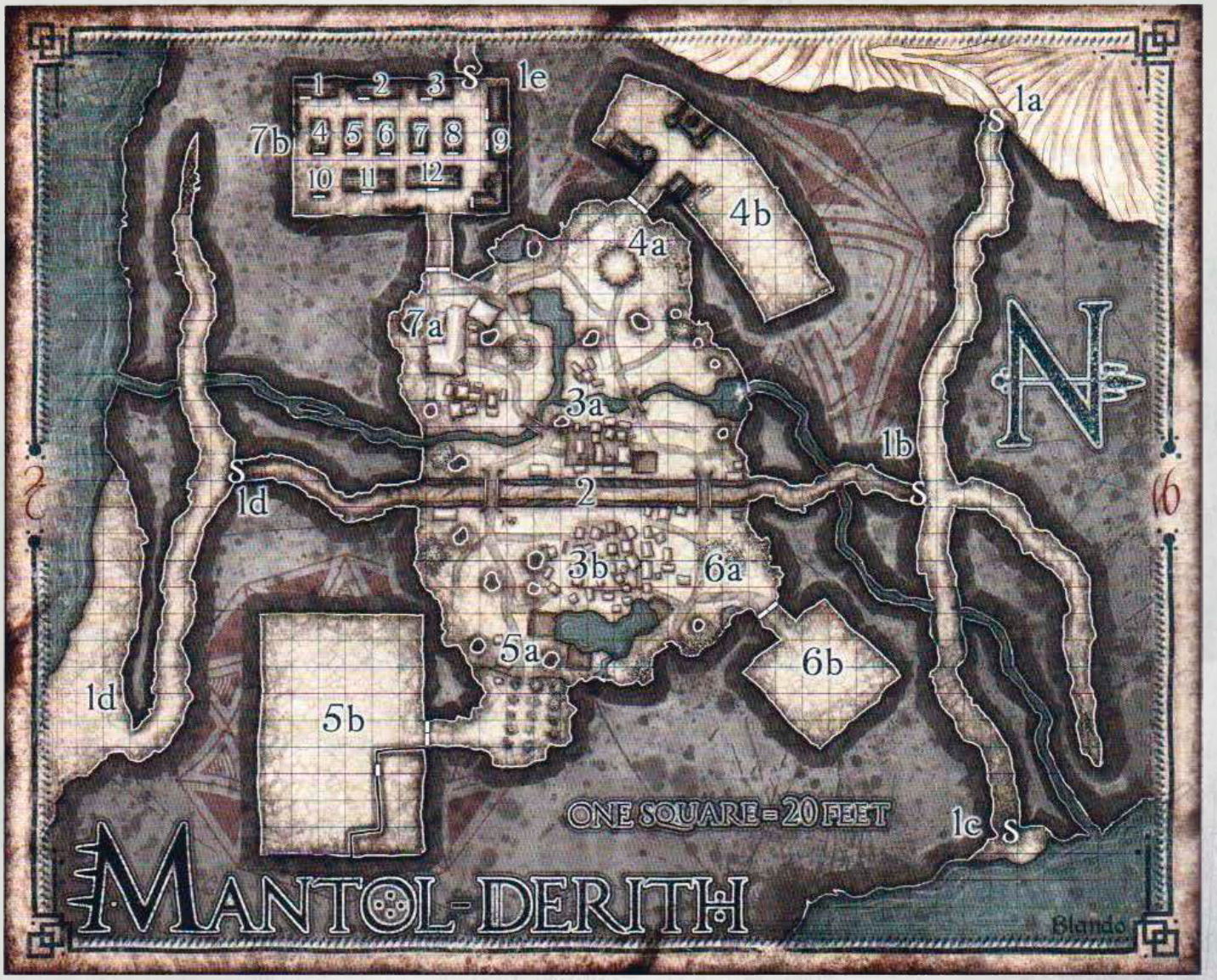
A localização de Mantol-Derith é um segredo muito bem guardado, e a influência e poder que os comerciantes ganham com o acesso a ela não são algo que eles desejam compartilhar. Normalmente, a vida em Mantol-Derith é controlada por três regras simples: nenhum roubo de bens de outros comerciantes, nenhum disfarce de mercadorias por qualquer meio, e nenhum uso de magia durante negociações e barganhas. A punição por quebrar qualquer regra é igualmente direta: o infrator é enrolado em correntes e jogado no Lago Escuro. Eventos recentes em Mantol-Derith tornaram estas regras controversas.

## PdMs Importantes

Os seguintes PdMs possuem papéis chave neste capítulo da aventura.

### Mantol-Derith PdMs

| | |
|---|---|
| **Sladis Vadir** | Alto elfo druida do Enclave Esmeralda |
| **Rystia Zav** | Humana espiã dos Harpistas |
| **Peebles** | Svirfneblin espião trabalhando para Xazax, o olheiro |
| **Zilchyn Q'Leptin** | Mago drow e cleptomaníaco |
| **Yantha Exorta-Rocha** | Maga svirfneblin e líder do Enclave do Coração de Pedra |
| **Flink Trovoada** | Svirfneblin aprendiz de Yantha |
| **Gabble Dripskillet** | Negociadora-chefe svirfneblin |
| **Ghuldur Alça-de-Bule** | Negociador-chefe duegar de Grackstugh |
| **Sirak Mazelor** | Negociadora-chefe drow de Menzoberranzan |
| **Kinyel Druu'giir** | Assassina drow |
| **Ghazrim DuLoc** | Contato dos personagens e negociador-chefe dos Zhentarim |
| **Lorthuun** | Observador mutilado |



# Encontros-Chave

Estes encontros estão ligados ao mapa de Mantol-Derith

## 1. Entradas Secretas

Mantol-Derith está escondida atrás de portas secretas quadrangulares de 3 metros de lado esculpidas para se assemelharem a paredes de pedra natural. Uma criatura a até 1,5 metros de uma porta secreta pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para descobri-la. Cada porta secreta tem uma magia de *tranca arcana* conjurado sobre ela. Falar a senha correta a até 1,5 metros de distância da porta faz com que se abra. Abrir uma porta secreta por qualquer outro meio que não a senha desencadeia uma armadilha mágica de desintegração em qualquer um dos lados para o qual a porta for aberta. Cada criatura dentro de uma área quadrada de 6m de lado diretamente em frente à porta deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15, tomando 55 (10d10) de dano de energia em caso de falha. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida por esta armadilha é desintegrada, deixando apenas seus itens para trás.

### 1a. Entrada Noroeste

Personagens guiados por representantes dos Zhentarim chegam a Mantol-Derith por este caminho – uma fenda subterrânea com um caminho áspero esculpido na parede. Esta entrada é também usada pelos svirfneblins de Pedra do Massacre do Refúgio e drows de Menzoberranzan. O tortuoso caminho termina na porta secreta cuja senha é "im'yat", uma palavra svirfneblin que significa "escuridão".

### 1b. Entrada Norte

A senha para abrir esta porta é "belaern", uma palavra drow que significa "riqueza". Se os personagens estiverem sendo guiados por um membro da Rede Negra, eles são conduzidos através desta porta secreta na trincheira que divide Mantol-Derith (área 2).

### 1c. Entrada Nordeste

Essa porta secreta fica na parte de atrás de uma borda natural com vista para o Lago Negro. A senha parar abrir a porta é "ssussun", uma palavra drow que significa "luz". Quando os personagens avistarem a borda, leia para eles o que está na caixa de texto a seguir.

> Um elfo com cabelos vermelhos longos e uma mochila está sentado em uma borda com vista para uma caverna vasta, cheia de água. O elfo está vestido com o melhor traje e está mergulhando seus pés descalços na água turva. "Quer se juntar a mim?" Ele pergunta com um sorriso estranho.

A figura mergulhando seu pé na água é Sladis Vadir, um alto elfo druida membro do Enclave Esmeralda. Use as estatísticas do **druida** no *Manual dos Monstros* para representá-lo, com as seguintes modificações:

- Sladis é neutro e bom
- Ele possui visão no escuro com alcance de 18 metros
- Ele fala Comum, Élfico e Subterrâneo
- Sua ancestralidade feérica dá a ele vantagem em testes de resistência contra encantamentos, e magias de sono não o afetam.



Rystia Zav

Sladis Vadir

- Ele pode conjurar o truque *prestidigitação* à vontade, e usa para fazer suas roupas encardidas parecerem limpas.

Sladis sempre sentiu uma estranha atração pelo Subterrâneo, mas a incursão demoníaca quebrou sua sanidade. Ele mata e se alimenta de outros humanoides que encontra ou, como ele chama isso, "abate o rebanho para manter a ordem natural". Isso é considerado uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

Sladis acompanha alegremente o grupo e graciosamente oferece seus serviços como guia. Ele sabe como chegar ao Bosque Nunca Claro, Pedra do Massacre do Refúgio, Grackstugh, e Menzoberranzan, mas não a Gravenhollow. Se os personagens o convidarem para acompanhá-los, ele os agradece oferecendo alguma "comida" (veja "Tesouro").

***Tesouro.*** Em adição ao seu cajado e componentes de magia, Sladis carrega uma faca de sílex ensanguentada que ele usa para cortar suas vítimas, bem como uma *sacola prestativa de Heward* completamente cheia com vários membros e órgãos eviscerados – os restos não cozidos de suas vítimas svirfneblin, grimlock, quaggoth e drow.

***Recompensa em EXP.*** Se os personagens curarem a loucura de Sladis Vadir, recompense cada um com 100 EXP. Se ele retornar seguro até Morista Malkin em Gauntlgrym (veja o capítulo 8), recompense cada personagem com 150 EXP.

### 1d. Entrada Sul e Costa

Esta porta secreta para Mantol-Derith fica a meio caminho de um túnel sem saída proveniente de uma costa rochosa que abraça o Lago Escuro. Comerciantes duegar de Gracklstugh utilizam esta entrada. A senha para abrir a porta é "groht", uma palavra em anão arcaico que significa "pedra".

Quando os personagens avistarem a costa, leia para eles o que está na caixa de texto a seguir.

> Alguém armou uma pequena tenda nesta praia de seixos com vista para um vasto lago subterrâneo. Acima do som da água lambendo a costa, vocês ouvem uma voz suave, feminina, cantarolando uma melodia desconhecida. A voz vem do interior da tenda, que está iluminada por dentro.

A tenda pertence à figura dentro dela: uma humana chamada Rystia Zav. Rystia é uma **espiã** Harpista caótica e boa de Nesmé que desceu até o Subterrâneo

dois anos atrás para encontrar Mantol-Derith e se infiltrar no enclave Zhentarim lá. Ela se perdeu nas profundezas e não tem ideia de quão perto está de encontrar o que vem procurando. Ela também não sabe como voltar à superfície. Medo, solidão, e a incursão demoníaca fizeram com que enlouquecesse. Agora ela acredita que todos que encontra desejam matá-la. Esta é considerada uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

***Armadilhas.*** Rystia plantou quatro armadilhas de caça de mola sob os seixos ao redor de sua tenda. Uma criatura a até 4,5 metros da tenda pode perceber as armadilhas ocultas com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Qualquer criatura que se aproxime a menos de 3m da tenda e não esteja ciente das armadilhas pisará em uma (veja o capítulo 5, "Equipamento", no *Livro do Jogador* para regras sobre armadilhas de caça).

***Tesouro.*** Além de suas armas e armadilhas, Rystia possui uma sacola feita de pele de verme da carniça, dentro do qual estão cinco quilos de fungos comestíveis. Ela também carrega um cantil de água cheio e três talos-de-tocha (ver "Fungos do Subterrâneo " no capítulo 2), um dos quais já está aceso.

***Recompensa em EXP.*** Caso os personagens curem a loucura de Rystia, conceda para cada um deles 100 EXP.

### 1e. Porta Secreta dos Zhentarim

A senha para abrir esta porta é "olho morto".

O túnel se afasta de Mantol-Derith serpenteando mais além, e seus ramos que conduzem a outras áreas do Subterrâneo foram selados com magias de *muralha de pedra*, deixando uma única passagem transitável. Esta passagem está livre de monstros, mas os Zhents instalaram fios de disparo e placas de pressão em intervalos irregulares. Estes mecanismos desencadeiam desabamentos do teto, dardos envenenados e esferas rolantes (veja "Armadilhas Simples" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). A passagem termina em um complexo de masmorras sob uma torre de vigia em ruínas com vista para o Rio Surbrin, ao norte dos Pântanos Eternos. Os Zhentarim têm guardas posicionados em toda a masmorra para evitar que os moradores da superfície encontrem seu caminho até Mantol-Derith por essa rota. Se os personagens descobrirem esta porta secreta e usarem-na para fazer o seu caminho de volta para o mundo da superfície, projete e povoe a masmorra Zhentarim como achar melhor.

## 2. Trincheira

Essa trincheira de 6 metros de largura e 15 metros de profundidade divide Mantol-Derith de norte a sul, com uma porta secreta em cada extremidade (áreas 1b e 1d, respectivamente). Uma plataforma quebrada de cristal fica no meio da trincheira - um antigo dispositivo mágico usado uma vez para elevar caravanas até a caverna principal do posto avançado e voltar para a trincheira. Agora está quebrada, sua magia gasta.

Os duergars e os drows colaboraram para substituir o elevador de cristal por um sistema de quatro elevadores mecânicos, dois em cada lado da plataforma quebrada. Estes mecanismos usam magia para alimentar seus guindastes e aliviar as cargas nos elevadores. Cada elevador é projetado para uso fácil e pode ser operado como uma ação simplesmente puxando uma alavanca.

As paredes da trincheira ostentam vários apoios e podem ser escaladas com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10.

## 3. Caverna Principal

Quando os personagens deixam a trincheira, eles encontram o posto avançado, normalmente calmo, em caos.

> A trincheira divide uma enorme caverna com o teto a 9 metros de altura suspenso por colunas de pedra naturalmente formadas. Magias de *chama contínua* conjuradas em postes de pedra refletem cristais embutidos nas paredes e no teto, Iluminando miríades de fontes, cachoeiras, riachos e piscinas. Água goteja de estalactites caindo nas lonas de couro que cobrem os agrupamentos de barracas dos comerciantes armas a oeste e leste da trincheira. Além desses mercados, há jardins bem cuidados de cogumelos e fungos, passarelas de cristal e pontes de pedra. A beleza tranquila de Mantol-Derith é desfeita por sons de combate a nordeste, onde vocês ouvem o estrondoso bater de metal contra pedra e veem svirfneblins em pânico correndo de duegars com 2,5 metros de altura.

O mercado de Mantol-Derith tem se mantido fechado desde que os duegars atacaram os svirfneblins. Os duegars estão matando qualquer svirfneblin que encontrem e invadiram seus galpões (veja área 6a).

### 3a. Mercado Oeste

Os mercados drow e Zhentarim estão agrupados aqui, no lado oeste da trincheira. No entanto, as barracas, estandes e currais estão vazios, os comerciantes tendo se retirado para seus respectivos enclaves com seus bens e rebanhos. Um córrego corre próximo, cruzado por duas pontes de pedra que conduzem aos enclaves drow e Zhentarim. O córrego possui 1,5m de profundidade e é alimentado pelo Lago Negro. A água não é própria para consumo.

### 3b. Mercado Leste

Os mercados svirfneblin e duegar estão agrupados do lado leste da trincheira. A maioria de suas barracas e estandes foram derrubados, e vários bens (veja "Tesouro") estão espalhados sobre o chão da caverna entre os cadáveres abatidos de lagartos gigantes e corcelantes. Personagens aproximando-se do mercado veem dois **duegar** com o tamanho aumentado perseguindo um par de **gnomos das profundezas** que conjuraram *nublar* em si mesmos. Um terceiro **gnomo das profundezas** desarmado está oculto em plena vista debaixo dos escombros de uma tenda de madeira de zurkheira. Ele tem um saco de couro pálido enfiado debaixo de um braço.

Se os personagens resgatarem os svirfneblins enevoados, eles revelam que mais duergars estão tentando destruir o armazém svirfneblin (área 6b), e que Yantha Exorta-Rocha, uma maga svirfneblin, foi capturada e levada para o armazém duegar (área 5b). Os svirfneblin não sabem por que os duegars quebraram a paz de Mantol-Derith. Se um duegar for capturado e interrogado, ele ou ela revelará que Yantha roubou uma valiosa gema de um mercador duegar e recusou-se a devolvê-la.

***Peebles.*** O svirfneblin segurando a bolsa é Peebles. Ele veio a Mantol-Derith para investigar o rumor de que um observador viveria ali. Ele se diz fascinado por aberrações, observadores em particular. Ele já confirmou que não existem observadores nos enclaves duegar e svirfneblin, mas ainda não explorou os enclaves drow e Zhentarim.

Peebles é o degenerado, neutro e mau, servo de Xazax, o Olheiro, um observador que caça outros observadores e arranca seus pedúnculos oculares, enxertando-os em seu próprio corpo. Peebles é o cirurgião particular de Xazax. Uma vez que ele confirme a presença de um observador em Mantol-Derith, Peebles planeja encontrar o seu "mestre" e compartilhar sobre sua descoberta. Ele sugere que os personagens levem-no para o enclave drow ou Zhentarim, sob a pretensão de ter informações sobre o ataque duergar. Uma vez que ele encontre Lorthuun, o observador, Peebles tenta deixar Mantol-Dcrith imediatamente. Se os personagens atrasarem sua partida, ele se enfurece com eles e afirma ser um guia experiente do Subterrâneo, prometendo levá-los para onde eles querem ir. Se eles aceitarem sua oferta, ele os levará para Xazax, o Olheiro (veja o capítulo 10 para mais informações)

A bolsa de Peebles é feita de pele de quaggot costurada e contém um par de facas de sílex afiadas, um carretel de fio feito de intestino de estrangulador, uma agulha de ferro fino, um quilo de talo-de-barril, e um cantil de cobre contendo dois litros de água.

***Piscina.*** A grande piscina leste do mercado é alimentada por pequenas quedas d'água que escorrem através de rachaduras no teto da caverna. A água é fresca e segura para beber. Crescendo um longo a costa estão 3d6 globos-d'água (veja "Fungos do Subterrâneo").

***Tesouro.*** Personagens que procurarem no mercado acham um total de 2d6 gemas no valor de 50 po cada espalhadas.

## 4. Enclave Drow

Os drows usam Mantol-Derith para negociar bens requintados e exóticos de acordo com seus gostos seletivos. Perfumes raros, poções, bebidas destiladas e outros produtos alquímicos são alguns de seus produtos regulares, bem como itens mágicos comuns e incomuns. A casa Baenre controla o fluxo da mercadoria aqui, colocando e removendo negociadores-chefe de acordo com sua eficiência.

Sirak Mazelor é a atual representante drow. Uma mercadora sofisticada, ela lida com itens luxuosos dos artesãos drows: gemas de grande valor, incensos, objetos de arte, tesouros mágicos variados, e temperos e bebidas alcoólicas exclusivas ao Subterrâneo.

### 4a. O Bosque dos Fungos Drow

Aqui é onde os drows cultivam fungos comestíveis e venenosos. No coração do bosque dos fungos há um cogumelo zurkheira atrofiado, com 6 metros de altura, com um caule espesso e um chapéu largo que forma uma abóbada, mantendo a área embaixo seca. Os elfos negros usam o cogumelo como um pavilhão, e é aqui que Sirak Mazelor conduz os negócios com comerciantes visitantes.

Seis **gárgulas** empoleiram-se em elevações naturais observando o bosque de fungos. Elas atacam qualquer criatura desacompanhada de um elfo negro que se aproxime da porta dupla de pedra que leva para o armazém drow (área 4b). Em pé na frente da porta



Zilchyn Q'Leptin

Peebles

dupla estão duas **guerreiras de elite drow** com o mesmo objetivo.

***Zilchyn Q'Leptin.*** Sentado em um banco de madeira zurkheira debaixo do cogumelo zurkheira gigante está um **mago drow** chamado Zilchyn Q'Leptin. Treinado como um mago em Menzoberranzan, "Zilch" foi forçado a abandonar a cidade drow após uma série de roubos de componentes mágicos ter sido rastreada até ele. Ele não consegue controlar sua cleptomania, que é considerada uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Essa loucura o acomete muito antes da ascensão dos lordes demônios, e apenas tem piorado desde então.

Zylch perdeu seu grimório durante sua fuga de Menzoberranzan, e um encontro desafortunado com um pudim negro o deixou com cicatrizes de ácido que cobrem o lado esquerdo de todo o seu corpo, inclusive de sua face. Além de seu cajado, que funciona como uma bengala, o drow carrega uma bolsa roxa feita de pele de kuo-toa que contém mapas do Subterrâneo desenhados à mão em folhas de trillimac, componentes materiais para todas as magias preparadas de Zilch, e 1d4 + 3 bugigangas roubadas (role na tabela de Bugigangas do capítulo 5 do *Livro do Jogador*). Os personagens podem utilizar os mapas de Zilch para chegar a Menzoberranzan, Gracklstugh, ou aos Caminhos de minhoca a partir de Mantol-Derith.

Zilch não sabe o que provocou o ataque dos duegars aos svirfneblins, mas ele sabe que os comerciantes drows se retiraram para o armazém e que os drows estão esperando para ver como a violência se desenrola. Se os personagens parecem acessíveis, Zilch se oferece para ajudá-los a entrar no armazém drow.

Se os personagens fizerem algum descanso curto ou longo e Zilch estiver com eles, ele tentará roubar alguma coisa de um membro do grupo determinado de modo aleatório. Longe de ser um ladrão habilidoso, Zilch precisa passar em um teste resistido de Destreza contra a Sabedoria (Percepção) passiva de todo personagem do qual esteja na linha de visão. Se passar no teste, Zilch esconde o item roubado em sua bolsa e finge inocência se questionado sobre o desaparecimento do item.

***Flink Trovoada.*** Encolhido contra uma coluna de pedra nos limites do bosque de fungos está um **gnomo das profundezas** covarde chamado Flink. Ele sofre de uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*) que faz com que queira agradar sua senhora, Yantha Exorta-Rocha, mas

também faz com que tenha um medo mortal dela. Ele usa sua habilidade de Camuflagem Rochosa para misturar-se ao terreno pedregoso, temeroso de que os drow e as gárgulas possam atacá-lo. Se ele avistar os personagens, correrá para eles em pânico, balbuciando sobre uma gema roubada. Um teste bem-sucedido CD 15 de Carisma (Intimidação ou Persuasão) ou uma magia de *acalmar emoções* permite a Flink falar coerentemente, após o que ele revela as seguintes informações:

- Um mercador de cerveja duegar chamado Krimgol Muzgardt pediu para a mestra de Flink, Yantha Exorta-Rocha, para avaliar uma grande gema negra. Por razões desconhecidas a Flink, Yantha não quis devolver a gema para o duegar, e em vez disso ofereceu a ele uma quantia de ouro em troca. Seguiu-se a isso uma discussão.
- Yantha confiou a gema a Flink. Ele a levou para o enclave drow para comprar uma pestana envolta em goma arábica – o componente para uma magia de *invisibilidade*, sabendo que isso era o que Yantha queria que ele fizesse. Antes que pudesse completar sua tarefa, uma gárgula arrebatou a gema de seu domínio. Flink está com medo de que Yantha vá puni-lo por ter perdido a pedra.
- Flink esteve espionando as gárgulas para descobrir qual delas tomou sua gema, mas a gárgula em questão não está entre aquelas que atualmente encontram-se vigiando o enclave drow.

### 4b. Armazém Drow

O armazém drow é tanto uma fortaleza quanto uma residência. As portas de pedra dupla que levam até lá estão encantadas com uma magia de *tranca arcana*, que apenas Sirak Mazelor e sua guarda de elite podem trespassar.

Personagens que consigam acesso encontrarão o armazém ocupado por duas **guerreiras de elite drow**, dezoito mercadores **drow**, nove escravos **quaggoth**, e seis **lagartos gigantes** equipados com selas (use as estatísticas dos lagartos gigantes do capítulo 8). O teto de 9 metros de altura do armazém está coberto por grossas teias de aranha que ocultam uma dúzia de **aranhas gigantes** leais aos drow.

Os moradores do armazém atacarão o grupo a menos que estejam acompanhados por um drow. Os mercadores foram instruídos a permanecer no armazém até Sirak Mazelor voltar. A negociadora chefe drow e sua comitiva foram ao enclave Zhentarim (área 7) para um encontro com os representantes da Rede Negra, na esperança de forjar uma aliança contra os desgovernados enclaves duegar e svirfneblin.

Os drows dormem em catres arranjados em fileiras organizadas, enquanto os comerciantes armazenam suas mercadorias valiosas em três edifícios de pedra. A porta de cada prédio é protegida por um *glifo de vigilância* (CD 14) que ativa runas de efeito explosivo (5d8 dano trovejante) quando uma criatura que não seja um drow as abre.

***Tesouro.*** Cada edifício de armazenamento contém 2d6 frascos de cristal com perfumes exóticos no valor de 100 po cada; 3d6 garrafas de cristal de bebidas destiladas valendo 25 po cada, 1d4 itens mágicos (determinados por uma rolagem na Tabela de Itens Mágicos A no capítulo 7 do *Guia do Mestre*), e 2d6 frascos de muco de verme da carniça (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Os personagens também encontram 1d10 x 5 quilos de comida e 1d10 x 5 galões de água (contendo 4 litros cada) estocados em cada edifício.

## 5. Enclave Duegar

Os anões cinzentos negociam principalmente com armaduras e armas de artesanato superior, mas seu enclave igualmente lida com outros trabalhos metalúrgicos, minérios crus, e gemas brutas. O negociador-chefe duegar é Ghuldur Flagonfist, que vende armaduras, pontas de flecha, trancas, equipamento de mineração e forja, e peixe defumado do Lago Escuro. Ghuldur tem amizade com Krimgol Muzgardt, um anão cinzento que vende uma espumante cerveja preta.

### 5a. Bosque de Fungos Duegar

Uma cerca de ferro forjado encerra este bosque fúngico, através do qual os duergars esculpiram corredores estreitos. O bosque contém uma série de fungos comestíveis e é iluminado por seis cogumelos luz-da-noite (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). Um túnel na parede sul leva a um conjunto de portas de pedra duplas.

Vigiando o bosque de fungos há quatro **duegar** invisíveis que atacam intrusos à vista. Outros quatro **duegar** invisíveis estão em frente às portas duplas e atacam quaisquer não-duegar que apareçam.

### 5b. Armazém Duegar

As portas duplas de pedra do armazém estão destrancadas e abertas para revelar uma câmara com 12 metros de altura e paredes de pedra rústica, contendo 30 comerciantes **duegar** e 12 **corcelantes** machos (veja apêndice C) utilizados como animais de carga. Estes duegar não estão ansiosos por uma luta e conversam com intrusos, compartilhando as seguintes informações:

- Uma maga svirfneblin roubou uma gema de um mercador de cerveja duegar chamado Krimgol Muzgardt. Krimgol é um grande amigo do negociador chefe duegar em Mantol-Derith, Ghuldur Flagonfist.
- Quando a maga svirfneblin recusou-se a devolver a gema roubada, Flagonfist enviou duegar invisíveis ao enclave svirfneblin para capturá-la e trazê-la para interrogatório.
- Outros svirfneblin tentaram libertar a maga, levando ao primeiro dentre vários confrontos armados. Flagonfist desde então tem enviado seus guardas duegar para assaltar o enclave vizinho e aniquilar os gnomos das profundezas.

Um edifício de pedra de 12 metros de altura fica no canto nordeste do armazém. Dentro desta construção destrancada, Ghuldur Flagonfist e Krimgol Muzgardt (um par de **duegars** machos) estão interrogando Yantha Exorta-Rocha, uma **gnoma das profundezas** desarmada acometida por uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*) que faz com que ela minta, mesmo com o risco de ferir a si mesma e aos outros. Os duegar vestiram-na em um robe costurado com pedrarias (veja "Tesouro" abaixo) e suspenderam-na acima da boca do "bichinho de estimação" de Ghuldur – um faminto **xorn**. Ghuldur segura a corda pela qual ela está pendurada e está ameaçando dá-la de alimento ao xorn a menos que ela diga a localização da gema roubada de Krimgol.

***Yantha Exorta-Rocha.*** Yantha é a líder do Enclave do Coração de Pedra sediado em Pedra do Massacre do Refúgio (veja o capítulo 6). Ela está amarrada com cordas e inventando uma mentira elaborada de como um drow deve tê-la encantado e pego a gema de Krimgol. Ela possui Inteligência 16 (+3) e as seguintes características adicionais:



***Conjuração.*** Yantha é uma conjuradora de 5° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (teste de magia CD 13). Ela possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *amizade*, *consertar*, *globo de luz*, *prestidigitação*
1° nível (4 espaços): *compreender idiomas*, *detectar magia*, *disco flutuante de Tenser*
2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos*, *imobilizar pessoa*
3° nível (2 espaços): *enviar mensagem*

***Tesouro.*** O edifício de armazenamento contém 1d10 x 5 quilos de comida, 1d10 x 5 galões de água de 4 litros cada, 30 barris de zurkheira com cerveja preta do Lago Escuro no valor de 50 po cada, e uma variedade de trabalhos de metalurgia de qualidade:

- 2d6 machados de batalha
- 2d6 glaives
- 2d6 lanças
- 2d6 espadas longas
- 2d6 maça estrelas
- 2d6 picaretas de guerra
- 2d6 martelos de batalha
- 1d6 conjuntos de meia-armadura
- 1d6 conjuntos de cota de malha
- 1d6 conjuntos de cota de talas
- 1d6 conjuntos de armadura completa

Um cofre de ferro fica no canto do edifício de armazenamento. O cofre pesa meia tonelada, está trancado, e contém 1d4 itens mágicos (determinados através de uma rolagem na Tabela de Itens Mágicos B no capítulo 7 do *Guia do Mestre*). Ghuldur sabe a combinação para destrancar o cofre, o que de outra maneira precisaria de uma magia *arrombar* ou similar.

O robe de pedras preciosas de Yantha vale 750 po.

***Desenvolvimento.*** Caso os personagens curem a loucura de Yantha, ela confessa ter dado a gema de Krimgol a seu aprendiz, Flink Trovoada. Ela não sabe onde Flink está atualmente, mas ela pode usar uma magia *enviar mensagem* para contatá-lo, o que a faria ficar ciente de que ele está "preso" no enclave drow (área 4). Ela logo pede aos personagens que o resgatem.

Restaurar a sanidade de Yantha não aplacará Ghuldur ou Krimgol. Os personagens apenas conseguirão apaziguar Krimgol encontrando a gema e devolvendo-a a ele. Se ele e seu xorn forem derrotados em combate, Ghuldur pode ser persuadido a suspender o ataque ao enclave svirfneblin (veja área 6).

***Recompensa em EXP.*** Se os personagens resgatarem Yantha, recompense cada um com 100 EXP. Caso curem sua loucura, dê uma recompensa adicional de 150 EXP para cada personagem.

## 6. Enclave Svirfneblin

Os gnomos das profundezas procuram qualquer oportunidade para dominar o mercado de bens em que seus concorrentes estejam em falta. Gabble Dripskillet, a negociadora-chefe svirfneblin, costuma negociar sal, pedras preciosas e minerais raros em uma tenda no mercado oriental (área 3b), mas tanto ela quanto inúmeros outros mercadores svirfneblin foram forçados a se retirarem para seu armazém (área 6b) quando os duegars atacaram.

### 6a. Bosque de Fungos Svirfneblin

O bosque fúngico no enclave dos gnomos das profundezas cresceu de forma desenfreada. Espalhados pelo bosque estão os corpos de uma dúzia de svirfneblins mortos, todos abatidos pelos duegars.

Posicionada na parede nordeste está uma porta dupla de pedra que os svirfneblins bloquearam por dentro. Dois **duegars** ampliados estão tentando derrubar a porta com picaretas de guerra, e é apenas uma questão de tempo até que ela seja reduzida a escombros. Mais oito **duegars** invisíveis estão por perto, prontos para invadir o armazém svirfneblin assim que as portas caírem.

***Tesouro.*** Cada svirfneblin morto carrega uma algibeira que contém 1d4 de gemas no valor de 50 po cada.

Além das espécies de fungos comestíveis, o bosque svirfneblin contém os seguintes fungos exóticos (conforme descritos na seção "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2):

- 2d6 talos-de-barril
- 3d6 píleos-azuis
- 3d6 narizes-de-Nilhogg
- 2d6 línguas-da-loucura
- 2d6 talos-de-tocha
- 2d6 trillimacs

### 6b. Armazém Svirfneblin

Vinte e dois **gnomos das profundezas**, incluindo Gabble Dripskillet, então enclausurados nesta câmara, que tem a forma de um cubo. O teto fica a 30 metros de altura, e as paredes possuem nichos alinhados que servem tanto como residência quanto como espaço de armazenamento. Plataformas de cristal flutuante por todo o armazém permitem aos gnomos alcançar estes compartimentos. Cada plataforma de cristal pode se mover para cima, baixo ou de um lado para o outro se comandadas, mas apenas os gnomos das profundezas sabem as palavras para ativá-las.

A maioria dos svirfneblin se retirou para seus nichos residenciais. Gabble Dripskillet é a única no nível do solo, e está preparada para negociar com quem ou o quê passar pelas portas. Se os personagens lidarem com os duegars, Gabble fica agradecida e oferece a eles uma recompensa (veja "Tesouro" abaixo).

Gabble não sabe o que provocou o ataque duegar ao seu enclave, mas ela é amiga de Yantha e gostaria de ver a maga svirfneblin retornar em segurança.

***Tesouro.*** Estocados pelo armazém estão 60 sacos de 5 quilos de sal no valor de 5 po cada, trinta sacos de minerais preciosos no valor de 25 po cada, uma dúzia de ametistas valendo 100 po cada, e seis peridotos no valor de 500 po cada.

Na metade da cima da parede sudeste está um compartimento oculto. Encontrá-lo requer um teste bem-sucedido CD 19 de Sabedoria (Percepção). O compartimento contém 1d4 itens mágicos (determinados por uma rolagem na Tabela de Itens Mágicos C no capítulo 7 do *Guia do Mestre*).

Gabble mantém uma caixa de cristal em seu nicho. A caixa vale 100 po, e contém um pingente de safira negra em uma corrente de prata no valor de 5.000 po. Ela oferece o pingente como recompensa ao grupo por salvar seu enclave.

## 7. Enclave Zhentarim

Os Zhentarim encontraram grandes lucros em Mantol-Derith por trazerem produtos impossíveis de se obter no Subterrâneo. Itens tão inócuos como açúcar e especiarias frescas são tesouros em alta demanda aqui. Os habitantes da superfície comercializam principalmente matérias-primas, incluindo madeira, tecidos finos e couros, mas também mantêm estoques de perfumes, bebidas alcoólicas, confeitos, papel e roupas feitos por artesãos e materiais da superfície. O humano Ghazrim DuLoc lidera o enclave Zhentarim em Mantol-Derith e também possui a chave para encontrar a biblioteca de Gravenhollow.

### 7a. Acampamento Zhentarim

Os mercadores Zhentarim cortaram a maior parte do bosque de fungo na entrada de seu armazém, deixando apenas alguns pequenos jardins como decoração. Em lugar do bosque, eles erigiram um grande pavilhão e inúmeras tendas menores. Água gotejando do teto corre pelas tendas, formando poças por todo o lugar. O pavilhão é aonde Ghazrim DuLoc conduz seus negócios, enquanto as tendas menores estão montadas do lado de fora para cinquenta mercadores da Rede Negra (todos humanos **plebeus**).

Empoleirado em uma das bordas vigiando o pavilhão está a **gárgula** tocada pela loucura da gema de Fraz-Urb'luu. Personagens com uma Percepção passiva de 13 ou mais conseguem perceber a criatura. Ela está esperando por Kinyel Druu'giir, seu "amor verdadeiro", surgir no pavilhão.

Dentro do pavilhão estão quatro drows: Sirak Mazelor (uma **drow maga** e negociadora chefe do enclave drow), duas **guerreiras de elite drow**, e uma drow **assassina** se passando por outra guerreira de elite. A assassina, Kinyel Druu'giir, tem a gema de Fraz-Urb'luu consigo. Ela também possui as características de um guerreiro de elite drow de Ancestralidade Feérica, Conjuração Inata e Sensibilidade à luz solar. Estas drows esperam a chegada do negociador chefe Zhentarim, Ghazrim DuLoc. Uma mesa com comidas e vinhos está no meio do pavilhão, ainda que as drows recusem-se a tomar parte.

***Desenvolvimento.*** Se os personagens mantiverem distância e espionarem o enclave Zhentarim por alguns minutos, Ghazrim DuLoc, Lorthuun, e seis **rufiões** humanos emergem das proximidades do armazém (área 7b) para se encontrarem com a delegação drow. Antes que Sirak possa negociar uma aliança, Kinyel ataca o observador. A menos que os personagens intervenham, Kinyel escapa com 19 pontos de vida remanescentes. Todos os outros são mortos no fogo-cruzado.

Se os personagens confrontarem as drows antes da chegada de Ghazrim e Lorthuun, Sirak ordena que saiam imediatamente. Se eles se recusarem, ela e suas guerreiras atacarão enquanto Kinyel corta uma fenda na parede traseira do pavilhão com sua espada e encontra um lugar para se esconder até que o observador apareça. Se os personagens perseguirem Kinyel, a gárgula os atacará para protegê-la. Ghazrim e sua comitiva chegam em 1d4 + 2 turnos depois da batalha ter começado.

Kinyel foi forçada a deixar Menzoberranzan em desgraça depois de falhar no assassinato de uma casa rival. A gema de Fraz-Urb'luu tem a afligido com uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Ela está convencida de que a gárgula que lhe deu a gema é um mensageiro da casa Druu'giir, e que matar Lorthuun irá redimi-la.

### 7b. Armazém Zhentarim

As portas duplas que levam ao armazém zhentarim são feitas de uma grossa camada de madeira de zurkheira reforçadas com faixas de ferro. Uma portinhola no nível dos olhos permite a dois **veteranos** humanos espreitarem a caverna. Eles não abrirão a porta a estranhos sem a permissão de Ghazrim DuLoc. As portas são fechadas por dentro. Elas possuem CA 15, 80 pontos de vida e limiar de dano 10. Elas também podem ser forçadas com um teste de Força CD 25.

O armazém dos Zhentarim contém uma dúzia de galpões de armazenamento de ferro cheios de mercadoria bem ordenada. Outros dois galpões servem como quartéis para Ghazrim DuLoc (um **nobre** humano) e seus guardas. Dez **rufiões** humanos (menos qualquer um que tenha morrido na área 7a) estão dormindo em seus beliches, mas surgem rapidamente se o armazém for atacado.

Lorthuun, um **observador** mutilado, também protege o armazém. Anos atrás, Lorthunn entrou numa luta terrível contra um behir na qual perdeu quatro dos seus pedúnculos oculares. Seu corpo esférico também está recoberto de cicatrizes das garras e da baforada do behir. Lorthuun tem as estatísticas de um observador comum, exceto por não possuir mais os raios adormecente, petrificante, desintegrador e mortal. Seu nível de desafio ajustado é 9 (5.000 EXP).

Tanto Ghazrim quanto Lorthuun servem aos Zhentarim, mas raramente se encontram frente a frente. Eles implicam e insultam um ao outro como um velho casal, e somente sua dedicação à Rede Negra impede que eles se voltem um contra o outro.

Nascido em uma família rica, Ghazrim possui o típico comportamento bajulador da aristocracia Amniana aliado a um senso de humor mordaz que ele usa para amenizar situações tensas. Ele não tem medo de uma boa luta, mas é avesso a atacar uma força superior. Se ele ficar ciente de que os personagens estão aliados à Rede Negra, ele lhes oferece comida, vinho e tudo o mais que eles precisam para completar sua missão (veja "Tesouro").

***Galpão de Ghazrim.*** A porta para este galpão está fechada, e Ghazrim carrega a única chave. Além de sua confortável cama, Ghazrim possui uma mórbida coleção de criaturas miúdas malformadas em vidros de conserva em uma prateleira.

***Porta Secreta.*** Uma porta secreta na parede oeste abre-se para revelar um largo túnel do outro lado (área 1e). A porta secreta faz muito barulho ao ser aberta, alertando aos ocupantes do armazém.

***Galpões de Armazenamento.*** O conteúdo dos galpões de armazenamento está descrito abaixo:

**Galpão 1** contém os suprimentos Zhentarim que consistem em 2d10 x 5 quilos de comida na forma de carnes secas, frangos depenados, frutas frescas e vegetais, e formas de pão assado. Há também seis barris de vinho no valor de 50 po cada.

**Galpão 2** guarda 1d10 mochilas, 2d10 sacos de dormir, 2d10 cobertores, 2d6 kits de escalada e 2d6 kits de primeiros-socorros.

**Galpão 3** contém 3d6 lanternas cobertas, 3d6 frascos de óleo, 3d6 rolos de 15 metros de corda de cânhamo, 3d6 ganchos de escalada e 3d6 caixas de fogo

**Galpão 4** possui cinco caixotes, cada um contendo 1d20 dias de rações de viagem.

**Galpão 5** contém 2d10 garrafas de vidro vazias, 2d6 porta-pergaminhos, 2d10 canecas de cobre, 2d10 panelas de ferro, 2d10 sacos vazios, e 2d10 cantis vazios.



Ghazrim DuLoc

Kinyel Druu'giir

**Galpão 6** guarda 2d10 baús de madeira reforçados com faixas de ferro, todos vazios, e 2d10 trancas com chaves.

**Galpão 7** contém 2d6 frascos de tinta, 3d12 folhas de pergaminho em branco, 3d6 caixas de vela (12 velas por caixa), e 2d6 canetas-tinteiro.

**Galpão 8** guarda 3d6 pés de cabra, 3d6 martelos, e 3d6 picaretas de mineração.

**Galpão 9** está trancado, e Ghazrim DuLoc carrega a única chave. A fechadura também possui uma armadilha com uma agulha envenenada armada (veja "Armadilhas simples" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). O galpão contém 250 pl, 1.800 po, 3.300 pp, 6.000 pc e trinta gemas  delor de 100 po empilhadas negligentemente.

**Galpão 10** possui 3d6 potes de tempero no valor de 10 po cada, 2d6 sacos de 5 quilos de canela no valor de 20 po cada, e 3d6 caixas de sabão (com 12 barras de sabão por caixa).

**Galpão 11** mantém 4 galinheiros de madeira, cada um com 1d6 + 1 galinhas vivas. Pacotes de comida para as aves estão estocados em uma prateleira acima dos galinheiros.

**Galpão 12** atualmente está vazio.

***Tesouro.*** Ghazrim carrega a chave que destranca o galpão 9. Ele também usa um anel de ouro com um rubi estrela engastado (no valor de 1.000 po). Uma magia de *detectar magia* revela que a gema emana uma fraca aura de magia divinatória. O núcleo da gema em formato de estrela é um compasso mágico que guia o usuário do anel através da rota mais curta e segura até Gravenhollow. Ghazrim está ciente da propriedade do anel e o dará aos personagens se eles informarem estar se dirigindo a este destino.

## Deixando Mantol-Derith

Se Ghazrim DuLoc morrer, os personagens podem remover o anel de seu dedo e usá-lo para encontrar o caminho para Gravenhollow.

Se os aventureiros deduzirem que a gema de Kinyel é responsável pela devastação em Mantol-Derith e informarem aos negociadores chefe deste fato, os

#### Pedúnculos Oculares de Observadores

Se Lorthuun for morto, 1d4 de seus pedúnculos oculares mantém-se intactos. Caso Peebles se depare com os restos do observador, ele utilizará uma faca de sílex para remover estes pedúnculos e os armazenará em sua bolsa para entregá-los de forma segura a Xazax, o Olheiro (veja "Encontros Encadeados").

que estiverem vivos serão gratos o suficiente para compartilharem as notícias perturbadoras de suas moradas de origem em Pedra do Massacre do Refúgio, Gracklstugh e Menzoberranzan, respectivamente (veja o capítulo 10, "Descendo para as Profundezas").

## Encontros Encadeados

Ter Sladis Vadir (veja área 1c), Peebles (área 3b) ou Zilchyn Q'Leptin (área 4a) juntando-se ao grupo pode levar a encontros encadeados especiais nas cercanias de Mantol-Derith, como descrito a seguir.

### Apanhador de Grilos

Caso Zilchyn Q'Leptin esteja com o grupo, assim que deixarem Mantol-Derith ele insistirá em visitar uma caverna próxima para recuperar seu estoque oculto de poções.

A caverna de Zilchyn fica a um dia de viagem a oeste de Mantol-Derith, ao longo da mesma rota que os personagens devem seguir para alcançar Gravenhollow. O local é enxameado de morcegos e infestado com dúzias de grilos gigantes albinos que se alimentam do guano deixado por eles. Os grilos são tão grandes quanto halflings, ainda que inofensivos. Um despreocupado **kuo-toa** chamado Ougalop também está aqui, tentando apanhar os grilos gigantes com uma rede caseira. Ao ver outros intrusos, Ougalop acena para eles e continua com sua caça aos grilos. Ele não representa ameaça e não tem interesse em se unir ao grupo. O kuo-toa vive em Sloobludop (veja o capítulo 3) e está abençoadamente ignorante dos acontecimentos recentes de lá.

***Tesouro.*** Em uma plataforma a 9 metros de altura sobranceando a caverna fica um antigo ninho de grick. Escondidas aqui estão três *poções de vitalidade*. Escalar a parede para chegar à plataforma requer um teste bem-sucedido de Força CD 10 (Atletismo).

### Zoológico de Amarith

Se Sladis Vadir se juntar ao grupo e ainda estiver com ele quando os personagens estiverem prontos para sair de Mantol-Derith, ele oferece-se para guiá-los por uma caverna a cerca de oito dias de viagem a oeste de Mantol-Derith, pela mesma rota que devem seguir para chegar a Gravenhollow. Sladis diz que a caverna é o lar de outro membro do Enclave Esmeralda: uma anã chamada Amarith Veio de Cobre. Essa notícia interessará os personagens que estiverem procurando por Amarith a pedido de Morista Malkin (veja o capítulo 8).

Amarith Veio de Cobre é uma anã do escudo **veterana** com as seguintes modificações em suas características:

- O alinhamento de Amarith é neutro e bom
- Ela tem visão no escuro com alcance de 18 metros
- A resiliência anã de Amarith dá a ela vantagem em testes contra veneno, e ela possui resistência contra dano venenoso.
- Ela porta um machado de guerra em vez de uma espada longa (1d8 + 3 dano de concussão ou 1d10 +3 de dano de concussão caso empunhado com as duas as mãos)

A caverna de Amarith contém uma dúzia de estalagmites que foram perfuradas e preenchidas com barras de ferro para servirem como gaiolas de monstros. Trancados em três dessas gaiolas estão um **monstro da ferrugem**, um **kobold alado** e uma **serpente de fogo**. Amarith cobra 3 pc por pessoa para visitarem seu "zoológico".

Se os personagens convidarem Amarith a juntar-se a eles, ela recolhe seus pertences e faz justamente isso, lamentando que "os negócios do zoológico são difíceis!" Seu equipamento inclui uma mochila, um saco de dormir, uma lanterna sem óleo, uma caixa de fogo, uma panela de ferro, dez dias de provisões (fungos comestíveis), uma algibeira com 3 pc, um rolo de 15 metros de corda de cânhamo com um gancho de escalada amarrado em uma das pontas, uma rede, uma picareta de mineração, e uma vara de 3 metros.

### Xazax, o Olheiro

Se Peebles ou os personagens deceparem os pedúnculos oculares de Lorthuun (veja a barra lateral "Pedúnculos oculares de Observadores"), Peebles pedirá para unir-se ao grupo tão logo deixem Mantol-Derith. Depois de viajar com eles por alguns dias, Peebles insiste para que os personagens desviem de sua rota designada, alegando que estão perigosamente próximos de um ninho de vermes púrpuras. Peebles usa esta mentira para propor uma rota alternativa. Se os personagens seguirem este desvio, Peebles guia-os até a caverna de Xazax, o Olheiro, um aterrorizante **observador** que mata outros de sua espécie e enxerta seus pedúnculos oculares em seu próprio corpo. Peebles segue para a caverna de Xazax independente se os jogadores acompanharem-no ou não.

A caverna de Xazax tem um teto de 9 metros de altura e não é digna de nota, exceto por um poço de 6 metros de largura e 30 metros de profundidade no meio do chão. Ao chegar, Peebles chama "Mestre, eu voltei!" Momentos depois, Xazax sobe do poço. Xazax tem oito pedúnculos oculares extras enxertados em seu corpo, dando-lhe um total de dezoito, mas não pode disparar raios desses olhos. Se os personagens tomarem um ou mais dos pedúnculos de Lorthuun, Peebles exige que eles os entreguem imediatamente. Eles entregando ou não, Xazax se enfurece e ataca. Tanto Xazax quanto Peebles lutam até a morte.

***Tesouro.*** No fundo do poço do Observador, enterrados entre os restos despedaçados de oponentes petrificados, está uma espada longa de *língua flamejante*. Escalar o poço requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10.



Amarith Veio de Cobre



Ougalop



Xazak, o Olheiro



# Capítulo 10: Descida para as Profundezas

Tendo sobrevivido a Mantol-Derith e obtido o anel de DuLoc, os aventureiros e seus aliados continuam a se aprofundar no Subterrâneo. Dessa vez, em vez de prisioneiros em fuga procurando uma saída, eles são os líderes de uma força expedicionária pronta para desafiar o que quer que o Subterrâneo tenha a oferecer.

Muito dessa seção intermediária da aventura possui forma livre, definida principalmente pelas decisões e táticas dos personagens. O destino imediato dos aventureiros é a lendária biblioteca de Gravenhollow (Veja o capítulo 11), onde eles adquirirão a informação que provavelmente os levará para a Torre de Araj, lar do misterioso arquimago drow Vizeran DeVir. Contudo, os personagens são livres para explorar e visitar lugares diferentes antes e só então explorarem Gravenhollow e desvendarem seus segredos.

Os eventos descritos dos capítulos 13 a 16 podem ser intercalados entre o material desta parte da aventura, conforme os personagens trabalham para entender completamente as novas ameaças que tem aparecido no Subterrâneo, buscam novos aliados e informações, e finalmente tentam criar um plano para acabar com a ameaça dos lordes demônios.

O avanço dos personagens por esta seção é importante. A jornada de Mantol-Derith a Gravenhollow deve envolver encontros e desafios o suficiente para que eles alcancem o nível 10 até sua chegada à gigantesca biblioteca de pedra. Enquanto os personagens viajam de um local a outro, teste para encontros aleatórios como normalmente (veja o capítulo 2), mas substitua as criaturas encontradas por aquelas presentes neste capítulo. Idealmente, os personagens devem estar no nível 14 ao invadir o casamento de Zuggtmoy (capítulo 16, "O Casamento Fétido"), e no nível 15 para o confronto final contra os lordes demônios (veja o capítulo 17, "Enfrentando os Lordes Demônios").

## Companheiros de Viagem

Os personagens inicialmente viajavam pelo Subterrâneo como um pequeno grupo, talvez seguidos por alguns poucos companheiros prisioneiros de Velkynvelve e outros aliados que encontraram pelo caminho. Agora, eles retornam aos domínios subterrâneos encabeçando um grupo de aliados que podem superar os aventureiros na proporção de quatro pra um, dependendo de quantos PdMs foram recrutados das facções em Gauntlgrym (veja o capítulo 8). Isso modifica algumas das condições descritas em "Viagem no Subterrâneo" no capítulo 2.

### Atacando em Números

Ao lidar com combates entre grupos grandes de criaturas – tanto aliados dos aventureiros quanto oponentes – talvez você queira utilizar as orientações contidas em "Lidando com turbas" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*. Em alguns casos, você pode simplesmente combinar forças de um lado com as do outro e assumir que se neutralizam – por exemplo, um grupo de anões do escudo lutando pelos aventureiros contra um grupo de orcs. Durante esse combate, a força do lado perdedor é eliminada, enquanto a força vencedora sofre algumas baixas – qualquer coisa entre 10 a 50 por cento – com base em quão difícil você julgar que o combate foi para eles.

## Ordem de Marcha

Os túneis e passagens do Subterrâneo não são rotas fáceis pelas quais liderar um grupo grande de PdMs. Quando os personagens partirem, deixe que os jogadores descrevam como sua força expedicionária está arranjada enquanto viajam em fila única, linhas duplas, e em formação em espaços abertos. Também pergunte aos jogadores se algum dos PdMs está patrulhando à frente ou servindo como retaguarda (veja "Patrulhando", a seguir) ou se a maior parte do grupo mantém-se em formação fechada o tempo todo.

A ordem de marcha afeta aonde e como diferentes encontros podem ocorrer, particularmente se os personagens estiverem se deslocando em fila única ou em duplas. Uma ameaça se aproximando de cima, por baixo, ou pelos flancos poderia atingir o centro de um grupo alongado, tornando difícil para os personagens de ambos os extremos alcançá-la. Da mesma maneira, conjuradores devem estar atentos aos aliados ao seu redor durante todo o tempo quando conjurando magias de área que não afetem exclusivamente alvos inimigos.

## Ritmo de Viagem

O ritmo de viagem no Subterrâneo permanece como determinado no capítulo 2, e os personagens não se movem mais devagar por estarem em um grupo grande. Ainda que uma parcela da força expedicionária possa estar montada em lagartos gigantes, eles viajam de acordo com o ritmo do restante do grupo a menos que se posicionem à frente.

Conforme citado no capítulo 2, um ritmo rápido torna mais difícil para os personagens perceberem emboscadas ou itens de interesse, e impede os personagens de forragearem. Um ritmo lento aumenta as chances de forrageio. Contudo, mesmo enquanto viajam em um ritmo reduzido, os personagens e PdMs não podem usar furtividade, uma vez que formam um grupo muito grande para passarem despercebidos. Furtividade é uma opção apenas para pequenos grupos de patrulha viajando distantes da força principal (veja "Patrulhando").

## Localizando-se

Enquanto viajando como parte de um grande grupo, os personagens podem localizar seu caminho através do Subterrâneo mais facilmente do que fizeram em sua fuga inicial. A experiência dos próprios personagens, aliada a de seus seguidores, junto a mapas e outras informações que eles devem ter adquirido em Gauntlgrym ou outro lugar, dá a todos os membros do grupo expandido vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Sobrevivência) para evitar se perder (veja o capítulo 5 "Ambientes de Aventuras", no *Guia do Mestre*).

## Patrulhando

Uma parte do grupo expandido pode se separar para viajar à frente, patrulhando o caminho correto enquanto mantém-se de vigia contra riscos potenciais. Um grupo menor pode também ficar para trás, servindo como retaguarda vigiando contra ameaças vindas por trás dos personagens enquanto eles viajam. PdMs podem servir como patrulheiros ou membros da retaguarda conforme o desejo dos jogadores. Algum dos aventureiros também pode optar por fazer isso.

Um pequeno grupo de patrulha pode utilizar de furtividade para viajar despercebido. Se um encontro aleatório ocorrer durante a jornada, personagens no grupo de patrulha podem descobrir isto primeiro e decidir como evitar ou lidar com isso. Se os personagens no grupo de patrulha perceberem o encontro sem serem vistos pelo alvo, eles podem retornar ao grupo principal para informar aos outros aventureiros. De forma semelhante, se um encontro aleatório não for percebido pelos aventureiros, as criaturas encontradas podem aguardar pelo resto dos personagens para emboscá-los.

# No Comando

Não mais um bando desorganizado de sobreviventes e prisioneiros, os aventureiros estão agora no comando de uma dedicada força de seguidores PdMs. Em adição às vantagens que isso encerra, os personagens devem assumir papéis de liderança enquanto lidam com aliados que podem não respeitar ou confiar inteiramente neles – ou uns nos outros. Adicione a isso os perigos do Subterrâneo, em conjunto com a imprevisível influência da loucura demoníaca, e os personagens têm vários novos desafios que devem ser enfrentados.

## Personalidades

Apesar dos PdMs que os personagens lideram serem supostamente aliados, muitos pertencem a diferentes facções, e velhos rancores e diferenças de valores não são facilmente colocados de lado. Conflitos de personalidade podem aflorar entre os seguidores do grupo expandido, e os aventureiros seriam sábios em prevenir potenciais problemas. Por exemplo, tendo as tropas da Aliança dos Lordes agindo como patrulheiros enquanto mantém os mercenários Zhentarim próximos ajudará a evitar confrontos entre essas facções.

## Coração das Trevas

Nessa fase da campanha, os personagens estão se movendo em direção aos lordes demônios e sua influência ao invés de se afastarem disso, mesmo com o Subterrâneo afundando cada vez mais em loucura e caos. Os personagens devem fazer testes de resistência para não adquirirem níveis de loucura, como solicitado em diferentes encontros e conforme você sentir que é apropriado. (Veja o capítulo 2 da aventura para mais informações sobre loucura).

Os PdMs seguindo os personagens no Subterrâneo são igualmente vulneráveis à loucura demoníaca. Contudo, em vez de fazer testes de resistências ou monitorar os níveis de loucura de cada PdM individualmente, utilize a tabela de Eventos Aleatórios deste capítulo para determinar quando a loucura surge entre esses seguidores.

Quando a loucura desponta entre os PdMs, utilize isso não apenas para efeitos mecânicos mas para criar

complicações reais aos aventureiros. Por exemplo, se a tabela de Eventos Aleatórios indicar que um membro do grupo expandido sofre de uma loucura de longa duração, você poderia conferir uma paranoia extrema a esse PdM. Em adição ao efeito nos testes de Sabedoria e Carisma, este personagem acreditaria que os aventureiros são na realidade agentes dos lordes demônios, e pretendem liderar os PdMs para sua perdição.

### Lealdade

Ter os aventureiros liderando um grande grupo lhe dá a oportunidade de usar as regras opcionais de lealdade do Capítulo 4, "Criando Personagens Não-Jogadores" do *Guia do Mestre*. Você pode medir a pontuação de lealdade por grupo de PdMs, como aqueles pertencentes a facções, em vez de controlar isso para cada PdM individualmente. Os personagens devem balancear os objetivos e laços de seus seguidores para manter e aumentar sua lealdade.

### Provisões

As facções em Gauntlgrym providenciaram para que a força expedicionária estivesse bem abastecida com o que quer que os personagens possam carregar. Comida e água não são tão fáceis de adquirir no Subterrâneo, como os personagens sabem bem, e os suprimentos devem ser gerenciados e protegidos.

Se a força expedicionária precisar complementar ou reabastecer enquanto viaja, a quantidade de suprimentos que os personagens forem capazes de encontrar torna-se mais importante considerando o grande grupo a ser mantido. Veja "Forrageando" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*, bem como as orientações no capítulo 2 desta aventura.

### Tesouro

Assim como devem assegurar suprimentos suficientes para todos os PdMs, os personagens também precisam considerar a melhor forma de partilhar os espólios de encontros e aventuras com seus seguidores. Ainda que todos os PdMs acompanhem os aventureiros pela lealdade a suas facções – e sob ordens de seus superiores em Gauntlgrym – o tratamento dado pelos personagens aos PdMs influenciará a lealdade desses seguidores durante a missão no Subterrâneo.

Os personagens devem propor algumas maneiras para dividir qualquer tesouro encontrado na expedição entre os PdMs. Enquanto a divisão for razoavelmente justa, a maioria dos seguidores estará satisfeita. No entanto, os PdMs se queixam se a partilha for feita apenas entre os aventureiros.

Os personagens talvez tenham que lidar também com o problema do roubo, seja com PdMs roubando dos espólios ainda não repartidos, furtando dos aventureiros ou uns dos outros. Essa ação pode ser ocasionada por pura cobiça, ou pode ser uma manifestação de loucura. Uma crise de loucura de longa duração poderia facilmente levar à obsessão com itens particulares do tesouro – especialmente itens mágicos – com um PdM obsessivo disposto a roubar ou mesmo a matar para obtê-lo.

### Mantendo a Ordem

Os aventureiros estão no comando de seus seguidores PdMs, e isso significa que são responsáveis por manter unidas forças díspares e conservar a disciplina. Os personagens têm uma leve vantagem nesta tarefa, uma vez que os PdMs colocados sob seus comandos são todos operativos bem treinados das facções, e não recrutas inexperientes ou mercenários. Contudo, parte desse pessoal experiente pode questionar o direito de um bando de aventureiros desconhecidos comandá-los, mesmo que seus superiores pareçam confiar nos personagens jogadores. Dessa maneira, ainda que os indivíduos das fações sejam disciplinados com outros de suas fileiras, membros de qualquer ordem podem se eriçar por ter que trabalhar em conjunto (e ainda mais receber ordens) de membros de outras organizações.

### Cadeia de Comando

Em adição à decisão de como a força expedicionária é organizada e distribuída (veja "Ordem de Marcha"), os jogadores devem também instituir uma cadeia de comando clara. Um ou mais dos aventureiros podem ser os comandantes de campo do grupo expandido, enquanto outros agem como tenentes. Igualmente, os aventureiros podem indicar que alguns dos PdMs assumam posições de comando. Sem uma cadeia de comando clara, informações podem não chegar às pessoas certas, e decisões podem não ser tomadas rápido o suficiente – se tomadas. Somando-se ao desafio de manter a disciplina está a ameaça sempre presente da loucura demoníaca crescendo entre as fileiras, criando problemas mesmo para tropas experientes e profissionais (veja "Coração das Trevas").

Se a força expedicionária for formada por diversas facções, os jogadores também precisam definir quanta liberdade dar a cada uma delas. Por exemplo, os mercenários Zhentarim podem estar ansiosos por torturar os prisioneiros por informações a menos que os personagens os impeçam, enquanto membros do Enclave Esmeralda priorizariam manter o equilíbrio natural do Subterrâneo em vez de se envolver em intrigas políticas.

## Eventos Aleatórios

Os aventureiros devem lidar com uma variedade de eventos enquanto guiam suas tropas através do Subterrâneo. A cada dois dias de viagem ou acampamento no Subterrâneo, um evento ocorre. Role um d20 e consulte a tabela de Eventos Aleatórios, ou escolha um evento que se encaixe.

Para as regras sobre loucura, veja o capítulo 2 desta aventura e o capítulo 8, "Conduzindo o Jogo", do *Guia do Mestre*.

#### Separando o Grupo

Você pode mudar a sensação destes últimos capítulos de *Fora do Abismo* permitindo que os jogadores assumam os papéis de seus aliados das facções, além de seus personagens regulares. Isso pode variar de deixar que cada jogador controle as ações gerais dos PdMs de uma única facção, até criar vários subgrupos para que os personagens possam se separar e ter suas próprias aventuras. Ainda que isso envolva muito mais coordenação entre o grupo de jogo, também pode adicionar muito mais detalhe, intriga e interação para a campanha.

### Eventos Aleatórios

| d20 | Evento |
|---|---|
| 1-2 | Reminiscência de combate |
| 3-6 | Encontro com criatura |
| 7-9 | Encontro demoníaco |
| 10-11 | Problema disciplinar |
| 12-13 | Doença |
| 14-15 | Loucura |
| 16-17 | PdMs envenenados |
| 18-19 | Deterioração de suprimentos |
| 20 | Desaparecimento de PdMs |

#### Reminiscência de Combate

O grupo depara-se com os restos de uma ou mais criaturas abatidas em um rompante demoníaco. Role um d10 e consulte a tabela de Cadáveres para determinar o que encontraram. Uma busca minuciosa da área não sinaliza nenhum tesouro.

### Cadáveres

| d10 | Cadáver presente |
|---|---|
| 1 | 1 behir |
| 2-3 | 1d4 drow e 1d4 - 1 lagartos gigantes |
| 4-5 | 3d8 Besouro de fogo gigante (suas glândulas não estão mais brilhando) |
| 6-7 | 2d4 gricks |
| 8-9 | 2d4 kuo-toa |
| 10 | 1 verve púrpura |

Role um d6 e consulte a tabela de Necrófagos para determinar quais, se há algum, banqueteando-se com os restos.

### Necrófagos

| d6 | Necrófagos |
|---|---|
| 1-2 | 1d3 **pudim negro** |
| 3-4 | 1d4 **verme da carniça** |
| 5 | 1d6 **gnoll** e 1d6 **hiena** |
| 6 | 1 **otyugh** |

#### Encontro com Criatura

Role na tabela de Encontro com Criatura no capítulo 2 ou na Tabela de Encontro com Criatura do Lago Escuro no capítulo 3, dependendo por onde os personagens estiverem viajando.

#### Encontro Demoníaco

Role um d20 e consulte a tabela de Encontros demoníacos para determinar o que aparece. Se os personagens depararem-se com Juiblex e fugirem imediatamente, o lorde demônio não os persegue ou ataca.

### Encontro Demoníaco

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-4 | 1d4 **balgura** |
| 5-8 | 1d4 **chasme** |
| 9-10 | 1d2 **herzou** |
| 11-14 | 1d4 **demônio das sombras** |
| 15-18 | 1d3 **vrock** |
| 19-20 | **Juiblex** (veja apêndice D) |

#### Problema Disciplinar

Um problema disciplinar é revelado entre os PdMs. Role um d6 e consulte a tabela de Problema disciplinar para determinar o que acontece.

### Problema Disciplinar

| d6 | Problema |
|---|---|
| 1-2 | Uma discusão ruidosa tem 50% de chances de atrair um monstro nas proximidades (role na tabela de Encontro de Criaturas no capítulo 2) |
| 3-4 | Roubo ou disputa sobre a divisão de espólios |
| 5-6 | Pancadaria ou outro surto de violência |

#### Doença

Um ou mais PdMs integrantes do grupo contraem uma doença. Role um d4 para determinar quantos PdMs são afetados, e então role um d6 e consulte a tabela de Doenças para determinar qual doença foi contraída. Veja o capítulo 8 do *Guia do Mestre*, "Conduzindo o jogo", para as descrições de decomposição ocular, febre tagarelante e praga do esgoto.

### Doencas

| d6 | Doença |
|---|---|
| 1-2 | Febre tagarelante |
| 3-4 | Praga do esgoto |
| 5 | Decomposição ocular |
| 6 | Esporos de Zuggtmoy (veja o capítulo 5, "Bosque Nunca Claro") |

#### Loucura

Um PdM do grupo fica insano. Para determinar a duração da loucura, role um d6 e consulte a tabela de Loucura abaixo. Para determinar o efeito, role o dado de porcentagem e consulte a tabela apropriada no capítulo 8 do *Guia do Mestre*.

### Loucura

| d6 | Loucura |
|---|---|
| 1-3 | Curta duração |
| 4-5 | Longa duração |
| 6 | Permanente |

#### PdMs Envenenados

Um ou mais PdMs do grupo são envenenados por 1d10 x 10 horas por comerem comida estragada ou cogumelos venenosos do Subterrâneo. Role 1d12 para determinar quantos PdMs são envenenados desta maneira.

#### Deterioração de Suprimentos

As provisões do grupo tornam-se infestadas com parasitas do Subterrâneo ou infectadas com esporos que as tornam venenosas. A menos que os personagens tenham acesso a purificar alimentos ou magias similares, o grupo deve dispensar 3d6 dias de ração.

#### Desaparecimento de PdMs

Um ou mais PdMs desaparecem e nunca mais são vistos. Role um d4 para determinar quantos PdMs somem dessa maneira. Esforços para encontrá-los ou realizar contato magicamente não dão resultados.

## Postos Avançados no Subterrâneo

Personagens podem desocupar áreas do Subterrâneo e criar postos avançados defensáveis onde eles e seus seguidores podem estocar suprimentos e se refugiar. Para se assegurar de que um posto avançado não será invadido e saqueado, guardas devem ser designados para o posto enquanto os personagens estiverem fora.

Postos avançados não apenas permitem que patrulheiros retornem através do Subterrâneo, carregando mensagens e informações para os aliados dos personagens, como também auxiliam para que suprimentos adicionais e reforços alcancem a força expedicionária com relativa facilidade. Personagens sem postos avançados devem depender de magia para enviar mensagens ou receber suprimentos e reforços uma vez que sua força expedicionária esteja a mais de uma dezena de dias de viagem de Mantol-Derith.

### Nova Atividade em Tempo Livre: Estabelecendo um Posto Avançado

Estabelecer um posto avançado no Subterrâneo é uma nova atividade em tempo livre disponível aos personagens nesta aventura. Um posto avançado requer um total de 150 horas de trabalho para ser construído, assumindo que sua localização esteja livre de criaturas e perigos. Múltiplos personagens podem combinar seus esforços para reduzir o tempo de conclusão.

Cada posto avançado no Subterrâneo é basicamente um acampamento fortificado, podendo tomar uma das seguintes formas:

- Uma caverna pequena, aproximadamente 6 metros quadrados, com uma ou mais entradas com portões ou barricadas.
- Um recinto murado, de até 6 metros quadrados, dentro de uma caverna maior.
- Uma ilha com canoas e jangadas.
- Uma saliência, pináculo ou promontório de difícil alcance, acessado por escadas e/ou cordas.

# Refazendo Passos

Esta seção aborda o que acontece se os personagens visitarem lugares pelos quais já tenham passado durante sua fuga do Subterrâneo, e o que estaria diferente ou teria sido modificado em suas ausências.

### Pedra do Massacre do Refúgio

Se os aventureiros encontraram o Pudim Rei e descobriram evidências da presença de Juiblex perto de Pedra do Massacre do Refúgio, talvez eles queiram retornar lá para confirmar se o assentamento svirfneblin continua seguro contra a influência dos lordes demônios.

Alternativamente, se os personagens não passaram anteriormente por Pedra do Massacre do Refúgio, notícias dos desafios enfrentados pelos gnomos das profundezas podem alcançá-los enquanto viajam pelo Subterrâneo. Gnomos das profundezas que se dirigiram para Mantol-Derith trazendo a informação de que limos infestaram o assentamento, dando aos personagens uma oportunidade de enfrentarem o Pudim Rei.

Em algum ponto depois de lidarem com o Pudim Rei, Juiblex e seus servos atravessam as cavernas de Araumycos para irromper no casamento de Zuggtmoy (veja o capítulo 16, "O Casamento Fétido"). Se o Pudim Rei estiver entre os sobreviventes, ele lidera a marcha insana para confrontar Zuggtmoy e seus seguidores fúngicos.

#### Reforços

Os gnomos das profundezas de Pedra do Massacre do Refúgio são aliados valiosos. Em gratidão pela ajuda dos aventureiros, eles oferecem reforços para o grupo da força expedicionária com doze gnomos das profundezas. O chefe Dorbo Diggermatock também pode ser persuadido a enviar auxilio e tropas adicionais, caso os heróis apresentem uma justificativa convincente. Utilize as informações no capítulo 6 para coordenar qualquer negociação ou acordo que os aventureiros tentem realizar com os svirfneblin.

### O Lago Escuro

Para mover suas forças expedicionárias através do Lago Escuro, os personagens devem construir jangadas ou coracle[4] com materiais do Subterrâneo, ou procurar por balsas duergar ou kuo-toa para alugar. Cada balsa que encontrarem pode transportar até oito membros da força expedicionária.

O capítulo 3 contém informações sobre navegação no Lago Escuro. Se as forças expedicionárias se separarem, teste para encontros aleatórios para cada grupo separadamente.

#### Sloobludop Caída

Se os personagens visitarem Sloobludop, eles encontram a comunidade kuo-toa em ruínas. Demogorgon quebrou e demoliu muitas das estruturas do assentamento, matando cerca de metade da população no processo. Os sobreviventes têm caído vítimas da loucura e da predação dos monstros do Subterrâneo desde então.

Altares e santuários obscenos estão por todo lugar, a maioria deles retratando elementos da iconografia distorcida de Demogorgon – formatos em espiral e "Y", criaturas com duas cabeças, arraias mantas, e tentáculos. Outros santuários mostram a influência de outros lordes demônios, incluindo pilhas de caveiras e ossos, estranhos padrões labirínticos, nuvens de esporo, e poças fétidas de limo. Conflitos estão surgindo rapidamente ente as várias "seitas" que se formaram.

Se Shuushar, o Desperto (veja capítulo 1) não foi morto em um capítulo anterior da aventura, os personagens o encontram entre os sobreviventes de Sloobludop. Ele é o único ponto de calma e razão no assentamento arruinado, e as várias facções de kuo-toa aparentam respeitá-lo. Shuushar media disputas entre os kuo-toa e supervisiona a alocação dos decrescentes recursos. Ainda assim, o monge kuo-toa não tem certeza de quanto tempo ele pode manter seu povo e protegê-los da destruição.

### Gracklstugh

Se os personagens visitaram Gracklstugh anteriormente, a resposta dos duergar a seu retorno é determinada pela experiência prévia dos anões cinzentos com os personagens. Os duergar são cautelosos – se não abertamente alarmados – ao sinal de uma força expedicionária armada da superfície em seus portões. Eles provavelmente impedem a entrada do grupo inteiro, permitindo que apenas alguns poucos personagens selecionados entrem no distrito do Lago Escuro. Guardas duergar invisíveis mantém vigília sob os personagens na cidade, e podem inclusive se infiltrar na força expedicionária, na intenção de interceptar conversas que indiquem a intenção dos aventureiros.



[4] *Coracle é um tipo de barco antigo, similar a uma pequena canoa, para uso individual; algumas poucas fontes traduzem como barco de palha, mas também vimos o termo sendo usado designar a técnica utilizada nele.*

## Caos na Cidade

A influência dos lordes demônios cresce cada vez mais forte em Gracklstugh. Paranoia e medo estão descontrolados, com os duergars trancando-se em suas casas e fortalezas, com medo de saírem às ruas – mesmo invisíveis. Rumores abundam sobre criaturas ativas no Lago Escuro e sobre rituais secretos e oferendas feitas nas águas obscuras para aplacá-las. Inúmeros forasteiros têm desaparecido, e o comércio realizado pela cidade tem diminuído conforme os estrangeiros debandam ou mantêm-se distantes.

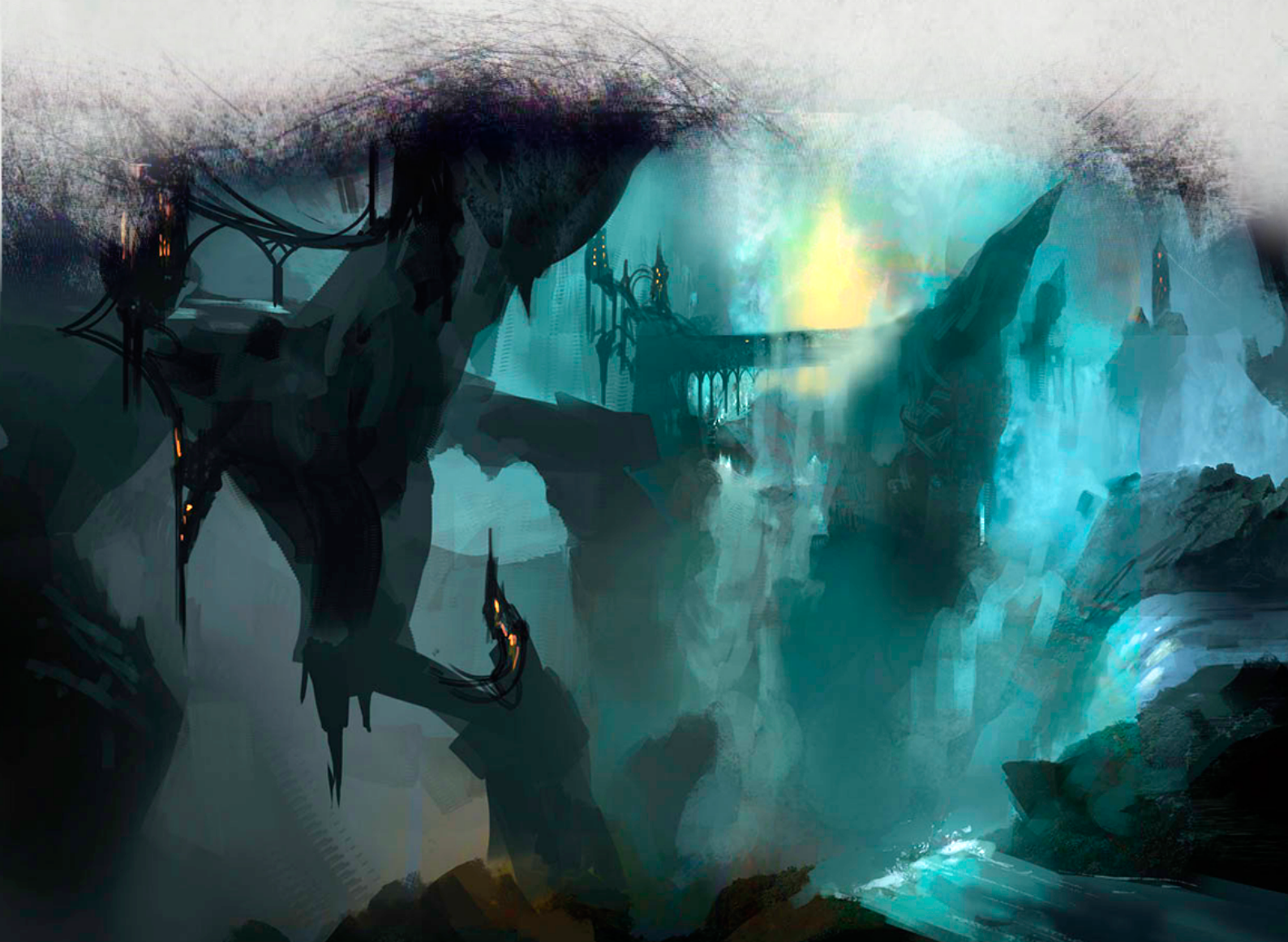
Conflitos entre os Guardiões da Chama e a guilda de ladinos dos Fantasmas Cinzentos chegam ao limite. Cada lado culpa o outro pelos recentes acontecimentos na Cidade das Lâminas e acredita poder usar a situação a seu favor. Guardiões aparecem mortos, assassinados por atacantes misteriosos, enquanto agentes dessa ordem utilizam métodos cada vez mais brutais para desentocar e eliminar os Fantasmas Cinzentos – ou qualquer um que acreditem estar associados a eles.

Seja pela intervenção dos aventureiros, pelos eventos recentes no Subterrâneo, ou ambos, Themberchaud, o dragão ferreiro sabe que os Guardiões estão deliberadamente oprimindo-o, e ele planeja afinar suas fileiras e enfraquecer seu poder. Ainda que o dragão saiba que ele está efetivamente aprisionado nas cavernas de Gracklstugh mesmo que adquira sua liberdade, ele anseia por isso de toda forma, bem como anseia por vingança contra todos que se opuseram a ele.

## Trama Obscura

Se os personagens passarem muito tempo em Glacklstugh, eles são presos em um estouro de eventos destrutivos. Uma aliança secreta de facções entre o Conselho de Sábios e os Guardiões da Chama, guiados pela loucura demoníaca, chegam à conclusão de que a salvação de Gracklstugh reside em eliminar Themberchaud antes que ele se torne uma ameaça maior. No processo, ambas as facções planejam adquirir um novo e ainda mais poderoso patrono.

Os duergar e derro maquinam um esquema para sacrificar Themberchaud como uma oferenda a Demogordon, atraindo-o para a sua cidade e oferecendo a si mesmos ao Príncipe dos Demônios. Alguns poucos deles chegam a ter a ilusão de que de alguma forma podem vincular-se ou influenciar o poder do lorde demônio, ou que o lorde demônio irá liderá-los na conquista de todo o Subterrâneo. Nesse meio tempo, correm rumores que os drow de Menzoberranzan estão por trás da incursão demoníaca. As histórias variam desde os drow criando um poderoso exército de demônios a um feitiço de conjuração que saiu tremendamente errado. É dito que um rompante demoníaco quase destruiu a Cidade das Aranhas, e personagens com conhecimento sobre a situação em Menzoberranzan são de grande interesse a todas as facções de Gracklstugh. Qualquer evidência que os drow são responsáveis pela presença dos lordes demônios acendem as já presentes chamas de animosidade contra os elfos negros, com as facções mais combativas de Gracklstugh pedindo por uma nova guerra de vingança contra Menzoberranzan.



## Menzoberranzan

Os personagens talvez decidam visitar Menzoberranzan antes de seguirem para Gravenhollow, seja para descobrirem o que os drow sabem sobre a chegada dos lordes demônios ou para determinar seu envolvimento nos eventos recentes.

### Marcha sobre Menzoberranzan

Se os personagens avançarem sua força expedicionária em direção à cidade drow, notícias de sua aproximação chegam à cidade dois dias antes de sua chegada, e os drow enviam uma bem armada força de defesa para destruir os moradores da superfície. Antecipando-se a essa força drow está uma alta-elfa de Lua Argêntea chamada Khalessa Draga. Uma agente disfarçada da Aliança dos Lordes, Khalessa tem espionado os drow por anos – há tanto tempo, de fato, que seus superiores estão começando a se questionar se ela é uma desertora. Khalessa é uma **espiã** leal da Aliança com as seguintes modificações em suas características:

- O alinhamento de Khalessa é neutro.
- Ela possui visão no escuro com alcance de 18 metros.
- Ela fala Comum, Élfico e Subterrâneo.
- A ancestralidade feérica de Khalessa lhe dá vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçada, e mágica não pode fazê-la dormir.
- Ela pode conjurar o truque *globo de luz* à vontade.
- Ela possui um *chapéu do disfarce*, que usa para aparentar ser uma drow enquanto na companhia de outros drow, e veste um *piwafwi* (veja apêndice B)

Khalesa adverte aos personagens que retornem. Caso não o façam, ela teme de que a força drow irá devastá-los. Desfazendo-se de seu disfarce para alertar os personagens, ela pede para acompanhá-los até que alcancem Gauntlgrym ou um assentamento da Aliança.

Os líderes da força drow são uma **guerreira de elite drow** chamada Ryzliir Symryvvin e seu consorte, um **mago drow** chamado Velgor Zolond. Eles estão acompanhados por um prisioneiro algemado – um **guerreiro** humano da Ordem da Manopla, desarmado e sem armadura, chamado Aljanor Lâmina Afiada. Sir Aljanor durante um assalto à superfície meses atrás, e os drow tem o açoitado de forma que ele possui apenas 3 pontos de vida remanescentes. Membros da ordem que estejam viajando com o grupo da força expedicionária reconhecem Sir Aljanor instantaneamente e estão surpresos: eles presumiram que ele tivesse sido morto.

Ryzliir jura executar Aljanor a menos que os personagens recuem sua força expedicionária imediatamente. Sob nenhuma circunstância ela libertará seu prisioneiro voluntariamente. Se os personagens recusarem-se a se retirar, Ryzliir mata Aljanor e ordena que sua força ataque. Se os personagens deixarem Aljanor para trás ou permitirem que ele morra, membros da força expedicionária que sejam ligados à Ordem da Manopla que retornem a Gauntlgrym reportam o incidente para Sir Lanniver Strayl (veja capítulo 8).

Ryzliir e Velgor estão montados em **lagartos gigantes** (veja o final do capítulo 8 para estatísticas), e Aljanor anda atrás de Velgor. Ryzliir comanda uma força com seis **drow** guerreiros, doze escravos **bugbear**, e dezesseis escravos **goblin**. Se todos os drow forem mortos, os goblinóides fogem conforme sua moral se abala.

Sir Aljanor já fez suas pazes com Tyr e espera morrer. Ele fica desapontado se boas vidas forem perdidas em uma tentativa tola de resgatá-lo. Se ele sobreviver, ele aceita qualquer oferta para unir-se ao grupo da força expedicionária e rapidamente assume um papel de liderança.



Aljanor Lâmina Afiada

Khalessa Draga

## Neverlight Grove

Se os personagens retornarem ao Bosque Nunca Claro, os miconides leais ao Soberano Basidia (incluindo Stool e Rumpadump, se ficaram para trás) tentam interceptá-los e alertá-los antes de sua chegada. Os miconides dizem que as coisas se tornaram graves, e que os personagens devem evitar o bosque a todo custo.

Se os aventureiros não partirem imediatamente, seis **miconides adultos**, quatro **servos esporos quaggoth** e quatro **zurkheiras despertas** (veja apêndice C) leais ao Soberano Phylo impedem seu recuo. Eles cercam os personagens e seus seguidores, oferecendo-se para escoltá-los até Phylo como convidados de honra do soberano.

Soberano Phylo é amigável e oferece a todos os visitantes comida e bebida; contudo, sua oferta está envenenada. Cada criatura que consumir a comida ou bebida deve ser bem sucedida em um teste CD 13 de Constituição ou ficará envenenado por 8 horas. A criatura também fica inconsciente enquanto envenenada dessa maneira. Qualquer criatura que permaneça inconsciente no bosque por 1 hora ou mais é afligida pelos Esporos de Zuggtmoy, como descrito no capítulo 5.

Se os personagens seguirem o conselho de Basidia e recuarem, o soberano miconide promete contatá-los novamente quando "chegar a hora de se opor a Zuggtmoy" (conforme descrito no capítulo 16, "O Casamento Fétido").

## Velkynvelve

Se os personagens retornarem ao posto avançado drow onde foram aprisionados, eles encontrom Velkynvelve sob o comando de um **mago drow** chamado Servan Llarabbar. Seis **drow** machos reportam-se a ele, enquanto outros três **drow** machos e uma **guerreira de elite drow** estão trancados na cela dos escravos. Os prisioneiros estão afetados com várias formas de loucura permanente (role na tabela de Loucura Permanente no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). Mesmo Servan está começando a mostrar uma megalomania e paranoia acentuadas, enxergando inimigos em todos os lugares. Ele tem ilusões de grandeza e fantasias sobre declarar Velkynvelve independente de Menzoberranzan, arrebanhando seguidores para sua causa e eventualmente derrubando as matriarcas das grandes casas.

[5] *Tábua o quadro sistemático de consulta de dados; índice, catálogo, tabela, ou mesmo tábula, registro em pedra.*
[6] *Cilindro, pode se referir tanto a rolos de pergaminho, ou cilindros de pedra quanto ao processo de registro.*

# Capítulo 11: Gravenhollow

A biblioteca de Gravenhollow é um bastião de paz e ordem em um Subterrâneo enlouquecido. Esculpida a muito tempo a partir dos ossos do mundo e protegida por magia potente e ancestral, a biblioteca possui um tipo de consciência. Ela bloqueia e redireciona aqueles indignos de alcançar seus portões, assim como facilita que seu caminho seja encontrado por aqueles que precisam.

Os aventureiros precisam encontrar a biblioteca em sua busca para entender o que está acontecendo no Subterrâneo. Antes de obter as respostas que procuram, contudo, eles devem compreender Gravenhollow e seus guardiões – três gigantes de pedra que residem dentro da biblioteca. Esses bibliotecários estão incumbidos de registrar e manter a tradição de sua própria espécie, bem como de todos os ecos do passado, presente e futuro que assombram os corredores da biblioteca.

Gravenhollow é o lugar onde os visitantes certamente encontrarão respostas. No entanto, essas respostas talvez não sejam aquelas que os personagens desejam – ou talvez sejam coisas que eles nunca quiseram conhecer.

## Indo para Gravenhollow

O objetivo do retorno dos aventureiros ao Subterrâneo é encontrar Gravenhollow. Lendas ancestrais relatam que todo evento que alguma vez tenha ocorrido no Subterrâneo é registrado nas incontáveis tábuas[5] e cilindros[6] nos corredores de Gravenhollow. Desta forma, ela deve ser a chave para descobrir a causa do levante dos lordes demônios.

A biblioteca de pedra fica ao oeste dos Caminhos de minhoca, a 580 quilômetros de Mantol-Derith e a 200 quilômetros de Gauntlgrym. Apenas um túnel leva até a biblioteca, e a magia ao redor de Gravenhollow pode alterar aonde a entrada do túnel aparecerá entre as passagens circundantes, assim como pode permitir que os visitantes localizem a entrada. Afortunadamente para os personagens, a consciência da biblioteca – em sintonia com todos os eventos no Subterrâneo – sabe que eles estão vindo. Desta forma, o anel obtido do Zhentarim em Mantol-Derith (veja o capítulo 9) permite que encontrem a localização secreta. A jornada de Mantol-Derith a Gravenhollow leva 60 dias. Se os personagens teleportarem para Gauntlgrym e partirem dali, demoram 20 dias. Veja os capítulos 2 e 10 para informações sobre viagem no Subterrâneo.



## Encontrando o Caminho

Os personagens podem encontrar a rota para Gravenhollow utilizando o anel de Ghazrim DuLoc. Caso não o possuam, há algumas outras opções disponíveis.

### O Anel de Ghazrim

O rubi estrela do anel de Ghazrim possui o núcleo branco, em formato de estrela, que guia o usuário através da rota mais curta e segura a Gravenhollow.

### Sociedade do Esplendor

Se um ou mais membros da Sociedade do Esplendor estiverem viajando com o grupo (veja o encontro aleatório "Sociedade do Esplendor" no capítulo 2), eles podem achar o caminho para Gravenhollow, tendo o encontrado anteriormente. Qualquer membro da Sociedade do Esplendor que esteja a até um dia de viagem da biblioteca pode fazer um teste de Inteligência CD 15 para encontrar a passagem que leva até Gravenhollow. Se o teste falhar, uma nova tentativa pode ser feita após 8 horas de busca e contemplação.

### Guia de Pedra Gigante

Se os personagens não possuem o anel para guiá-los, um PdM duergar (Ghuldur Flagonfist em Mantol-Derith, por exemplo) poderia sugerir que eles conversem com o Orador de Pedra Hgraam em Gauntlgrym. Se os personagens ajudarem os gigantes de pedra colocando um fim aos horrendos rituais derro nos Túneis Pedra Espirais (veja o capítulo 4), o Orador de Pedra Hgraam está disposto a designar-lhes um guia – um **gigante de pedra** chamado Jaal – que pode levá-los a Gravenhollow. Enquanto orienta a força expedicionária através do Subterrâneo, Jaal pausa periodicamente para pressionar suas mãos contra a pedra ancestral, como se estivesse se comunicando com a rocha. Sua conexão mística com o Subterrâneo permite a ele encontrar a rota mais curta e segura para a biblioteca de pedra.

## Veldyskar, o Basilisco

Quando os personagens estiverem a um dia de viagem de Gravenhollow, eles escutam alguém cantando estranhas melodias em várias linguagens, a voz ecoando pelos túneis adjacentes. Seguindo o som, revela-se um **basilisco** chamado Veldyskar descansando em uma interseção. Mais do que um basilisco comum, Veldyskar possui inteligência 10 (+0) e fala Comum, Anão, Gigante e Subterrâneo.

Um pequeno grupo de patrulha pode espionar Veldyskar com um sucesso em um teste CD 10 de Destreza (Furtividade). Qualquer personagem que observe o basilisco pode notar que ele mantém seu olhar abaixado, como se conscientemente estivesse tentando controlar seu olhar petrificador. Quando Veldyskar toma ciência dos personagens, ele os chama, falando em todas as linguagens que conhece até perceber que os personagens compreendem Comum.

> Um réptil de muitas pernas estende-se como se estivesse sentado por um longo tempo, evitando seus olhos enquanto encara o chão rochoso a seus pés. "Já não era sem tempo! Venham! A biblioteca pede que eu os guie até os portões, e eu já esperei demais por vocês."

Após sua saudação inicial, Veldyskar fala apenas se conversarem com ele, e suas respostas são curtas. Com o basilisco como guia, os personagens demoram mais oito horas para chegar aos portões de Gravenhollow. Incontáveis anos atrás, um visitante druida gigante de pedra presenteou os bibliotecários com uma dádiva: Veldyskar, um basilisco inteligente treinado para servir-lhes como um guardião e ajudante geral. O basilisco adaptou-se rapidamente à natureza atemporal da biblioteca e abraçou seu novo dever com grande dedicação.

Veldyskar é compromissado com a proteção da biblioteca e seus bibliotecários. Se problemas surgirem, sua filosofia é petrificar antes e perguntar depois. Inicialmente, isso se mostrou um problema para os gigantes de pedra bibliotecários, com o basilisco tendo alguma dificuldade ajustando seu temperamento e natureza bestiais com o reconhecimento do que seria ou não um problema. Os gigantes de pedra ensinaram Veldyskar como conjurar *restauração maior*, que o basilisco pode utilizar uma vez por dia para restaurar qualquer um com quem se depare.

## Portões de Gravenhollow

Um par de massivas portas de basalto marca a entrada para Gravenhollow, flanqueadas por estátuas gigantes de pedra que são na realidade **golens de pedra**. As portas são abertas simplesmente empurrando-as, após o que toda a força expedicionária pode entrar acompanhando os personagens. Os golens viram suas cabeças para observar os recém-chegados, mas de outro modo permanecem imóveis. O basilisco Veldyskar guia os personagens pelos portões, instruindo-os para continuar seguindo em frente, e então desaparece rapidamente por uma passagem lateral.

> Atravessar a soleira de Gravenhollow é como pisar em outra realidade. A escuridão opressiva do Subterrâneo é substituída por luzes e um senso de amplitude que carrega memórias do mundo da superfície.
>
> O corredor além dos portões é largo o suficiente para que dez pessoas caminhem lado a lado, e a altura do teto lembra a vocês os grandes salões de Glauntlgrym. O corredor abre-se em um poço central, com passarelas cruzando-o para o lado oposto. Vocês mal conseguem ver o final do patamar à sua direita e esquerda, com portas abrindo-se para tantas salas que vocês duvidam se conseguiriam explorar todas em um único dia.
>
> O teto é brilhante, com arco-íris retidos em centenas de formações cristalinas combinando-se para criar uma iluminação acolhedora e convidativa. Olhar para baixo é uma experiência estonteante. Escadarias conectam-se a diferentes níveis abaixo, e você logo perde a conta de quão longe elas vão.
>
> Uma robusta, pedregosa criatura destaca-se da parede perfeitamente regular à sua esquerda, deixando uma impressão de seu corpo na superfície que rapidamente se aplaina e desaparece de vista. "Viajantesss. Eu sssou Hourm. Osss messstresss essstão ocupadosss. Há quarrrtosss para todosss. Essscolham osss seusss. Osss recurrrsosss de Grrravenhollow essstão ao ssseu disssporrr. Vocêsss sssó precisssam pedirrr."

Hourm, um amigável **galeb duhr**, responde qualquer questão que os personagens tenham sobre Gravenhollow da melhor forma que conseguir, incluindo como transitar entre seus níveis, e como acessar todo o conhecimento da biblioteca. Depois de guiar o grupo até os alojamentos um nível abaixo do piso principal, ele mescla-se a outra parede e desaparece.

## A Biblioteca de Pedra

Quando os personagens entram pela primeira vez em Gravenhollow, a biblioteca aparenta ser um simples arranjo de grandes corredores cavernosos esculpidos nas rochas do Subterrâneo. Contudo, a biblioteca é banhada com magia que distorce o espaço dentro dela, o que faz localizar-se e explorar um desafio único (veja a barra lateral "Gravenhollow: Características Gerais").

Cada sala de cada nível faz parte dos Arquivos do Passado, dos Arquivos do Presente ou dos Arquivos do Futuro. Assistentes galeb duhr apanham tabuletas enquanto os três gigantes de pedra bibliotecários as entalham e catalogam, mas o sistema de classificação que os gigantes utilizam para organizar as informações da biblioteca é conhecido apenas por eles.

Os Bibliotecários



### Moradores

A biblioteca é silenciosa e pacífica, e os visitantes são livres para transitarem conforme seu desejo. Se qualquer um tiver a necessidade de encontrar qualquer outro personagem dentro de Gravenhollow (incluindo um dos bibliotecários), a biblioteca sutilmente direciona o personagem ao seu objetivo em minutos.

Os três **gigantes de pedra** que atuam como bibliotecários de Gravenhollow não recepcionam os visitantes de forma específica – ou sequer notam suas idas e vindas – exceto se a biblioteca os direcionar para isso. Os personagens precisam procurer por eles.

#### Ulthar

Ulthar é o Guardião do Passado. Ele classifica e arquiva textos antigos, mantendo o imensamente vasto catálogo que os organiza. Quando não está documentando sua crescente coleção, ele compõe poesia épica e é responsável por cuidar e restaurar os entalhes das paredes pela biblioteca.

Ulthar é infinitamente paciente, sempre abraçando qualquer chance de discutir história com visitantes. Dos três bibliotecários, ele é o mais disposto e propenso a gastar seu tempo com os convidados da biblioteca. Ele trata habitantes da superfície como se fossem criaturas oníricas, mas deixa claro que acredita que estes sonhos têm sabedoria a compartilhar.

#### Urmas

Urmas, o Guardião do Presente, é o mais ocupado de todos os bibliotecários. Ele comanda uma vasta rede de trabalho com bestas subterrâneas magicamente aumentadas, que ele utiliza como mensageiras, trazendo e levando notícias dos gigantes através do Subterrâneo e, às vezes, do "sonho" do mundo da superfície. Urmas troca mensagens com o Orador de Pedra Hgraam (veja o capítulo 4), mantendo-se a par dos eventos que se referem à comunidade dos gigantes de pedra na cidade duergar de Gracklstugh.

Apesar de Urmas ser paciente, rapidamente fica claro que ele suporta a presença e o questionamento dos personagens por dever e cortesia, ansiando retornar ao seu trabalho o mais cedo possível. O gigante é distraído pelas notícias cada mais terríveis trazidas por seus mensageiros, incluindo informes dos místicos gigantes, bem como de servos elementais como galeb duhr e xorns. Contudo, se os personagens trouxerem notícias sobre os lordes demônios no Subterrâneo, eles recebem a imediata e completa atenção de Urmas.

#### Ustova

A Guardiã do Futuro, Ustova é uma observadora que passa a maior parte do seu tempo em constante meditação, transcrevendo suas visões em tabuletas de pedra conforme as experiencia. Tal qual Urmas, ela concentra seus esforços no destino das diferentes comunidades e clãs gigantes, classificando os vários segmentos do destino e a possibilidade de augúrios que presagiam o ressurgimento da gigantesca civilização dos gigantes.

A invasão dos lordes demônios no Subterrâneo tem emanado poderosas ondas de caos nas visões de Ustona. Tudo que ela vê do futuro é fogo, sangue e destruição, enviados através de sinais e presságios baseados na natureza dos lordes demônios - as espirais sangrentas e símbolos forcados de Demogorgon, o crescimento e apodrecimento desenfreado de Zuggtmoy, visões obscurecidas e enevoadas pelo lodo de Juiblex, e assim por diante. Ela ajuda prazerosamente qualquer personagem que possa jogar algum esclarecimento sobre o que ela está vendo, tratando tais informações como visões benéficas do sonho que é o mundo fora do Subterrâneo.

### Assistentes Galeb Duhr

A biblioteca atrai espíritos elementais animando terra e pedra, formando **galeb duhr** para servirem como assistentes para os guardiões. Essas criaturas são desprovidas de humor, mas diligentes.

## Ecos

Gravenhollow "lembra-se" de todos que um dia andaram por seus corredores, bem como de todos que ainda visitarão a biblioteca no futuro. Conforme os personagens exploram o local, aparições constantemente bruxuleiam para dentro e pra fora da existência – os ecos daqueles que vieram ou ainda hão de vir até Gravenhollow à procura de conhecimento.

Os ecos deslocados temporalmente em Gravenhollow são a oportunidade perfeita para introduzir grandes PdMs de Faerûn de uma forma que não irá impactar negativamente a história que você quer contar, nem roubar o foco dos personagens. Os ecos oferecem aos personagens a chance de receber conselhos de aventureiros experientes e heróis, e aos jogadores de interagir com alguns de seus personagens favoritos dos Reinos Esquecidos.

Um eco é uma duplicata semirreal da criatura original, exceto por possuir apenas 1 ponto de vida e não ser capaz de atacar ou conjurar magias. Um eco reduzido a 0 pontos desaparece.

É impossível discernir à primeira vista se um eco é do passado ou do futuro. Roupas e equipamentos podem ajudar, ou os personagens podem simplesmente perguntar. Interagir com um eco é o mesmo que interagir com a criatura original, mas pela maioria dos ecos estarem no meio de sua própria busca por conhecimento, eles preferem serem deixados em paz.

Ecos aparecem com tanta frequência que os personagens encontram um toda vez que estiverem procurando por informações na biblioteca. Utiliza a tabela de Ecos em Gravenhollow para determinar quem os personagens encontram, ou insira o eco que achar adequado.

### Ecos em Gravenhollow

| d20 | Eco |
|---|---|
| 1-2 | Alustriel Mão Argêntea |
| 3-4 | Andarin Zarith |
| 5-6 | Bruenor Martelo de Batalha |
| 7-8 | Elminster |
| 9-10 | Graz'zt |
| 11-12 | Hgraam |
| 13-14 | Jalynfein Oblodra |
| 15-16 | Sociedade do Esplendor |
| 17-18 | Xetzirbor |
| 19-20 | Yauln |

### Visitantes Ilustres

Os ecos deslocados temporalmente em Gravenhollow são a oportunidade perfeita para introduzir alguns dos grandes aventureiros e personalidades de Faerûn de uma forma que não impactará negativamente a história que você quer contar, nem roubar o foco dos personagens. Os ecos oferecem a eles a chance de receber conselhos de aventureiros experientes e heróis, e aos jogadores de encontrar com alguns de seus personagens favoritos do mundo dos Reinos Esquecidos.

Os ecos pertencem àqueles que encontraram Gravehollow, indo até lá buscando por conhecimento para qualquer que seja o propósito fundamental ou missão que os levou até lá. Cada eco vem de um ponto específico no tempo (possivelmente incluindo o futuro).

### Alustriel Mão Argêntea

A lendária maga e líder se parece com uma humana no começo dos seus 20 anos. Ela interage com os personagens com gentileza e um certo capricho, mas não revela de que período de tempo ela veio, admoestando personagens que tentem descobrir muito sobre o passado ou futuro.

### Andarin Zarith

Esse humano Mago Vermelho de Thay visitará Gravenhollow quase um século no futuro. Ele trata os personagens como aparições irritantes e recusa-se a lidar com eles.

### Bruenor Martelo de Batalha

O cabelo ruivo do rei anão tornou-se praticamente branco, e ele apoia-se pesadamente em uma bengala de cristal. Ele está velho, frágil e um pouco senil, e não consegue se lembrar por quê foi a Gravenhollow ou o que estava procurando.

### Elminster

Esse eco do futuro clama estar procurando por uma magia há muito esquecida. Se os personagens questionarem ao venerável arquimago humano sobre a incursão demoníaca, Elminster revela que ela foi um resultado não intencional de uma magia conjurada por Gromph Baenre, um antigo arquimago de Menzoberranzan. Elminster não revela o que aconteceu a Gromph, por estar relutante sobre divulgar informações demais sobre o futuro. Se os personagens o pressionarem por detalhes, Elminster diz apenas que muitos grandes heróis foram perdidos para a maré demoníaca, mas muitos poderosos lordes demônios foram empurrados de volta para o Abismo.

### Graz'zt

Esse eco de Graz'zt (veja apêndice D) está coletando toda informação possível sobre o Subterrâneo. O Príncipe Negro pergunta aos personagens de que parte do Subterrâneo vieram. Se eles mencionarem o mundo da superfície, os olhos de Graz'zt arregalam-se conforme sua curiosidade é aguçada.

### Hgraam

Essa versão mais nova do Orador de Pedra Hgraam (veja o capítulo 4, "Gracklstugh") trata os personagens como espíritos e pergunta a eles questões filosóficas sobre a natureza dos sonhos. Se os personagens engatarem em uma conversação, ele se despede com as palavras "Eu me lembrarei de vocês".

### Jalynfein Oblora

Esse jovem drow foi expulso de Menzoberranzan após perder sua visão, mas sobreviveu e encontrou seu caminho até aqui. O drow cego veio à biblioteca esperando encontrar uma forma de superar sua cegueira e vingar-se de sua família. Personagens familiares com as tradições ou história drow sabem, após um teste bem-sucedido de Inteligência (História) CD 14, que a Casa Oblora foi praticamente extinta anos atrás.

### Sociedade do Esplendor

Os personagens encontram ecos de todos os cinco membros da Sociedade do Esplendor (veja o encontro aleatório "Sociedade do Esplendor" no capítulo 2). Qualquer membro da sodiedade viajando com o grupo sabe que estes são ecos do passado.

A Sociedade do Esplendor veio a Gravenhollow anos atrás em uma peregrinação para Luz. Se os personagens mencionarem a incursão demoníaca e postularem uma teoria sobre o envolvimento drow, os ecos da Sociedade do Esplendor confirmam que tal evento era inevitável, "dada a propensão drow para invocar demônios e a imprevisibilidade inerente a *faerzress*". Esses ecos não têm muito mais a oferecer, ainda que possam explicar como a biblioteca funciona (veja a barra lateral "Gravenhollow: Características gerais").

### Xetzirbor

Esse devorador de mentes cumprimenta os personagens com interesse. Xetzirbor recusa-se a revelar sua linha do tempo, mas indica que sabe sobre a incursão demoníaca. O devorador de mentes tenta induzir os personagens a contar o que eles descobriram, mas sobre seu propósito pessoal, Xetzirbor revela apenas que chegou a Gravenhollow para encontrar uma maneira de salvar um antigo cérebro chamado Cyrog.

### Yauln

Um gigante de pedra de um passado remoto, Yauln veio a Gravenhollow buscando respostas sobre se seu clã deveria se aliar com o portador da coroa de Caingorm (veja o capítulo 4, "Gracklstugh").

## Alojamentos

Cada nível de Gravenhollow apresenta quartos reservados para habitação. Os galeb duhr mantém os quartos limpos, e podem providenciar comida e bebida criadas magicamente pela biblioteca caso pedido.

### Alojamento dos Bibliotecários

Urmas e Ustova vivem no nível mais alto da biblioteca, ocupando todos os alojamentos em qualquer uma das extremidades deste nível. Seus quartos refletem seus deveres e personalidades. Os alojamentos de Urmas contém uma coleção de tabuletas entalhadas, bem como livros e pergaminhos não encontrados em nenhum outro lugar da biblioteca. Os alojamentos de Ustova apresentam uma coleção de instrumentos musicais e ferramentas divinatórias, incluindo bolas de cristal, sacolas de ossos, e uma grande bacia de mitral.

Ulthar vive um nível mais baixo que ele afirma estar "perto da base da biblioteca", ainda que tal distinção seja inútil considerando como distância e direção podem ser distorcidas na biblioteca (veja a barra lateral "Gravenhollow: características gerais"). Seus aposentos são uma obra de arte, cobertos com murais e paredes entalhadas de seu próprio design, abrigando também oficinas aonde ele desenvolve essa confecção.

### Alojamentos de Convidados

Os alojamentos de convidados mostram-se vazios até que um visitante escolha um quarto. Na próxima vez em que entrar no aposento escolhido, ele estará completamente mobiliado de acordo com os gostos e necessidades do personagem. Não é necessário fazer nenhum teste para retornar aos alojamentos após explorar a biblioteca: o personagem apenas deve desejar voltar, e a próxima escadaria com que se deparar o levará diretamente ao nível apropriado.

## Passarelas

As passarelas que rodeiam o poço central são largas e, na maior parte do tempo, vazias, com um ocasional galeb duhr ou eco visitante vagando por ali. Cada nível consiste na abertura do poço, cercada por uma passarela larga que conecta os quartos escavados na parede circunvizinha. Pontes cruzam o poço a intervalos regulares, bem como conectam as escadarias aos níveis acima e abaixo. Não importa o quanto os personagens desçam, sempre parece haver mais níveis abaixo.

## Arquivos

Os registros de Gravenhollow são organizados por salas sintonizadas ao passado, ao presente ou ao futuro. Cada nível possui uma quantia aleatória de salas, organizadas sem nenhum sistema aparente exceto a habilidade intuitiva da biblioteca em direcionar seus visitantes para onde querem ir – ou para onde a biblioteca acha que precisem.

### Acessando os Registros

A biblioteca mantém seus registros em placas de pedra e cristal, monólitos, e estelas que se encaixam ordenadamente nos nichos esculpidos nas paredes de cada sala. Graças ao efeito de *compreender idiomas* da biblioteca, qualquer um pode facilmente decifrar e entender as runas e glifos entalhados na pedra.

Estes registros contêm apenas o que os bibliotecários são capazes de escrever. Mesmo com sua rede de mensageiros e informantes, e das visões que recebem utilizando o poder da biblioteca, os gigantes de pedra ainda são criaturas mortais. Como tal, o próprio entendimento deles pode limitar a habilidade dos personagens de localizar informações na biblioteca.

Os registros escritos da biblioteca tratam apenas de eventos do Subterrâneo e da história dos gigantes. Como a maioria dos gigantes de pedra, os bibliotecários consideram o mundo da superfície um reino de sonhos, e o que acontece lá é considerado menos importante do que os eventos do Subterrâneo.

Para adquirir informações não escritas nos registros (incluindo qualquer evento fora do Subterrâneo), os personagens precisam de um *cristal do orador de pedra* (veja apêndice B), após o que eles devem encontrar um arquivo apropriado para consultar os eventos no passado, presente, ou futuro.

### Arquivos do Passado

Cada sala devotada aos arquivos do passado possui a mesma inscrição entalhada acima da soleira em runas que qualquer um que conhece anão ou gigante compreende:

> O passado é um cristal, por isso pode ser visto através de muitas faces ainda que sempre se mantenha o mesmo.

Estas salas contêm cristais de muitas cores. Ulthar e seus assistentes periodicamente movem tabuletas, cilindros e estelas dos Arquivos do Presente para dentro destas salas. Alguns dos registros aqui datam dos tempos míticos dos primeiros deuses gigantes.

***Anais da História.*** Personagens podem pesquisar as origens dos assentamentos primários do Subterrâneo e de qualquer personagem notório que more lá. Isso faz com que entendam o que esperar se visitarem algum desses locais no futuro, ou a compreender melhor alguns dos eventos que ocorreram durante uma visita prévia. Por exemplo, eles podem aprender mais sobre Themberchaud, sobre o cerco drow e o assalto demoníaco de Pedra do Massacre do Refúgio, ou qualquer outra parte da notória história de Faerûn.

### Arquivos do Presente

As salas que contém os trabalhos de Urmas possuem inscrições entalhadas acima da soleira em runas que qualquer um que conhece anão ou gigante pode traduzir:

> O presente é como areia, sempre fluindo e escapando das mãos sem piedade ou trégua.

Os registros nessas salas detalham o estado atual do Subterrâneo e dos reinos gigantes.

***Atualidades.*** Ler as tabuletas nesses arquivos fornece uma boa visão do que está ocorrendo no Subterrâneo no tempo presente. As últimas notícias possuem um atraso de poucos dias e frequentemente são incompletas, tornando-se mais detalhadas conforme Urmas obtêm mais informações de seus mensageiros e informantes. Os relatórios sobre a invasão dos demônios estão rascunhados e incompletos, mas os personagens ainda podem ter uma ideia aproximada sobre qual lorde demônio surgiu onde. Eles podem descobrir que Zuggtmoy está em movimento para uma localização não revelada, ou seguir os passos devastadores de Yeenoghu e Bafomé conforme eles arrebanham e unem as raças devotadas a eles. Diferente das migalhas e peças de notícias sobre os outros lordes demônios, uma quantia significativa de informação é conhecida sobre os cultos de Demogorgon pululando sob Gracklstugh, bem como os eventos de lá afetam diretamente o clã dos gigantes de pedra residentes.

### Arquivos do Futuro

As salas com os escritos proféticos de Ustova têm inscrições sobre as soleiras que qualquer um que conheça Anão ou Gigante pode decifrar:

> O futuro é uma canção de que nos lembramos, mas não podemos correr para o seu fim para que não destruamos a melodia.

Diferente das outras salas na biblioteca, esses arquivos ecoam com o som de água corrente. Os nichos nas paredes contendo os cilindros de pedra que Ustova prefere para inscrições são também fontes, onde a água brilha sobre cristais conforme cai.

Visões proféticas. As informações nos Arquivos do Futuro são incertas, não apenas porque Ustova foca-se em profecias mas também porque suas visões detalham futuros potenciais, resultados ainda não definidos. Urmas e Ustava comparam anotações frequentemente para validar suas visões. As profecias nestas salas são limitadas ao futuro do gênero gigante – e as provas ainda por vir para aquelas raças outrora grandes – porque este é o único interesse de Ustova.

### Gravenhollow: Características Gerais

Nem mesmo os atuais bibliotecários sabem quem construiu Gravenhollow. Tudo que sabem é que a biblioteca existe desde a aurora dos gigantes.

***Nodo de Poder.*** Gravenhollow foi esculpida de um geodo titânico cujos cristais são imbuídos com magia que concentra *faerzress*. A magia que impregna a biblioteca afeta profundamente tempo e espaço, alterando as percepções e realidade de todos os seres dentro de suas paredes.

***Maior por Dentro.*** A noção de espaço funciona de maneira estranha em Gravenhollow. O interior da biblioteca continuamente se expande à medida que mais conhecimento é adicionado, mas os visitantes ainda podem percorrer todos os seus andares e câmaras com facilidade. Apenas os mais aéreos e desmiolados se perdem em Gravenhollow.

***Linguagem Universal.*** Enquanto em Gravenhollow, todas as criaturas ganham os benefícios da magia Compreender idiomas.

***Oculto por Magia.*** Gravenhollow é uma janela na passagem do tempo e história, e a magia permeando a biblioteca a bloqueia do mundo real que a circula. Ainda que magia de adivinhação funcione normalmente dentro da biblioteca, nenhum efeito divinatório utilizado do lado de fora da biblioteca pode discernir qualquer criatura, objeto, ou locação dentro dela.

***Um Lugar de Paz.*** É esperado que visitantes da biblioteca se conduzam com decoro e evitem discussões e violência. Criaturas que inciam conflitos rapidamente atraem a atenção do basilisco Veldyskar, que prontamente utiliza seu Olhar petrificante nos problemáticos. Se insurge uma ameaça que Vesdyskar não consiga controlar, a biblioteca gera 3d6 galeb duhr para auxiliá-lo.

***Navegação Consciente.*** Encontrar qualquer coisa em Gravenhollow é um esforço de vontade. Sempre que um personagem buscar uma localização particular na biblioteca (um andar específico ou período da história, por exemplo), o personagem deve conseguir sucesso em um teste de Sabedoria CD 14 para encontrar a localização. Em uma falha, o personagem pega um caminho errado e deve realizar testes adicionais até ser bem-sucedido. Se guiados por um dos guardiões da biblioteca, os personagens não precisam realizar nenhum teste para achar a localização desejada.

## O Inimigo do Nosso Inimigo

Conforme os personagens exploram a biblioteca, idealmente depois de encontrarem um ou dois ecos, eles encontram o venerável drow arquimago Vizeran DeVir, acompanhado por Kleve, um **slaad da morte** guarda-costas em sua forma natural. Vizeran é um **arquimago** com as seguintes modificações nas estatísticas:

- O alinhamento de Vizeran é neutro e mau.
- A ancestralidade feérica de Vizeran concede a ele vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado, e mágica não consegue fazê-lo dormir.
- Vizeran pode conjurar de forma inata as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais: *globos de luz* à vontade, *escuridão* uma vez por dia, *fogo das fadas* uma vez por dia (resistência à magia CD 15), e *levitação* (uso pessoal) uma vez por dia.
- Enquanto sob a luz do sol, Vizeran possui desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

Quando os personagens encontrarem Vizeran e Kleve pela primeira vez, leia o seguinte texto para os jogadores.

> Duas figuras se aproximam – um drow esquálido vestido em negros robes ondulantes, e um desajeitado monstro de pele acinzentada que assemelha-se a um espinhoso sapo humanoide, sua boca larga cheia de dentes afiados em forma de navalhas. O rosto contraído e marcado do drow demonstra sua grande idade, e seus olhos vermelhos estreitam-se e avaliam-nos cuidadosamente enquanto ele se aproxima.

Vizeram saúda os aventureiros cautelosamente, apresentando a si mesmo e seu acompanhante, e perguntando que negócios os trouxe a Gravenhollow. Ele permanece calmo e polido, tentando evitar qualquer tensão por medo de incitar a violência neste local.

Se os personagens estiverem dispostos a conversar com ele, Vizeran diz a eles que tem se oposto à tirania de Lolth e suas sacerdotisas por séculos. Ele acredita que algum tipo de invasão demoníaca no Subterrâneo está em andamento, e veio a Gravenhollow para confirmar suas suspeitas e fazer planos para combater isso.

O arquimago drow sugere que os aventureiros façam suas próprias investigações — que olhem em particular em Menzoberranzan e seu arquimago, Gromph Baenre. Vizeran então retorna ao seu alojamento, dizendo aos aventureiros como procurar os bibliotecários, caso ainda não saibam como fazê-lo.



Cristal do Orador de Pedra

Durante seu tempo na biblioteca, os personagens podem encontrar Vizeran várias vezes para compartilhar anotações. O arquimago drow já sabe muito do que aconteceu desde que os lordes demônios chegaram. Ele não está, no entanto, usando a biblioteca para se aprofundar em eventos específicos, então dá as boas-vindas às observações dos personagens enquanto permanece calado sobre suas próprias intenções e objetivos.

Se os personagens ameaçarem Vizeran, Kleve surge ameaçadoramente perto, mesmo quando o arquimago tenta manter as coisas civilizadas, pontuando que não há nada a ser ganho através de combate. Se os aventureiros atacarem ele ou Kleve, Vizeram conjura *parar o tempo* e afasta-se antes que Veldyskar apareça (veja "Um Lugar de Paz" na barra lateral "Gravenhollow: Características Gerais"). Kleve torna-se invisível e segue seu mestre para fora de Gravenhollow. Apesar do ataque contra ele, o arquimago contata os personagens novamente em uma tentativa de forjar uma aliança (veja o capítulo 12, "A Torre da Vingança").

### Aproximando-se dos Bibliotecários

Se os personagens se propuserem a encontrar um bibliotecário, Ulthar é aquele que eles encontram primeiro. Ele e Urmas concordam que os eventos atuais no Subterrâneo são uma séria preocupação, mas seus papéis como guardiões dos registros impede que ajam em qualquer linha que não seja providenciar informações. Ulthar especulará que provavelmente é por isso que a biblioteca permitiu que Vizeran e os personagens a encontrassem tão facilmente.

Urmas tem acompanhado eventos recentes que possam ter conduzido até a crise atual. Ele convida os personagens a contar-lhe sobre suas próprias experiências no Subterrâneo - especificamente, seus encontros com os senhores demônios.

Ulthar oferece aos personagens um dos *cristais do orador de pedra* da biblioteca, caso eles não tenham o seu próprio, instruindo-os como sintonizar-se com ele. Ele alerta os personagens a não se deixarem levar pelas visões que vão vivenciar.

## Cristais do Orador de Pedra

Uma criatura sintonizada a um *cristal do orador de pedra* (veja o Apêndice B) ganha a habilidade de observar através dos véus do tempo e receber visões do passado, presente e futuro – mas apenas enquanto em Gravenhollow.

Uma criatura sintonizada a um *cristal do orador de pedra* ganha os seguintes benefícios adicionais enquanto na biblioteca:

- Enquanto estiver nos Arquivos do Passado com o cristal em mãos, a criatura pode escolher vivenciar uma visão do passado. Depois de receber esta visão, a criatura não pode vivenciar outra visão do passado até terminar um descanso longo.
- Enquanto estiver nos Arquivos do Presente com o cristal em mãos, a criatura pode escolher vivenciar uma visão de algo que esteja acontecendo no momento. Depois de receber esta visão, a criatura não pode vivenciar outra visão do presente até terminar um descanso longo.
- Enquanto estiver nos Arquivos do Futuro com o cristal em mãos, a criatura pode escolher receber um vislumbre do pode acontecer caso os lordes demônios não sejam detidos. Depois de receber esta visão, a criatura não pode vivenciar outra visão do

presente até terminar um descanso longo.
- Enquanto no arquivo apropriado, o personagem pode gastar 2 cargas do cristal para realizar uma pergunta pertencente ao passado, presente ou futuro, e receber uma resposta confiável na forma de uma visão.

Personagens podem gastar cargas para confirmar suspeitas, preencher as lacunas em seus conhecimentos, e ver por si mesmos os eventos que trouxeram os lordes demônios ao mundo. Tal pesquisa pode levar vários dias. Ulthar não entrega a eles novos *cristais do orador de pedra* para acelerar o processo, mas os personagens podem tentar roubar um, uma vez que o bibliotecário confiante os mantém em uma prateleira em seus aposentos. O gigante descobre o roubo em 1d4 dias, ponto em que os personagens são confrontados por Veldyskar e uma horda de galeb duhr, que polidamente pede que deixem Gravenhollow imediatamente.

## Visões Possíveis

A seguir estão as visões mais relevantes que os personagens podem receber como resposta as suas questões. Desenvolva em cima disso ou modifique conforme necessário, e improvise visões para outras questões que os personagens façam baseando-se nas informações da aventura.

### A Tolice de Gromph

Se os personagens questionarem sobre Gromph Baenre ou da ascenção dos lordes demônios, eles recebem uma visão de como tudo começou.

> Um imponente drow arquimago em robes de seda aracnídea conjura o que parece uma magia de conjuração. Conforme o ritual se aproxima da conclusão, uma teia de energia *faerzress* expande-se para além. O mago parece alarmado por isso, seus esforços para completar a magia tornando-se mais enlouquecidos conforme ele percebe que está perdendo o controle.
>
> E então, loucura! Fendas abrem-se na teia de energia ao seu redor. Essas rachaduras alongam-se e largam-se, e através delas vem horríveis demônios que gritam, guincham e uivam enquanto são arrancados do Abismo e jogados no Subterrâneo.
>
> Uma profunda, sombria gargalhada feminina ecoa em sua mente enquanto o mago drow recua da horda demoníaca que ele libertou inadvertidamente.

Se um personagem recebendo esta visão tiver uma Percepção passiva de 13 ou mais, ele ou ela vê uma insígnia drow no mago. Se o personagem é um drow ou de outra forma seja familiar com a iconografia das casas drow de Menzoberranzan, ele ou ela reconhece o símbolo como uma representação da Casa Baenre. O personagem também pode recordar do símbolo bem o suficiente para desenhá-lo, de forma que outro personagem com um conhecimento maior possa discernir o seu significado.

### A Chegada de Zuggtmoy

Os personagens podem questionar sobre Zuggtmoy ou sobre os eventos no Bosque Nunca Claro.

> Uma caverna de beleza peculiar se abre perante você, com luzes de todas as cores brilhando com a pura essência da vida, difundindo-se e amplificando-se pela irradiação de faerzess. O brilho pulsa, e você pode sentir a vida na caverna apodrecendo, explodindo com infecção. Cogumelos crescem no centro da caverna, cada vez mais alto e largo, pústulas formando-se e escoando conforme seu caule alarga-se e seu chapéu alcança o teto da caverna, formando uma vasta torre fúngica.
>
> Dois miconides aproximam-se do local em reverência, não se importando com o tapete de podridão aos seus pés. Você sente suas mentes despertarem em admiração, e quando eles se ajoelham em devoção você sabe que estão condenados. Uma voz soa de dentro da nuvem de esporos que cai como neve. A voz diz aos miconides para prepararem-se para uma dádiva como nunca conheceram antes.

Se os personagens visitaram o Bosque Nunca Claro, eles reconhecem que um dos miconides é o Soberano Phylo, enquanto de alguma forma sabem que o outro é Yestabrod antes de sofrer uma mutação.

### Juiblex e o Pudim Rei

Por tudo que os personagens aprenderam ao lutar com o Pudim Rei em Pedra do Massacre do Refúgio, eles podem decidir procurar por mais conhecimento sobre os svirfneblin enlouquecidos ou seu demoníaco mestre, Juiblex o senhor sem face.

> Um gnomo das profundezas desprezado pelo outros de sua espécie lamenta enquanto vaga pelos túneis escuros, falando com as coisas que rastejam e escoam pelas paredes. Você o vê adotando duas escorregadias porções de limo, sentindo seu poder inato sobre eles. Ele brinca com eles como se fossem crianças, perseguindo-os através das profundezas sombrias.
>
> Algo muda, e os limos afastam-se. O gnomo das profundezas corre atrás deles, temendo ser deixado sozinho mais uma vez. Você sente uma grande fome apossando-se dele. Ele vivencia visões do passado dentro de sua visão, mostrando o que parece ser um paraíso para ele, mas um pesadelo lodoso para todos os outros. A grande fome fala com ele, sua mente já partida sendo um escudo contra esse poder dilacerador. O poder parece perceber e reconhecer algo no gnomo que lhe servirá bem.
>
> A grande fome possui um nome — Juiblex. E seu poder... ah, tão grande e terrível poder! Ele fornece ao gnomo a habilidade de comandar os pequenos famintos — suas crianças — e então eles poderão retornar para o local que os expulsou e então devorar tudo!

### Lâminas Divididas

A corrupção em Gracklstugh lentamente apodrece a sociedade duergar de dentro para fora, levando a um destino brutal.

Você vê um círculo de pequenas criaturas encapuzadas, suas formas encurvadas e emaciadas. Seus gestos e movimentos são erráticos, indicativos da loucura que os domina. Eles estão entoando, balançando-se com o ritmo de suas próprias palavras. E então eles param quando o brilho de *faerzress* acende ao seu redor, sussurrando para eles em sons ininteligíveis. Os derro cacarejam e dançam, suas mãos brilhando com um poder que não os pertence. A visão muda, e subitamente anões cinzentos encaram fixamente o metal avermelhado pelo calor em suas bigornas. O ritmo constante de suas marteladas vacilando. Subitamente, irmão vira-se contra irmão quando as mentes retrocedem para dentro de si mesmos. Faíscas voam e uma cidade queima.

### O Altar de Demogorgon

Um dos primeiros encontros que os personagens devem ter tido com os lordes demônios foi em Sloobludop, onde eles testemunharam a ascensão de Demogorgon, o proclamado "Pai das Profundezas" dos kuo-toa enlouquecidos.

Você vê um kuo-toa nadando nas profundezas sombrias de um lago escuro, subterrâneo, desconhecido. Ele vira-se para esquerda e para a direita, tentando encontrar algo, mesmo quando cercado por criaturas dentadas semelhantes a arraias-manta. O kuo-toa sorri, seus dentes pontiagudos brilhando mesmo na escuridão. Ele tem visto algo. Ele compreende um novo segredo, e sua mente já desestabilizada mergulha ainda mais na loucura.

O kuo-toa curva-se sobre si mesmo, braços estendidos em adoração. E então do círculo de arraias, dois tentáculos emergem – seguidos por duas cabeças uivantes de babuíno.

### Fraz-Urb'luu e A Gema

Os personagens podem estar curiosos para saber mais sobre a fonte de discórdia em Mantol-Derith, levando até a revelação sobre Fraz-Urb'luu.

Uma rachadura formada por *faerzress* abre-se largamente, iluminando um túnel escuro. A fresta cospe uma gema negra que tilinta enquanto quica pelo chão do túnel. A gema é apanhada por um anão de pele acinzentada, que a inspeciona de perto.

A visão muda para uma caverna brilhantemente iluminada lotada com rústicas barracas de mercadores, onde o duergar entrega a gema para uma svirfneblin para avaliação. A gnomo recusa-se a devolver a gema, dando-a para um de seus aprendizes svirfneblin em vez disso. O jovem aprendiz esgueira-se para longe com a gema firmemente segura, mas é emboscado por uma gárgula. A gárgula arrebata a gema, alça voo, e dá a pedra para uma drow. A drow fita a gema negra e vê uma hedionda face demoníaca a encarando de volta. Pensamentos de assassinato e carnificina preenchem sua mente enquanto ela esconde a gema consigo, desembainha sua espada curta e recobre a lâmina com veneno.

### Cyrog Vive! Saúdem Orcus!

Apesar de Orcus não possuir um papel significante nesta aventura, os jogadores talvez se perguntem o que o lorde demônio dos mortos está tramando.

No coração de uma caverna alienígena cintilando com limo, milhares de devoradores de mente reunem-se ao redor de um cérebro enorme que repousa em uma piscina. O cérebro está morto. Você pode ouvir os pensamentos incompreensíveis dos illithids conforme lamentam por esta morte. Uma palavra ecoa mais alto que as outras: Cyrog.

De repente, *faerzress* banha o escuro e tortuoso salão em uma luz púrpura. Uma fissura se abre, e uma robusta figura chifrada que exala putrescência sai dela. Ela porta uma varinha encimada por uma caveira e a aponta para o cérebro ancião morto. O cérebro começa a pulsar, e você vê flashes intermitentes de luz púrpura pulsando sob sua carne apodrecida. Os devoradores de mente ficam perplexos quando o cérebro ancião fala com eles uma vez mais, dizendo que Orcus salvou Cyrog, e comandando-os a segui-lo na morte-vida.

Os bibliotecários de Gravenhollow sabem que Cyrog é o nome de um assentamento distante de devoradores de mente. Vizeran DeVir e qualquer membro da Sociedade do Esplendor também sabem que Cyrog foi nomeada em honra a um cérebro ancião que comanda o assentamento, que fica nas profundezas do Subterrâneo, milhares de quilômetros ao leste.

### Bafomé, O Rei Chifrudo

O lorde demônio Bafomé não exerce um papel significante nesta aventura. Contudo, um personagem buscando pistas de onde se encontra o Rei Chifrudo recebe a seguinte visão.

O cheiro de sangue preenche suas narinas enquanto você vaga por um labirinto de túneis no Subterrâneo, movendo-se com propósito conforme seus cascos gigantes esmagam as pedras debaixo de seus passos. A iluminação de *faerzress* revela que sua sombra é monstruosa, sugerindo uma besta robusta com uma coroa de chifres. Com sua glaive ensanguentada, você abre uma trilha através de uma floresta de imponentes zurkheiras que estão em seu caminho. Os túneis além confundiriam uma mente comum, mas você conhece instintivamente o trajeto que deve seguir. Cada passo o leva mais próximo de uma cratera preenchida com magma, na qual está alojado um enorme mecanismo de metal e pedra – uma arma capaz de remodelar o Subterrâneo por si só.

A visão fornece um breve lampejo do Motor Labiríntico, um instrumento arcano localizado no coração do Labirinto (veja o capítulo 14).

### As Crias de Yeenoghu

Um personagem que tente descobrir mais sobre Yeenoghu, o lorde demônio dos Gnolls, recebe a seguinte visão inquietante.

Uma corcunda e decrépita criatura com a cabeça de uma hiena demoníaca gira um mangual triplo na direção de um observador, esmagando-o. Assim que o olho tirano vai ao chão, uma matilha de hienas avança para o cadáver e arranca seus pedúnculos oculares enquanto o lorde demônio lambe o sangue de sua arma. Conforme as hienas se alimentam, elas se transformam em salivantes, barulhentos gnolls diante de seus olhos.

### Lolth, Rainha Demônio das Aranhas

Se os personagens perguntarem sobre Lolth, eles recebem uma visão de seu lar no Fosse de Teias Demoníacas, confirmando que ao menos um lorde demônio não escapou do Abismo.

Você observa a verdadeira forma da Rainha Demônio das Aranhas – um negro, intumescido aracnídeo com a cabeça de uma drow. Aninhados nas teias ao seu redor estão milhares de ovos cinzentos. Lolth sabe que está sendo espionada, sua fúria tangível enquanto sua mente tenta alcançar você. Seu guincho de ódio enquanto ela é bloqueada pelas poderosas proteções de Gravenhollow ecoam em sua mente conforme a visão é subitamente jogada de volta à escuridão.

A visão oferece um vislumbre dos planos de Lolth para expulsar seus inimigos do Abismo e repopular suas camadas com sua própria prole demoníaca. O personagem vivenciando a visão deve ser bem-sucedido em um teste de resistência CD 16 de Sabedoria ou adquire um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2).

### Outras Visões

Outras visões que os personagens possam receber dependerão do que vivenciaram na sua fuga do Subterrâneo, e do que você quer que os aventureiros foquem (incluindo a atividade de outros lordes demônios).

## Retornando a Vizeran

Quando os personagens tiverem descoberto tudo que estavam procurando, eles podem ir até Vizeran. Caso não o façam, ele os procura ao terminar sua própria pesquisa.

Aquele tolo Gromph trouxe os lordes demônios até nós, com sua rainha demônio puxando seus fios todo o tempo. Ele deu a Lolth o reinado livre sobre o Abismo. Minha própria pesquisa me leva a creditar que Gromph utilizou a *faerzress* para conseguir essa invocação, embora eu esteja certo de que ele não pretendia esse resultado. Imbecil!

Eu posso lhes poupar meses de pesquisa – tempo que claramente não temos. A informação que encontrei aqui confirmam minhas teorias, e eu sei como banir os lordes demônios de volta para o Abismo. Nós conseguiremos fazer isso apenas se trabalharmos juntos, se vocês tiverem disposição e ousadia o suficiente pra desafiar diretamente os lordes demônios. Ou talvez imprudência seja a melhor palavra.

Se os personagens parecerem hesitantes em trabalhar com Vizeran, ele relembra a eles sobre o perigo que paira sobre o mundo da superfície caso os lordes demônios escapem. Se os personagens acusarem Vizeran de possuir motivos ocultos, o drow sorri levemente e concorda. Ainda, ele insiste que seus objetivos são os mesmos dos personagens, e que não lhes pedirá que se envolvam em seus outros planos. Ele aponta ser de longe o mais irrelevante dos males com os quais os personagens devem se deparar.

Vizeran convida os aventureiros e seus seguidores PdMs para ir até Araj, sua torre e fortaleza, aonde podem debater mais sobre o assunto. Lá, ele pode demonstrar o que pretende fazer e por que precisa da ajuda dos heróis. Ele recusa-se a discutir planos em detalhes em Gravenhollow, dizendo "As paredes aqui literalmente têm ouvidos, e ecos perduram eternamente". Apenas seu lar é seguro o suficiente para servir como o local a partir do qual planejar a derrota dos lordes demônios.

## Deixando Gravenhollow

Enquanto os personagens permanecerem como convidados respeitosos, os bibliotecários não se importam que fiquem em Gravenhollow o quanto quiserem. Contudo, a biblioteca deixa de provir novas visões depois que os personagens descobrirem as informações mais essenciais. Se os personagens persistirem além deste ponto, seus esforços mostram-se infrutíferos, e os bibliotecários ou seus assistentes sugerem que não há mais nada a ser descoberto nesse ponto.

Os personagens podem viajar com Vizeran, ou ele lhes providencia um mapa e direções precisas pra guiá-los até Araj se quiserem lidar com outros assuntos no Subterrâneo primeiro. Ele enfatiza que o tempo é a essência. Cada dia que os personagens tardam, permite que o poder e a influência dos lordes demônios cresçam no Subterrâneo. Veja o capítulo 12 "A Torre da Vingança", para mais informações sobre Araj.

O último favor que a biblioteca faz aos aventureiros é ter o túnel de saída conectado com as rotas que levam ao destino desejado por eles, seja este destino Araj, Pedra do Massacre do Refúgio, Menzoberranzan, Gracklstugh, Mantol-Derith, a costa do Lago Escuro, ou qualquer outro lugar.

### Recompensa em EXP

Os personagens devem deixar Gravenhollow com uma ideia clara do que está ocorrendo no Subterrâneo sob a influência dos lordes demônios, e os papéis que Gromph Baenre e Lolth desempenharam desencadeando a crise. Cada personagem ganha 5.000 EXP por descobrir a verdade.



# Capítulo 12: A Torre da Vingança

Oferecida uma aliança pelo arquimago drow Vizeran DeVir, os aventureiros viajam até sua torre nas profundezas do Subterrâneo. Lá, eles aprendem mais sobre o que ele sabe acerca da ameaça causada pelos lordes demônios – e provavelmente forjam um pacto com ele para lidar com isso. Eles devem ser cautelosos, contudo, já que seu potencial aliado no fundo possui seus próprios interesses e planos onde seus companheiros drow estão em pauta.

Se os personagens recusarem a proposta de Vizeran por uma aliança, feita em Gravenhollow (veja o capítulo 11), o arquimago drow envia Grin Ousstyl (veja adiante neste capítulo) na sequência como um emissário de paz, renovando sua oferta e guiando os personagens até Araj caso aceitem isso. Uma exploração mais profunda do Subterrâneo por si próprios pode convencer os aventureiros a ao menos ouvir o que Vizeran tem a dizer. Se encontrarem meios de se comunicarem com seus outros aliados no mundo da superfície, esses aliados encorajam os personagens a forjar uma aliança com o drow arquimago.

## Alcançando a Torre

A torre de Vizeran fica na fronteira dos Caminhos de minhoca, a cerca de dez dias de Menoberranzan. O mapa e direcionamento que o arquimago fornece aos aventureiros no capítulo 11 permite a eles encontrar a caverna onde a torre fica sem se perderem. Utilize os encontros aleatórios do capítulo 13, “Os Caminhos de Minhoca”, no caminho para a torre.

O trecho final para alcançar a torre é através de uma passagem estreita de um túnel lateral, oculto por uma porta secreta protegida magicamente. Se o mapa de Vizeran se aproximar a até 3 metros da porta, uma suave luz violeta traça a palavra “Araj” – uma palavra drow para “vingança” – sobre a superfície em élfico, com uma fonte aracnídea. Encostar o mapa na porta faz com que ela se abra por 1 minuto ou até que o mapa esteja a mais de 30 metros de distância dela. Se os personagens viajarem com Vizeran, a porta abre-se ao seu comando.

Os aventureiros podem viajar a Araj com a totalidade de sua força expedicionária. Contudo, Vizeran permite que apenas os personagens jogadores entrem na torre, ainda que a caverna ao seu redor ofereça espaço para os outros acamparem sem nenhum risco de encontros. Entretanto, se os personagens estiverem cavalgando lagartos gigantes ou outras montarias, essas montarias não serão capazes de transitar pelas rotas estreitas até a torre, e um acampamento separado mais distante de Araj precisará ser estabelecido.

A passagem atrás da porta secreta é estreita o bastante para que precisem se mover em fila única, ocasionalmente ficando de lado para se espremerem. Leva cerca de uma hora para se moverem no breu total, e a jornada é preenchida com o constante eco de sons distantes. A passagem então se alarga, abrindo-se em uma caverna cujas paredes e tetos estão imersas na escuridão além da visão. Fragmentos de quartzo e mica brilham nas pedras conforme captam a luz, mostrando um caminho desgastado no chão de pedra. No final deste caminho, uma vasta, obscura forma eleva-se - uma enorme estalagmite moldada em uma sombria, negra torre.

# Araj: A Torre de Vizeran

A torre de Vizeran é uma enorme estalagmite, esculpida com uma série espiralada de câmaras que levam até seu topo. O centro do pico de pedra é oco formando um vão vertical aberto. Uma escadaria de pedra espirala ao redor desse espaço, com plataformas levando a câmaras nos pisos superiores.

**Nível 1** Possui uma ampla antecâmara e um salão de audiências.

**Nível 2** Contém cozinhas, depósitos, e alojamentos de servos, atualmente desocupados.

**Nível 3** Quartos de dormir dos convidados e uma câmara de tortura para "Convidados especiais".

**Nível 4** Contém o laboratório e biblioteca de Vizeran.

**Nível 5** Contém as câmaras privativas de Vizeran.

**Nível 6** É o santuário de Vizeran no pico da torre, onde ele passa seu tempo em contemplação e estudo.

O santuário está configurado com um *círculo de teleporte* permanente, que Vizeran utiliza para retornar para seu lar em caso de grande necessidade. (Ele usa isso apenas como um último recurso, contudo, considerando os ricos envolvidos em teletransporte no Subterrâneo; veja "*Faerzress*" no capítulo 2.) Vizeran não revela a existência do círculo a forasteiros exceto se absolutamente necessário, e ele nunca informará sua sequência de selos.

## Reunindo-se com Vizeran

Assumindo que os aventureiros cheguem como convidados de Vizeran, eles encontram a porta da torre aberta para eles. Se chegarem sob outras circunstâncias, veja "Infiltrando-se em Araj" no final deste capítulo.

> Passando pela pesada porta de ferro que é a única entrada visível da torre, um curto túnel estende-se através de um metro e meio de rocha sólida para dentro de uma fria e escura câmara. Assim que vocês entram, um orbe flutuante de cor violeta pálida acende-se, iluminando a sua frente, revelando uma abertura no teto abobadado e uma escadaria de pedra em espiral sem corrimão, subindo para a escuridão.
>
> Ao redor dos degraus, a luz revela uma câmara de audiência circular, com lanternas apagadas, frias, penduradas em suportes posicionados na parede de rocha, pesadas tapeçarias cobrindo o chão de pedra, e uma cadeira estilo trono em uma plataforma elevada à esquerda da entrada.
>
> A bola de luz violeta flutua até um ponto abaixo do centro do poço aberto além do pé da escadaria. Ela então fica suspensa ali como se os aguardando.

O orbe de luz mágica tenciona guiar os personagens poço acima, até o santuário de Vizeran no topo da torre. Personagens podem subir as escadarias se quiserem, mas qualquer criatura que passe pelas escadas e entre no poço aberto ativa um efeito de levitação mágica imbuído no poço (veja a barra lateral "Torre de Vizeran: Características Gerais"). Se os aventureiros chegaram na companhia de Vizeran, ele informa a eles as palavras de comando para o efeito de levitação.

## Vizeran DeVir

Vizeran DeVir é um dos maiores talentos mágicos produzidos pela cidade drow de Menzoberranzan. Desafortunadamente para ele, seu poder crescente surgiu ao mesmo tempo em que outro grande talento arcano da Cidade das Aranhas, Gromph Baenre. Um descendente da Primeira Casa e tão dotado como manipulador quanto como mago, Gromph esquematizou a desonra de Vizeran e seu exílio como um descrente de Lolth. Ironicamente, isso deve ter salvado a vida de Vizeran, uma vez que a Casa DeVir foi exterminada não muito depois por sua rival, Casa Do'Urden.

Enviado para a solidão do Subterrâneo, Vizeran não morreu como a maioria supôs. Em vez disso, ele colocou seus poderes arcanos em funcionamento para construir um porto seguro para si mesmo, gastando os séculos seguintes isolado em estudo, ampliando seu domínio das artes mágicas. Ele observou à distância incontáveis eventos que se desenrolaram no Subterrâneo e por toda Faerûn, coletando informações e fazendo planos para seu eventual retorno. Após séculos aguardando, Vizeran acredita que este momento chegou.

Vizeran nutre uma sede de vingança contra seu único rival vivo – Gromph Baenre, o arquimago drow de Menzoberranzan. Como um seguidor do Olho Elemental Ancião, Vizeran também despreza Lolth e sua influência sobre os drow. Não há nada que ele gostaria mais do que expor Gromph e provar aos drow que Lolth tem os usado para seu próprio benefício. Claro, ele também quer aprender quaisquer que sejam os segredos arcanos que permitiram a Gromph canalizar poder mágico suficiente para invocar os lordes demônios ao Subterrâneo.

Vizeran é um poderoso mas perigoso aliado. Seus planos e objetivos são totalmente egoístas, e ele sacrificará os personagens sem hesitação para levar seus esquemas adiante. Além disso, diferente do que acredita, Vizeran não é imune à loucura demoníaca crescente no Subterrâneo, que tem alimentado sua megalomania e sua sede de vingança contra seus equivalentes drow.

Vizeran é um **arquimago** com as seguintes modificações nas estatísticas:

- O alinhamento de Vizeran é neutro e mau.
- A ancestralidade feérica de Vizeran lhe concede vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado, e magia não pode fazê-lo dormir.
- Vizeran pode conjurar de forma inata as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais: *globos de luz* à vontade, *escuridão* uma vez por dia, *fogo das fadas* uma vez por dia (resistência à magia CD 15), e *levitação* (uso pessoal apenas) uma vez por dia.
- Enquanto sob a luz solar, Vizeran possui desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

## Kleve

Vizeram possui a gema de controle de um **slaad da morte** que ele chama de "Kleve". O slaad atua como o guarda-costas do arquimago, e está sempre por perto. Kleve pode alterar sua forma para aparentar ser qualquer humanóide pequeno ou médio, às vezes tomando a aparência de um servo gnomo das profundezas ou de um assistente drow de Vizeran quando quer se misturar. Ele também pode conjurar *invisibilidade* para observar silenciosamente enquanto oculto, e confia em sua forma verdadeira quando quer intimidar outras criaturas. Ainda que cruel por natureza, Kleve não inicia qualquer ação para ferir ninguém sem a permissão de Vizeran.

A gema de controle de Kleve é um cristal esfumaçado que Vizeran uso em um colar ao redor de

seu pescoço, debaixo de seu robe. Enquanto Vizeran possuir a gema, o slaad da morte deve obedecê-lo e não pode ser enfeitiçado.

### Grin Ousstyl

A única outra pessoa em Araj é Grin Ousstyl, o **mago drow** aprendiz de Vizeran. Um astuto encrenqueiro de uma casa desfavorecida, Grin trilhou seu caminho para a aliança de magos drow fora da lei conhecida como Concílio das Aranhas, mas foi descuidado e quase executado por sua ambição. Exilado de Menzoberranzan, ele foi acolhido por Vizeran, que desempenha o papel de um patrono sombrio do concílio. O jovem drow tem continuado seu treinamento mágico sob a tutela do arquimago.

Grin é leal ao seu mestre mas não adequou-se bem a tal existência solitária. Ele anseia pela oportunidade de retornar à Menzoberranzan, acalentando a idéia de um levante para destronar as matriarcas e acabar com seu mandato. Ele está menos entusiasmado com a potencial transformação de seu antigo lar em um capo de batalha para os lordes demônios, contudo, e eventualmente trairá a confiança de Vizeran em prol dos aventureiros em um esforço para prevenir esse desenlace (veja o capítulo 15, "A Cidade das Aranhas").



Vizeran DeVir

## Outros Habitantes

Nenhuma outra criatura viva mora em Araj, mas a torre exibe vários habitantes mágicos com as quais os aventureiros podem interagir.

Cada nível da torre possui um servo invisível permanente em atividade para atender a Vizeran, Grin e aos convidados do arquimago. Duas dúzias de conjuntos de armaduras decorativas também estão em exposição pela torre, todas as quais sendo **armaduras animadas** que se movem e lutam ao comando de Vizeran. De uma a três armaduras guardam cada sala e corredor da torre. Se Vizeran for ameaçado, ele as utiliza para intervir, criando assim tempo para que ele escape ou contra-ataque.

Um personagem que vasculhe ao redor da torre e seja bem-sucedido em um teste de CD 15 de Sabedoria (Percepção) percebe sinais de que outras criaturas humanóides estiveram recentemente em Araj, incluindo roupas descartadas, alimentos mofados e correntes e algemas embutidas nas paredes em alguns aposentos da torre. Vizeran ignora qualquer pergunta sobre esta questão, mas Grin Ousstyl confidencia aos personagens que Vizeran anteriormente manteve cativos demônios menores e escravos humanóides a seu serviço. Vizeran baniu os demônios com a chegada dos lordes demônios ao Subterrâneo, temendo alguma conexão oculta entre as criaturas do Abismo. Os escravos mantidos pelo arquimago drow (a maioria deles adquiridos de Gracklstugh) estão todos mortos – sejam perdidos para a loucura e mortos por Vizeran, ou sacrificados como parte das preparações para o ritual obscuro do arquimago. Grin Outssyl não menciona diretamente este último destino, dizendo apenas que o trabalho de Vizeran pode ser árduo para seus assistentes.

### A Torre de Vizeran: Características Gerais

As seguintes características são encontradas pela torre.

***Luz.*** A caverna do lado de fora é escura, uma vez que os habitantes de Araj não necessitam de luz. Dentro da torre, ocasionais *globos de fluxo* emanam uma luz difusa, com o resto do local na escuridão.

***Proteger Fortaleza.*** O interior da torre está sob efeito de uma magia permanente de *proteger fortaleza* para frustrar intrusos. Vizeran suspende os efeitos da magia para seus convidados, permitindo que eles entrem sem impedimentos, mas aqueles que tentem infiltrar-se na torre devem lidar com isso (veja "Infiltrando-se em Araj"). Adicionalmente, a torre é protegida contra observação mágica. Magias de adivinhação conjuradas de fora não podem cruzar as paredes da torre a menos que Vizeran permita isso, e ele sabe imediatamente quando a torre repele uma dessas magias.

***Poço de Levitação.*** O poço central da torre tem uma magia permanente de levitação em efeito, de forma que qualquer criatura que pise dentro desse espaço (ou caia da escadaria) é suspendido em meio ao ar. Uma criatura que fale a palavra de comando *aluhal' kafion* ("desça") cai 6 metros por rodada até alcançar o chão. Se a palavra *ku'lam* ("suba") for pronunciada, a criatura eleva-se 6 metros por rodada até alcançar o nível do topo. O movimento para imediatamente se a criatura disser *ilkalik* ("pause"). Enquanto na torre, Vizeran pode desativar ou reativar o efeito de levitação com uma ação.

## A Conspiração de Vizeran

Vizeran DeVir convida seus hóspedes a acomodarem-se em seu santuário de estudos enquanto *servos invisíveis* trazem travessas de cogumelos secos, carne de rothé defumada, e taças de um licor condimentado. O arquimago drow pega uma taça para si e faz questão de beber primeiro, ainda que zombe de qualquer sugestão de que ele tentaria envenenar seus convidados, dada toda a dificuldade enfrentada para arranjar seu encontro.

No porto seguro de sua torre, Vizeran continua a discussão que ele começou com os personagens em Gravenhollow, falando mais sobre o que sabe dos lordes demônios.

> "O único do meu povo que poderia se equiparar a mim na Arte era Gromph Baenre. Penso que nós dois sabíamos no momento en que nos encontramos que estávamos destinados a sermos rivais. Mas enquanto eu buscava apenas dominar a Arte, Gromph era também um astuto manipulador político. Não mais devoto do que eu no serviço da Rainha Aranha, ele armou para minha desgraça e exílio. Privada de minhas habilidades consideráveis, minha casa caiu ante nossos rivais, a Casa Do'Urden. Gromph tornou-se o Arquimago de Menzoberranzan ante os auspícios de sua própria casa, a Primeira Casa do Conselho Governante.
>
> "Gromph e eu tínhamos apenas duas coisas em comum: nossa paixão pela Arte, e nosso ódio pela maneira com a qual nossos companheiros magos sofriam nas mãos das matriarcas e sacerdotisas dos drow. Gromph sempre foi ávido por poder, e nem mesmo tornar-se Arquimago de Menzoberranzan foi suficiente para satisfazê-lo.
>
> "Dessa torre de exílio, eu mantive minha vigília sobre as atividades de Gromph. Essa não foi uma tarefa fácil considerando sua natureza desconfiada e circunspecta. Apesar disso, minhas observações revelaram que ele estava elaborando um ritual único - um que de alguma maneira drenava a energia da *faerzress* para canalizar um incalculável poder arcano. Quando Gromph executou seu ritul, as paredes entre os planos estremeceram. Então, como vocês descobriram, os lordes demônios foram expulsos de suas camadas no Abismo e jogados por aqui no Subterrâneo. O que nós testemunhamos em Gravenhollow confirma isso."

Vizeran responde as questões dos personagens o melhor que pode, então faz sua proposta. Use os pontos estabelecidos nas seções a seguir para desempenhar as negociações, utilizando qualquer combinação de verificações de habilidade e interpretação que você preferir. Vizeran é sincero em sua disposição em ajudar, mesmo que seus motivos sejam totalmente egoístas. Isso posto, ele está inclinado a chegar a um acordo com os personagens.

### O Que Vizeran Sabe

Os personagens podem descobrir as seguintes informações de Vizeran fazendo as perguntas certas; ele despende seu conhecimento com moderação, mas um teste bem-sucedido CD 20 de Sabedoria (Intuição) pode render informações adicionais se o arquimago tornar-se mais reservado:

- Lolth está por trás da trama para trazer os lordes demônios para o Subterrâneo através de sua manipulação de Gromph Baenre. A rainha da aranha está usando o drow como peões em seus esquemas para se livrar de seus rivais demoníacos e apossar-se do poder no Abismo.
- Os lordes demônios do Abismo – junto a muitos de seus servos inferiores e legiões – foram soltos no Subterrâneo depois do ritual de Gromph.
- A presença dos lordes demônios está deformando o tecido do Subterrâneo. A *faerzress* que permeia grande parte do reino subterrâneo têm se tornado a condutora através da qual a insanidade dos lordes demônios se espalha.
- Gromph Baenre desapareceu após o ritual. Vizeran não foi capaz de detectar nenhum traço do seu rival arquimago usando nenhum dos recursos ao seu dispor.
- Demogorgon, o Príncipe dos Demônios, surgiu na Fenda da Garra em Menzoberranzan e assolou a cidade antes de libertar-se para o amplo Subterrâneo.
- O propósito desejado pelo ritual de Gromph não é claro, mas Vizeran acredita que seu rival deseja invocar e aprisionar um lorde demônio específico. Vizeran acha difícil acreditar que mesmo Gromph poderia ser tão arrogante a ponto de pensar que poderia prender todos os lordes demônios do Abismo de uma só vez.
- O fato de que a invocação originou-se em Menzoberranzan permanece desconhecido pela grande maioria. Se as outras raças do Subterrâneo soubessem, elas já teriam avançado contra os drow. Os elfos negros quase certamente desejam manter esta informação em segredo – assumindo que eles mesmos saibam disso.
- Vizeran não sabe de nenhuma maneira pela qual o ritual de Gromph Baenre possa ser revertido. Contudo, ele acredita que haja diferentes meios de mandar os lordes demônios de volta para o Abismo (veja "O Plano de Vizeran").

### O Que Vizeran Quer

Como qualquer outra criatura sã, Vizeran não quer ver o Subterrâneo como lar para os habitantes do Abismo. Ele aponta que, uma vez que os lordes demônios estabeleçam seus domínios ali, nada irá impedí-los de ascender até Faerûn para espalhar sua loucura e caos. De fato, tal desfecho é inevitável se eles tiverem tempo o bastante.

Vizeran deseja desesperadamente destruir seu antigo rival. Mas, mais do que isso, o arquimago sonha em frustrar Lolth e ter a Rainha Aranha exposta diante dos drows como a criatura traiçoeira que é. Seu profundo, ardente desejo é ver Menzoberranzan destruída por um assalto demoníaco. Então, os sobreviventes furiosos dos drow afastariam-se de Lolth e de suas sacerdotisas e buscariam sua orientação, deixando-o assumir seu lugar de direito como um líder sábio entre seu povo.

### O Que Vizeran Oferece

Vizeran DeVir oferece aos aventureiros sua perspicácia, seu poder arcano, e vários recursos mágicos que podem ajudá-los a lidar com os lordes demônios. Isso inclui os seguintes benefícios:



- Vizeran oferece a cada personagem um piwafi drow (veja o Apêndice B).
- Cada personagem será munido de um amuleto que pode ser utilizado uma vez como um *pergaminho de proteção contra corruptores*.
- Vizeran oferece o uso de Araj como um porto seguro no Subterrâneo, enquanto sua aliança com os personagens durar. O arquimago não tolerará um exército sendo alojado dentro de sua casa, mas ele a abre aos aventureiros e seus aliados conforme eles necessitarem.
- Mais importante que tudo, Vizeran pode oferecer um plano para derrotar os lordes demônios - mas ele precisa da ajuda dos aventureiros para que ele funcione (veja "O Plano de Vizeran").

Vizeran está disposto a negociar outros ajustes viáveis, incluindo tutelar magos e providenciar a eles oportunidades de aprender magias de sua biblioteca. Contudo, o arquimago utiliza qualquer uma dessas oportunidades de ensino para tentar sutilmente corromper seus estudantes.

## O Plano de Vizeran

Ao primeiro sinal de que os aventureiros estão dispostos a trabalhar com ele, o arquimago drow explica seu plano.

"Demônios são criaturas guiadas por loucura e ódio, mesmo os maiores e mais poderosos deles. Eles guerreiam incessantemente entre eles no Abismo, e já começaram a fazer isso aqui. Nós podemos jogá-los uns contra os outros, e então enfrentar os vitoriosos enfraquecidos.

Eu acredito ter a habilidade de desenvolver e conjurar um ritual, similar ao de Gromph, mas de forma alguma tão perigoso ou estúpido, que irá atrair ao mesmo tempo os lordes demônios mais poderosos até o local da invocação original. Uma vez que estejam juntos, eles tentarão destruir uns aos outros. Mas, ainda que os lordes demônios possam destruir as manifestações físicas uns dos outros aqui em nosso mundo, sua essência não pode ser extinta. Eles serão jogados de volta ao Abismo, como se efetivamente tivessem sido banidos.

O ritual precisa de certos componentes para produzir o talismã que atrairá os demônios. Depois, um rito para energizá-lo e ativá-lo. E então haverá sangue e luta como este mundo nunca viu. Quaisquer sobreviventes dentre os lordes demônios estarão seriamente enfraquecidos, e devem ser bem mais fáceis de destruir.

Tudo que preciso são os ingredientes necessários. Vizeran diz — e, idealmente, uma olhada no grimório de Gromph e em suas notas em seu santuário. Quando o arquimago drow olha para vocês, um discreto sorriso curva um dos cantos de sua boca.

Os personagens podem rejeitar Vizeran a qualquer momento, e neste ponto o arquimago dirá para deixarem seu lar e desejará a eles sorte para sobreviver em um mundo dominado pelos lordes demônios. Ele diz que encontrará outros meios para lidar com o problema por si próprio.

Se os aventureiros estiverem dispostos a se aliar com ele, Vizeran detalha suas necessidades. Ele explica que o ritual é alimentado por um talismã

único que ele chama de "o coração negro". A criação do talismã requer vários componentes raros:

- Um ovo intacto e não geminado de um verme púrpura, para canalizar grande poder físico.
- O olho central de um observador, para destruir resistências a magia e superar forças mágicas.
- Seis penas de seis anjos diferentes — a autoridade dos reinos celestiais e uma energia para enfurecer as criaturas demoníacas.
- O coração de um goristro, para alcançar e influenciar o coração dos outros demônios.
- Treze timmasks, também conhecidos como "cogumelos demoníacos", brotados das pegadas de uma marilith, balor, ou goristro — uma isca para atrair demônios.
- Algumas gotas do sangue ou ícor de um lorde demônio para se conectar aos demônios que o ritual chamará.
- O grimório de Gromph Baenre e suas notas sobre o ritual que ele realizou, para auxiliar a entender melhor o poder que invocou os lordes demônios.

Em suas pesquisas, Vizeran localizou fontes potenciais para todos estes componentes, e ele pode direcionar os personagens na sua busca como detalhado nos capítulos posteriores. O ovo de verme púrpura e o olho do observador podem ser encontrados nos Caminhos de Minhoca (veja o capítulo 13). As penas angelicais e o coração do demônio podem ser reinvindicados no Labirinto (veja o capítulo 14). O grimório é encontrado em Menzoberranzan, a Cidade das Aranhas (veja o capítulo 15). A capacidade de adquirir os cogumelos timmask e o sangue de um lorde demônio depende da desenvoltura dos aventureiros e das oportunidades encontradas nos outros capítulos da aventura.

Você pode modificar a lista de componentes se desejar, utilizando os encontros dos capítulos 13 a 15 como diretrizes e oportunidades. Encontros adicionais podem ser facilmente inseridos nos capítulos 13 e 14 para qualquer outro elemento que você queira adicionar ao ritual.

Vizeran fornece os meios para que os aventureiros e seus aliados coletem os componentes para o talismã e os encoraja a começar imediatamente. Veja os capítulos 13 até 15 para as fontes que Vizeran encontrou, e então os capítulos 16 e 17 para as batalhas finais contra os lordes demônios.

## Vitória Sem Vizeran

Está em suas mãos se os aventureiros podem ou não ser bem-sucedidos contra os lordes demônios sem o auxílio de Vizeran. Eles devem ser capazes de implementar seu plano por conta própria uma vez munidos com a informação e componentes necessários. O talismã do coração negro a ser criado para o ritual (veja o capítulo 15) pode ser posicionado em qualquer lugar para atrair os demônios até ele. Da mesma forma, o ritual pode ser realizado em qualquer locação do Subterrâneo imbuída com *faerzress*. Vizeran escode esta informação dos aventureiros unicamente porque vê o ritual como sua chance de destruir Menzoberranzan e ter sua vingança contra os drows que o exilaram.

Um personagem jogador de classe conjuradora pode ser capaz de reproduzir o trabalho de Vizeran para criar e executar o ritual, montando o cenário para o capítulo 17, "Enfrentando os Lordes Demônios". Independente de como o plano se desenrolar, os aventureiros deverão ter a oportunidade de escolher o que farão sobre Vizeran quando descobrirem que o arquimago drow não foi totalmente verdadeiro com eles. Veja o capítulo 15, "A Cidade das Aranhas", para detalhes.

## Infiltrando-se em Araj

Se os personagens não reagirem calorosamente à oferta inicial de Vizeran, eles podem querer entrar em Araj secretamente em vez de pelo convite do arquimago. Da mesma forma, uma vez que percebam estarem sendo usados por Vizeran para promover seu plano de destruir Menzoberranzan, os personagens podem decidir roubar os segredos e recursos do arquimago para utilizar contra os lordes demônios — ou mesmo matá-lo por causa da pilhagem do lugar.

### Proteções

Chegar à torre despercebidos é praticamente impossível. Vizeran sempre sabe quando a porta secreta é acessada, através de um efeito mágico permanente similar a uma magia poderosa de alarme. Invasores também precisam lidar com a magia de *proteger fortaleza* ativa dentro da torre, que posiciona magias de tranca arcana em todas as portas e magias de teia pelo poço central e escadarias. Portas dentro da Torre da Vingança (incluindo a porta principal) têm CA 16, 25 pontos de vida, um limite de dano de 5, resistência a dano trovejante e imunidade a veneno e dano psíquico.

Uma magia de *boca encantada* ativa-se na entrada da torre quando invasores tentam abrir a porta, gritando "Vocês se atrevem a entrar aqui sem serem convidados? Corram por suas vidas agora, enquanto podem!" Outra *boca encantada* colocada do lado de fora do santuário de Vizeran grita repetidamente "Intrusos! Alerta!" quando qualquer invasor se aproxima a menos de 6 metros da porta do santuário.

As vinte e quatro **armaduras animadas** da torre atacam qualquer um que entre em Araj sem a permissão de Vizeran, e continuam atacando até serem destruídas ou até que ele as desative. Ao primeiro sinal de problemas, o **slaad da morte** Kleve segue os invasores mantendo-se invisível e tenta atacá-los de surpresa. Se Kleve for reduzido a metade dos seus pontos de vida, ele retorna para perto de seu mestre.

Vizeran conjura suas magias de proteção antes de entrar em combate, em conjunto com *invisibilidade* (bem como renova a *invisibilidade* do slaad da morte se tiver tempo). Como um último recurso de fuga, Vizeran conjura *parar o tempo* e utiliza a oportunidade para fugir ou fazer um *teleporte* arriscado na tentativa de entocar-se em um abrigo oculto que ele possui em outro local do Subterrâneo a sua escolha.

Nessa ocasião, os personagens têm a oportunidade de saquear Araj, encontrando os itens listados em "O que Vizeran oferece", juntamente com outros tesouros adequados para um oponente no patamar do arquimago. Veja o capítulo 7 do *Guia do Mestre*, "Tesouro", para orientações para criação do tesouro de Vizeran, tendo em mente que o astuto drow provavelmente protegeu com armadilhas seus itens mais poderosos. Se ele sobreviver e escapar, Vizeran adiciona aqueles que ousaram ameaçá-lo e saquear seu lar à lista de pessoas que sofrerão com sua vingança.

# Capítulo 13: Os Caminhos de Minhoca

Dois dos componentes que Vizeran precisa para confeccionar o talismã para seu ritual (veja o capítulo 12) podem ser encontrados relativamente perto da torre do arquimago. Os Caminhos de Minhoca são uma colmeia de túneis abrangendo centenas de quilômetros nos limites ao norte de Subterrâneo, cavadas nas rochas por enormes vermes púrpuras. Um ninho de vermes púrpuras nos Caminhos de Minhoca é o local ideal para encontrar um ovo não geminado de verme púrpura. Adicionalmente, Vizeran ouviu rumores de um observador vivendo no Vasto Esquecimento, um abismo nas profundezas dos Caminhos de Minhoca. Se os personagens não obtiveram o olho central de Lorthuun ou Xazax (os observadores no capítulo 9), eles podem vasculhar o Vasto Esquecimento em busca do observador que acreditam ter se estabelecido lá.

## Os Túneis dos Vermes

A área de nidificação dos vermes púrpura mais próxima mapeada por Vizeran DeVir para os personagens fica a 80 quilômetros da torre do arquimago. O Vasto Esquecimento está a cerca de vinte quilômetros ao sul deste viveiro. Use as orientações nos capítulos 2 e 10 à medida que o grupo viaja pelo Subterrâneo, mas utilize a tabela de Encontros nos Caminhos de Minhoca em vez da tabela de encontros aleatórios do capítulo 2. Forragear é mais difícil nos Caminhos de Minhoca, requerendo um teste bem sucedido CD 20 de Sabedoria (Sobrevivência).

A *faerzress* permeia apenas a orla dos Caminhos de Minhoca. Enquanto o grupo explora esta região do Subterrâneo, conjuradores não terão que lidar com os efeitos descritos no tópico "*Faerzress*" no capítulo 2.



Os túneis criados pelos vermes púrpura são tubulares e com cerca de 3 metros de diâmetro. O comprimento típico é de 1d6 x 1,5 quilômetros antes de cruzar com outro túnel ou caverna natural.

## Encontros Aleatórios

Conforme os personagens exploram os Caminhos de Minhoca, teste para encontros aleatórios uma vez por dia. Role um d20 e consulte a tabela de Encontros nos Caminhos de Minhoca para determinar se e com o que os personagens e sua força expedicionária se deparam.

Quando um encontro ocorrer, role um d6 para determinar como a área é iluminada. Uma rolagem 1 indica que a área possui luz difusa emanada por liquens fosforescentes, enquanto uma rolagem de 2-6 indica que a área está na escuridão. Os túneis retorcidos dos Caminhos de Minhoca dão às criaturas a oportunidade de surpreender os personagens (veja "Percebendo Ameaças" no capítulo 2).

### Encontros nos Caminhos de Minhoca

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontros |
| 11 | 1 **drider** |
| 12 | Grupo de caçada drow |
| 13 | 3d6 anões **plebeus** |
| 14 | 1d6 **ettins** |
| 15 | 3d6 **flumph** |
| 16 | Ninho de gricks |
| 17 | 1 **verme púrpura** |
| 18 | 2d6 **trogloditas** |
| 19 | 1d4 **troll** |
| 20 | 1 **tríbulo brutal** |

### Drider

Esta criatura prende-se ao teto e prefere realizar ataques à distância contra o grupo. Há 25% de chance de que o drider possa conjurar magias (use a variante conjuradora do *Manual dos Monstros*). O drider foge se reduzido a 30 pontos de vida ou menos.

### Grupo de Caçada Drow

Um **mago drow** da Casa Melarn lidera um grupo de 1d6 **drow** e 2d6 escravos **bugbear** através dos túneis à procura de um viveiro de vermes púrpuras, aonde esperam encontrar um ovo de verme púrpura como um presente para sua matrona [matron mother]. Se os personagens estiverem com o ovo à vista em sua posse, o grupo drow tenta tomá-lo. De outra forma, o mago drow fica feliz em deixar os personagens e sua força expedicionária seguirem sem contestação.

### Anões Plebeus

Há 75% de chance que estes anões do escudo sejam garimpeiros do Salão de Mitral, procurando por pedras preciosas e minerais. Caso contrário, eles são refugiados que se perderam no Subterrâneo depois que orcs atacaram sua fortaleza e perseguiram-nos no subsolo. Esses anões estão buscando uma rota para a superfície.

***Tesouro.*** Cada anão carrega 1d10/2 quilos de comida, 1d4 x 4 litros de água (estocados em cantis), e 1d6 gemas no valor de 10 po cada.

### Ettins

Estes ettins costumavam ser orogs antes que a *faerzress* e a influência corruptora de Demogorgon os transformasse em gigantes bicéfalos. Sua transformação não pode ser revertida. Eles estão famintos e atacam o grupo imediatamente.

### Flumph

Um aglomerado de flumphs flutua pelos túneis. Estas criaturas pacíficas têm sido perturbadas pelos poderosos pensamentos dos lordes demônios. Eles alertam os personagens que esses pensamentos malignos têm contaminado todo o Subterrâneo, e que a bondade é a única resposta contra isso.

### Ninho de Gricks

Os personagens deparam-se com uma protuberância formada naturalmente em uma das paredes do túnel. Um **grick alfa** e 2d4 **gricks** estão usando essa protuberância como um ninho, atacando qualquer coisa que passe por ali.

***Tesouro.*** As paredes da protuberância possuem cristais preciosos incrustados nelas. Os personagens podem recolher estes cristais, coletando 3d6 pedras intactas no valor de 50 po cada.

### Verme Púrpura

Role um d6 e consulte a tabela Direção do Verme Púrpura para determinar de onde surge o verme púrpura.

### Direção do Verme Púrpura

| d6 | Direção |
|---|---|
| 1-2 | O verme púrpura surge atrás do grupo, seguindo na mesma direção e preenchendo o túnel todo. O grupo deve se manter à frente do verme ou virar-se para combatê-lo. Caso mantenham-se à frente, o túnel ramifica-se depois de 1d6 x 1,5 quilômetros |
| 3-4 | O verme púrpura está se movimentando pelo túnel na direção oposta ao grupo e aparece na frente deles. O grupo deve reverter seu curso ou enfrentar o verme. Caso mudem o curso, o túnel divide-se depois de 1d6 x 1,5 quilômetros. |
| 5-6 | O verme púrpura está cavando através da rocha em uma trilha que cruza com o túnel dos personagens. O verme irrompe da parede do túnel atrás do grupo, e então continua em seu caminho, deixando um novo túnel com o seu movimento. A passagem do verme desencadeia um deslizamento de rochas no túnel do grupo, e cada membro da força expedicionária deve ser bem sucedido em um teste CD 13 de Destreza ou recebe 10 (3d6) pontos de dano de concussão pela queda de detritos. |

### Trogloditas

Estes trogloditas estão seguindo em direção ao seu covil (veja "Covil dos Trogloditas") e atacam qualquer criatura com que cruzem.

### Trolls

Esses vorazes, insanos trolls atacam o grupo assim que o avistam.

### Tríbulo Brutal

Esta criatura está escondida atrás de uma parede utilizando seu sentido sísmico para detectar a passagem de suas presas, irrompendo de uma parede próxima para atacar o membro do grupo que esteja mais perto. Determine aleatoriamente quem é atacado, levando em consideração qualquer PdM que esteja viajando com os personagens.

# Covil dos Trogloditas

Aproximadamente na metade do caminho entre Araj e o viveiro de vermes, a rota dos personagens é bloqueada por uma batalha iminente entre duas facções de uma tribo de trogloditas.

Um mau cheiro e uma cacofonia de vozes fracas e sibilantes elevam-se vindo do caminho adiante. O túnel mergulha bruscamente para baixo em uma vasta caverna aberta, mal iluminada por fungos luminescentes e dividida ao meio por um córrego subterrâneo. Humanóides reptilianos altos estão em ambos os lados do córrego, acenando armas improvisadas e ameaças uivantes um para o outro em uma língua sibilante.

O grupo de criaturas mais próximo tem um prisioneiro amarrado entre duas estalagmites em cima de elevação apenas um pouco mais alta que o chão da caverna. Este piso está cerca de seis metros abaixo de vocês, seguindo um túnel íngreme, mas transitável em cujas paredes estão empilhados pedregulhos até o alto. As criaturas estão preocupadas com seu conflito e ainda não os notaram.

Os humanóides repitilianos são trogloditas que veneram um deus menor chamado Laogzed – um horror repitiliano que mora no Abismo. Ainda que Laogzed não seja um lorde demônio (e não tenha sido invocado até o Subterrâneo), os trogloditas estão sendo atraídos pelo Subterrâneo para os locais aonde os lordes demônios tem se manifestado.

Qualquer personagem que compreenda os trogloditas rapidamente entende o que levou até o conflito. Caso contrário, um teste bem sucedido com CD 13 de Sabedoria (Intuição) pode fornecer uma idéia geral do que está acontecendo. Os trogloditas emboscaram e mataram um grupo de patrulhamento drow cujo líder portava uma espada mágica que S'slaar, o comandante troglodita, reivindicou como um troféu. Contudo, o marechal de guerra de S'slaar, H'slaat, foi quem matou o líder drow, e agora clama pelo direito de portar a lâmina.

A discordância evoluiu para um conflito aberto, e os outros trogloditas rapidamente escolheram um lado. Em um lado do córrego, trogloditas leais a H'slaat capturaram a companheira de S'slaar e estão ameaçando-a, esperando com isso forçar o comandante a voltar atrás. Em seu lado do córrego, S'slaar está brandindo ferozmente a espada mágica e gritando, enquanto os trogloditas leais a ele cospem insultos e provocações para o outro lado.

Os personagens podem retornar sem serem notados e encontrar uma rota alternativa contornando os trogloditas, mas fazer isso aumenta em 80 quilômetros a distância a ser percorrida (e a chance de encontros aleatórios) até alcançarem o viveiro dos vermes púrpura. Se os personagens simplesmente observarem o desenrolar do impasse, veja "Resolvendo o Impasse" mais a frente nesta seção.

## 1. Túnel de Entrada

O túnel de verme pelo qual os aventureiros estão viajando abre-se acima de uma inclinação íngreme que conduz 5 metros para baixo para a caverna aberta. A inclinação é considerada terreno difícil.

Enquanto os aventureiros não chamarem atenção para si, eles podem permanecer despercebidos aqui indefinidamente. Os trogloditas estão distraídos demais por seu impasse para percebê-los.

Pedregulhos estão empilhados na extensão da parede em ambos os lados do túnel. As pilhas no lado leste do túnel cobrem uma passagem oculta. Qualquer personagem com uma Percepção passiva de 15 ou mais percebe esta passagem. Qualquer um procurando ativamente por algo nas pilhas encontra a passagem com um teste bem sucedido CD 10 de Sabedoria (Percepção). Aventureiros que passarem além dos pedregulhos descobrem a entrada oculta para a área 5 ao final do túnel.

## 2. Chão da Caverna

H'slaat, um **troglodita campeão de Laogzed** (veja o apêndice C), e vinte e dois **trogloditas** estão organizados em uma linha de batalha irregular ao longo da margem sul de um córrego de água fresca que praticamente divide a caverna. O córrego corre de oeste para leste, caindo em uma pequena cachoeira e formando uma piscina (área 9). O córrego tem cerca de 5 metros de largura e 1 metro de profundidade em seu ponto mais fundo. Ele pode ser cruzado a pé, mas é considerado terreno difícil.

Os trogloditas estão tão distraídos que é possível esgueirarem-se por esta área sem serem percebidos, desde que os aventureiros mantenham-se perto das paredes da caverna. Cada personagem deve ser bem sucedido em um teste de Destreza (Furtividade) CD 10 ou será notado pelos trogloditas.

### Desenvolvimento

Qualquer criatura ferida entrando no córrego atrairá um enxame de piranhas da área 11.

## 3. Elevação

Esta seção elevada do chão da caverna é margeada por uma inclinação íngreme ao sudoeste e um penhasco de 2 metros de altura pelos outros lados. O penhasco requer um teste bem sucedido CD 11 de Força (Atletismo) para ser escalado.

Cinco **trogloditas** leais a H'slaat estão posicionados aqui. Em adição aos seus ataques normais, eles estão armados com azagaias que arremessam de uma pilha de 25 azagaias no chão da caverna próximo a eles.

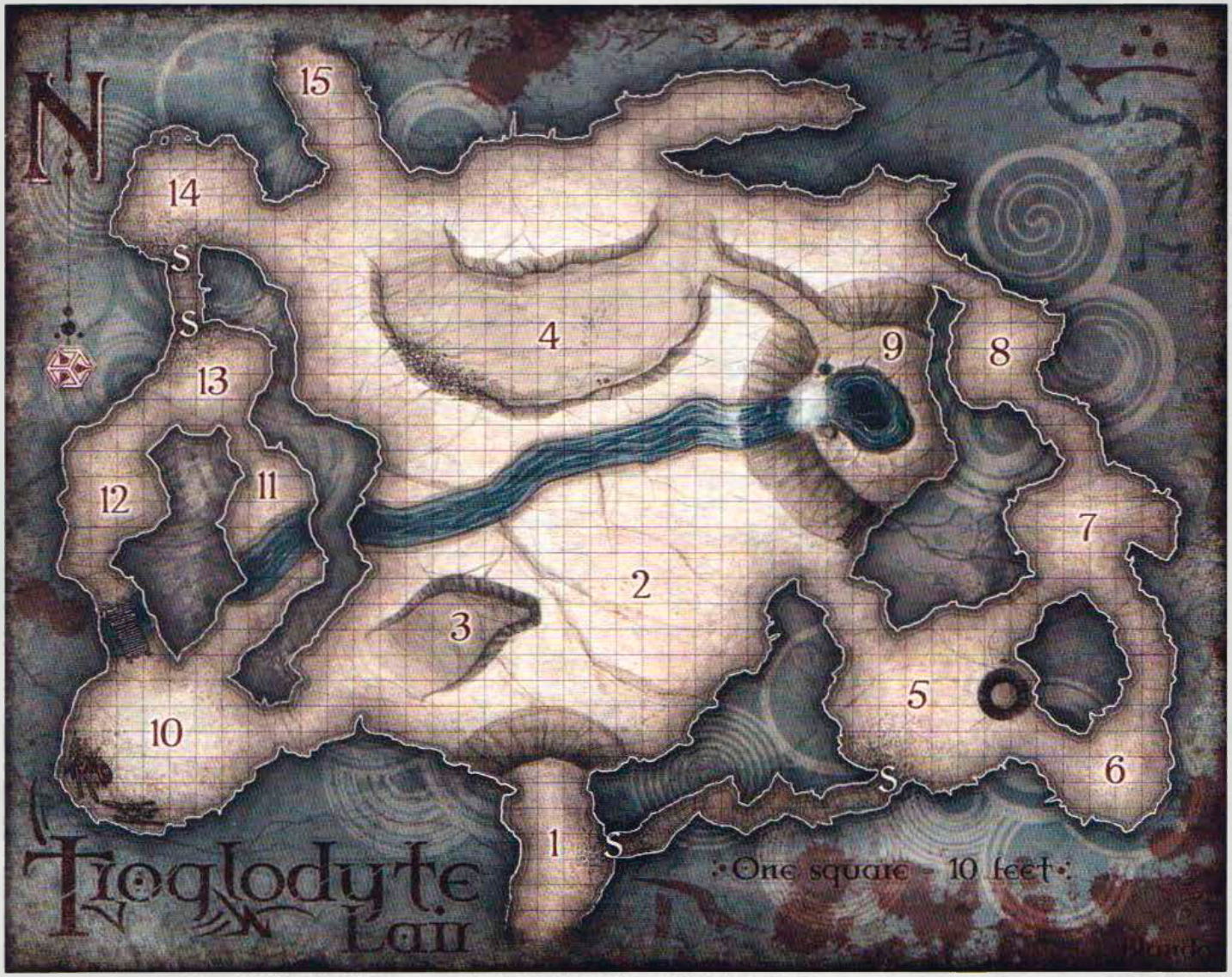
***Azagaia.*** *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* + 4 para atingir, alcance de 1,5 m ou à distância 9/36 m; um alvo. *Acerto:* 3 (1d6) dano perfurante.

H'hoort, uma **troglodita** e companheira do comandante S'slaar, está amarrada entre duas estalagmites aqui. Outro **troglodita** permanece de guarda ao lado dela. Soltar H'hoort não dará aos aventureiros nenhum respeito por parte dos oportunistas trogloditas, mas se os personagens a manterem cativa, ambos os lados ficarão relutantes em atacá-los.

## 4. Depressão

A área ao norte do córrego é dominada por uma depressão com 1,5 metros de profundidade. Um sulco de 3 metros de largura no lado leste da depressão inclina-se para baixo levando para a área 9.

O comandante troglodita tem suas forças posicionadas ao longo da estreita faixa de terra entre a depressão e o córrego. O comandante S'slaar é um **troglodita** com 20 pontos de vida e uma *espada longa +2*. Enquanto ele portar a espada, S'slaar ganha as seguintes opções de ação:




***Espada longa +2.*** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: + 6 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8 + 4) dano cortante, ou 9 (1d10 + 4) dano cortante se usada com as duas mãos.

S'slaar está acompanhado por cinco **trogloditas** com 20 pontos de vida cada e três **trogloditas** comuns

### Tesouro

A *espada longa + 2* de S'slaar é de manufatura drow (veja a barra lateral "Itens de Manufatura Drow" no apêndice B). Ela tem um guarda-mão no formato de uma aranha estilizada com minúsculas gemas como olhos. Gravadas na sua lâmina estão as palavras Oloth tlu malla, uma expressão drow que significa "A Escuridão Seja Louvada."

## 5. Suprimentos e Cativos

Esta área é mantida pelas forças de H'slaat. Um **troglodita** guarda a caverna. Um personagem pode esgueirar-se com um teste bem sucedido de Dstreza (Furtividade) CD 12.

O chão da caverna está cheio de ossos roídos — os restos de anões e drow mortos. Um poço circular, com três metros de profundidade, mantém seis prisioneiros — dois **drow** e quatro anões do escudo **plebeus**. Estes desafortunados foram separados de grupos maiores (veja "Encontros Aleatórios" no começo do capítulo) e capturados pelos trogloditas. A cada dois dias, um deles é comido pela tribo. Os prisioneiros estão imundos e enfraquecidos; cada um deles tem quatro níveis de exaustão e apenas 1 ponto de vida restante. Qualquer um dos cativos pode explicar a natureza do conflito entre H'slaat e S'slaar. Se soltos, os drow imediatamente fogem para o Subterrâneo, mas os nões oferecem-se para se unir à força expedicionária se os personagens os libertarem. Os drow são membros masculinos da Casa Melarn e seus nomes são Rinil e Xol. Os anões do escudo são provenientes das Fronteiras Prateadas, sendo dois anões chamados Dauthorn Manto Luminoso e Traldak Xornbane,

### Covil dos Trogloditas: Características Gerais

Os personagens percebem características recorrentes conformem exploram o covil dos trogloditas.

***Luz.*** Luz-da-noite (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2) e outros fungos luminescentes iluminam fracamente as cavernas e tuneis através do covil dos trogloditas.

***Tetos.*** A caverna principal tem um teto a 30 metros de altura. Cavernas secundárias menores possuem um teto de 18 metros de altura. A menos que explicitado no texto, todas as superfícies do teto possuem estalactites.

***Fedor.*** O cheiro fétido e penetrante dos trogloditas pode ser sentido por toda a toca, embora o mau cheiro não seja forte o suficiente para ter qualquer efeito prejudicial sobre os visitantes.

e duas anãs, Zulia Sussurro da Pedra e Hargritt Martelo-Pátrio.

Pedregulhos estão empilhados ao longo da parede sul da caverna, escondendo uma passagem para a área 1. Qualquer um com uma Percepção passiva de 15 ou mais percebe a passagem. Aqueles que estiverem procurando ativamente por algo na pilha devem ser bem sucedidos em um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 10 para encontrar a passagem.

### Tesouro

Dentro da caverna, quatro caixas feitas de zurkheira guardam uma peça de tecido de seda de aranha de 15 metros, quatro frascos de óleo, 10 quilos de comida rançosa, uma pilha de cobertores embolorados, seis maças e dezesseis azagaias (todas desgastadas, mas utilizáveis), quatro barris intocados de vinho valendo 10 po cada, e um baú de tributos trancado. É preciso um teste de Destreza CD 15 utilizando ferramentas de ladrão para abrir o baú, que contém 180 po (cunhadas em Menzoberranzan e Gracklstugh), três gemas no valor de 50 po cada, uma *poção de forma gasosa*, e uma *adaga +1* com filigranas parecendo teias prateadas em seu punho. A adaga é de manufatura drow (veja "Itens de Manufatura Drow" na barra lateral do apêndice B). As liteiras rústicas que os trogloditas usam para suportar estes bens estão apoiadas contra a parede da caverna.

## 6. Abertura de Vapor

Um jato denso de vapor quente jorra de uma rachadura no chão perto da parede leste desta caverna. Um punhado de liquens de fogo (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2) cresce ao redor dele.

Qualquer um com uma Percepção passiva de 13 ou mais percebe um veio de gemas preciosas engastado na rocha atrás do jato de vapor. Qualquer um procurando ativamente por algo na caverna nota o veio de gemas automaticamente. As gemas não podem ser alcançadas sem entrar em uma nuvem de vapor quente de 3 metros x 3 metros x 3 metros. Qualquer criatura que entrar na área ou iniciar seu turno nela toma 1d8 de dano flamejante. As liteiras da área 5 ou objetos similares podem ser utilizados para bloquear o vapor da abertura por 1 rodada antes de enfraquecerem e se quebrarem.

### Tesouro

Por cada rodada gasta cavando na parede, um personagem tem 10% de chance de extrair uma gema no valor de 100 po. A chance aumenta para 20% se o personagem possuir antecedentes como mineiro e uma picareta de mineração. Após essa gema ser xtraída, o depósito está esgotado. Por cada rodada que qualquer número de personagens cave a parede, há 10% cumulativos de chance de que o som atraia a atenção de quaisquer trogloditas remanescentes nas áreas 5 e 7.

## 7. Posto Avançado Troglodita

H'Slaat posicionou quatro **trogloditas** aqui para vigiar contra qualquer um das forças de S'Slaar que tentassem assumir uma posição de ataque se movendo pelas outras cavernas. Estes guardas estão sempre em alerta. Um deles carrega um chifre berrante que tocará em caso de ataque. Se o chifre for soprado, oito dos trogloditas da área 2 se movem através da área 5 para investigar e fortalecer as defesas.

## 8. Toca dos Estranguladores

Esta pequena caverna está cheia de estalactites e estalagmites, fazendo do seu chão terreno difícil. Nenhum líquen fosforescente cresce aqui, então a caverna está escura.

Duas das estalagmites são **estranguladores**, enquanto quatro das estalactites são **perfuradores** (a forma larval dos estranguladores). Enquanto ficam de tocaia, essas criaturas são virtualmente indetectáveis. Qualquer membro do grupo com uma Percepção passiva de 20 ou mais percebe algo incomum sobre as formações rochosas na caverna. A menos que sejam reconhecidos, os estranguladores e perfuradores surpreendem qualquer um entrando na área.

### Tesouro

Uma busca na caverna revela os restos parcialmente devorados de um drow macho recostado contra uma das paredes. O drow carrega um alforje pequeno contendo 30 po e dois *pergaminhos de magia* (*escudo arcano* e *força fantasmagórica*) escritos em folhas de trillimac (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). Se os estranguladores forem mortos e eviscerados, os aventureiros encontram 25 pl na moela de um, e um *anel de proteção* na de outro.

## 9. Poço Submerso

A água do córrego flui para esta cratera de 4,5 metros de profundidade, formando uma piscina de 3 metros de profundidade com uma fenda estreita no fundo. A água desta piscina é segura para beber, e crescendo ao redor da margem estão 3d6 globos d'água (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2).

## 10. Ruínas

Esta caverna larga está abarrotada com feixes de zurkheira — o bastante para fazar uma jangada. Uma ponte velha feita de pranchas moldadas de zurkheira atravessa um córrego subterrâneo em um dos túneis ao norte.

## 11. Poço de Desova

O córrego subterrâneo passa através desta caverna atravessando de oeste para leste. Os aventureiros podem ouvir algo chapinhando na água assim que entram nesta área. Qualquer personagem que entre no córrego é imediatamente atacado pelo **enxame de piranhas** criado aqui.

## 12. Ventilação Geotérmica

Os aventureiros sentem o calor emanando desta área conforme se aproximam. Fendas largas, algumas com mais de meio metro atravessam o chão, abrindo-se para um poço de rocha derretida a 7,5 metros abaixo do nível do solo da caverna. O mortiço brilho alaranjado da lava abaixo banha esta área em uma luz difusa.

Ao final de cada minuto que os aventureiros passarem aqui, role um d20. Em um resultado 1, 1d4 **mephits do magma** emergem de uma das fendas do chão e atacam. Não mais do que doze mephits aparecem em um período de 24 horas.

## 13. Caverna Vazia

Rochas e pequenos seixos estão empilhados ao longo da parede norte desta caverna que exceto por isso esta vazia. O entulho esconde um corredor para a área 14, soterrada durante um deslizamento de pedras. Qualquer um com uma Percepção passiva de 15 ou

mais percebe a presença desta passagem. Qualquer um procurando ativamente no entulho deve ser bem sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 para encontrar a passagem.

## 14. Ponto de Encontro

As tropas de cavalaria de S'slaar estão reunidas nesta caverna, esperando pelas ordens de ataque de seu mestre. Seis **trogloditas** estão montados em seis **lagartos gigantes**.

Pedras e pequenos seixos estão empilhados ao longo da parede sul. O entulho esconde um túnel para a área 13. Qualquer um com uma Percepção passiva de 15 ou mais percebe a passagem oculta, bem como qualquer procurando ativamente algo no entulho e que consiga sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10.

### Desenvolvimento

Quando a ordem de ataque é dada, a cavalaria de S'slaar irrompe através da passagem oculta na parede sul da caverna (veja "Resolvendo o Impasse").

## 15. Túnel de Saída

Este túnel de vermes púrpuras leva de volta aos Caminhos de Minhocas. A menos que os personagens estejam sendo perseguidos, eles podem deixar para trás os trogloditas e saírem por essa área.

## Resolvendo o Impasse

H'slaat ordena a seus seguidores que comecem o ataque 20 minutos depois que os personagens chegam à área 1. A menos que os personagens intervenham, o conflito desenrola-se como a seguir:

- H'slaat ordena a seus companheiros trogloditas na área 2 para avançarem pelo córrego enquanto os trogloditas da área 3 fazem chover azagaias sobre as forças do comandante. Neste meio tempo, H'slaat arrebata H'hoort da área 3.
- H'slaat cruza o córrego, arrastando-a atrás de si. Ele ameaça matá-la a menos que o comandante o enfrente em combate.
- Os trogloditas das áreas 5 e 7 tentam mover-se pelas cavernas secundárias para atacar as forças do comandante na área 4 pela retaguarda. Contudo, se os estranguladores e perfurados da área 8 não tiverem sido mortos pelos personagens, os trogloditas são surpreendidos e massacrados.
- A cavalaria de S'slaat na área 14 movimenta-se através das cavernas secundárias do lado ocidental e ataca a força de H'slaat por trás.

Se os aventureiros não interferirem de nenhuma maneira, a batalha dura aproximadamente 20 rodadas e acaba quando H'slaat mata o comandante na depressão na área 4. Metade dos trogloditas de ambos os lados são mortos no conflito, e aqueles que restaram aceitam H'slaat como seu novo comandante.

Enquanto a batalha está em andamento, um personagem pode esgueirar-se através de uma área ocupada pelos trogloditas com um teste bem sucedido de Destreza (Furtividade) CD 10.

Por mais tenso que o impasse entre H'slaat e S'slaar possa ser, os trogloditas rapidamente esquecem seu conflito e se unem contra uma ameaça comum, como os personagens e sua indesejável força expedicionária.

# Voz na Escuridão

Depois de lidar com os trogloditas ou evitá-los, os aventureiros podem continuar em direção ao viveiro dos vermes púrpura. Contudo, dentro de dez quilômetros do viveiro, eles se deparam com uma presença inesperada na escuridão.

> Os restos de um deslizamento de pedras abriram uma pequena caverna abobadada ao longo da passagem. Exceto pelos ocasionais insetos incandescente correndo pelas paredes, a caverna está escura.
>
> Subitamente, uma voz alta ribomba ao redor de vocês, em Subterrâneo: "Volte ou sofra uma morte tão horrível que você nem é capaz de imaginar! Você foi avisado!"

A voz é na realidade um truque de *ilusão menor*. Se ninguém do grupo compreender Subterrâneo, o aviso aterrorizante é apenas uma balbúrdia ininteligível para eles. O truque foi conjurado por Hanne Hallen, uma jovem drow aliada à Casa Mizzrym. Hanne possui as estatísticas de um **drow**, com as seguintes modificações:

- A CA de Hanne é 12, ou 15 com *armadura arcana*. Ela não usa um camisão de cota de malha.
- Sua Inteligência é 17 (+3).
- Adicione Arcanismo +5 e Investigação +5 a suas perícias.
- Adicione Comum a sua lista de idiomas conhecidos.

Ela também tem a seguinte característica de conjuração:

***Conjuração.*** Hanne é um conjuradora de 1° nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (teste de resistência à magia CD 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Ela tem as seguintes magias de maga preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor, raio de gelo*
1° Nível (2 espaços): *escudo arcano, armadura arcana*

A mãe de Hanne, Zhora Hallen, lidera os Caçadores Sombrios – drow exploradores que roubam ovos de vermes púrpura. Estes ovos são valorizados por magos, que os utilizam em vários rituais arcanos. Hanne estava na sua primeira caçada de ovos com o time de sua mãe quando um verme púrpura irrompeu no túnel pelo qual estavam viajando, separando-a do restante do grupo. Convencida de que sua mãe e o restante dos Caçadores Sombrios foram mortos pelo verme púrpura, a obstinada e meio faminta maga em treinamento está tentando achar o caminho para retornar para Menzoberranzan.

Hanne viu os aventureiros conforme se aproximavam e tentou assustá-los para que se afastassem. Ela está escondida nos escombros que estão ao longo da parede da caverna, mas pode ser vista com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15.

Se os aventureiros resolverem retornar, encontrando outro túnel que vá para a direção correta, adicione 30 quilômetros em sua jornada para o viveiro. Se eles seguirem adiante, a voz grita novamente em Subterrâneo: "Tolos! Fujam agora! Este é o aviso final!" Uma vez que os aventureiros entrem na caverna, Hanne pode ser percebida com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10. Se avistada, Hanne ameaça o grupo com sua "poderosa magia", mas abandona sua atitude hostil se lhe oferecerem água e comida. Ela pode ser convencida a contar sua história com um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 12.

Se os personagens atacarem Hanne, ela luta da melhor forma que puder. Se os aventureiros forem amigáveis, Hanne está disposta a viajar com eles por segurança.

# Viveiro dos Vermes

Assim que os personagens aproximam-se do viveiro, eles avistam um de seus guardiões – e podem sofrer uma queda inesperada.

> Conforme vocês caminham pelo túnel, tudo ao redor começa a chacoalhar e ressoar. Subitamente, o chão do túnel cede sob seus pés

O túnel pelo qual os personagens estão viajando está diretamente acima da área 1 do viveiro. A escavação de um verme púrpura próximo enfraqueceu o chão do túnel, fazendo com que uma seção de 3 metros se partisse e colapsasse. Qualquer personagem na área deve ser bem sucedido em um teste de Destreza CD 15 ou sofre uma queda de 7,5 metros para dentro da área 1.

## 1. Caverna de Entrada

Qualquer personagem caído dentro desta caverna tem tempo para se recuperar, enquanto personagens que evitaram a queda podem prender cordas na borda do chão do túnel acima, e então descer para a caverna. Em qualquer um dos casos, os personagens escutam mais estrondos à distância.

## 2. Caverna de Fungos

Uma variedade de fungos recobre esta escura caverna de 15 metros de altura. Cada 10 minutos gastos forrageando aqui rendem 1d3 x 0,5 quilos de fungos comestíveis por forrageio (até o máximo de 15 quilos).

### Viveiro dos Vermes: Características Gerais

Os personagens encontram as seguintes características no viveiro dos vermes púrpuras.

***Luz.*** Todos os túneis e câmaras estão na escuridão exceto se o texto especificar o contrário.

***Túneis de Verme Púrpura.*** Os túneis marcados como T1, T2 e T3 no mapa não existem na primeira vez que os personagens entrarem no viveiro. Eles são criados pelos vermes púrpura depois que os personagens chegarem, como descrito aqui:

- Quinze minutos depois dos personagens entrarem na área 1, um verme púrpura cava até lá, e então move-se pela área 3 e cria o túnel T1 para entrar na área 8.
- Dez minutos depois de o primeiro verme chegar, um segundo verme púrpura entra pelo túnel da área 7. Ele faz seu caminho através da câmara dos ecos, adjacente, e então vai para a área 8. Depois, ele cava o túnel T2 na câmara de ecos oriental antes de sair pelo túnel de verme na área 14.
- Quinze minutos depois do segundo verme se mover, outro verme púrpura entra pelo túnel na área 7, cava o túnel T3 da câmara de ecos ao sul até a câmara ocidental, e então sai através do túnel de verme na área 14.

As aparições dos vermes são precedidas por um som baixo de deslocamento 2 minutos antes que eles surjam. (Os morcegos na área 9 também agitam-se e fogem de seu poleiro 1 minuto antes de um verme púrpura aparecer). Os vermes púrpura ignoram os intrusos, exceto aqueles nas áreas 5 ou 8, mas eles não perseguirão ninguém fugindo dessas áreas.

A passagem para a área 3 possui uma inclinação levando a 3 metros acima, sendo coberta de pequenas pedras e cascalho. Mover-se por este aclive requer um teste bem sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 12. Em uma falha, o personagem escorrega e cai até o pé da encosta, mas não recebe danos. Se alguém no topo do aclive baixar uma corda para ajudar outro personagem a subir, nenhum teste será necessário.

## 3. Ossário

Essa câmara de 9 metros de altura é fracamente iluminada por líquens luminescentes. Milhares de ossos forram o chão da caverna, incluindo muitos que podem ser identificados como humanóides (principalmente anões, elfos e goblins) e alguns pertencentes a criaturas estranhas e irreconhecíveis. Exatamente de onde os ossos vêm é um mistério. Uma rachadura na parede sul leva para a área 4.

O túnel marcado como T1 no mapa não existe até um verme púrpura criá-lo quinze minutos depois de o grupo descobrir a área 1 (veja a barra lateral "Viveiro dos Vermes: Características Gerais"). Portanto, os personagens não serão capazes de alcançar a área 8 até que o túnel seja formado.

## 4. Abismo

Esta caverna não iluminada de 9 metros de altura tem um fosso de 6 metros de largura no seu centro, que desce trezentos metros. Quinze metros abaixo há uma pequena saliência na qual se encontra o esqueleto remanescente de um elfo da lua aventureiro vestindo uma armadura de couro desgastada.

Escalar o abismo sem equipamento requer um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 15.

### Tesouro

O esqueleto ainda está usando um *anel da movimentação livre* em um dos seus dedos ósseos.

## 5. Câmaras dos Ecos

Estas três cavernas com 18 metros de altura, escavadas e expandidas por vermes púrpuras, estão posicionadas ao redor da área 8 como uma medida defensiva. Usando sua saliva, os vermes púrpura criaram grossos cabos resinosos que se esticam de parede a parede. Estes cabos tem meio metro de grossura e estão suspensos a cerca de 15 metros do solo.

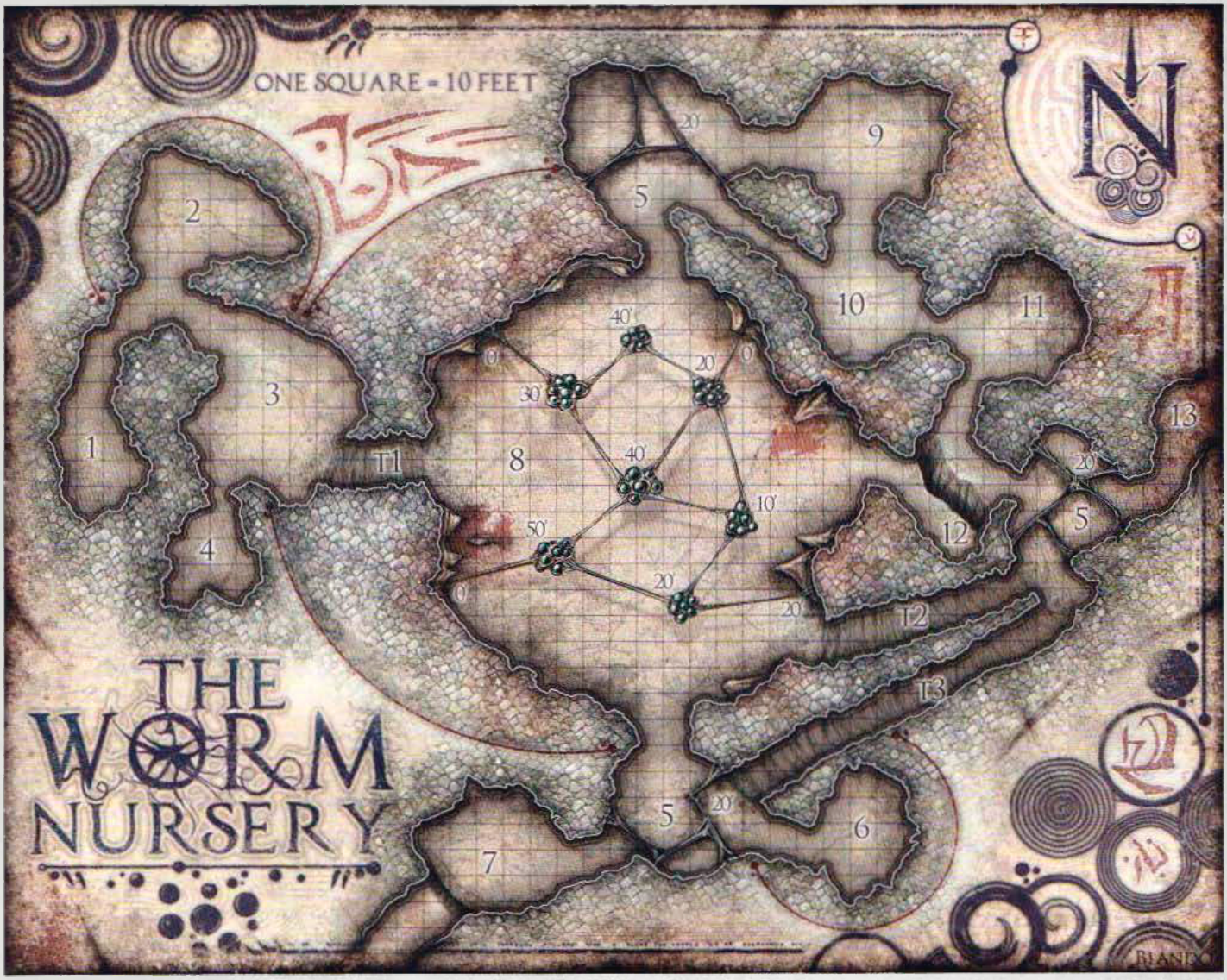
Qualquer barulho nestas câmaras (incluindo o tom normal de voz ou o tilintar de metal contra metal) faz os fios reverberarem, criando um zumbido alto que ecoa através das cavernas adjacentes, alertando os vermes púrpura da presença de invasores.

### Desenvolvimento

Se os personagens iniciarem um zumbido em alguma destas câmaras, uma movimentação distante pode ser ouvida e sentida conforme os vermes púrpuras cavam na direção da câmara de ovos, chegando lá em 1d4 minutos (veja a área 8 para detalhes).

## 6. Alojamento do Cuidador

Liquens fosforescentes agarram-se às paredes desta caverna com 9 metros de altura. Stronk, um brutal **fomori**, vive aqui. De alguma maneira o gigante criou uma ligação com os vermes púrpura, tornando-se o cuidador de seus ovos. Ele regularmente verifica os ovos, retira fungos deles, e defende-os contra predadores.




Stronk está dormindo em uma pilha de peles e roncando alto quando os aventureiros chegam. Personagens examinando ao redor da câmara podem ver os restos das sombrias refeições do fomori — viajantes perdidos nos Caminhos de Minhoca ou aventureiros caçadores de ovos.

Aventurar-se no covil de Stronk sem acordá-lo requer um teste bem sucedido de Destreza (Furtividade) CD 12. Se acordado, o fomori grita sobre estar "matando ladrões de ovos" e "Protegendo Meus Preciosos", e então luta para defender a área de incubação e proteger os ovos. Se Stronk perder metade ou mais de seus pontos de vida, ele investe para a câmara dos ecos adjacente (área 5) e berra para invocar um verme púrpura antes de retornar à batalha.

### Tesouro

Todo o tesouro que Stronk tomou de suas vítimas tem sido colocado debaixo de suas peles de dormir por segurança: 40 pl, um broche de electro no valor de 120 po, seis gemas no valor de 50 po cada, duas *poções de cura maior*, e um livro de poesia drow no valor de 100 po.

## 7. Câmara de Entrada

Esta caverna eleva-se a uma altura de 15 metros e contém muitas estalagmites e estalactites. Um túnel de verme púrpura leva para os Caminhos de Minhoca a partir dessa área, mas ele se encontra a 12 metros do chão. Escalar a parede rochosa para alcançar o túnel exige um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 15.

### Desenvolvimento

Zhora Hallen e seus Caçadores Sombrios entram no viveiro dos vermes púrpura descendo a parede rochosa em escalada pouco depois dos aventureiros chegarem (veja "Caçadores Sombrios" adiante). Personagens também podem deixar o viveiro e retornar para os Caminhos de Minhoca por esta rota.

## 8. Câmara dos Ovos

O teto desta caverna está a 24 metros de altura. Um par de vermes púrpuras depositou seus ovos aqui, unindo-os em grupos e fixando-os às paredes da caverna com sua saliva resinosa. Há sete agrupamentos com seus ovos cada, dispostos como no mapa. Cada ovo é uma esfera prateada com 1 metro de diâmetro e sua casca é dura (CA 20), mas um ovo é destruído se receber qualquer quantia de dano.

Dois dos quatro cabos resinosos que estão ancorando os agrupamentos de ovos às paredes da caverna possuem fios soltos que se estendem até o chão. É possível escalar pelos fios nesses pontos para alcançar os ovos. A travessia pelos fios é lenta; para cada 1 metro percorrido no fio são gastos 3 metros do movimento do personagem. Qualquer um

lutando ou realizando uma ação extenuante enquanto sobre os fios deve ser bem sucedido em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para evitar cair. Um aventureiro que alcance um grupo de ovos e tenha uma ferramenta de corte adequada (como uma adaga, espada ou machado) pode cuidadosamente soltar um ovo em 2d4 minutos.

Os pontos mais altos da câmara de ovos são recobertos por teias produzidas pelas aranhas gigantes na área 11. Algumas destas teias chegam até os grupos de ovos.

Para cada cinco minutos que os aventureiros passem esta sala, teste para um encontro aleatório rolando um d20 e consultando a tabela de Encontros na Câmara dos Ovos.

### Encontros na Câmara dos Ovos

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-15 | Sem encontros |
| 16-18 | 1 **aranha gigante** da área 11 |
| 19-20 | 1 **verme púrpura** |

A aranha gigante anda pelo teto e surpreende os aventureiros a menos que alguém do grupo tenha uma Percepção passiva de 14 ou mais.

Se o verme púrpura aparecer, ele entra no viveiro através do túnel na área 7 e circula o lado de fora da caverna. Qualquer membro do grupo na câmara de ovos pode tentar se esconder com um teste bem sucedido de Destreza (Furtividade) CD 10. Uma falha no teste indica que o membro do grupo atraiu a atenção do verme.

O verme púrpura ataca qualquer um que detectar na câmara, exceto as aranhas gigantes da área 11 e o fomori da área 6. Ele não persegue personagens fugindo para qualquer lugar, exceto pelas câmaras dos ecos adjacentes (área 5) ou pela câmara de detritos (área 10). Se não identificar nenhum intruso, o verme púrpuro deixa o complexo através do túnel na área 7, passando através da câmara de ecos mais próxima ao longo do caminho.

## 9. Caverna dos Morcegos

Esta caverna é lotada de estalagmites e estalactites, além de ser lar para milhares de morcegos. O chão da caverna é coberto com uma densa camada de guano, tornando-o um terreno difícil para fins de movimentação. Os morcegos passam a maior parte de seu tempo pendurados no teto a 18 metros de altura, mas o som de um verme púrpura se aproximando leva-os a um agudo e esvoaçante frenesi.

Sempre que um verme púrpura entrar na área 8 (seja num encontro aleatório ou em resposta a um alarme da área 5, ou ainda como explicado na barra lateral "Viveiro dos Vermes: Características Gerais"), um **enxame de morcegos** voa para fora da caverna 1 minuto antes do verme surgir. Role um d6 para determinar para que lado os morcegos vão. Em uma rolagem de 1-3, os morcegos pegam a rota mais curta para o túnel na área 7, através do qual eles saem. Em uma rolagem de 4-6, os morcegos tomam a rota mais curta para a área 14 e saem por esse túnel.

O enxame não ataca a menos que seja ameaçado, mas qualquer criatura que ocupe a área pelo qual eles passem é golpeada por inúmeros morcegos, recebendo 1d4 de dano de concussão.

### Desenvolvimento

Quando o verme púrpura que causou a revoada de morcegos sair do viveiro, os morcegos retornam a esta caverna para alojar-se 10 minutos depois.

### Ajuda de Hanne

Educado por sua mãe, Hanne Hallen (ver "Voz na Escuridão") conhece bastante sobre vermes púrpuras. Se ela estiver viajando com os personagens, pode avisar que todos estão em um viveiro de vermes assim que ela entrar na área 8. Ela também reconhece as câmaras dos ecos (área 5) e entende sua função.

Hanne não quer deixar o viveiro sem um ovo para si. Se necessário, ela se afastará do restante do grupo para escondida tentar obter um.

## 10. Câmara de Detritos

O chão desta escura caverna de 18 metros de altura está coberto com uma grossa camada da viscosa saliva dos vermes púrpuras. Consequentemente, o solo é terreno difícil. Assim que entram, os aventureiros percebem dúzias de objetos brilhantes na gosma entre seus pés. Uma inspeção mais apurada revela que os objetos brilhantes são gemas preciosas.

Para cada minuto que os aventureiros passem nessa caverna há 25% de chance de que eles atraiam a atenção de 1d4 aranhas gigantes da área 11. As aranhas movimentam-se pelas paredes e teto, evitando o chão grudento.

### Tesouro

Se os aventureiros levarem 10 minutos para procurar pela gosma, eles podem recuperar um total de vinte gemas no valor de 50 po cada.

## 11. Ninho das Aranhas

Aranhas gigantes compartilham uma relação simbiótica com vermes púrpuras e frequentemente encontram abrigo em viveiros destes vermes. A variedade de predadores que buscam os ovos dos vermes púrpura fornece às aranhas presas fáceis, enquanto a presença das aranhas torna-se uma proteção adicional para a incubadora.

A metade oriental deste pavimento da caverna é coberta por teias que se estendem até o teto. Veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para mais informações sobre teias. Oito **aranhas gigantes** escondem-se no ninho, subtraindo desse número aquelas que tenham sido mortas em outro lugar do viveiro.

## 12. Fenda

Uma fenda alastra-se por esta caverna, indo de parede a parede. A fenda possui 3 metros de largura, 60 de profundidade, e inclina-se para baixo na direção sudoeste a sessenta graus. A inclinação da fenda pode ser escalada com um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 15. Uma criatura que falhe no teste por 5 ou mais rola do declive até o fundo da fenda, tomando dano de queda normalmente.

### Tesouro

No fundo da fenda há esqueletos de dois svirfneblin que tentaram saltar a fenda enquanto estavam sendo perseguidos por um verme púrpura. Perto de seus restos estão duas picaretas de mineração e uma pequena algibeira de couro contendo uma *gema da luminosidade*.

### 13. Túnel de Saída

Personagens podem sair do viveiro dos vermes e retornar para os Caminhos de Minhoca através deste túnel de verme púrpura.

## Os Caçadores Sombrios

Os Caçadores Sombrios são formados por Zhora Hallen (uma **guerreira de elite drow**) e dez **drow**. Cada um carrega equipamentos de aventureiro (saco de dormir, corda, um frasco de óleo), comida e água para três dias na forma de ração de viagem, e 2d6 x 10 po. Zhora e seus companheiros sobreviveram ao ataque do verme púrpura que os separou de Hanne (veja "Voz na Escuridão"). Zhora acredita que Hanne está morta.

Vinte minutos depois da primeira entrada dos personagens no viveiro através da área 1, Zhora e seus Caçadores Sombrios entram nestas cavernas através do túnel na área 7, e escalam até o chão do local. Eles gastam alguns minutos reagrupando e movendo-se através da câmara dos ecos ao sul, e então chegam à área 8 e escalam os cabos de resina para pegar dois ovos de verme púrpura. Se encontrarem os aventureiros e Hanne não estiver presente, eles serão hostis, ainda que possam concordar em uma trégua temporária com um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 20.

Se Hanne estiver com o grupo e tiver sido bem tratada, ela e sua mãe têm um reencontro silencioso. Zhora promete solenemente aos aventureiros que ela irá pagar o débito que possui com eles da forma que puder.

### Desenvolvimento

Se os personagens reunirem Zhora e Hanne, este ato de benevolência pode levar Zhora a ajudar potencialmente os personagens no capítulo 15, "A Cidade das Aranhas". Veja este capítulo para detalhes.

## O Vasto Esquecimento

Seguindo as direções de Vizeran, os personagens encontram o abismo conhecido como Vasto Esquecimento - o covil do observador Karazikar - vinte quilômetros do viveiro de vermes púrpuras.

O observador criou o Vasto Esquecimento utilizando seu poder de olhar desintegrador. Este covil consiste em um abismo central conhecido como "Mandíbula de Karazikar", rodeada por dez poços verticais. Eles são interconectados por túneis horizontais que lembram raios de uma roda, e alveolados com pequenas cavernas utilizadas pelos seguidores e escravos do observador. Uma rede de pontes de corda cruza a mandíbula, conectando passagens em diferentes níveis.

### Habitantes

Karazikar se considera o mestre de tudo que contempla. O espectador não vive sozinho, contudo, mantendo sua toca bem abastecida com criados descartáveis.

#### Karazikar, o Olho Tirano

Como a maioria da sua espécie, este observador é odioso e paranóico, não confiando em ninguém. Seus servos estão plenamente cientes de que falha em agradar seu mestre significa morte ou petrificação.

Karazikar possui objetivos além de simplesmente governar seus domínios. Tempos atrás, este observador ouviu rumores de um mecanismo arcano conhecido como Motor Labiríntico, capaz de modificar as configurações da realidade. Durante a última Grande Marcha Modron, Karazikar capturou um pentadrone e depois disso tornou-se convicto de que o Motor Labiríntico encontra-se no Subterrâneo. Desafortunadamente, a mente axiomática dos modrons não pode ser quebrada, e pereceu em vez de revelar qualquer coisa. Desde então, o observador tem espalhado seu interesse em certas "curiosidades", e recompensa qualquer um que lhe traga mais modrons ou pistas acerca da existência ou locação do Motor Labiríntico (que é descrito no capítulo 14).

#### Shedrak dos Olhos

O escravo favorito do observador é um humano chamado Shedrak dos Olhos. Como "sumo sacerdote" de Karazikar, ele guia outros escravos na adoração de seu mestre e cumpre os comandos do observador.

Antigamente um aventureiro do mundo da superfície, Shedrak e seus companheiros foram longe demais nos Caminhos de Minhoca. Seus companheiros tornaram-se os brinquedos de Karazikar por um tempo, mas apenas Shedrak foi capaz de resistir e suportar todos os dez raios oculares do observador. Impressionado por este talento ou sorte extraordinária, Karazikar transformou o humano em seu acólito após quebrar sua mente e sua vontade. Shedrak está completamente insano, considerando Karazikar um deus, e não tolera qualquer provocação ou desrespeito ao seu "divino mestre."

#### Escravos

Uma centena de escravos de várias raças humanóides serve ao observador. Alguns foram capturados enquanto vagavam muito longe de seus assentamentos no Subterrâneo, enquanto outros foram comprados nos mercados escravos de Menzoberranzan. Os escravos mais novos nasceram no Vasto Esquecimento e cresceram ali, não conhecendo outra vida. Muitos dos escravos do observador o veneram, em especial aqueles nascidos aqui, suas mentes distorcidas pelo raio enfeitiçador da aberração e seu cativeiro ao longo da vida.

Todos os escravos temem Karazikar, e a ideia de agir contra o observador parece impossível para eles. Contudo, testemunhando a bravura dos aventureiros

#### O Vasto Esquecimento: Características Gerais

Os personagens encontram as seguintes características gerais na paisagem alieníngena do Vasto Esquecimento.

***Luz.*** Os túneis e câmaras do Vasto Esquecimento são fracamente iluminados por fungos e líquens luminescentes.

***Pontes.*** O abismo central da Mandíbula de Karazikar possui 30 metros de diâmetro, atravessado por pontes feitas de corda de tripas e zurkheira que estão ancoradas a anéis de metal nas paredes de pedra das entradas do túnel. Os túneis são escalonados de modo que as pontes cruzam umas sobre as outras em pontos diferentes. De qualquer ponte, um personagem pode subir ou descer 3 metros para chegar a uma ponte que conduz a um túnel em um nível adjacente.

***Abismo.*** O abismo da Mandíbula de Karazikar estende-se cerca de centro e cinquenta metros abaixo do túnel com pontes mais baixo, mergulhando na escuridão. Uma queda no abismo provoca 20d6 de dano de concussão.

***Poços.*** Os dez poços verticais ao redor do perímetro do abismo possuem cada um 9 metros de largura e 30 metros de profundidade do fundo ao topo. Eles estão localizados a 30 metros da borda do abismo e são conectados a ele por túneis. Cada poço possui cavernas laterais e cavernas menores, além de escadas de corda para que os escravos de Karazikar se movam para cima e para baixo por eles.



há uma chance de mudar isso. Se os personagens demonstrarem sua disposição em desafiar o observador (incluindo matar Shedrak), escravos sobreviventes podem ser convencidos a ajudá-los com um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 16. Em uma falha, os escravos atacam os personagens ou escondem-se, esperando que Karazikar lide com eles.

## Chegada

Quando os personagens estiverem dentro de um quilômetro e meio do Vasto Esquecimento, eles sentem uma crescente sensação de estarem sendo observados. Eles pegam vislumbres de olhos espiando das sombras. Esses olhos fecham e desaparecem quando alguém tenta se concentrar neles, e os aventureiros que procuram por sinais do que os causou devem ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria CD 11 ou adquirem um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2).

O túnel dos personagens termina no topo de um dos poços exteriores do Vasto Esquecimento (veja a barra lateral "O Vasto Esquecimento: Características Gerais"). Os personagens podem utilizar as escadas de corda para alcançar o fundo do poço, e a partir daí mover-se para o abismo conhecido como a Mandíbula de Karazikar.

### Boas Vindas a Mandíbula de Karazikar

Shedrak encontra os visitantes no abismo, saudando-os em nome de seu mestre, o grande Karazikar, e pergunta sobre seus interesses. Use as estatísticas do **mago** para representar Shedrak, com as seguintes modificações:

- Shedrak é caótico e mau
- Ele não possui cabelos, tendo em vez disso dez pequenos olhos tatuados em sua cabeça que permite que enxergue objetos e pessoas invisíveis.
- Ele carrega um cajado não mágico encimado por um olho de observador dourado. Karazikar pode ver através deste olho e considera-o como um de seus próprios olhos para o uso de seus raios oculares. Quebrar o cajado deixa o olho inerte e impede que Karazikar utilize essa propriedade.
- Ele carrega uma *poção de cura*, uma *poção de envenenamento*, e um *pergaminho de magias* de *globo da invulnerabilidade*.

Enquanto os aventureiros forem respeitosos com Shedrak e seu mestre — e particularmente se eles disserem carregar mensagens ou itens de possível interesse do observador — Shedrak concorda em levá-los até Karazikar.

Se os personagens tornarem-se hostis, Shedrak ordena que partam, antes que provoquem a ira de seu todo-poderoso mestre. Se atacado, ele usa seu pergaminho de *globo da invulnerabilidade*, conjura *voo* em si mesmo, e voa para o abismo.

Shedrak permite que dez membros do grupo o acompanhem, ordenando que o restante da força expedicionária fique para trás. Shedrak então lidera a pequena comitiva através da ponte para o meio da Mandíbula de Karazikar.

### Audiência com Karazikar

Sejam escoltados por Shedrak ou movendo-se por conta própria para a Mandíbula de Karazikar, o primeiro encontro dos aventureiros com o **observador** ocorre conforme cruzam o abismo. O observador desce do teto sombrio, parando a pelo menos 6 metros de distância da ponte.

Se os personagens vieram para conversar, Karazikar ouve o que tem a dizer. O observador é extremamente arrogante, e fala apenas em subterrâneo ou dialeto subterrâneo. Se qualquer personagem blefar sobre ter informações de interesse do observador, Karazikar menciona o Motor Labiríntico, seja para ver se os personagens sabem sobre isso, ou em um tom de zombaria para sugerir que eles possivelmente não sabem nada que ele já não saiba.

Matar Karazikar é a única maneira de obter o olho central de um observador para Vizeran. Ao primeiro sinal de violência, o observador usa seu raio desintegrador em uma seção de 3 metros da ponte, esperando jogar um ou mais membros do grupo no abismo. Ele então mira em seus oponentes com seus outros olhos e faz uso total de suas ações de covil (veja o *Manual dos Monstros*). Contra personagens que tentem se esconder, o observador utiliza uma ação de covil para fazer um olho se abrir em uma parede com uma linha de efeito para a criatura oculta, e então a ataca com um de seus raios oculares.

Os escravos de Karazikar se espalham completamente aterrorizados durante qualquer confrontação, mas se Shedrak estiver vivo, ele protege seu "deus" da melhor forma possível. Se o observador for reduzido a 45 pontos de vida ou menos, ele tenta fugir, ordenando a Shedrak (se ainda estiver vivo) para cobrir sua retirada.

Quando o observador é reduzido a 0 pontos de vida, seu corpo desce lentamente, caindo 3 metros no começo de cada turno até alcançar o fundo do abismo. Um personagem dentro do alcance do observador pode usar uma ação para arrancar seu olho central. Além disso, há uma chance de 10% ao final de cada turno de que o corpo do observador caia em uma das pontes.

### Escravos Libertos

Se Karazikar e Shedrak forem derrotados, os escravos do observador emergem de vários túneis, enfileirando-se nas pontes e ajoelhando em súplica, adorando seus libertadores como se fossem deuses. Cada escravo tem a marca de Karazikar na testa - uma cicatriz na forma de um olho aberto. Os escravos estão desarmados e incluem os seguintes:

- 21 anões do escudo **plebeus**
- 17 humanos **plebeus**
- 11 elfos da lua **plebeus**
- 8 mulheres **drow** e 1 homem **drow**
- 5 **gnomos das profundezas**
- 23 **goblins**
- 15 **orogs**

Todos os escravos estão com quatro níveis de exaustão (veja o apêndice A do *Livro do Jogador*) e não podem fazer muito mais do que comer e seguir instruções simples. Eles unem-se à força expedicionária se induzidos ou ordenados a isso, mas eles não são combatentes efetivos até que descansem e reduzam seus níveis de exaustão.

Os escravos sabem de várias peças intrigantes de informação:

- Karazikar esconde seu tesouro nos alcances mais altos do abismo. A única forma de chegar até ele é por levitação ou vôo.
- O observador estava preocupado em encontrr um mecanismo arcano chamado Motor Labiríntico.
- O observador recentemente capturou uma estranha criatura mecânica que pode saber onde o Motor Labiríntico está localizado (veja "Prisioneiro Modron" abaixo). A criatura está trancada em uma sala selada por uma porta de pedra rolante. O observador usava seu raio telcinético para abrir e fechar a porta.

Qualquer escravo que não se una ao grupo está ansioso para ir ao assentamento pacífico do Subterrâneo mais perto. Os drow desejam retornar a Menzoberranzan, os gnomos das profundezas a Blingdenstone. Se os personagens incitarem os escravos a deixar o Vasto Esquecimento e retornarem por conta própria aos seus lares, todos eles são mortos enquanto tentam escapar dos Caminhos de Minhoca. Se os personagens designarem membros de sua força expedicionária para guiar os escravos na saída dos Caminhos de Minhoca, eles terão uma chance muito maior de conseguir retornar em segurança.

### Amigos Perdidos

A libertação do Vasto Esquecimento torna-se uma peça útil de antecedente para introduzir ou reintroduzir um personagem ao grupo. Se um aventureiro ou PdM se perdeu no Subterrâneo, ou se você quiser que um PdM deixado para trás em um assentamento reapareça, este personagem pode ressurgir como um escravo de Karazikar. Dependendo das circunstâncias, o personagem pode até mesmo ter se unido aos aventureiros durante a batalha final para derrotar o observador. Da mesma forma, um novo personagem jogador unindo-se ao grupo pode começar como um prisioneiro do observador, agora liberto.

### Prisioneiro Modron

Um ou mais escravos podem guiar os personagens a uma sala pequena no nível mais alto do complexo. A sala é selada com uma pedra circular de 15 centímetros de espessura que pode ser rolada de lado com um teste bem sucedido de Força CD 20 ou aberta com uma magia de *arrombar* ou similar. A sala prende um **bidrone** danificado que Karazikar recentemente capturou na esperança de descobrir mais informações sobre o Motor Labiríntico.

O bidrone tem 1 ponto de vida restante e fala apenas sua própria linguagem de cliques e chiados, sempre referindo-se a si mesmo como "nós". A loucura demoníaca perturbou suas memórias, mas se uma magia de *restauração maior* for conjurada sobre ele, o modron lembra-se de duas coisas:

- "Nós éramos parte da grande marcha. Nós fomos separados. Nós nos perdemos. Então nós fomos capturados. Então nós começados a nos desesperar. Então vocês nos encontraram."
- "Nós não sabemos de nada sobre um "Motor Labiríntico". Contudo, nós podemos detectar um Ordenador a aproximadamente 465 quilômetros ao sul da nossa localização atual." (O "Ordenador", diz o modron, é um mecanismo que traz ordem ao caos. Ele é, de fato, o que os outros referem-se como Motor Labiríntico.)

### Tesouro

O observador utilizou seu raio desintegrador para esculpir o que lembra vagamente sua própria imagem no teto da Mandíbula de Karazikar - uma grande face de pedra de um observador fitando o buraco do abismo, seu olho central um poço oco que leva até uma cripta hemisférica aonde o observador guarda seu considerável tesouro: 15.000 po, 1.300 pl, dez gemas variadas no valor de 500 po cada, uma *gema de visão*, um *colar de adaptação* e um *robe dos olhos*.



# Capítulo 14: O Labirinto

Mais dos componentes necessários ao ritual de invocação demoníaco de Vizeran podem ser encontrados nas profundezas do Labirinto – uma profusão de túneis retorcidos e cavernas que se estendem por aproximadamente 385 quilômetros de norte a sul, e 190 quilômetros de leste a oeste. Localizar-se no Labirinto é um pesadelo, uma vez que a maioria dos túneis segue em uma direção reta apenas uma curta distância antes de voltarem a dobrar-se sobre si mesmos ou terminar abruptamente.

Bafomé, o Rei Chifrudo, surgiu no Labirinto quando os lordes demônios foram invocados para o Subterrâneo. Ao mesmo tempo, o rival de Bafomé, Yeenoghu, Lorde Demônio dos Gnolls, levou a caça às passagens tortuosas no novo domínio de Bafomé.

Vizeran diz aos personagens para encontrarem a Galeria dos Anjos, um local no coração do Labirinto que fica a cerca de 450 quilômetros de Araj. Esse é o único lugar que Vizeran conhece aonde os personagens podem encontrar as penas angelicais requeridas para seu talismã ritual. O Motor Labiríntico fica a 72 quilômetros nas profundezas do Labirinto se os personagens escolherem seguir as pistas que levam até lá (veja as seções "Marcha a Lugar Nenhum" e "Motor Labiríntico" para detalhes). Os aventureiros também encontrarão algumas oportunidades inesperadas para auxiliar na luta contra os senhores dos demônios pelo caminho.

Eras atrás, o Labirinto era muito parecido com qualquer outra parte do Subterrâneo, consistindo majoritariamente de cavernas naturais conectadas por túneis e rios subterrâneos. A descoberta de metais preciosos e gemas levou os anões e outros seres a escavarem, estendendo seus túneis e expandindo as cavernas. Como resultado dessas ações viu-se um canto insignificante do Subterrâneo ser transformado em uma vasta e extensa rede de passagens.

Assentamentos abandonados dentro do Labirinto são comuns, marcados por trilhos de ferro e carinhos de mina enferrujados. Escuros poços de mineração descem para profundezas desconhecidas, enquanto túneis estendem-se em direções aleatórias. Fendas tanto pequenas quanto grandes também aparecem por todo o local. Muitos túneis terminam abruptamente em uma fenda, como se o caminho à frente fosse simplesmente arrancado, deixando um vasto, escancarado abismo. Algumas dessas fendas correm a profundidades de algumas centenas de metros, enquanto outras sobem e descem por quilômetros. Muitas dessas fendas mostram a sua idade pela presença de escadas de passagem entalhadas ao longo de suas paredes, ou pontes desgastadas cruzando seus vãos.

Personagens no Labirinto podem facilmente se perder. A viagem através dessa área segue as regras descritas em "Orientando-se" no capítulo 2, mas exige um teste bem sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 12 pra evitar se perder, em vez de um teste com CD 10. Conjuradores devem enfrentar os efeitos da *faerzress* enquanto permanecerem no Labirinto, como também abordado no capítulo 2.

# Encontros no Labirinto

Este capítulo apresenta inúmeras possibilidades de encontros. Seja durante a jornada dos personagens ao Labirinto ou no retorno à torre de Vizeran, você pode conduzir o encontro "A Torre Adamante". Uma vez que os personagens alcancem as fronteiras do Labirinto, vá para o encontro "A Espiral do Rei Chifrudo".

Dentro do Labirinto, os personagens deparam-se com os encontros "Incrustados", "Marcha a Lugar Nenhum", "A Caçada de Yeenoghu", e "Galeria dos Anjos" (seu destino intencional). Eles também podem ter o encontro "O Motor Labiríntico", baseado no conhecimento adquirido no capítulo 13 e um encontro com alguns modrons no Labirinto.

## Encontros Aleatórios

A cada dois dias que o grupo passe no Labirinto (seja viajando ou descansando), role um d20 e consulte a tabela de Encontros do Labirinto para determinar se e o que os personagens encontram. Esta tabela substitui a tabela de encontros aleatórios do capítulo 2 enquanto o grupo permanecer no Labirinto.

### Encontros do Labirinto

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontros |
| 11 | 1 **behir** |
| 12 | 2d4 **flumphs** |
| 13 | Matilha gnoll |
| 14 | 1d4 **grells** |
| 15 | 1d4 **herzous** |
| 16 | 4d8 **manes** |
| 17 | 2d4 **minotauros** |
| 18 | 1 **monodrone** |
| 19 | 2d6 **quaggoths** |
| 20 | 1d4 **guinchadores** |

### Behir

Este réptil de corpo alongado pode tanto estar perambulando em um túnel ou descansando em uma caverna quando os aventureiros o encontram. O behir recua se reduzido a 80 pontos de vida ou menos.

### Flumphs

Este grupo de flumphs alimentam-se da energia psiquíca que detectaram de um **devorador de mentes** próximo que tem escravizado 2d4 **quaggots**. Os flumphs alertam os aventureiros que se comunicam com eles sobre as ameaças próximas, mas cabe aos aventureiros decidir se desejam se engajar com elas.

### Matilha Gnoll

Um **gnoll presa de Yeenoghu** chamado Kurr moveu-se para o Labirinto pouco depois que Yeenoghu foi invocado ao Subterrâneo. Kurr trouxe com ele uma matilha de hienas e as fez banquetearem-se com os corpos de suas vítimas mortas. Esse ato hediondo transformou as hienas em dez **gnolls**. A matilha de Kurr agora perambula pelo Labirinto à procura de Yeenoghu, dizimando qualquer coisa e qualquer um com que se encontrem.



Kurr

Diferente de sua progênie gnoll, Kurr sucumbiu a uma forma de loucura que suprimiu seu comportamento feral. Ele perdeu seu apetite por carnificina e está sobrecarregado pela culpa por todas as criaturas que tem matado. Quando sua matilha se depara com o grupo, ele envia seus gnolls à batalha, mas não compartilha da violência, esperando que os personagens matem seus irmãos. Assim que estiverem mortos, Kurr abaixa a cabeça solenemente, implorando pelo perdão de Yeenoghu (primeiro em sua própria linguagem e em seguida em Abissal), e então oferece a si mesmo à misericórdia do grupo.

Kurr está sofrendo de uma forma de loucura indefinida (veja "Loucura" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*) que, se curada, reverte ele à típica ferocidade gnoll. Enquanto afetado pela loucura, Kurr não consegue matar qualquer criatura viva exceto em autodefesa. Se os personagens pouparem sua vida, Kurr pode agir como um guia, por ter explorado

### Localizações dos Encontros Aleatórios

Encontros aleatórios no Labirinto acontecem em um dos seguintes ambientes, modificados de acordo com sua vontade para encaixar-se às criaturas encontradas.

***Cavernas.*** A maioria das cavernas do Labirinto é pequena (até 9 metros de diâmetro), com o solo desnivelado com estalagmites, colunas, ou poças de água parada. Uma caverna tem 10% de chance de apresentar algum tipo de crescimento luminescente nas paredes, preenchendo o local com luz tênue. Além do túnel pelo qual os personagens entram, há 1d3 túneis adicionais levando para outras direções. Estes túneis podem sair da caverna a partir do chão, teto, ou outros ângulos incomuns.

***Túneis.*** A maioria dos túneis do Labirinto possuem de 1,5 a 3 metros de largura, com tetos a 1d8 x 0,25 metros + 1 metro de altura. Um túnel segue um caminho reto por não mais que 2d4 x 3 metros antes de virar.

***Fendas.*** O Labirinto é entremeado por fendas e abismos formados pelos deslocamentos da terra. Blocos de pedra empurrados em alguns lugares para dificultar o movimento através de passagens e cavernas, enquanto em outras áreas descem de repente, formando escarpas com centenas de metros de altura. Em alguns lugares, a terra alterou-se horizontalmente, criando túneis que terminam de repente apenas para continuar centenas de metros a distância. Qualquer fenda encontrada pelos personagens possui 75% de chance de ter uma ponte ou escadaria construída para atravessá-la.

uma grande parcela do Labirinto e pode levar os personagens por uma rota segura até uma favela do Subterrâneo (veja "Incrustados"). Personagens não têm encontros aleatórios se seguirem Kurr por essa rota, ainda que eles se deparem periodicamente com os corpos e ossos das criaturas do Subterrâneo mortas por seus gnolls.

O encontro com a matilha de Kurr ocorre apenas uma vez. Qualquer outro encontro subsequente será com uma matilha de 3d6 **gnolls**. Estes gnolls vieram para o Subterrâneo com Yeenoghu. Eles guincham e gritam o nome do lorde demônio enquanto dilaceram suas presas

### Grells

Os grells descem de um ponto superior para se alimentar.

### Herzous

Estes demônios estão destruindo um carrinho de mineração, seção enferrujada de trilhos, ou alguma outra estrutura antiga. Membros do grupo podem tentar esgueirar-se pelos demônios sem atrair sua atenção. Fazer isso requer um teste de Destreza (Furtividade) CD 11. Em uma falha, os demônios detectam o membro do grupo e atacam.

### Manes

Os personagens podem ouvir as lamúrias dessa perversa turba muito antes que apareçam. Os manes sondam o Labirinto por presas fáceis e movem-se como uma maré de carne podre.

### Minotauros

Esses minotauros percorrem o Labirinto matando criaturas em nome de Bafomé.

### Monodrone

Esse modron separou-se de seus companheiros (veja "Marcha a Lugar Nenhum"), e há 75% de chance de que esteja procurando por eles. Se os personagens puderem entender sua linguagem, o monodrone repete continuamente "Nós estamos em marcha!"

Um monodrone que não queira juntar-se a seus companheiros é um modron desgarrado, afetado pela energia caótica que inunda o Subterrâneo. Este monodrone desgarrado alegremente une-se ao grupo, dizendo "Abaixo Primus!" em sua própria linguagem, vezes seguidas. Seu alinhamento é caótico e neutro, e ele pode realizar apenas uma tarefa simples por vez.

### Quaggoths

Estes quaggoths estão famintos e atacam o grupo independente de seu tamanho. Se houver cinco ou mais quaggoths no grupo, um deles é um quaggoth thonot (veja a barra lateral "Variante: Quaggoth Thonot" na entrada "Quaggoth" do *Manual dos Monstros*). Se o thonot morrer, os quaggoths imediatamente interrompem seu ataque e começam a se banquetear com os restos do thonot, esperando adquirir seus poderes psíquicos.

### Guinchadores

Os guinchadores emitem som quando luz forte ou alguma criatura se aproxima a menos de 9 metros deles. Seus guinchos têm 75% de chance de atrair outros monstros, e nesse caso role novamente na tabela de Encontros do Labirinto, tratando o encontro com outros guinchadores como "sem encontros."

## A Torre Adamante

Os aventureiros deparam-se com uma torre assombrada pelas forças da escuridão.

> Câmaras abobadadas recobertas de estalactites e estalagmites retardam sua passagem enquanto vocês dirigem-se ao seu caminho, passando pelos pisos desiguais. Movendo-se através de uma passagem estreita, vocês entram em uma caverna mal iluminada por fungos fosforescentes — e deparam-se com a visão de uma torre de metal escuro erguida na borda de um precipício que cai na escuridão.
>
> A torre quadrada tem seis metros de lado e nove de altura, com seteiras em cada parede. Ameias coroam seu topo, com uma gárgula de pedra que espreita sobre cada lado. Posicionada no meio da parede de frente para vocês está uma porta de aparência robusta feita do mesmo metal escuro que o resto da torre.

De forma alguma comum, a torre é uma *fortaleza instantânea de Daern* (veja o capítulo 7, "Tesouro", no *Guia do Mestre*). Feita inteiramente de adamante, a torre de dois andares permanece selada desde que sua última dona recolheu-se ao seu interior e trancou a porta atrás de si - não antes que um par de demônios das sombras também se esgueirasse para dentro. Os demônios mataram a proprietária e deixaram seus restos no primeiro piso. A torre não pode ser derrubada ou movida de sua posição, e as seteiras são pequenas demais para qualquer coisa maior que uma criatura miúda esprema-se por elas.

Um personagem pode aprender as palavras de comando da torre conjurando uma magia de *identificação* nela. A palavra de comando para abrir a porta frontal ou o alçapão no telhado é "briluz". A palavra de comando para transformar a torre em um cubo de metal de 2,5 centímetros é "mimsicais", mas dizer isso não produz nenhum efeito, uma vez que os demônios das sombras ainda estão lá dentro. Para reverter a torre à sua forma cúbica, os personagens devem primeiro esvaziá-la.

Quatro **gárgulas** empoleiram-se no topo da torre. Eles permanecem imóveis enquanto os personagens entram na caverna, atacando apenas se alguém tentar entrar, escalar ou danificar a torre.

O chão acidentado da caverna afundou onde a torre foi posicionada, enquanto o piso atrás da torre colapsou formando um poço de 90 metros de profundidade e 30 metros de diâmetro. Vários túneis ramificam-se das paredes irregulares do poço em vários pontos, permitindo aos personagens continuar sua jornada após descerem. Eles podem contornar a torre facilmente se quiserem ignorá-la.

### Primeiro Piso

O primeiro piso da torre é um salão aberto. Uma escada afixada à parede dos fundos leva para o piso superior através de um alçapão. Uma pilha de ossos e roupas desgastadas estão no canto — os restos da antiga proprietária da torre.

### Tesouro

A procura dentre os restos resulta em dois frascos de poção vazios e uma *poção de ler a mente*.

### Segundo Piso

Esta câmara vazia tem uma escada afixada em uma parede que sobe até um alçapão de adamente que dá para o telhado. O alçapão está fechado e trancado, ainda que a palavra de comando correta ("briluz") possa abri-lo.

Os dois **demônios das sombras** espreitam na escuridão desta sala e atacam o primeiro personagem que entrar, possivelmente pegando seu alvo de surpresa.

### Ameias

O topo da torre consiste em um espaço aberto cercado por uma parede recortada. Se as gárgulas ainda não tiverem atacado os aventureiros, elas farão isso aqui.

## Espiral do Rei Chifrudo

Minotauros tem perambulado pelos túneis do Labirinto por eras, mas conforme a influência de Bafomé aumenta, o mesmo ocorre com a ferocidade de seus servos escolhidos. O crescimento do poder de Bafomé não passou despercebido pelas matilhas de gnolls invadindo o Subterrâneo. Os gnoll começaram a incursionar no território minotauro. O último campo de batalha no embate ancestral entre Bafomé e Yeenoghu é um emaranhado de passagens que garantem acesso aos caminhos mais profundos do Labirinto.

> O túnel que vocês vêm seguindo alarga-se gradualmente até se abrir em uma caverna com um teto alto sobre suas cabeças. Aglomerados de fungos fosforescentes prendem-se às paredes e preenchem a câmara com luz tênue. Colunas de pedra suportar o teto, a pedra marmorizada com veios de cristal brilhante. Através da câmara, uma grande fissura está rodeada por uma profusão de selos e glifos. Empilhadas em ambos os lados da abertura estão dois montes de cabeças decepadas.

A fenda leva para a Espiral do Rei Chifrudo — um emaranhado de túneis e cavernas ao longo da borda externa do Labirinto. Ainda que outras rotas possam ser encontradas para o Labirinto, esta é a entrada mais fácil de achar.

Invocações a Bafomé, maldições horrendas e o nome invertido dos deuses estão inscritos ao redor da fenda com sangue seco, e continuam a descer pelas paredes do túnel. Qualquer um que possa ler a linguagem Abissal pode dizer que este local foi consagrado em nome de Bafomé, o Rei Chifrudo e senhor dos minotauros.

Os minotauros arrancaram as cabeças de suas vítimas, e então as deixaram para "vigiar" a entrada contra intrusos. A maioria das cabeças é de gnolls, ainda que raças diferentes do Subterrâneo possam ser encontradas se qualquer personagem quiser vasculhar as pilhas.

### Gash, o Gnoll

Minutos após a chegada dos personagens, eles escutam o som de passos se aproximando. Poucos momentos depois, um gnoll emerge do túnel à frente.

> Um gnoll rasteja para fora das sombras, olhando cautelosamente para as pilhas de cabeças de ambos os lados do túnel. Seu corpo imundo está curvado e coberto com retalhos de tecido e pedaços de uma armadura encrustada de sangue. A criatura os examina com apenas um olho bom, o outro perdido em uma massa de carne escarificada.

Este miserável gnoll chama-se Gash. Graças à traição que ele cometeu contra a sua espécie, os minotauros pouparam sua vida. Contudo, sua misericórdia veio junto com constantes abusos e tormentos. O gnoll agora vê a si mesmo como um leal e prestativo servo dos brutos, e está ansioso para levar os gnolls e quaisquer outros até seus mestres minotauros.

Gash é um **gnoll** com as seguintes modificações:

- Gash tem 11 pontos de vida
- Sua velocidade de deslocamento é de 7,5 metros
- Ele tem desvantagem em testes e resistências de Sabedoria devido aos abusos físicos e mentais que tem sofrido. Uma *restauração menor* o livra destes efeitos.

Chorando e lamuriando, Gash aproxima-se do grupo com os braços e cabeça abaixados. Ele fala tanto em Gnoll quanto em Abissal. Se os personagens não conseguirem compreendê-lo, ele gesticula e acena para que o sigam.

> "Mestres poderosos", o gnoll gane. "Vocês nos honram com suas presenças. Procurando sua passagem pelo emaranhado? A Espiral do Grande Rei Chifrudo? Eu posso ajudar. Sim. Confiem em Gash e ele levará vocês pelo emaranhado, ele levará."

Qualquer ação agressiva faz com que Gash retorne se arrastando para o emaranhado e seus mestres. Se os personagens o capturarem, ele guincha e grita, atraindo um **minotauro** que vem investigar o barulho.

Aceitar a oferta de Gash transforma o lamuriante gnoll em um guia zeloso. Ele leva os personagens por passagem atrás de passagem, escolhendo direções aparentemente aleatórias até os personagens encontrarem os minotauros. Se a batalha se virar contra os minotauros, Gash foge.

Se os aventureiros mostrarem compaixão ou bondade, Gash fica confuso, já que nunca vivenciou tais coisas. Um personagem pode fazer amizade com Gash se tiver sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 20. Se qualquer personagem utilizar cura mágica nele, o teste é automaticamente bem sucedido.

Caso os personagens consigam a amizade de Gash, ele alerta-os para voltarem, fugirem, e nunca retornarem. Ele diz que seus mestres são minotauros perversos que aguardam no emaranhado, ansiosos para matar os invasores. Se perguntado, Gash explica que os minotauros pouparam sua vida em troca de que ele levasse os viajantes para lá. Se os personagens insistirem em entrar, Gash vai com eles, tentando manter seus novos amigos salvos. Se os personagens derrotarem os minotauros e aprofundarem-se no Labirinto, Gash pode acompanhá-los como um seguidor e guia, dando aos personagens vantagens em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para evitar se perderem no Labirinto.

## Dentro do Emaranhado

O emaranhado dos minotauros ocupa uma região do Subterrâneo de um quilômetro e meio de cada lado. Uma rede de corredores que sobem para níveis mais altos e descem para outros níveis por rampas, o emaranhado requer tempo, atenção, e paciência para se atravessar. Os corredores têm 3 metros de altura e largura, ladeados por blocos de pedra cimentados em seus lugares. Pedaços de carne e ossos sujam o chão, e respingos de sangue cobrem as paredes.

Quando os personagens entrarem no emaranhado, deixe que escolham seu ritmo de caminhada (rápido, normal, ou lento). Demora 1 hora para seguirem em ritmo rápido, 2 horas em ritmo normal, e 3 horas em um ritmo lento. A cerca de meio caminho da jornada, o guia deve fazer um teste de Sabedoria (sobrevivência) CD 15. Um ritmo rápido impõe uma penalidade de -5, enquanto um ritmo lento fornece um bônus de +5. Em um sucesso, os personagens encontram a saída. Em uma falha, os personagens devem recomeçar sua jornada do início.

Quanto mais tempo demorarem a atravessar o emaranhado, maior o risco de encontrar criaturas dentro dele. A cada 30 minutos que o grupo passe aqui, role um d20 e consulte a Tabela de encontros do emaranhado para ver se encontram algo e o que seria.

Se Gash for atacado pelos personagens e fugir para o emaranhado, ele tenta ao máximo levar as ameaças até eles, e neste caso, role dois d20 e fique com o maior resultado. Se Gash for amigável com o grupo e os acompanhar, ele tenta afastá-los do perigo, neste caso role dois d20 e fique com o menor resultado.



Gash, o Gnoll

### Encontros no Emaranhado

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontros |
| 11-12 | Corpo |
| 13-14 | Ossos roídos |
| 15-17 | 2d4 **gnolls** |
| 18-20 | 1d6 **minotauros** |

### Corpo

Os personagens deparam-se com os restos sem cabeça de um corpo massacrado pertencente a um anão, gnoll, humano ou svirfneblin morto.

### Ossos Roídos

Uma pilha de ossos quebrados e roídos está disposta ao lado de uma poça de sangue seco.

### Matilha Gnoll

Um grupo enfurecido de 2d4 **gnolls** está perdido no emaranhado. Os gnolls atacam qualquer criatura que vejam.

### Minotauros

Estes minotauros sedentos de sangue estão caçando gnolls, mas atacam qualquer outra criatura que encontrem.

***Tesouro.*** A primeira vez que os personagens lutarem com minotauros, um deles carregará 32 pe e 22 pc em uma sacola feita de uma face humana com os olhos e boca costurados. A segunda vez que encontrarem minotauros, um deles usa revestimentos de prata na ponta de seus chifres (valendo 25 po cada).

# Incrustados

Incrustados era, até recentemente, uma favela de exilados e refugiados do Subterrâneo. A maior ameaça aos habitantes – além da escassez de comida – eram os minotauros que invadiam o assentamento de tempos em tempos, arrastando prisioneiros gritando para encontrar um destino terrível. A chegada recente dos lordes demônios mudou as coisas. Um grupo de minotauros estava a caminho de assaltar Incrustados quando Yeenoghu e uma matilha de seus seguidores enlouquecidos partiram através do Labirinto, pegando os minotauros de guarda baixa e dizimando-os. A única testemunha dessa carnificina foi Grisha, um escravo fugido dos drow. A interferência de Yeenoghu salvou-o dos minotauros.

Yeenoghu e sua matilha seguiram em frente, mas Grisha decepou a cabeça de um minotauro morto e levou-a para Incrustados. A caveira tornou-se um talismã enquanto Grisha nomeou Yeenoghu como o novo protetor e patrono de Incrustados. Residentes que se opuseram a este culto obscuro foram exilados ou executados em um curto prazo. O culto a Yeenoghu agora controla o assentamento, e Grisha governa com um punho de ferro. Ele sente o poder de Yeenoghu em todas as coisas – e particularmente na forma como cultistas começaram a se erguer como mortos-vivos após a morte.

## Boas Vindas de Grisha

Incrustados fica a 72 quilômetros da Espiral do Rei Chifrudo, nas profundezas do Labirinto. Kurr (veja “Encontros Aleatórios”) ou Gash (veja “Gash, o Gnoll”) devem guiar os personagens até aqui se eles não encontrarem o caminho por si só.

A caverna que se abre à frente se parece como um assentamento, com tendas e cabanas grosseiramente construídas alinhadas às paredes irregulares. O local parece deserto exceto por um único humano ajoelhando-se dentro de um círculo de cogumelos talo-de-tocha acesos no centro da caverna e duas figuras esfarrapas espreitando perto de uma porta de zurkheira posicionada em uma parede a 9 metros de distância. A figura no círculo está rezando debaixo de uma cabeça putrefata de minotauro, mas levanta-se quando vê vocês. Ele é um humano esguio, e sua face e braços estão riscados com sangue seco.

"Amigos", ele diz, "Eu ouvi o chamado e espero que vocês tenham ouvido também. Com meus próprios olhos, eu vi nosso Grande Senhor Yeenoghu dizimar os minotauros que nos atormentavam. Agora nós estamos livres e fortalecidos com suas bênçãos. Nós nos banqueteamos enquanto vivos, e graças ao nosso senhor, nós continuaremos nos banqueteando depois de mortos. Se vocês ouviram o chamado, venham. Juntem-se à minha matilha e sintam a força de Yeenoghu."

A figura sorri enquanto fala, revelando dentes de pontas afiadas.

Incrustados está contida dentro de uma caverna de aproximadamente 30 metros de comprimento e 18 metros de largura. Os personagens entram através de um túnel natural ao longo de uma das paredes mais curtas, com outro túnel levando para fora no lado oposto. A maior parte da caverna está tomada por cabanas rústicas. A maioria delas está vazia, com seus moradores exilados ou mortos.

**Grisha** (veja o apêndice C) pode recontar a história de Incrustados e de como Yeenoghu salvou seus moradores da opressão dos minotauros. Ele também pode revelar como passou anos como escravo dos drow. Grisha busca novos discípulos para aumentar o poder de seu culto.

Doze **cultistas** (uma mistura de anões do escudo, halflings e humanos) ajudam Grisha se uma luta ocorrer. Dez deles estão ocultos nas cabanas. Outros dois mantêm-se próximos à porta de zurkheira, atrás da qual fica uma pequena caverna aonde os cultistas que morreram e se reergueram como mortos-vivos são mantidos. Se uma batalha começar, os cultistas abrem a porta e libertam seis **ghouls**. Os ghouls ignoram os cultistas enquanto houver outras criaturas das quais se alimentar.

## Marcha a Lugar Nenhum

O Labirinto é um nome apropriado, considerando que mesmo o mais resoluto dos exploradores pode se perder em suas profundezas, conforme inúmeros modrons descobriram para seu desagrado. Separados a muito de seus companheiros durante a Grande Marcha Modron, esses modrons têm vagado pelo Subterrâneo por um longo tempo.

Conforme o grupo aprofunda-se mais no Labirinto, qualquer personagem com uma Percepção passiva de 15 ou mais escuta o som de pés marchando à distância. Para investigar a fonte do barulho, os personagens devem viajar por 15 minutos através de túneis estreitos que exigem tanto que escalem quanto rastejem. Ao fim deste tempo, os aventureiros emergem em uma plataforma 4,5 metros acima da parede de um túnel reto, largo, com cerca de 6 metros de altura.

Uma curiosa procissão de criaturas marcha ao longo do túnel abaixo de sua posição. Doze delas são idênticas. Cada uma possui um corpo circular, braços e pernas finos e alongados, um par de asas tremulantes acima dos braços, e um único olho que encara fixamente acima de uma boca larga, sorridente. Encabeçando a fileira está uma criatura triangular que se parece com uma pirâmide invertida posicionada sobre seis pernas. Ela sapateia como um caranguejo. Em cada lado de seu corpo, um olho posicionado sobre uma boca. Abaixo da boca, um único braço segura uma lança em sua mão.

Doze **monodrones** e um **tridrone** têm vagado pelo Labirinto desde a última Grande Marcha Modron. Os modrons separaram-se de seus companheiros e ficaram presos aqui. Incapazes de achar seu caminho de volta a Mechanus, os modrons têm seguido (continuamente), cientes que devem encontrar seu caminho de volta ou serem destruídos no processo.

A extensa marcha tem forçado os modrons a seus limites. A maioria mostra sinais de frustração por serem incapazes de completar sua missão. O tridrone tem conseguido manter o grupo unido, mas se sente responsável pelo destino coletivo e sua falha em voltar para seu lar. Mesmo se os personagens tiverem a habilidade de se comunicarem com os modrons, a capacidade de comunicação dos monodrones está praticamente exaurida (veja a barra lateral "Interpretando os Modrons").

O tridrone pode ser muito comunicativo — desde que os personagens tenham uma forma de falar com ele e possam aliviar suas suspeitas. Um personagem pode convencer o tridrone das boas intenções do grupo com um teste bem-sucedido de Carisma (Persuasão) CD 15. O personagem terá vantagem no teste se o grupo incluir um ou mais modrons.

Uma vez convencido das intenções amigáveis dos personagens, o tridrone conta a eles que ele e seus companheiros estão em uma missão de extrema importância, ainda que não revele a natureza da missão. Um personagem pode decifrar o porquê dos modrons estarem aqui com um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20. Um sucesso indica que o personagem relembra histórias sobre a Grande Marcha Modron que ocorre a cada 289 anos com um vasto exército de modrons marchando pelos Planos Exteriores. Se o teste for bem-sucedido por uma margem de 5 ou mais, o personagem também sabe que a última marcha ocorreu a cerca de dois séculos atrás, e estes modrons aparentemente são

### Interpretando os Modrons

Modrons não possuem senso de individualidade. Eles são um coletivo, referindo-se a si mesmos como "nós" ou "nossos". Como resultado, um modron não compreende a individualidade nos outros. Quando falando com um grupo, o tridrone deve focar sua atenção no aventureiro que ele acredita estar no topo da hierarquia do grupo, mesmo enquanto estiver falando com outra pessoa.

Monodrones podem normalmente emitir mensagens de até 48 palavras. Contudo, os anos vagando degradaram estas criaturas, então eles podem falar apenas poucas palavras ou frases antes de precipitarem-se em cliques e barulhos de estalidos. Entre as palavras que os monodrones repetem estão "marcha", "Mechanus", "dezessete" (o número de ciclos do plano de Mechanus que marcam a Grande Marcha Modron), e "perdidos."

reminiscentes desta marcha. O tridrone não admite isso (não querendo reconhecer sua falha), ainda que possa ser convencido a seguir os personagens se eles se oferecerem para guiar os modrons para fora do Labirinto. Adicionalmente, o tridrone conhece bem o Labirinto, e criar laços com os drones garante aos personagens um bônus de +5 em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para localizarem-se na região.

O tridrone alerta os personagens para que evitem o centro do Labirinto, explicando que há um "Ordenador" com mau funcionamento lá. Os personagens devem conhecer o equipamento por outro nome: o Motor Labiríntico. Por ter sido criado em Mechanus, a energia mágica do item ressoa com a dos modrons. O tridrone explica que um Ordenador é criado para trazer ordem ao caos através da alteração da realidade. Um Ordenador com defeito pode ser muito perigoso, contudo, alterando a realidade de maneiras inesperadas. O tridrone sabe exatamente a que distância está do equipamento. Por seu conhecimento de magia ser limitado e seu foco irrestrito está em se reagrupar com a Grande Marcha Modron, o tridrone nunca pensou sobre como o Ordenador poderia providenciar a solução para o dilema dos modrons. Se os personagens expressarem interesse em investigar essa possibilidade, o tridrone guia o grupo para o centro do Labirinto aonde o Motor Labiríntico pode ser encontrado.

## A Caçada de Yeenoghu

A cerca de vinte quilômetros de onde encontram os modrons, conforme viajam pelo Labirinto, os personagens ouvem sons de uivos à distância que prosseguem por muitas horas. Os sons variam, ora se aproximando, ora desaparecendo, ecoando de maneira estranha através dos túneis ao redor.

Eventualmente, os personagens entram em um túnel menor levando para cima. Conforme seguem adiante, eles podem ouvir claramente o som de uma batalha a frente. Uivos bestiais e latidos podem ser escutados, junto com um rosnado profundo. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 13 reconhece a linguagem dos gritos de batalha como Gnoll. Os personagens podem recuar para longe dos sons de combate, mas fazer isso significa retroceder dez quilômetros para encontrar outra rota. Se continuarem à frente, eles são confrontados com uma cena horripilante. Ainda que os personagens provavelmente não tenham tido nenhuma experiência anterior com um goristro, eles reconhecem a criatura pelas informações fornecidas por Vizeran DeVir.

### Cacados por Yeenoghu

Se você gostaria que Yeenoghu interpretasse mais de um papel nesta aventura, é fácil fazê-lo. Quando os gnolls mortos pelos personagens não retornarem à caçada, o lorde demônio circula novamente pelo local da morte do goristro e descobre seus servos mortos - bem como rastreia o cheiro dos aventureiros.

Mais tarde na aventura, Yeenoghu caça os personagens para fazê-los pagar por sua imprudência (idealmente quando eles estiverem em um nível muito mais alto). Antes do confronto final, dê aos personagens pistas de que eles se tornaram presas do lorde demônio. Eles podem enfrentar um número crescente de emboscadas gnoll, por exemplo. Um ou mais dos seus atacantes podem referir-se a eles como "presas de Yeenoghu", ou até mesmo provocá-los falando sobre sua destruição iminente.

Os personagens devem ter tempo para se preparem para a batalha que sabem estar vindo, e para pensar sobre táticas em vez de encarar Yeenoghu em combate direto. Por exemplo, tornar-se alvo do do lorde demônio pode funcionar a seu favor mais pra frente na campanha, fazendo com que sejam a isca perfeita para atrair Yeenoghu a uma armadilha no capítulo 17, "Contra os lordes demônios."

Conforme seguem adiante, os sons de uma furiosa batalha aumentam. O túnel termina em uma plataforma seis metros acima do chão de uma larga caverna, dando a vocês uma visão perfeita do conflito abaixo.

Na costa de um lago subterrâneo, uma matilha de gnolls e hienas enfurecidos cercam um demônio que tem quase seis metros de altura, com braços maciços, mão com garras, cascos fendidos e a cabeça de touro. Isso é um goristro, cujo coração Vizeran DeVir os instruiu a tomar.

Liderando os gnolls está uma figura de semblante assustador, com três metros e meio de altura, a cabeça rosnante e de olhos ambarados de uma hiena. Ele porta um grande mangual triplo, cujas cabeças giratórias colidem contra o enorme goristro. Os gnolls uivam o nome de seu mestre enquanto ele acerta rapidamente, de novo e de novo: "Yeenoghu! Yeenoghu!"

O demonio maior ruge, investindo com seus chifres e agitando suas garras, mas sem resultado. Yeenoghu desvia ou ignora seus ataques, enquanto os arqueiros gnoll crivam-lhe flechas. Então os gnoll enxameam sobre o goristro quando ele começa a fraquejar, trazendo-o ao chão.

Em menos de um minuto, a batalha está vencida. O lorde demônio Yeenoghu puxa para trás a cabeça do goristro pelos chifres e abre sua garganta com os dentes. Ele curva sua própria cabeça para trás e seu uivo de triunfo ecoa pela câmara, chacoalhando as pedras. Inúmeras hienas atrás de Yeenoghu avançam para o corpo do goristro e começam a banquetear-se com sua carne. Enquanto vocês assistem, estas hienas transformam-se em gnolls.

Um aventureiro testemunhando este horrível quadro deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 12 ou adquire um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2). Se isso fizer o personagem sofrer uma crise de loucura indefinida, determina a natureza da loucura utilizando a tabela de Loucura de Yeenoghu no apêndice D.

**Yeenoghu** (veja apêndice D) tem vagado pelo Subterrâneo desde sua primeira invocação, e os aventureiros cruzaram com ele e sua matilha. A única vantagem dos personagens neste momento é não terem sido percebidos. Considerando seu nível neste estágio da aventura, os jogadores poderiam criar novos personagens muito em breve se ousassem confrontar o lorde demônio.

Se os personagens mantiverem-se ocultos e observarem, Yeenoghu parte em pouco tempo. Ele está inquieto e ansioso por uma nova presa. Yeenoghu reúne a maioria dos gnolls e hienas e os guia abaixo pelo túnel do lado direito da caverna. Oito **gnolls** líderados por um **gnoll senhor da matilha** permanecem na caverna, refestelando-se com o corpo do goristro.

Se os personagens quiserem prosseguir, devem lidar com os gnolls e hienas. Alternativamente, se os personagens estiverem indecisos ou demorarem muito discutindo o melhor curso de ação, o gnoll senhor da matilha fareja os intrusos. Quando ele percebe que há inimigos presentes, o senhor da matilha uiva para atrair a atenção de seus seguidores.

### Desenvolvimento

Outro túnel do lado oposto da caverna vai em uma direção diferente à que Yeenoghu seguiu com sua matilha. Personagens que derrotarem os gnolls remanescentes podem continuar seu trajeto sem perder mais tempo.

O quase encontro com Yeenoghu compensa aos aventureiros por entregar dois componentes do ritual de Vizeran em suas mãos. O primeiro é o coração de um goristro, que os personagens podem remover de seu corpo. O massivo coração é do tamanho de uma arca pequena e pesa perto de cinquenta quilos. Qualquer personagem próximo a ele enquanto estiver sendo transportadoimagina que ocasionalmente ele pulsa. Um personagem que carregue o coração, mesmo em uma *mochila de carga* ou espaço dimensional similar realiza testes de resistência contra loucura com desvantagem.

O segundo componente vem na forma de poucos respingos do sangue de um lorde demônio. Um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 permite que encontrem um pouco do sangue negro de Yeenoghu nos chifres do goristro caído.

## Galeria dos Anjos

Esta caverna fica nas profundezas do Labirinto e contém outro componente ritual que Vizeran precisa.

> A passagem que vocês seguem sobe zigue-zagueando pela pedra, finalmente egergindo no piso de uma grande caverna. O teto arqueia-se dezoito metros acima, cheio de estalactites que pingam água sobre estalagmites que se erguem do piso rachado e irregular. Aqui e ali entre as estalagmites, várias estátuas de humanóides alados estão em posição de sofrimento e angústia. Alguns cobrem suas faces, enquanto outros as arranham. Outros se estendem para o teto, suas faces retorcidas uma expressão de anseio.

Esta câmara abriga os restos petrificados de oito anjos caídos, condenados pelos deuses a passar as eras nas profundezas escuras. Cada um aparenta ter sido esculpido em pedra em alguma posição de medo, sofrimento, ódio ou anseio. Cada estátua está manchada por líquens e deteriorada por depósitos minerais, que se cristalizaram a partir da água pingando do teto por incontáveis anos.

Ainda que transformados em estátuas de pedra, os anjos caídos permanecem vivos, seus corpos petrificados tornaram-se prisões para suas mentes e almas. Eles lembram-se quem eram. Eles sabem de tudo que transcorre ao seu redor. Eles não podem fazer nada. Eles estão presos eternamente, e o isolamento, escuridão e tormento infindáveis de seu destino tem levado-os à loucura. Nenhuma magia pode desfazer a maldição dos anjos ou libertá-los de seu estado petrificado.

### Anjos Caídos

Os anjos podem se comunicar, embora de forma limitada, com criaturas vivas que os toquem.

Um personagem que faça contato físico com um anjo (mesmo através de luvas ou outra cobertura protetora) sabe o nome do anjo e vivencia os efeitos descritos abaixo. Se quiser, você pode rolar um d8 para determinar qual anjo o personagem tocou, rolando novamente para resultados repetidos. A menos que especificado de outra maneira, os efeitos são instantâneos. Ainda que não haja limite para o número de criaturas que pode tocar um anjo e ser afetado por ele, uma criatura que toque um anjo e desencadeie seu efeito não pode desencadear este efeito em particular novamente antes que 24 horas tenham se passado.

#### Anaya

Este anjo estende-se em direção ao teto, sua face uma máscara de ódio. Uma criatura que faça contato com ele deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 15, tomando 3d6 de dano psíquico em caso de falha, ou metade, caso tenha sucesso.

#### Baatral

Este anjo parece estender algo como em oferenda. Um personagem que faça contato com ele deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Carisma CD 15 ou fica enfeitiçado por 1 minuto.

Enquanto o personagem estiver enfeitiçado, o anjo tem uma ligação telepática com ele enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. As necessidades do anjo comandam o personagem, e o personagem faz o melhor que pode para obedecer a esses comandos como se fossem conscientes. O anjo geralmente comanda um personagem a matar, mutilar, furtar ou ferir de qualquer outra maneira seus companheiros.

Cada vez que um personagem afetado toma dano, ele realiza um novo teste de resistência de Carisma contra o efeito. Caso tenha sucesso o efeito acaba.

#### Harajin

Este anjo aponta para uma parte específica [aponta para um ponto seria estranho] da parede da caverna, e sua boca abre-se em horror. Um personagem que fizer contato com o anjo escuta gritos aterrorizantes e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 15 ou adquire um nível de loucura (veja "Loucura" no capítulo 2).

#### Lorabelios

Este anjo está com os pés separados, cabeça abaixada, braços em sua lateral. Um personagem fazendo contato com o anjo escuta uma voz suave dizendo em Comum, "Não perca a esperança". O próximo teste de resistência de Sabedoria do personagem é feito com vantagem.

#### Nemevon

Este anjo tem as mãos sobre sua face, escondendo seu rosto. Em consequência do contato com este anjo, o personagem escuta uma voz suave repetindo duas palavras continuamente em Celestial: "Me mate". Não há nenhuma maneira óbvia pela qual os personagens possam fazer isso, contudo. A voz persiste mesmo se o anjo for partido.

### Silnia

Este anjo cobre seus olhos com seu braço, mas aparenta estar sorrindo. Um personagem que toque o anjo deve realizar um teste de resistência de sabedoria CD 15. Em uma falha, pesadelos aterrorizantes assombram o sono do personagem durante seu próximo descanso longo. O personagem não recebe nenhum benefício pelo descanso e, ao acordar, recebe 3d6 de dano psíquico.

### Tamiel

Este anjo ajoelha no chão e enterra sua face nos braços. Um personagem fazendo contato com o anjo ouve uma voz suave em Comum: "O que você deseja saber? Pergunte e eu devo responder." O personagem deve fazer um teste de resistência de Inteligência CD 15. Caso falhe, o personagem toma 3d6 de dano psíquico e ganha um nível de loucura. Em caso de sucesso, o personagem pode perguntar duas questões. O anjo responde como se o personagem tivesse sido bem sucedido em conjurar *contato extra planar*.

### Zarod

Este anjo arranha seus olhos, e sua face parece retorcida e dilacerada. Quando um personagem fizer contato com o anjo, ele convida o personagem a fazer uma única pergunta sobre um objetivo, evento ou atividade específica a transcorrer dentro de sete dias. O anjo responde como se o personagem tivesse sucesso na conjuração de uma magia de *adivinhação*.

### Desenvolvimento

Os personagens podem cinzelar ou quebrar penas de pedra das asas dos anjos. Uma de cada de seis diferentes anjos preenchem as exigências para o ritual de Vizeran, ainda que os personagens possam pegar mais penas se quiserem.

Outras criaturas no Labirinto evitam esta caverna, fazendo dela um local seguro para o grupo tirar um descanso longo.

## O Motor Labiríntico

Profundamente dentro do Labirinto fica o Motor Labiríntico – um mecânico, magicamente energizado dispositivo capaz de alterar a realidade. Os modrons referem-se a este instrumento como um Ordenador, porque foi criado para trazer ordem ao caos. Se os personagens ativarem o motor Labiríntico, ele possui o potencial para auxiliar em sua luta contra os lordes demônios.

O motor assemelha-se a um modelo funcional da Grande Roda (veja o capítulo 2 , "Criando um Multiverso", no *Guia do Mestre*). É uma esfera com 6 metros de diâmetro construída de tiras de bronze moldado e magicamente endurecidas de 30 centímetros de largura, gravadas com símbolos arcanos. Vãos entre as tiras deixam à mostra várias engrenagens e articulações dentro da esfera, que gira e modifica-se para representar as relações entre os vários planos de existência conhecidos.

Os personagens podem descobrir sobre a existência do Motor Labiríntico através do observador Karazikar (veja o capítulo 13) ou por Vizeran, que ouviu rumores sobre um antigo mecanismo de alteração da realidade. Eles também podem ser informados sobre o engenho pelo modron prisioneiro de Karazikar ou pelos modrons perdidos no Labirinto (veja "Marcha a Lugar Nenhum").

Informações sobre o Motor Labiríntico também podem ser encontradas em Gravenhollow (veja o capítulo 11). Os personagens poderiam vivenciar uma



visão da jornada ao Labirinto enquanto na biblioteca, ou ler uma descrição do mecanismo em seus arquivos.

## Chegando ao Mecanismo

Localizado a 72 quilômetros a sudeste da Galeria dos Anjos, o Motor Labiríntico está encravado na metade de um declive em uma fenda de 6 metros de largura e 30 metros de profundidade no centro de uma grande caverna. O fundo da fenda é repleto de magma. Uma cortina cintilante do calor sobe da fenda e torna a caverna quente e seca.

O mecanismo praticamente esférico encontra-se 12 metros abaixo do topo da fenda, e 12 metros acima do magma. Ela pode ser alcançada através de magia ou descendo a fenda. A inclinação da fenda exige um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 12 para ser escalada. Em caso de falha, o personagem não realiza progressos e desloca pedras soltas, que quicam da fenda até o magma. Se o teste falhar por 5 ou mais, o escalador cai no magma. Qualquer criatura que entre ou inicie seu turno dentro do magma recebe 42 (12d6) de dano de fogo. Cada unidade de movimento no magma custa 5 vezes mais para ser realizada.

### Presa Assassina

Tendo apenas recentemente descoberto o Motor Labiríntico, Bafomé designou um **nalfeshnee** chamado Presa Assassina para vigiar a fenda e evitar que qualquer criatura se aproxime do mecanismo. Presa Assassina preferiria estar ajudando Bafomé a rastear e matar Yeenoghu. O nalfeshnee está entediado com sua tarefa, ainda que saiba que é melhor do que desobedecer ao Rei Chifrudo. Contudo, em vez de destruir imediatamente qualquer intruso, ele brincará com eles o máximo que puder.

Presa Assassina está feliz em deixar que uma luta se arraste, refestelando-se com a dor de seus inimigos antes de finalmente dizimá-los. Se reduzido a menos de 100 pontos de vida, ele usa sua habilidade de Invocação de Demônios (veja a barra lateral "Variante: Invocação de Demônios" na entrada dos "Demônios" no *Manual dos Monstros*) e tenta invocar 1d6 **vrocks**. Ele tem 50% de chance de conseguir.

Presa Assassina é um valentão e implorará pela sua vida se os aventureiros a tiverem em suas mãos, prometendo contar a eles o segredo do Motor Labiríntico ou qualquer outra coisa que eles queiram. Na primeira oportunidade, ele teletransporta para longe, invocando demônios para auxiliar sua retirada, se possível.

## Ativando o Motor

Um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15 é necessário para ativar o mecanismo desvendando suas combinações de engrenagens e alavancas. Após isso demora 12 turnos para que o motor "se alinhe" e ative seu efeito mágico. Se uma ordem de iniciativa ainda não tiver sido determinada quando o motor se ativar, todos os integrantes do grupo devem rolar a iniciativa neste momento.

Se o tridrone de "Marcha a lugar nenhum" acompanhar os personagens, ele pode instruí-los sobre como ativar o Motor Labiríntico sem um teste e informá-los sobre quanto tempo demora para que o efeito mágico ocorra.

### Tremor do Despertar

O motor, que pesa duas toneladas, está normalmente posicionado sobre uma sólida superfície de pedra. Estando parcialmente calçada no declive da fenda torna a operação mais problemática. Quando o motor é ativado, a vibração provocada pelo crepitar de suas engrenagens enviam chuvas de pedras soltas pelas paredes da fenda abaixo.

Uma vez que o motor esteja ativado, ele "age" com Iniciativa 15.

### Loucura Mephit

Na rodada seguinte à ativação do Motor Labiríntico, dois **mephits do magma** voam da lava com iniciativa 10. Mais dois **mephits do magma** emergem a cada rodada subsequente com a mesma iniciativa, até que uma dúzia de mephits tenha aparecido. Eles atacam qualquer um que esteja perto do Motor Labiríntico ou nele.

### Chacoalhando, Crepitando e Rolando

No final do turno do Motor durante a 3ª rodada, o mecanismo gira. Qualquer criatura que esteja operando-o deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Se o teste falhar por 5 ou mais, a criatura é derrubada no magma pelo Motor. De outra forma, uma criatura que falhe no teste desliza pelo lado esférico do motor, mas automaticamente agarra-se em uma de suas tiras antes de cair. A criatura pode utilizar uma ação para tentar subir novamente no equipamento, conseguindo com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10.

Ao final do seu turno na 6ª rodada, o motor gira novamente. O efeito é o mesmo como descrito acima, exceto que uma criatura pendurada em uma das tiras do motor recebe desvantagem em seu teste de resistência.

Se uma criatura cair do Motor Labiríntico, outra criatura adjacente à criatura em queda e que esteja segurando em uma das tiras do motor pode tentar usar uma mão livre para agarrar a criatura caindo, conseguindo com um teste bem sucedido de Destreza CD 10. Uma criatura salva desta maneira pode usar sua ação para tentar subir de volta no Motor, fazendo isso com um sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 13. Se o teste falhar e o peso da criatura exceder a capacidade de carga de quem a agarrou (veja "Erguendo e Carregando" no capítulo 7 do *Livro do Jogador*), quem estiver segurando deve ser bem sucedido em um teste de Força CD 15 no começo de seu próximo turno ou perde o aperto sobre a criatura em queda, que mergulha no magma.

Ao final de cada um dos seus turnos a partir da 9ª rodada, o Motor Labiríntico desliza pela fenda, descendo 3 metros em direção ao magma a cada rodada. Qualquer criatura sobre o equipamento deve passar em um teste de resistência de Destreza CD 15 cada vez que ele desce para evitar ser atirado do Motor. Resolva os efeitos como descrito acima. Em seu turno durante a 13ª rodada, o Motor Labiríntico afunda no magma e é destruído.

## Desligando o Motor

O motor desliza se qualquer de suas partes entrar em contato com um *campo antimagia* ou for afetada com sucesso por um *dissipar magia* (CD 19). De outra maneira, ele só pode ser desligado por uma magia desejo ou intervenção divina.

## Efeitos do Motor Labiríntico

O Motor Labiríntico foi danificado quando a fenda se abriu sob ele e o engoliu. O mecanismo não pode ser reparado e, uma vez ativado, ele faz coisas estranhas e imprevisíveis em cada um de seus turnos até ser desativado ou destruído.

Em cada um dos turnos do mecanismo, role um d100 e consulte a tabela de Efeitos do Motor Labiríntico para determinar o que ele faz.

### Efeitos do Motor Labiríntico

| d100 | Efeito |
|---|---|
| 1 | O motor emite um raio de luz dourada. Todos os itens mágicos a até 90 metros do mecanismo são destruídos, exceto por artefatos, que são atirados ao Plano Astral. |
| 2-8 | Arcos de luz branca dançam sobre a superfície do mecanismo até o final do seu turno. |
| 9-10 | O mecanismo emite um lampejo brilhante de luz branca. Todos os personagens jogadores são transportados de volta no tempo, como estão agora, até o momento em que a aventura começou. Eles aparecem na cela de escravos de Velkynvelve, com todos seus pontos de experiência, habilidades, equipamentos, e memórias. |
| 11-15 | O mecanismo emite um som alto de um "WHAAAH" até o começo de seu próximo turno. Enquanto o som perdurar, o equipamento projeta um *campo antimagia* (como a magia) ao redor de si. |
| 16-19 | O interior vazado do mecanismo pisca com uma luz rubra até o final de seu turno, quando então um personagem ou PdM morto à escolha do Mestre é trazido de volta à vida, como se fosse alvo de uma magia de *ressurreição*. A criatura revivida aparece em um espaço seguro e desocupado a até 36 metros do Motor. |
| 20-22 | O mecanismo expele uma gosma escorregadia que se espalha por sua superfície externa. Testes de resistência para evitar ser derrubado do Motor e testes de habilidade feitos para subir nele possuem desvantagem até o próximo turno do equipamento. |
| 23-27 | O mecanismo estala com eletricidade. Todas as criaturas a até 9 meros do maquinário devem fazer uma teste de resistência de Destreza CD 18 ou tomam 10d6 de dano elétrico. Um alvo feito primariamente de metal ou vestindo uma armadura de metal tem desvantagem no teste. |
| 28-32 | O mecanismo zumbe até o final de seu turno. Nesse ponto, um **slaad verde** aparece em um espaço seguro a até 36 metros do maquinário. O slaad rola iniciativa e, em seu turno, ataca qualquer criatura que veja. |
| 33-35 | O mecanismo ruge alto e deixa todas as criaturas a até 36 metros invisíveis. A invisibilidade dura até que a criatura ataque ou conjure uma magia. |
| 36-39 | Sussurros audíveis emanam do interior oco do maquinário. Cada personagem em contato direto com o mecanismo pode aumentar um valor de habilidade a sua escolha em 2, até um máximo de 24. |
| 40-43 | Arcos multicoloridos de luz dançam pela superfície do mecanismo, que conjura a magia de *metamorfose* (Resistência CD 18) em cada criatura a até 6 metros de distância. Qualquer criatura que falhar no teste é metamorfoseada em uma **serpente voadora**. |
| 44-48 | O mecanismo cospe gemas preciosas. Qualquer personagem dentro de 6 metros do maquinário pode utilizar sua ação para apanhar uma gema no valor de 500 po com a mão livre. O restante das gemas cai no magma e é destruído. |
| 49-52 | O mecanismo emite um raio de luz branco-amarelada. Um item mágico determinado aleatoriamente aparece em um local seguro a até 36 metros de distância. Role na Tabela de Itens Mágicos G do *Guia do Mestre* para determinar o que aparece. |
| 53-57 | O mecanismo emite um clarão de luz verde. Cada criatura em contato direto com o motor deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 18 ou recebe 10d6+40 de dano de energia. Se esse dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, ele é desintegrado. Uma criatura desintegrada e tudo que ela vestia e carregava, exceto artefatos, é reduzida a poeira fina. |
| 58-60 | O mecanismo pisca com luz azul e conjura *fogo das fadas*, visando todas as criaturas a até 6 metros de alcance (resistência CD 18). O efeito da magia tem duração de 1 minuto. |
| 61-66 | O mecanismo expele faíscas inofensivas e multicoloridas até o início de seu próximo turno. |
| 67-70 | O motor emite um clarão de luz violeta. Cada criatura a até 6 metros de distância deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição (CD 18) ou é petrificada até o próximo turno do mecanismo. |
| 71-76 | O mecanismo toca música de órgão. Na próxima vez que obtiver esta rolagem, a música para. |
| 77-80 | O motor faz um terrível som de trituração. Todas as criaturas leais a até 9 metros do mecanismo recuperam todos os seus pontos de vida. |
| 81-00 | O motor emite um clarão de luz lilás. Todas as criaturas extraplanares em um raio de 150 quilômetros do mecanismo instantaneamente retornam ao seu plano de existência nativo. |

### Desenvolvimento

Se você quiser adicionar tensão a este encontro, faça o Motor Labiríntico desencadear uma pequena erupção depois de mergulhar no magma, espalhando lava na caverna e túneis próximos, e forçando os aventureiros e seus aliados a se manterem a frente da onda de magma.

# Capítulo 15: A Cidade das Aranhas

O centro do caos e loucura que agora se espalham pelo Subterrâneo é a grande cidade drow de Menzoberranzan. Poucos residentes da cidade drow sabem que a Rainha Demônio das Aranhas está por trás do ritual de invocação que trouxe os lordes demônios ao Subterrâneo – e que a recompensa por sua fé em Lolth provavelmente será sua destruição.

Menzoberranzan foi o local da aparição de Demogorgon no Subterrâneo, e o chicotear de seus tentáculos e as pisadas esmagadoras de seus cascos fendidos deixaram um rastro de edifícios, corpos e mentes quebrados. Infelizmente para os drow, o pior ainda está por vir se o drow arquimago renegado Vizeran DeVir conseguir o apoio dos aventureiros para seu plano de utilizar um poderoso ritual para atrair os lordes demônios e seus servos malignos para fora do Subterrâneo e jogá-los uns contra os outros. Conforme os lordes demônios forem destruídos no plano material, sua essência obscura será tragada de volta ao Abismo mais uma vez. Mas um dos pontos chave do plano de Vizeran implica que os personagens tenham certeza de que a Cidade das Aranhas abrigará este devastador confronto final.

## Objetivos

Se os personagens estiverem trabalhando com Vizeran DeVir, eles possuem dois objetivos na Cidade das Aranhas: obter o grimório de invocação demoníaca de Gromph Baenre, e posicionar o talismã de Vizeran em Menzoberranzan para atrair os lordes demônios até lá para um embate épico.

### Posicionando o "Coração Negro"

Depois de suas aventuras nos Caminhos de Minhoca e no Labirinto, os personagens podem retornar a Araj para entregar os componentes que coletaram a Vizeran DeVir. Durante dez dias, o arquimago drow usa estes componentes para criar um talismã que parece e comporta-se como um *coração negro* de dois quilos e meio entalhado em rocha. Imbuído com poder arcano e demoníaco, o talismã do coração negro age como um farol quando o ritual de Vizeran é executado, atraindo todos os demônios atualmente soltos no Subterrâneo. O talismã irradia uma tênue aura de magia de conjuração mesmo antes de ser ativado, mas é principalmente um foco para o poder do ritual em vez de uma fonte de poder em si.



O plano de Vizeran pede aos aventureiros para posicionar o *coração negro* em Menzoberranzan. Vizeran preferiria que o *coração negro* fosse deixado aonde os personagens encontrarem o grimório de Gromph Baenre na Sorcere, o centro do treinamento mágico em Menzoberranzan. Contudo, Vizeran diz aos personagens que posicionar o talismã em qualquer lugar na Cidade das Aranhas irá funcionar.

### Obtendo o Grimório de Gromph

O grimório de Gromph contém notas e referências de sua malfadada invocação demoníaca. Vizeran sabe através de pesquisas em Gravenhollow que o grimório está no gabinete de estudo de Gromph na torre da Sorcere. Para alcançar o grimório, os personagens precisam penetrar em um dos mais importantes e bem protegidos locais na Cidade das Aranhas.

Felizmente para os personagens, Vizeran não está sem aliados na cidade. O Concílio das Aranhas é uma aliança secreta de magos drow que querem destronar as sacerdotisas de Lolth. O Concílio se infiltrou na Sorcere, a academia de magia arcana da cidade, e possui simpatizantes entre os magos drows masculinos. Vizeran já contatou seus aliados, que concordaram em ajudar o grupo a acessar a torre e o gabinete de estudos de Gromph (veja "Sorcere" mais adiante neste capítulo).

## Indo a Menzoberranzan

Cento e oito quilômetros de caminhos retorcidos separam Araj de Menzoberranzan. Vizeran possui uma rota secreta entre ambas, que ele permite que os personagens usem se eles concordarem em seguir seu plano. De outra forma, os personagens devem viajar para Menzoberranzan por rotas comumente conhecidas e monitoradas por batedores drow, patrulhas e postos avançados. Se os personagens optarem por utilizar a rota secreta de Vizeran, o aprendiz do arquimago, Grin Ousstyl (veja o capítulo 12), os acompanha, conforme ordenado por Vizeran, servindo como guia.

Vizeran sugere incisivamente que os personagens deixem sua força expedicionária em Araj, pontuando que uma pequena equipe tem chances melhores de se infiltrar na cidade drow.

#### Modificações Estatísticas para PdMs Drow

Quando utilizando o bloco de estatísticas genéricas no apêndice B do *Manual dos Monstros* para representar os PdMs drow, considere que os drow são neutros e maus e falam Élfico e Subterrâneo. Além disso, dê a estes PdMs as seguintes características adicionais:

***Ancestralidade Feérica.*** Os drow possuem vantagem em testes de resistência contra serem enfeitiçados, e mágica não consegue fazê-los adormecer.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração inata dos drow é Carisma (teste de resistência à magia CD igual a 10+ modificador de Carisma do drow). Os drow podem conjurar naturalmente as seguintes magias:

À vontade: *globos de luz*
1 vez por dia: *escuridão*, *fogo das fadas*, *levitação* (uso pessoal apenas)

***Sensibilidade à Luz Solar.*** Enquanto sob a luz do sol, o drow possui desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

### A Rota Secreta de Vizeran

Grin Ousstyl mostra aos personagens uma porta secreta na parede da caverna do lado de fora da torre de Vizeran. Atrás desta porta há um longo e retorcido túnel que Vizeran levou séculos para criar utilizando magias de moldar rochas. A passagem, que é livre de monstros e ameaças, termina em uma porta secreta ao fundo da Fenda oeste em Menzoberranzan. O trajeto de Araj até a cidade demora doze dias de caminhada, durante os quais Grin fala muito pouco. Qualquer personagem bem sucedido em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15 pode notar de que o mago drow está perturbado com algo, ainda que se recuse a partilhar seus pensamentos privados e preocupações.

Se os personagens lerem os pensamentos de Grin ou forçarem-no a falar utilizando magia ou tortura, Grin revela que ele tem dúvidas sobre o plano de Vizeran. Apesar de não nutrir afeição pelas Matriarcas e sacerdotisas que governam Menzoberranzan, Grin não deseja ver sua cidade natal – e seu povo – destruídos. Se Grin presenciar em primeira mão a destruição provocada pela fúria de Demogorgon pela cidade, ele se torna ainda mais relutante de ver o plano de Vizeran em ação (veja "Uma Mudança de Atitude" mais a frente neste capítulo).

Se os personagens pressionarem Grin por informações sobre Menzoberranzan e o que podem esperar encontrar lá, ele relata as informações contidas na seção "O caminho de Lolth". Ele também descreve os distritos principais da cidade.

### Outras Rotas

Personagens que não possam se beneficiar da rota secreta de Vizeran ou escolham não utilizá-la devem procurar outro caminho até Menzoberranzan. Há muitas rotas opcionais, de forma que o grupo pode aproximar-se da Cidade das Aranhas literalmente a partir de qualquer direção. Contudo, todas estas rotas são conhecidas pelos drow. Os personagens devem ter encontrado uma força drow em uma tentativa anterior de chegar à cidade (veja "Marcha a Menzoberranzan" no capítulo 10). Neste caso, eles já sabem o que irão enfrentar. Mesmo se eles se recusarem a utilizar a rota secreta de Vizeran, o arquimago recomenda que os personagens levem Gin Ousstyl com eles, não tanto como um guia, mas pra ajudar o grupo a passar pelas patrulhas drow.

A invasão demoníaca colocou as defesas de Menzoberranzan em alerta máximo, tornando ainda mais difícil que o normal que qualquer não-drow se aproxime da cidade de forma segura por qualquer rota conhecida. Quando os personagens estiverem dentro de 27 quilômetros (3 dias de viagem) da cidade, use a tabela de Patrulha Drow para determinar os encontros aleatórios ao invés de usar as tabelas do capítulo 2.Uma vez a cada hora, role um d20 e consulte a tabela para determinar se e o que o grupo encontra.

#### Defesas Drow

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontros |
| 11-14 | Patrulha drow A |
| 15-17 | Patrulha drow B |
| 18-19 | Patrulha drow C |
| 20 | Patrulha drow D |

### Patrulha Drow A

A patrulha padrão consiste de dois drow **batedores** montados em **lagartos gigantes de montaria** (use as estatísticas no final do capítulo 8). Personagens que possam enxergar a uma distância de 36 metros ou mais se movendo em ritmo normal notam os batedores drow com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 16. Se os personagens estiverem se movimentando em um ritmo acelerado, eles recebem -5 de penalidade aos seus testes.

A menos que os personagens estejam indo em ritmo lento e furtivo, os drow percebem sua presença com sua visão no escuro e recuam ate um posto avançado localizado a um quilômetro e meio de distância. Defendendo o posto está uma **drow guerreira de elite** (a comandante), um **mago drow**, e outros dezesseis **drow**. O posto avançado é uma torre de quatro andares, construída a partir de uma coluna de 18 metros de altura e 4,5 metros de largura, no meio de uma caverna com 23 metros de diâmetro. Tanto a caverna quanto o posto avançado não possuem Luz. Uma porta secreta na base da coluna leva ao interior da torre, mas encontrá-la requer uma busca minuciosa e um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. Seteiras em cada andar permitem aos drow conjurar magias e fazer ataques à distância em todas as direções enquanto beneficiam-se de uma cobertura de três quartos contra ataques vindos da caverna.

Se os batedores drow escaparem e os personagens não os seguirem, os batedores reportam-se a comandante do posto avançado, que organiza um grupo de caçada composto por ela e mais oito drows (deixando o mago e oito drow para gerir o posto avançado). Use as regras de perseguição drow do capítulo 2, e assuma uma perseguição nível 4.

### Patrulha Drow B

Os personagens encontram um **guerreiro de elite drow** e 1d8 **drows** lutando contra um demônio **herzou**. O herzou possui 2d10 + 45 pontos de vida remanescentes, enquanto cada drow possui 2d6 pontos de vida restantes. O guerreiro de elite drow não está ferido. Sem interferência, os drow matam o demônio, com o guerreiro de elite e 1d4-1 drow sobrevivendo ao encontro. Se os personagens se envolverem, o encontro torna-se uma batalha de três vias, e nem os drow nem o demônio estão interessados em formar uma aliança.

O grupo pode manter distância e evitar o confronto. Contudo, qualquer drow que sobreviva a batalha dirige-se ao posto avançado drow mais próximo a 1d4 x 1,5 quilômetros de distância. Após ouvir o relatório dos sobreviventes, o comandante do posto organiza um grupo de caçada para procurar pelos personagens, como descrito em "Patrulha drow A".

### Patrulha Drow C

Os personagens encontram uma patrulha drow consistindo de um mago drow, 2d4 drow, e um grupo de escravos. Role um d10 e consulte a tabela de Escravos Drow para determinar que escravos estão presentes. Trolls lutam até a morte; outros escravos tentam fugir se todos os drow forem mortos.

#### Escravos Drow

| d10 | Escravos |
|---|---|
| 1-2 | 3d6 **derro** (veja o apêndice C) |
| 3-4 | 3d6 **goblins** |
| 5-6 | 3d6 **orcs** |
| 7-8 | 2d6 **quaggoths** |
| 9-10 | 1d6 **trolls** |

### Patrulha Drow D

Os personagens encontram um **mago drow** cavalgando nas costas de um **golem de pedra** moldado na forma de uma aranha gigante. O mago está em uma liteira[7] que providencia meia cobertura contra ataques vindos do solo. Escoltando o mago estão 2d4 **guerreiros de elite drow** cavalgando **lagartos gigantes de montaria** (utilize as estatísticas no final do capítulo 8). Estes drow lutam até a morte para proteger seu território.

***Tesouro.*** Os oito olhos do golem aracnídeo são orbes de cristal vermelho com 15 centímetros de diâmetro que valem 1000 po cada.

## Menzoberranzan

**População:** 20.000 drow mais milhares de escravos (de várias raças).

**Governo:** Teocracia matriarcal devotada a Lolth,a Rainha demoníaca das aranhas.

**Defesas:** Grande exército permanente de guerreiros e magos drow treinados, reforçado com escravos armados e proteções mágicas; os cidadãos da cidade criaram uma formidável milícia.

**Comércio:** Escravos bem-reinados; vários fungos, bolores, e criaturas exóticas para alimentação; venenos, poções, óleos e elixires; joalheria, perfumes e seda.

**Organizações:** O Conselho Governante (compreendido pelas Matriarcas das oito casas nobres drow mais poderosas da cidade), a Igreja de Lolth (sediada em Arach-Tinilith), Bregan D'aerthe (companhia de drows espiões, mercenários e assassinos).

A Cidade das Aranhas foi esculpida a partir e dentro de uma grande caverna que os drow chamam de *Araurilcaurak*, sua abóbada pairando a trezentos metros acima do chão de pedra. Moradias e fortalezas drow são esculpidas a partir de estalagmites e estalactites maciças, conectados com pontes de delicada aparência de seda de aranha endurecida e iluminadas com frias chamas sobrenaturais.

#### Menzoberranzan: Características Gerais

As seguintes características podem ser encontradas através da Cidade das Aranhas.

***Luz.*** A maioria das ruas e edifícios são iluminadas por luzes sobrenaturais de cores verde, azul, e violeta, tão brilhantes quanto tochas (criadas com magias de *chama contínua*). Outras áreas são escuras.

***Cidade Protegida.*** Os drow trancaram sua cidade na vigília contra a investida de Demogorgon. Pela duração desta aventura, criaturas não podem teletransporta-se a partir ou para Menzoberranzan. Em adição, criaturas, objetos e espaços dentro da cidade não podem ser alvos de magias de adivinhação ou percebida através de sensores de observação mágica criados por magia.

***A Maldição da Pedra.*** A "maldição da pedra" é um encantamento ancestral tecido pelos magos da Sorcere para proteger a cidade de desmoronamentos. Qualquer personagem conjurando *terremoto*, *mover terra*, ou magia similar dentro da cidade desengatilha uma magia de *reverter gravidade* (resistência CD 18) centrada no conjurador, cujo efeito entra em vigor antes que a magia desencadeadora seja completada. o efeito de *reverter gravidade* dura 1 minuto, e é acompanhado pelo estrondo de um trovão que alerta a todos na proximidade. O conjurador da magia desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 18 para manter a concentração. Em uma falha, a magia desencadeadora não funciona.



[7] *Liteira - É uma cadeira portátil, aberta ou fechada, suportada por duas varas laterais. As liteiras usadas no Oriente são geralmente designadas como palanquins, termo que por vezes também se aplica aos respectivos carregadores humanos.*

## O Domínio Sombrio

A rocha ao redor da cidade é alveolada com túneis e corredores formando o Domínio Sombrio, um território clamado pelos drow, mas que não é parte da cidade propriamente. Abrigando todos os tipos de habitantes de Subterrâneo, este labirinto faz parte das defesas de Menzoberranzan, bem como de seu submundo - um lugar perigoso para negociações obscuras e reuniões clandestinas.

O Domínio Sombrio é um ótimo lugar para encontros aleatórios. Quando lhe convir, role um d20 e consulte a tabela de Encontros no Domínio Sombrio para determinar o que os personagens encontram, ou escolha o que achar melhor.

### Encontros do Domínio Sombrio

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 2d4 **bugbears** |
| 3-4 | Encontro clandestino |
| 5 | 1d4 **driders** |
| 6-10 | Patrulha drow |
| 11-12 | 1d4 + 1 **drow servo esporo** (veja apêndice C) |
| 13-14 | Escravos fugidos |
| 15-16 | 1d4 + 1 **goblins** |
| 17-19 | *Glifo de vigilância* |
| 20 | 1d4 **devoradores de intelecto** |

#### Bugbears

Os bugbears estão marcados com o selo de uma casa drow, identificando-os como escravos. Eles tentam esgueirar-se pelo grupo e causar uma morte fácil.

#### Encontro Clandestino

O grupo depara-se com um encontro entre um **drow** representante de uma das casas e algum interesse comercial externo. O drow é escoltado por 1d4 - 1 guarda-costas **bugbear**. O indivíduo com o qual o drow está se encontrando pode ser qualquer um a seguir.

***Alquimista Duergar.*** Esse **duergar** está tentando adquirir equipamentos ou ingredientes alquímicos raros (veja a barra lateral "Alquimista duergar" no capítulo 4 para modificações nas estatísticas).

***Espião Duergar.*** Este **duergar** de Gracksltugh está tentando subornar um drow por informações sobre quem é responsável pela invasão demoníaca.

***Assassino Humano.*** Esse **assassino** faz o trabalho sujo para os drow e foi contratado para eliminar alguém no mundo da superfície.

***Khalessa Draga.*** Se os personagens ainda não tiverem encontrado esta espiã da Aliançados Lordes, Khalessa (veja "Marcha a Menzoberranzan" no final do capítulo 10) está em seu disfarce drow, comprando informações valiosas pra a Aliança. Quando ela vê o grupo, ela encerra seu encontro e tenta descobrir o que os personagens estão fazendo ali. Se o grupo incluir um ou mais membros da Aliança dos Lordes, ela oferece ajuda para que completem sua missão. Caso contrário, ela não está disposta a quebrar seu disfarce.

#### Driders

Estes párias empoleiram-se no topo de plataformas elevadas ou escalam até o teto alto, atacando com suas bestas enquanto se mantém fora do alcance de armas corpo-a-corpo. Um drider recua se reduzido a 60 pontos de vida ou menos.

#### Patrulha Drow

Os personagens encontram uma patrulha drow composta por 2d4 **drow** liderados por um **drow guerreiro de elite**. A patrulha para e questiona qualquer não-drow que não é escravo, bem como drows que eles julguem suspeitos. Isso deve render uma interpretação ou um teste bem sucedido de Sabedoria (Enganação ou Persuasão) CD 15 para convencer a patrulha a não atacar o grupo. Se Grin Ousstyl estiver com o grupo, ele discretamente sugere que o grupo ofereça um suborno de pelo menos 50 po. Se fizerem, os personagens ganham vantagem nos testes realizados para passar pela patrulha.

Qualquer sinal de um grupo grande, armado e potencialmente hostil faz a patrulha recuar e buscar por reforços. Se os personagens permanecerem na área, a patrulha retorna com dois destacamentos adicionais 1d10 minutos depois.

#### Drow Servos Esporo

Estes drow foram infectados com os esporos de Zuggtmoy e transformaram-se em servos esporo. Eles silenciosamente observam o grupo, mas não atacam os personagens a menos que sejam ameaçados.

#### Escravos Fugidos

Um grupo de 1d4 ***plebeus*** (de qualquer raça) tenta se esconder do grupo que se aproxima. Caso vistos, eles imploram aos personagens por piedade, explicando que escaparam de seus mestres drow seguindo "a grande devastação demoníaca" e tem se escondido nos túneis desde então. Os escravos podem providenciar uma descrição detalhada do ataque aos personagens, confirmando que o lorde demônio Demogorgon está por trás da destruição. Os escravos estão desesperados por escapar dos drows e são imensamente gratos por qualquer ajuda oferecida.

#### Goblins

Os goblins imploram por comida. Se os personagens derem comida aos goblins ou, de outra forma, os tratar bem, eles mostram ao grupo uma porta secreta que se abre para um túnel esquecido. Role um d10 e consulte a tabela de Túnel Goblin para determinar para onde o túnel leva.

### Túnel Goblin

| d10 | Destino |
|---|---|
| 1-2 | Kyorbblivvin (veja"Kyorbblivvin") |
| 3-4 | Uma caverna oculta contendo 1d4 **devoradores de mente** |
| 5-6 | Uma caverna oculta na qual o grupo pode descansar sem se preocupar com encontros aleatórios |
| 7-8 | Uma caverna oculta com 4d8 **goblins** e um chefe **goblin**, que trocará um item mágico em sua posse pelo equivalente a 30 dias de ração (para determinar o item, role uma vez na Tabela de Itens Mágicos C no capítulo 8 do *Guia do Mestre*) |
| 9-10 | Um alçapão próximo do Bazar (veja "O Bazar") |

#### Glifo de Vigilância

As sacerdotisas drow são afeitas a colocar *glifos de vigilância* nos túneis circundando Menzoberranzan. Tal glifo permite que drows atravessem seguramente,




mas ativam-se sempre que um não-drow passa por ele. Um *glifo de vigilância* drow possui a CD de resistência a magia 13 e um efeito de runas explosivas (veja a descrição da magia no *Livro do Jogador*).

### Devoradores de Intelecto

Devoradores de mente gostam de enviar devoradores de intelecto ao Domínio Sombrio em busca de hospedeiros, usando-os como espiões para manter um olho na cidade drow. Estes devoradores de intelecto arrastam-se sobre o grupo e utilizam seu ataque de Devorar Intelecto contra membros do grupo que estejam na retaguarda.

## Locações da Cidade

Personagens que infiltrarem-se em Menzoberranzan devem se encontrar em um ou mais das seguintes áreas ou distritos.

### O Bazar

Este círculo de 230 metros de largura de alicerces rochosos é um labirinto lotado, desarrumado de barracas, muitas das quais foram esmagadas ou rasgadas em pedaços por Demogorgon. Mercadores que sobreviveram ao ataque estão lentamente retornando ao Bazar e limpando a bagunça, mas pequenas atividades estão ocorrendo atualmente. Drow plebeus mantém-se em silêncio sobre seus negócios, cabeças abaixadas e capuzes fechados, enquanto as patrulhas drow erradicam qualquer coisa que se assemelhe a roubo ou saque.

Personagens movendo-se pelo Bazar tem pelo menos um encontro com uma patrulha drow composta de dois **drow** cavalgando **lagartos gigante de montaria** (veja o capítulo 8 para estatísticas). Se um ou mais membros do grupo aparentarem ser qualquer outra coisa que não um drow ou escravos na companhia de seu mestre drow, a patrulha imediatamente chama por reforços, que chegam em 1d4 rodadas. Estes reforços consistem em 3d4 **drow** a pé e 2d4 **aranhas gigantes** que escorregam do teto para os telhados mais próximos.

### A Braeryn

A Braeryn (também conhecida como "Ruas Fétidas") é uma favela de estruturas deterioradas com vista para vielas cheias de lixo, habitada pela escória da sociedade drow. Sacerdotisas caídas, mercadores falidos, escravos fugitivos, e os sem teto ou aleijados são comuns aqui, bem como os visitantes da cidade que desejam passar despercebidos.

A população das Ruas Fétidas tem crescido devido ao avanço de Demogorgon. Drow que perderam suas casas ou negócios encontram o abrigo que podem aqui, passando por uma escassa existência entre a população mais rude de Menzoberranzan.

A Braeryn é um ótimo lugar para encontrar aliados ou conhecer um fim inoportuno. Role para encontros aleatórios conforme os personagens exploram este distrito. Você pode rolar um d20 e consultar a tabela de Encontros em Braeryn, ou escolher o encontro que desejar. O grupo pode evitar encontros aleatórios em Braeryn sendo bem sucedido em um teste de Destreza (Furtividade) em grupo, CD 15.

### Encontros em Braeryn

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-2 | 1d4 + 2 **bugbears** |
| 3-8 | Adolescentes drow |
| 9-10 | Drow punguista |
| 11-12 | 3d6 **aranha-lobo gigante** |
| 13-14 | Drow infectado |
| 15-16 | Drow enlouquecido |
| 17-18 | 1 anão do escudo **furioso** |
| 19-20 | Chamariz svirfneblin |

#### Bugbears

Estes bugbears esgueiram-se pelas ruas, matando viajantes solitários ou pequenos grupos por comida. Se o grupo superá-los em número, eles seguem os personagens na esperança de que um se separe do grupo principal, quando então os bugbears atacam.

#### Adolescentes Drow

Esta gangue ambulante é composta de 1d6 + 6 drow **bandidos**. Se a gangue superar em número o grupo de personagens, os drow atacam. Caso contrário, eles fazem gestos obscenos para o grupo, mas recuam se confrontados.

#### Drow Punguista

Esse **plebeu** drow sem teto tenta pungar um membro aleatório do grupo. O drow possui Prestidigitação +2.

#### Aranhas-Lobo Gigantes

Estas aranhas estão famintas e rastejam para fora dos edifícios ou descem dos telhados para atacar o grupo.

#### Drow Infectado

Este drow foi infectado pelos esporos de Zuggtmoy (veja o capítulo 5) e irá sucumbir à infestação em 1d12 horas. Fungos estranhos já começaram a brotar de sua cabeça e membros. O drow oferece uma gema de 500 po em troca da proteção do grupo e tenta ficar o mais próximo possível dos personagens, esperando infectá-los com seus esporos quando o momento chegar.

#### Drow Enlouquecido

Este **plebeu** drow sofre de uma forma de loucura permanente (veja "Loucura" no capítulo 2 do *Guia do Mestre*). O drow acredita ser a verdadeira voz de Lolth, incumbido pela Rainha Demoníaca das Aranhas a repreender todos por sua falta de devoção, alertando que "Os demônios irão consumir a todos vocês!". O drow louco usa um amuleto feito de uma aranha morta.

#### Anão do Escudo Furioso

Este anão caótico e neutro - um antigo escravo dos drow - vê inimigos imaginários em todos os lugares, balançando seu machado grande para o ar vazio. Se um personagem engajar o anão em batalha ou conversação, o anão ataca.

#### Chamariz Svirfneblin

Um **gnomo das profundezas** sem teto serve como hospedeiro a um **devorador de intelecto**. Ele tenta atrair um ou mais personagens para uma "reunião secreta onde os inimigos dos drow planejam derrubar Menzoberranzan". Um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 revela que há algo indescritivelmente estranho ou falso sobre o gnomo. Se os personagens seguirem o gnomo possuído, eles são guiados para uma caverna apertada debaixo de uma construção dilapidada. A caverna é o covil secreto de outros 2d4 **devoradores de intelecto**.

## Donigarten

Donigarten é o nome dado a um grande lago e às terras de cultivo circundantes que dominam a parte oriental da caverna. Rebanhos de gado rothé pastam na ilha no centro do lago, em cujas margens norte e oeste amplos campos de fungos são cultivados por escravos, alimentando grande parte de Menzoberranzan.

As águas escuras e frias do lago possuem uma reputação sinistra, remontando aos dias em que líderes notáveis das grandes casas e seus heróis honrados eram atirados ao lago, vestindo e portando todos os seus aparatos, e afundados com mastros de pedra. Da mesma forma, muitos drow menos importantes têm sido jogados por seus rivais ao fundo do lado, cujas profundezas infundidas com *faerzress* tornam suas águas impenetráveis a magias de adivinhação e observação mágica.

Donigarten foi poupada da fúria de Demogorgon. Apesar de vagamente povoada, a área é de importância tão vital para a sobrevivência da cidade que patrulhas drow são comuns aqui. Role para encontros aleatórios conforme os personagens cruzam este distrito. Você pode jogar um d20 e consultar a tabela de Encontros em Donigarten, ou escolher o encontro que preferir. O grupo pode evitar encontros aleatórios em Donigarten passando em um teste de Destreza (Furtividade) em grupo, CD 11.

### Encontros em Donigarten

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-5 | Patrulha drow |
| 6-8 | 2d4 + 2 drow servos esporo (veja apêndice C) |
| 9-10 | Escravos fugidos |
| 11-14 | 1d6 + 2 aranhas-lobo gigantes |
| 15-20 | Fazendeiros escravos |

#### Patrulha Drow

Esta patrulha consiste em dois **drow** sobre **lagartos gigantes de montaria** (veja o final do capítulo 8 para as estatísticas). Se um ou mais membros do grupo aparentarem ser qualquer outra coisa que não um drow ou escravos na companhia de seu mestre drow, a patrulha imediatamente chama por reforços, que chegam em 1d4 + 2 rodadas. Os reforços são formados por 1d4 patrulhas drow similares.

### Drow Servos Esporo

Estes drow caíram presa dos esporos de Zuggtmoy e foram atraídos aos campos de fungos de Donigarten, aonde eles vagam agora como uma matilha, atacando intrusos à vista.

### Escravos Fugidos

Um grupo de 1d4 **plebeus** (de qualquer raça) fugiu de seus mestres quando Demogorgon atacou e refugiou-se aqui. Os personagens os encontram escondidos nos campos ou em alguma construção próxima. Os escravos podem fornecer uma descrição detalhada do ataque, confirmando que Demogorgon está por trás da destruição. Os escravos estão desesperados para escapar dos drow e são imensamente gratos por qualquer ajuda oferecida.

### Aranhas-Lobo Gigantes

Estas aranhas espreitam em tocas abaixo do solo esponjoso, saltando para atacar o grupo conforme ele passe. Membros do grupo com uma Percepção passiva de 17 ou mais não são surpreendidos pelas aranhas.

### Fazendeiros Escravos Orcs

Os drow utilizam escravos orcs para cultivar seus campos de fungos. Os orcs derramam água em campos de esterco cuidadosamente irrigados, renovando e expandindo os campos com vagões de excrementos trazidos da cidade propriamente dita. Eles são tão disciplinados que podem ser confiados a cumprir suas tarefas com pouca ou nenhuma supervisão.

Os personagens encontram 3d6 orcs **plebeus**. Estes orcs são caóticos e maus e possuem visão no escuro com alcance de 18 metros,mas eles não atacam drows ou qualquer um acompanhado por um drow. Há 25% de chances que 1d4 **guardas** drow estejam a até 36 metros de distância dos orcs, silenciosamente ressentidos pelo fato de estarem designados a "olhar os orcs até desmancharem." Se os orcs ficarem sob ataque,os drow apressam-se para protegê-los.

## Duthcloim

Conhecida popularmente como "Aglomerado", a área circundante ao Bazar e limitada pela Fenda da garra ao leste é lar de mercadores, negociantes e artesãos. Duthcloim possui pequenas hospedarias, tavernas e casas do prazer atendendo aos locais, visitantes e drow do alto-escalão à procura de distrações. Partes de Duthcloim foram danificadas ou destruídas depois de Demogorgon emergir da Fenda da garra. Ainda assim, os negócios têm prosperado conforme os drow celebram a morte de rivais.

Se quiser que um encontro aleatório aconteça conforme os personagens passam pelo distrito de Duthcloim, role um d20 e consulte a tabela de Encontros em Duthcloim, ou escolha o que você preferir. Os personagens podem evitar um encontro aleatório em Duthcloim sendo bem sucedidos em um teste de Destreza (Furtividade) CD 13 em grupo.

#### Encontros em Duthcloim

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-4 | Espião da Bregan D'aerthe |
| 5-8 | Patrulha drow em marcha |
| 9-12 | Drow sacerdotisa de Lolth |
| 13-16 | Ninho de aranhas |
| 17-20 | Estátua de Lolth |

#### O Caminho de Lolth

O princípio legal de Menoberranzan é o Caminho de Lolth. Ele apregoa o seguinte:

- Não há nenhum outro deus ou deusa além de Lolth. Qualquer um que siga os ditames de outra entidade será morto, preferivelmente em sacrifício a Lolth.
- Adoração ritual a qualquer outra entidade que não a Lolth é proibida dento do teto da cidade. Não-drows que violem este princípio são multados e expulsos da cidade. Reincidentes ou drow a fazer isso são mortos.
- Escravos não possuem direitos, e não há limites para as punições ou deveres que podem ser aplicados a eles. O tratamento dos escravos é um encargo dos seus donos. É uma ofensa capital para um escravo recusar qualquer ordem de um drow da casa que o possui.
- Um plebeu ou estudante da Academia que se recuse a obedecer a uma sacerdotisa pode ser punido da forma que a sacerdotisa ofendida achar adequado, até mesmo incluindo sua morte. Se o ofensor for propriedade de outra casa e um nobre desta casa estiver presente e fizer objeção, os dois devem concordar com uma punição (normalmente flagelação).
- Qualquer drow que falsamente vestir as cores de outra casa ou que altere deliberadamente sua aparência para disfarçar-se como alguém de outra posição será morto.
- Qualquer não-drow que adote a aparência de um drow em particular, de um drow da nobreza, ou de um drow de outra casa que não a sua possuidora será morto.
- Se puder ser provado que duas ou mais casas atacaram outra, todas as casas que participaram do ataque serão destruíras em conjunto pelos remanescentes da casa atacada.

### Espião da Bregan D'aerthe

Um drow **espião** se interessa pelos personagens e passa a segui-los, tentando permanecer despercebido. Personagens atentos a problemas percebem o drow com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) contra um teste de Destreza (Furtividade) do drow.

O drow é membro da Bregan D'aerthe (veja "Aliados Inesperados" mais adiante neste capítulo) e se revela caso seja confrontado pelos personagens. Se os personagens revelarem que estão tentando banir os lordes demônios de volta para o Abismo, ele oferece a assistência da Bregan D'aerthe. Se eles forem receptivos, ele os leva a um abrigo da Bregan D'aerthe até que uma reunião com Jarlaxle, líder da Bregan D'aerthe, possa ser providenciada. Enquanto escoltados pelo espião, os personagens não tem nenhum encontro aleatório hostil.

***Desenvolvimento.*** O abrigo da Bregan D'aerthe é uma torre de pedra de três andares guarda por quatro membros da organização (**drows guerreiros de elite**) e mantido por um ou mais escravos libertos (utilize as estatísticas do **plebeu**). Enquanto no abrigo, os personagens não sofrem nenhum encontro hostil.

Se os personagens concordarem com um encontro com Jarlaxle, o espião da Bragen D'aerthe diz a eles que um operativo chamado Krilelyn H'Kar irá buscá-los quando chegar a hora (veja "Encontros privados"). O espião então deixa os personagens sozinhos.

### Patrulha Drow em Marcha

Esta patrulha consiste em 2d4 **drow**. Se um ou mais membros do grupo aparentarem ser qualquer coisa além de drows ou escravos acompanhados por seu mestre drow, a patrulha confronta o grupo e começa a interrogá-los. Se qualquer uma das respostas levantar

suspeitas ou forem consideradas insolentes, os drow atacam.

Se um combate irromper, reforços chegam a cada 1d4 rodadas. Cada onda de reforços é formada por 2d4 **drow** mais 1d4 **aranhas gigantes** que descem dos telhados.

### Drow Sacerdotisa de Lolth

Uma **drow sacerdotisa de Lolth** acompanhada de um **guerreiro de elite drow** e 2d4 **drows** estão fazendo o levantamento das áreas danificadas da cidade. Mercadores e artesãos que confrontam a sacerdotisa, clamando terem perdido tudo no ataque de Demogorgon, são banidos para a Braelyn. Moradores locais enlouquecidos pela invasão demoníaca são trazidos perante a sacerdotisa e mortos.

Se os personagens se aproximarem da sacerdotisa dizendo ter informações vitais sobre o ataque demoníaco, eles podem, com um sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 20, convencê-la a escoltá-los até a Matriarca Quenthel Baenre (veja "Encontros privados" mais adiante neste capítulo). Se o teste falhar por 5 ou mais, a sacerdotisa e sua escolta atacam o grupo.

### Ninho de Aranhas

Os personagens deparam-se com um ninho de aranhas contendo 4d6 ovos de aranhas gigantes com cascas macias e grudentas. Cada ovo pesa 10 quilos e possui CA 6 e 1 ponto de vida. Perturbar os ovos atrai 1d4 **aranhas gigantes**, que descem de telhados próximos para defender o ninho.

### Estátua de Lolth

Os personagens encontram uma estátua de Lolth de 3 metros de altura retratada em sua forma drow. Há 25% de chance de que a estátua tenha sido derrubada durante o rompante de Demogorgon, caso em que estará em pedaços no chão.

Se uma estátua intacta for tocada por um não-drow ou profanada de alguma outra forma, ela abre sua boca e regurgita um **enxame de insetos** (aranhas). Estas aranhas rastejam estátua abaixo e atacam quem quer que tenha tocado ou profanado a estátua. Uma vez que a estátua tenha regurgitado o enxame, sua boca se fecha e não solta outro enxame até que tenha se passado 1 hora.

## Eastmyr

Eastmyr preenche o espaço entre a próspera Duthcloim e a maltrapilha Braeryb. Aqui é o lar de mercadores comuns, negociantes, mercenários, e artesão que tanto estão tentando trilhar seu caminho para subir na escada social, ou reduzir o ritmo de sua decadência. Ainda que est área tenha sofrido pouco dano durante o avanço de Demogorgon, sua população aumentou com drows anteriormente de alto-escalão, forçados a sair de suas casas e propriedades.

Se quiser que um encontro aleatório ocorra conforme os personagens atravessem o distrito de Eastmyr, role um d20 e consulte a tabela de Encontros em Eastmyr, ou escolha o que preferir. O grupo pode evitar um encontro aleatório neste distrito sendo bem sucedido em um teste coletivo de Destreza (Furtividade) CD 15.

**Encontros em Eastmyr**

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-5 | Espião da Bregan D'aerthe |
| 6-10 | Culto do "Y" |
| 11-15 | Patrulha drow em marcha |
| 16-20 | Pergaminho da "Sombra de Narbondel" |

### Espião da Bregan D'aerthe

Veja "Duthcloim" para mais informações.

### Culto do "Y"

Eastmyr tem se tornado o paraíso pra um grupo de drows enlouquecidos pelo avanço de Demogorgon. Estes drows gravaram o símbolo de Demogorgon - um Y com os braços recurvados - nas palmas de suas mãos e em suas testas, e podem ouvir as vozes gêmeas do Príncipe dos demônios falando com eles, dizendo que eles irão ascender da escória da sociedade drow até a grandeza uma vez que a nobreza seja desbancada.

Os personagens encontram um grupo de 1d4 + 4 **cultistas** drows vestindo mantos e capuzes N meio do sequestro de um drow **nobre** da casta baixa. Se os personagens matarem 4 cultistas ou mais, o restante foge como ratos. Sons de combate atraem a atenção de uma patrulha drow a pé (veja "Duthcloim" para mais informações), que chega em 1d6 rodadas. Qualquer cultista que escape foge para um apartamento em ruínas a uma quadra de distância, que o culto converteu em um santuário para Demogorgon. O santuário contém 1d4 **demônios das sombras**, bem como 2d4 **cultistas** drow, cada um com uma "segunda cabeça" (na forma de uma cabeça drow decepada em uma estaca) que os cultistas amarraram aos seus corpos. Pintado em sangue úmido no chão do santuário está um símbolo familiar de "Y".

***Desenvolvimento.*** O drow nobre não oferece recompensa por seu resgate e pune apatrulha drow por não chegar mais rápido. Se os personagens exigirem uma recompensa, o nobre fica carrancudo e lhes dá uma insígnia contendo a marca de sua casa, instruindo os personagens a visitarem a propriedade nobre "quando a luz de Narbondel alcançar seu zênite" para receber sua "recompensa". Se os personagens visitarem a propriedade nobre em Narbodellyn na hora indicada, eles são emboscados pelos guardas da casa, que possuem ordem de eliminá-los e dispor dos restos (veja "Narbondellyn" para mais informações sobre as propriedades nobres dos drow).

### Patrulha Drow em Marcha

Veja "Duthcloim" para mais informações.

### Pergaminho da Sombra de Narbondel

Uma **espiã** meio-drow encapuzada chamada Shinzi aproxima-se dos personagens quando eles estiverem sozinhos e entrega-lhes um pergaminho contendo um anúncio da Sombra de Narbondel, a "melhor hospedaria em Menzoberranzan". Se o grupo incluir não-drows, Shinzi diz que não-drows são "mais do que bem-vindos na Sombra". O anúncio não contém nenhum preço, mas nas costas do pergaminho há um mapa marcando a localização da hospedaria na parte nordeste de Eastmyr, perto da Fenda da garra.

***Desenvolvimento.*** A Sombra de Narbondel, que não foi danificada durante o levante de Demogorgon,oferece alguns dos melhores alimentos e alojamentos que o dinheiro pode comprar,mas o custo é alto: 25 po por pessoa. Um halfling robusto **plebeu**

chamado Dalfred Noakes é o proprietário e comanda o estabelecimento. Dalfred teve um encontro violento com um jovem nobre da casa Hunzrin, o que o deixou marcado com cicatrizes e sem sua orelha esquerda. Ele nunca perdoou ou esqueceu o nobre. Desde este dia, ele utiliza um pequeno sistema de cavernas que não se conecta com o Domínio Sombrio para contrabandear bens e esconder pessoas que fogem de drows nobres enraivecidos. Se os personagens parecem necessitar sua ajuda, Dalfred faz o que quer que seja para ajudá-los.

A filha orfã de um mercador drow e uma escrava humana, Shinzi foi adotada por Dalfred e é uma de seus muitos espiões. Ela possui as características drow de visão no escuro com alcance de 18 metros, bem como a Ancestralidade Feérica e a Conjuração Inata (veja a barra lateral "Modificações Estatísticas para PdMs Drow"). Contudo, ela não possui a característica de Sensibilidade à luz solar.

## Kyorbblivvin

Kyorbblivvin é uma floresta de cogumelos gigantes infestada de aranhas que se espalha através da parte norte do platô de Qu'ellarz'orl. Membros das grandes casas utilizam Kyorbblivvin comoum território de caça particular. Guerreiros drow patrulham a floresta, alertas para caçadores furtivos e intrusos. Teste para encontros aleatórios em Kyorbblivvin uma vez a cada hora. Role um d20 e consulte a tabela de Encontros em Kyorbblivvin para determinar se e o que os personagens encontram. O grupo pode evitar encontros em Kyorbblivvin sendo bem sucedido em um teste coletivo de Destreza (Furtividade) CD 15.

### Encontros em Kyorbblivvin

| d20 | Encontros |
|---|---|
| 1-10 | Sem encontros |
| 11 | 1 **pudim negro** |
| 12 | 3d6 **drow servos esporo** (veja o apêndice C) |
| 13 | Patrulha de elite drow em marcha |
| 14 | Fungo exótico |
| 15 | 1d4 **aranhas gigantes** |
| 16 | 1d4 **gricks** |
| 17 | Grupo de caça |
| 18 | 1 **guinchador** |
| 19 | 3d6 **stirges** |
| 20 | 1d4 + 1 **fungo violeta** |

### Pudim Negro

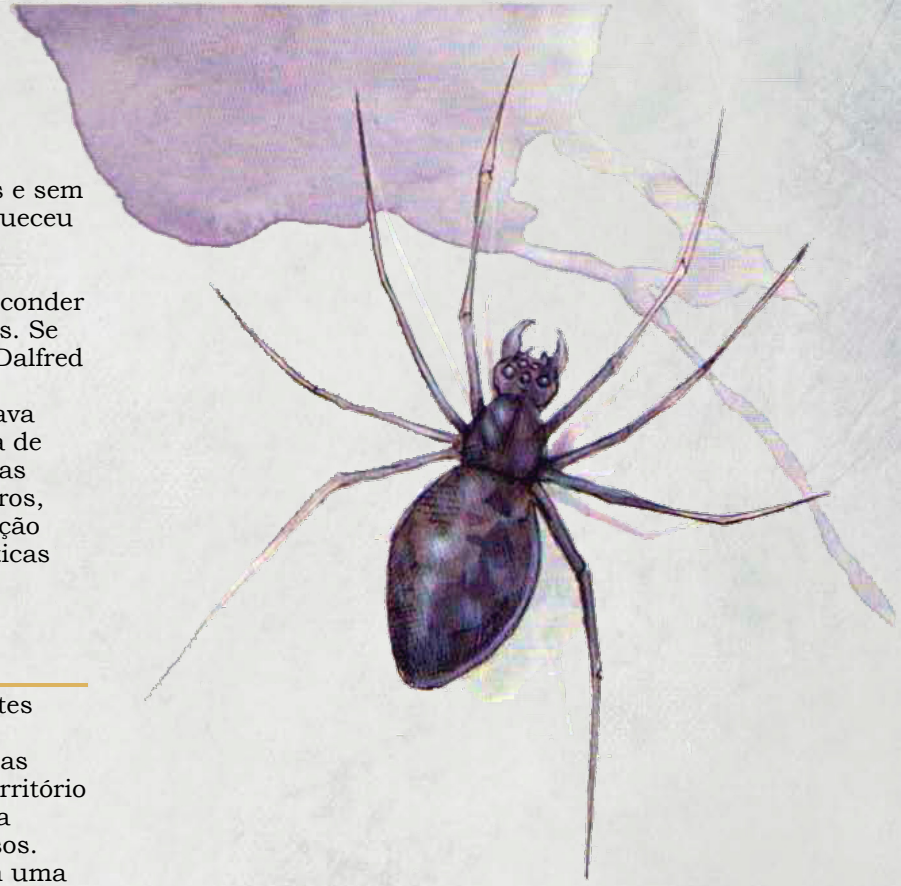
Graças à influência crescente de Juiblex, esta gosma tem inteligência 6 (-2). Ela usa seu recém-adquirido intelecto para se esconder dentro de um cogumelo gigante oco e intumescido. Personagens podem ver uma gosma negra viscosa escorrendo pelo pedúnculo do cogumelo. Perturbar o cogumelo faz com que o pudim irrompa para fora e ataque.

### Drow Servos do Esporo

Estes drow caíram presas dos esporos de Zuggtmoy e foram levados até os campos de fungos de Kyorbblivvin, aonde vagam como uma matilha, atacando intrusos à primeira vista.

### Patrulha de Elite Drow em Marcha

Esta patrulha drow consiste em 2d4 **guerreiros de elite drow**. Se um ou mais membros do grupo aparentarem ser qualquer coisa além de um drow pertencente a uma das oito casas governantes, ou



escravos acompanhados por um destes drow, a patrulha ataca. Cada drow porta um chifre que pode ser soprado (como uma ação) para convocar reforços. A primeira onda de reforços chega em 1d4 + 4 rodadas e consiste em outra patrulha com 2d4 **guerreiros de elite drow**. A segunda onda chega depois de 10 minutos e é composta de 3d6 **guerreiros de elite drow** montados em **lagartos gigantes de montaria** (veja o final do capítulo 8 para estatísticas).

### Fungo Exótico

Os personagens encontram um aglomerado de fungos exóticos (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2). Role um d6e consulte a tabela de Fungos Exóticos para determinar o que eles encontram.

### Fungos Exóticos

| d6 | Fungo |
|---|---|
| 1 | 1d6 luz-da-noite (50% de chances que estejam apagados) |
| 2 | 2d6 nariz de Nilhogg |
| 3 | 1d6 ormu |
| 4 | 2d6 timmask |
| 5 | 1d6 língua-da-loucura |
| 6 | 3d6 talo-de-tocha |

### Aranhas Gigantes

Há 50% de chances de que as aranhas gigantes tenham um ninho nas proximidades (veja "Duthcloim" anteriormente nesta seção). Em adição aos ovos, os personagens encontram 1d4 - 1 casulos em forma humanóide contendo corpos ressecados de escravos fugidos (de qualquer raça).

### Gricks

Nobres drow libertaram estas criaturas na floresta e as caçam por esporte. Os gricks lutam até a morte.

### Frases Drow Comuns

A seguir estão algumas frases chave que você pode utilizar quando estiver interpretando elfos negros.

Oloth plynn dos! ("Que a escuridão te carregue!"),um praguejar comum dos drow.

Ssussan!("Luz!"),outra praga drow.

Xun izil dos phuul quarthen, lueth dro. ("Faça como ordenado, e viva.")

Lolth tlu malla. ("Lolth seja louvada.")

Lil alurl velve zhah lil velkyn uss. ("A melhor faca é a que não é vista.")

Khaless nau uss. (Não confie em ninguém.")

## Grupo de Caça

Os personagens deparam-se com um grupo de 1d4 + 2 **drow** de uma das oito casas governantes que vivem no topo do platô. Estes "nobres menores" portam a insígnia de suas casas e estão caçando gricks por esporte. Eles tentam lidar rapidamente com qualquer intruso que encontrem. Role um d6 e consulte a tabela de Casas Drow Governantes para determinar a qual casa eles pertencem. Se o resultado for Casa Do'Urden, os drow são na realidade iniciados da Bregan D'aerthe em um exercício de treinamento (veja "Casa Do'Urden" mais adiante neste capítulo).

### Casas Drow Governantes

| d8 | Casa |
|---|---|
| 1 | Baenre |
| 2 | Barrison Del'Armgo |
| 3 | Faen Tlabbar |
| 4 | Mizzrym |
| 5 | Fey-Branche |
| 6 | Melarn |
| 7 | Vandree |
| 8 | Do'Urden |

## Guinchador

O guincho deste fungo pode atrair outras criaturas na proximidade, que chegam em 2d4 rodadas. Role novamente na tabela de Encontros em Kyorbblivvin para determinar se e o que aparece. Trate um resultado de "fungo exótico" como "sem encontros".

## Stirges

Estas pestes sanguessugas vivem no chapéu de um cogumelo gigante, voando para atacar ao detectar luz ou movimento a até 6 metros de seu poleiro.

## Fungo Violeta

Este fungo estica seus ramos e ataca quando os personagens passam entre eles.

# Narbondel

A característica mais proeminente dentro da cidade, Narbondel é uma coluna de rocha com 300 metros de altura que ajuda a suportar o teto da caverna. Todo dia no mesmo horário, o arquimago da cidade (ou um representante da Sorcere) aquece magicamente a base de Narbondel, fazendo com que a pedra brilhe. A faixa deluz gerada pelo calor ascende lentamente pela coluna para marcar a passagem do tempo, levando vinte e quatro horas para alcançar o topo. O Arquimago de Menzoberranzan, Gromph Baenre, abandonou a cidade no decorrer do ataque de Demogorgon, deixando a tarefa de acender Narbondel a cargo de outros magos.

# Narbondellyn

As propriedades de várias casas drow estão posicionadas ao pé do platô de Qu'ellarz'orl em uma área chamada Narbondellyn, permitindo aos superiores dentre os drow a literalmente olhar todos abaixo deles.Majoritariamente intocada pelo avanço de Demogorgon, o assim chamado distrito de "Ruas Largas" permanece como o centro brilhante de Menzoberranzan, enquanto as casas menores competem umas com as outras para aparentar mais riqueza, poder e influência. Torres altas de estalagmites e grandes mansões elevam-se pela área, que também é o lar de lojas luxuosas, casas de prazer, e mercadores distintos.

Uma propriedade nobre em Narbondellyn mantém sua própria milícia, consistindo em cinquenta ou mais guerreiros **drow** e **guerreiros de elite drow** altamente disciplinados, com um guerreiro de elite para cada dez guerreiros comuns. Em adição, uma propriedade mantém 3d6 drow **nobres** e dezenas de escravos, dos quais 6d6 podem ser pressionados na defesa da casa. Estes escravos lutadores são geralmente **bugbears**, **ogres**, **orcs**, ou **quaggoths**. Portas e janelas são protegidas com magias de *glifos de vigilância* (resistência a magia CD 13), e 2d6 **gárgulas** vigiam empoleirados em beirais e telhados.

Se quiser que um encontro aleatório ocorra enquanto os personagens transitam pelo distrito de Narbondellyn , role um d20 e consulte a abela de Encontros em Narbondellyn,ou escolha um encontro que você goste. O grupo pode evitar encontros aleatórios em Narbondellyn sendo bem sucedidos em um teste de Destreza (Furtividade) CD 13 em grupo.

### Encontros em Narbondellyn

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-3 | Observador |
| 4-7 | Mercenários da Bregan D'aerthe |
| 8-12 | Patrulha de elite drow |
| 13-16 | Comitiva nobre |
| 17-20 | Estátua de Lolth |

## Observador

Este monstro está passando pela cidade. Os drows evitam a criatura.

## Mercenários da Bregan D'aerthe

A Bregan D'aerthe foi fundamental na condução dos demônios para fora de Menzoberranzan. Desde a incursão, os mercenários da Bregan D'aerthe têm patrulhado as ruas dos distritos mais ricos, aceitando pagamento dos drow nobres pela segurança adicional.

Os personagens encontram um grupo de 3d4 **drow guerreiros de elite** — todos membros da Bregan D'aerthe. Diferente da maioria das patrulhas drow, este grupo é sociável e jovial. Os mercenários param os personagens para perguntar sobre seus negócios, contudo mais para aliviar o tédio do que para se impor. A menos que os personagens declarem descaradamente sua intenção de atacar uma casa nobre, o líder da Bregan D'aerthe joga-lhes uma moeda de platina e animadamente diz para prosseguirem em seu caminho depois de concluir seu "interrogatório".

O líder da Bregan D'aerthe leva consigo um chifre de minotauro cravejado com gemas. Se os personagens atacarem os mercenários, o líder assopra o chifre, que pode ser ouvido através do distrito. Todas as casas nobres ficam em alerta máximo enquanto reforços chegam a cada rodada pelas próximas 1d8 rodadas. Cada onda de reforços consiste em uma patrulha de elite drow (veja abaixo) e 1d4 **gárgulas**.

***Tesouro.*** O chifre cravejado de gemas carregado pelo líder Bregan D'aerthe vale 2.500 po. Além disso, cada mercenário drow tem uma algibeira com 2d10 pl.

### Patrulha de Elite Drow

Esta patrulha é composta por dois **guerreiros de elite drow** montados em **lagartos gigantes de montaria** (veja o final do capítulo 8 para estatísticas). Se um ou mais membros do grupo aparentarem ser qualquer coisa além de um drow ou escravos na companhia de seu mestre drow, a patrulha imediatamente chama por reforços, que chegam em 1d4 + 2 rodadas. Os reforços são formados por 1d4 patrulhas drow similares.

### Comitiva Nobre

Os personagens encontram um drow **nobre** viajando com oito guerreiros **drow** portando o símbolo e cores de sua casa nobre. Há 25% de que um **súcubo** ou **íncubo** acompanhe o nobre em uma forma drow, e 75% de chance de que o nobre esteja sendo carregado em um palanquim por escravos desarmados. Role um d6 e consulte a tabela de Escravos da Casa Drow para determinar o tipo de escravo e quantos.

#### Escravos da Casa Drow

| d6 | Escravos |
|---|---|
| 1-2 | 6 anões do escudo **plebeus** |
| 3-4 | 6 elfos da lua **plebeus** |
| 5-6 | 6 humanos **plebeus** |

***Tesouro.*** Cada nobre carrega uma algibeira que contém 2d10 pl e veste 1d3 peças de joalheria fina que valem 250 po cada.

***Desenvolvimento.*** Se os personagens fizeram qualquer coisa para antagonizar os nobres, eles ordenam que seus guardas ataquem. Se os guardas forem derrotados, os nobres oferecem um suborno ao grupo em troca de suas vidas.

### Estátua de Lolth

Veja "Duthcloim" para mais informações.

## Qu'ellarz'orl

Intocado pelo avanço de Demogorgon, o alto platô sul de Menzoberranzan é lar de muitas das maiores e mais antigas casas nobres, com a Casa Baenre situada em seu ponto mais alto, ao leste. Na fronteira oeste de Qu'ellarz'orl está uma pequena caverna contendo uma torre de estalagmite esculpida. Dentro desta torre fica a Câmara do Conselho Governante, onde as Matriarcas das oito grandes casas drow reúnem-se e confabulam.

Cada propriedade nobre em Qu'ellarz'orl mantém sua própria milícia, composta de várias centenas de altamente disciplinados guerreiros **drow** e **guerreiros de elite drow**, com um guerreiro de elite para cada dez guerreiros comuns. Em adição, uma propriedade drow mantém 3d12 **nobres** drow e dezenas de escravos, 10d10 dos quais podem ser deslocados na defesa da casa. Estes escravos combatentes são geralmente **bugbears**, **ogres**, **orogs**, ou **quaggoths**. Portas e janelas são guardadas por magias de *glifo de vigilância* (teste de resistência CD 13), e também 3d6 **gárgulas** ou 3d6 **aranhas gigantes** vigiam contra problemas posicionados em beirais e telhados. Estas gárgulas e aranhas gigantes possuem visão verdadeira com alcance de 36 metros, possibilitando-lhes perceber intrusos invisíveis.

Role para encontros aleatórios conforme os personagens cruzam o distrito. Você pode rolar um d20 e consultar a tabela de Encontros em Qu'ellarz'orl, ou escolher qualquer encontro que prefira. O grupo pode evitar um encontro aleatório em Qu'ellarz'orl sendo bem sucedido em um teste em grupo de Destreza (Furtividade) CD 15.

#### Encontros em Qu'ellarz'orl

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-5 | Patrulha de elite drow |
| 6-8 | 2d4 **gárgulas** |
| 9-10 | 1d6 + 2 **aranhas-lobo gigantes** |
| 11-14 | Jardineiros |
| 15-20 | Desfile escravo |

### Patrulha de Elite Drow

Esta patrulha é formada por dois **guerreiros de elite drow** cavalgando **lagartos gigante de montaria** (veja o final do capítulo 8 para estatísticas). Se um ou mais membros do grupo aparentam ser qualquer coisa que não um drow de uma das oito casas governantes, ou escravos na companhia de tal drow, a patrulha chama por reforços, que chegam em 1d4 + 2 rodadas e são compostos por 1d4 patrulhas drow similares.

#### Casas Drow Governantes de Menzoberranzan

| Rank | Casa | Matriarca | Notas |
|---|---|---|---|
| 1 | Baenre | Quenthel Baenre | Controla as três divisões da Academia (veja "Tier Breche") |
| 2 | Barrison Del'Armgo | Mez'Barris Armgo | Possui o maior número de magos treinados e mercenários para aluguel |
| 3 | Faen Tlabbar | Vadalma Tlabbar | Devotada fanaticamente a Lolth |
| 4 | Mizzrym | Miz'ri Mizzrym | Domina o mercado de escravos de Menzoberranzan |
| 5 | Fey-Branche | Byrtyn Fey | Habilidosa em forjar alianças |
| 6 | Melarn | Zhindia Melarn | Devotada em extirpar drow apóstatas, especialmente dentro da nobreza |
| 7 | Vandree | Fiirnel'ther Vandree | Casa depravada e vingativa determinada a ascender ao topo |
| 8 | Do'Urden | Dahlia Sin'felle | Casa vassala desgraçada, recentemente ressuscitada sob o firme controle da Casa Baenre, com Dahlia (uma elfa da lua prisioneira) como testa-de-ferro. |

### Velhos Inimigos

É possível que os drow carcereiros ou perseguidores dos personagens de Velkynvelve (veja o capítulo 1) tenham sobrevivido até este ponto da campanha, retornando a Menzoberranzan na sequência do ataque de Demogorgon e com o caos corrente. Neste caso, eles podem estar disponíveis para um desafortunado encontro com o grupo. Se você está procurando algo para criar uma reviravolta nos eventos na Cidade das Aranhas, ter um velho inimigo aparecendo no momento menos oportuno para denunciar os personagens como prisioneiros fugidos e inimigos dos drow pode se encaixar bem.

### Gárgulas

Estas criaturas são leais à Casa Baenre e receberam magicamente visão verdadeira com alcance de 36 metros. Enquanto voam sobre o platô, elas mantêm um olhar vigilante em tudo e todos. Contudo, elas não atacam a menos que a segurança da Casa Baenre esteja ameaçada.

Se os personagens chamarem atenção para si, as gárgulas voam de volta para a Casa Baenre e reportam o que viram. A Matriarca Quenthel Baenre, acreditando que os personagens possam ter uma utilidade potencial para ela, envia outo patrulhas de elite drow (veja acima) para trazê-los ao seu encontro imediatamente. Se os personagens permitirem-se ser conduzidos ante a pessoa mais poderosa da cidade, veja a seção “Encontros Privativos” para dicas de como interpretar o encontro com a Matriarca Quenthel Baenre.

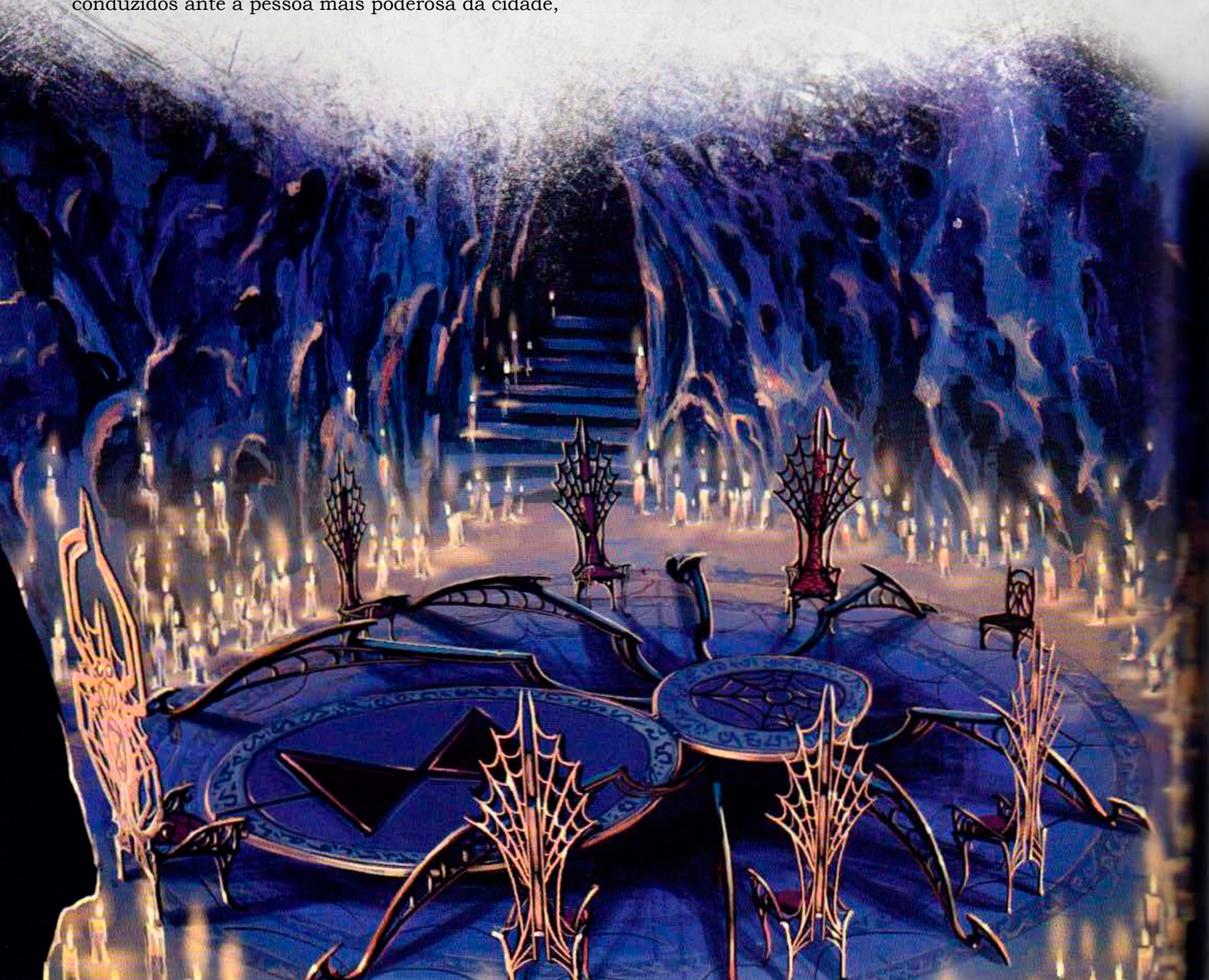
### Aranhas-Lobo Gigantes

Estas aranhas espreitam em tocas abaixo dos jardins, saltando para atacar o grupo conforme ele passa. Membros do grupo com uma percepção passiva de 17 ou mais não são surpreendidos pelas aranhas.

### Jardineiros

Os personagens deparam-se com 1d8 **plebeus** drow cuidando dos campos de fungo decorativos e jardins que cercam as várias propriedades nobres. Estes drow são membros do baixo-escalão de suas casas. Eles lançam aos estranhos olhares de desgosto, mas representam pouca ameaça.

Há 25% de chance que um dos jardineiros drow seja na realidade um jovem drow **nobre** que está sendo punido por alguma infração ou deslize político. Este nobre é audaz o suficiente para se aproximar dos personagens e exigir saber sobre seus negócios. O nobre também busca qualquer oportunidade para reverter sua recente desgraça, talvez através da eliminação de espiões inimigos ou utilizando os personagens para se livrar de um rival. Este nobre é traiçoeiro, contudo, não cumprindo com suas promessas ou subornos.



### Desfile Escravo

Para impressionar seus vizinhos e rivais, uma das casas governantes organizou um desfile com seus melhores escravos. Os personagens encontram o desfile enquanto ele serpenteia pelas avenidas de Qu'ellarz'orl.

Dezenas de escravos nus e acorrentados formam o desfile, seus corpos pintados com tinturas e perfumes. Guiando o desfile dos escravos está um **nobre** drow, enquanto a ordem é mantida por 4d6 guerreiros **drow** trajando vestimentas cerimoniais completas de sua casa.

## As Fendas

Três grandes abismos marcam o chão da caverna de Menzoberranzan.

### Fenda da Garra

Há muito existem rumores de que as profundidades desconhecidas da Fenda da Garra estendem-se até o Abismo. Esta lenda aparentemente provou-se verdadeira quando o lorde demônio Demogorgon emergiu da Fenda da Garra, obliterando as pontes de corda que antes se estendiam por ela. Os espiões da Bregan D'aerthe estão avaliando o dano de sua base em um complexo drow arruinado com vista para a Fenda da Garra. (O complexo foi antigamente a Casa Oblodra, uma poderosa casa drow que foi destruída por Lolth a mais de um século atrás durante o Tempo das Perturbações.)

### Fenda Nebulosa

Este longo desfiladeiro no centro da cidade ganhou seu nome pelas nuvens ondulantes de vapor que constantemente vagam de cima para baixo. Inúmeros canais subterrâneos jorram dos paredões verticais da Fenda Nebulosa, suas águas congelantes cascateando para o obscuro abismo abaixo. Setecentos e cinquenta metros abaixo, o escoamento converge em um aquífero ancestral, com água superaquecida por uma corrente de magma adjacente. Moinhos de água arcanos coletam a água dessas quedas, desviando-as para uma cisterna subterrânea da qual os drow podem se utilizar.

### Fenda Oeste

A mais nova dentre as grandes fissuras da cidade, A Fenda Oeste engoliu três casas drow e dezenas de moradias menores quando abriu sua enorme mandíbula três séculos atrás. Em anos recentes, a fenda tornou-se o lar para centenas de aracnídeos gigantes, que preencheram grande parte dela com suas teias e ninhos - como resultado, qualquer um que caia dentro da fenda tem 75% de chance de ficar preso na teia, não recebendo dano pela queda mas atraindo 1d4 + 1 de **aranhas gigantes** famintas. Veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre* para regras sobre teias.

Personagens entrando em Menzoberranzan por meio do túnel secreto de Vizeran DeVir chegam a uma porta que se abre para revelar uma borda estreita 18 metros abaixo da boca da fenda. Personagens podem escalar a parede da fenda com um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 10, devido aos apoios abundantes. Qualquer personagem que falhe no teste por 5 ou mais cai.

## Tier Breche

A Grande Escadaria da Tier Breche ascende do chão de Menzoberranzan para a caverna abrigando os três ramos da Academia: Melee-Magthere, um edifício piramidal aonde os drow são treinados; Arach-Tinilith, uma catedral em forma de aranha aonde as sacerdotisas louvam sua deusa demoníaca; e a Sorcere, uma torre magnífica aonde os drow aprendem a dominar as artes mágicas. Não-drow são proibidos de entrar nesta parte da cidade.

Os degraus de pedra possuem cerca de 90 metros de largura e sobem por aproximadamente a mesma distância. Um par de aranhas de jade gigantes flanqueia o topo da escadaria, prontas para ganhar vida e atacar não-drows que subam os degraus. As duas aranhas de jade têm as estatísticas de **golens de pedra** com as seguintes modificações:

- As aranhas de jade têm 250 pontos de vida cada.
- Elas possuem velocidade de escalada de 9 metros.
- Elas possuem visão verdadeira com um alcance de 36 metros.

Role para encontros aleatórios conforme os personagens exploram os andares da Academia. Você pode rolar um d20 e consultar a tabela de Encontros em Tier Breche, ou escolher o que lhe aprouver. O grupo pode evitar um encontro aleatório sendo bem sucedido em um teste de Destreza (Furtividade) CD 17 em conjunto. Sons de batalhas são comuns na Academia; contudo, guardas drow são treinados para perceber a diferença entre os sons de exercícios de treinamento e de combate real. Este último atrai reforços na forma de 1d4 **guerreiros de elite drow** cada rodada até que a ameaça detectada seja eliminada.

#### Encontros em Tier Breche

| d20 | Encontros |
|---|---|
| 1-6 | Acólitas drow |
| 7-12 | Magos drow |
| 13-20 | Guerreiros drow |

### Acólitas Drow

Os personagens encontram 2d6 drow **acólitas** em uma caminhada. Há 25% de chances de que uma **drow sacerdotisa de Lolth** esteja com elas, preenchendo as jovens mentes com sabedoria e instruindo-as no Caminho de Lolth (veja a barra lateral "O Caminho de Lolth"). Caso fiquem sob ataque, as acólitas recuam para a Arach-Tinilith enquanto a sacerdotisa mantém sua posição.

### Magos Drow

Os personagens encontram 1d3 **magos drow** em uma caminhada. Há 50% de chance de que esses magos sejam membros do Concílio das Aranhas e estejam dispostos a ajudar os personagens a se infiltrarem no Sorcere, se os personagens revelarem que estão unidos a Vizeran DeVir. Estes magos oferecem-se pra conjurar magias de *invisibilidade maior* em personagens visíveis e escoltar o grupo para o gabinete de estudos de Gromph, na torre. Enquanto os personagens estiverem sob a proteção destes magos, eles não sofrem nenhum encontro hostil até entrarem nos aposentos de Gromph (veja "Sorcere" para detalhes).

### Guerreiros Drow

Os personagens encontram 4d6 guerreiros **drow** em um exercício de treinamento. Há 50% de chances de que 1d4 **guerreiros de elite drow** estejam com eles, provendo instrução e disciplina. Caso avistem não-drow no terreno da Academia, os drow tentam matar quaisquer intrusos.

## Muralha Oeste

A Muralha Oeste (também chamada de "Quarteirão Antigo") é essencialmente uma vizinhança residencial. Em grande parte intocada pelo assalto de Demogorgon à cidade, a Muralha Oeste é um distrito tranquilo, e seus moradores gostam de manter seus esquemas obscuros e indulgências vis atrás de portas fechadas. Entre as ruas tortuosas e mansões silenciosas da Muralha Oeste estão dezenas de monumentos de pedra dedicados a importantes figuras e momentos da história da cidade, bem como numerosas estátuas e imagens gravadas de Lolth.

Entre a Muralha Oeste e Narbondellyn fica uma vizinhança residencial chamada Teia de Lolth. Os moradores construíram seus lares verticalmente, criando ruas com cordões de teias de aranha magicamente calcificados que vão do chão da caverna para o teto abobadado acima. Moradias ocas em formas de casulos estão construídas tanto acima quanto abaixo das camadas de teia.

Role para encontros aleatórios conforme os personagens passam pelo distrito. Você pode rolar um d20 e consultar a tabela de Encontros na Muralha Oeste, ou escolher o encontro que preferir. O grupo pode evitar encontros aleatórios sendo bem sucedido em um teste coletivo de Destreza (Furtividade) CD 13.

### Encontros na Muralha Oeste

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-3 | Bandagarra |
| 4-7 | Espião da Bregan D'aerthe |
| 8-14 | Patrulha drow em marcha |
| 15-17 | Punição de escravos |
| 18-20 | Estátua de Lolth |

### Bandagarra

Os personagens chamam a atenção indesejada dos Bandagarra, uma gangue de drow jovens, adoradores de demônios que, na sequência do ataque de Demogorgon, estão ansiosos para criar mais agitação na cidade. Os membros da gangue enviam mensagens codificadas um para o outro através de toques em rochas ocas, criando sons de clique estranhos que ecoam pela vizinhança, silenciosa a não ser por isso. Inicialmente, 1d4 **bandidos** drow seguem o grupo, esgueirando-se por vielas escuras e cruzando telhados de teia entrelaçada enquanto batem nas pedras, incitando mais membros da gangue a convergirem até o ponto em que o grupo de personagens se encontra. Ao final de cada rodada de pedras clicando, outros 1d4 **bandidos** drow aparecem. Se o número de mebros da gangue aumentar a vinte ou mais, os bandidos cercam o grupo e exigem o pagamento de 100 po por membro do grupo para uma passagem segura. Se os personagens matarem quatro bandidos ou mais, o restante foge antes do surgimento de uma patrulha drow (veja abaixo).

***Desenvolvimento.*** A consequência de matar um ou mais bandidos é a retaliação. A gangue organiza um grupo de caçada para encontrar e matar um membro do grupo para cada membro da gangue assassinado. Este grupo de caçada é audacioso o suficiente para deixar o distrito da Muralha Oeste, e você pode ter tentativas de emboscada contra os personagens por parte dos Bandagarra, conforme eles transitam por Menzoberranzan. O grupo de caçada é composto pela líder da gangue, seu conselheiro **quasit** e trinta **bandidos** drow.

A líder dos Bandagarra é uma caprichosa e niilista drow chamada Viln Tirin. Ela tem as estatísticas de um **capitão dos bandidos** com as seguintes modificações:

- Viln é caótica e má e possui as características drow (veja a barra lateral "Modificações Estatísticas para PdMs Drow").
- Ela utiliza uma *cimitarra de velocidade* e pode fazer um ataque com ela como uma ação bônus em seu turno. Todos os ataques de Viln com a arma possuem +7 para acertar e provocam 8 (1d6 + 5) de dano caso bem sucedido.
- Viln carrega quatro adagas untadas com veneno de verme púrpura (veja "Venenos" no capítulo 8 do *Guia do Mestre*). O veneno na lâmina de uma adaga dura apenas um acerto, independente do veneno fazer efeito ou não.
- Ela possui o nível de desafio de 5 (1.800 EXP).

### Espião da Bregan D'aerthe

Veja "Duthcloim" para mais informações.

### Patrulha Drow em Marcha

Esta patrulha consiste em 2d4 **drow**. Se um ou mais membros do grupo aparentarem ser qualquer coisa que não um drow ou escravos acompanhados por seu mestre drow, a patrulha confronta o grupo e começa a questioná-lo. Se qualquer uma das respostas levantarem suspeitas ou parecerem insolentes, os drow atacam.

### Punição de Escravos

Os personagens veem um drow **nobre** açoitando um escravo de um grupo deles (**plebeus** de qualquer raça) enquanto 1d4 **bugbears** mantém-se vigilantes contra complicações. A menos que os personagens intervenham, o impiedoso nobre arrasta o escravo até a Fenda Oeste e o atira nela. O infeliz escravo cai 3d6 x 3 metros até ficar preso em uma teia e ser encasulado por uma **aranha gigante** (para ser devorado mais tarde). Se os personagens tentarem defender o escravo, os bugbears atacam.

### Estátua de Lolth

Veja "Duthcloim" para mais informações.

# Aliados Inesperados

Por mais hostil que Menzoberranzan pareça aos forasteiros, ainda há figuras poderosas dentro da cidade que querem os lordes demônios expulsos do Subterrâneo e que estão dispostos a ajudar os personagens a concluir este objetivo.

## Casa Baenre

A Matriarca da Casa Baenre é a voz de Lolth em Menzoberranzan, e a despeito dos eventos recentes, mantém absoluto controle sobre a cidade. Quenthel sabe como Demogorgon saiu do Abismo e surgiu na Cidade das Aranhas. Ela não se surpreendeu ao descobrir que seu irmão Gromph - o Arquimago de Menzoberranzam - estava por trás disso, por ter visto evidências de seu crescente desgosto nos últimos meses, e ela também sabe que Lolth estava por trás disso. Quenthel deduz que Lolth está fazendo algum jogo de poder no Abismo.

Se Quenthel souber que os personagens estão tentando livrar o Subterrâneo da ameaça dos lordes demônios, ela não ficará no caminho (veja "Encontros Privados") e até mesmo permite a eles que viajem pela cidade sem serem molestados.

### Bregan D'aerthe

A Bregan D'aerthe é uma companhia mercenária com mais poder e influência em Menzoberranzan do que todas as casas menores juntas. Os benefícios da Bregan D'aerthe provêm de seus laços de proximidade com a Casa Baenre. O fundador e líder da companhia, Jarlaxle, é irmão tanto da Matriarca Quenthel Baenre quanto do Arquimago Gromph Baenre, ainda que este fato não seja largamente conhecido.

Jarlaxle não se importa com o que os lordes demônios estão fazendo no Subterrâneo, mas ele se preocupa sobre o futuro de Menzoberranzan bem como de seus postos secretos no mundo da superfície. Ele quer saber como os lordes demônios chegaram e como mandá-los de volta, e membros da Bregan D'aerthe irão auxiliar os personagens que clamarem ter estas respostas.

### Concílio das Aranhas

Muitos magos drow há muito buscam por meios de aumentar seu poder e influência, frustrados pelas artes arcanas serem vistas como secundárias ante a magia divina das sacerdotisas de Lolth. Uma cabala secreta de magos nobres que se autodenominam Concílio das Aranhas age para ver magos representados no Conselho Governante - superando milhares de anos de tradição enquanto permanecem fiéis à vontade de Lolth.

O desaparecimento de Gromph Baenre e o envolvimento de Vizeran DeVir para afastar a invasão demoníaca, oferece aos magos do concílioo uma oportunidade inigualável para avançar seu planejamento. Vizeran cultivou seu papel como um patrono e aliado ao concílio para ganhar influência entre seus membros - enquanto não demonstrava a eles nenhuma pista de seu desejo de destruir a adoração obsessiva dos drow por Lolth. Vizeran disse aos membros do concílio que os aventureiros estão ajudando-o a banir os lordes demônios de volta para o Abismo, e que poderiam vir a Menzoberranzan procurando por informações na sala de estudos de Gromph na Sorcere. O concílio mantém-se em prontidão para desabilitar as proteções mágicas na torre, caso isso acontecesse.

## Encontros Privados

Se a Casa Baenre e a Bregan D'aerthe ficarem cientes da presença do grupo na cidade, os personagens são confrontados por drow incumbidos de escoltá-los a um encontro privado com o líder de cada facção. Jarlaxle envia um **guerreiro de elite drow** diabolicamente encantador e sarcástico chamado Krylelyn H'Kar, com a função de levá-los até as ruínas da Casa Do'Urden no distrito da Muralha Oeste. A Matriarca Quenthel Baenre envia trinta austeros **guerreiros de elite drow**, montados em **lagartos gigantes de montaria** (veja o final do capítulo 8 para estatísticas), com seis gárgulas provendo apoio aéreo. Eles têm ordens de escoltar o grupo até a Casa Baenre no topo de Qu'ellarz'orl.

### Matriarca Quenthel Baenre

A Matriarca Quenthel Baenre é absolutamente leal à Lolth, mas ela suspeita a algum tempo de que seu irmão Gromph não seja. O Arquimago está desaparecido desde o desastroso ritual de invocação que puxou os lordes demônios para o Subterrâneo, e ninguém clama saber de seu paradeiro. A Matriarca e



Concílio dos Magos da Aranha

seus aliados próximos cuidadosamente acobertaram a verdade sobre o desaparecimento de Gromph, dizendo que o Arquimago está arduamente investigando a invasão demoníaca e procurando formas de enviar os demônios de volta para o Abismo. Quenthel não sabe se Gromph está vivo ou morto. Ela sabe apenas que não pode esconder a verdade sobre seu desaparecimento para sempre - enquanto deve assegurar-se de que nenhum dano seja causado à sua casa como resultado das ações dele.

Quenthel não se importa que os aventureiros estejam lutando para enviar os lordes demônios de volta ao Abismo, ou que Menzoberranzan possa sofrer sob um novo assalto demoníaco. Ela preocupa-se apenas sobre a Casa Baenre. Pela lógica distorcida da Matriarca, Lolth está usando os lordes demônios para testar o poder da Casa Baenre e assolar os inimigos dos drow. Contudo, a Matriarca não quer que a magia de Gromph ou qualquer evidência de suas ações caia em mãos erradas.

Independente dos personagens serem levados à força ou irem de boa vontade, leia o seguinte quando encontrarem Quenthel Baenre.

> Uma grande teia de fortes cordões metálicos forma uma espécie de cerca ao redor de um complexo de estruturas espalhado pelo platô no topo da grande caverna de Menzoberranzan. Dúzias de estalagmites e estalactites massivas foram entralhadas e moldadas como torres, cingidos com varandas e passarelas, e conectados com rampas e pontes de aparência delicada. Todo o complexo é iluminado com luzes flamejantes em tons pálidos de violeta, verde e azul. Dúzias de guerreiros drow estão posicionados em postos de observação e passarelas, sempre de prontidão enquanto observam vocês se aproximarem.

Quando os personagens são levados para dentro do complexo, a Matriarca recebe-os em sua sala

do trono - uma grande câmara que ocupa o quarto andar inteiro de uma torre. Ela senta-se em um trono entalhado a partir de uma única safira negra, com grandes diamantes cravados em seus braços, emitindo luz ao comando da Matriarca.

Quenthel não sabe que Vizeran DeVir continua vivo, e qualquer menção a ele captura seu interesse, ainda que não o considere uma ameaça. Após Gromph desaparecer, ela enviou subordinados até a Sorcere para livrarem sua sala de estudos de qualquer evidência incriminatória. Eles não encontraram nenhuma. A Matriarca não sabe sobre sua sala de estudos secreta ou do Grimório escondido lá. Se os personagens esclarecerem as linhas gerais de seu objetivo de tirar o grimório da cidade, Quenthel permite e auxilia sua missão - enquanto secretamente planeja produzir evidências de que os aventureiros são responsáveis pelo ritual que trouxe os lordes demônios para o Subterrâneo, caso eles sejam pegos com o grimório em sua posse. Ela garante permissão para os aventureiros entrarem na Sorcere e instrui aos habitantes da torre para não impedirem suas investigações.

Como uma Escolhida de Lolth, Quenthel Baenre é, por si só, uma ameaça comparável a qualquer lorde demônio. Cercada por seus guardas bem-treinados e proteções mágicas da Casa Baenre, ela poderia aniquilar os aventureiros sem esforço. Se os personagens a atacarem, utilize as estatísticas de uma **drow sacerdotisa de Lolth** com as seguintes modificações:

- Quenthel possui Classe de Armadura 19 (*brunea* +3) e 132 (24d8 + 24) pontos de vida.
- Ela possui Inteligência 23 (+4) e Sabedoria 20 (+5). Seus bônus para testes de resistência são: Con +8, Car + 11, Sab +12. Seus bônus em perícias são: Furtividade +9, Intuição +12, Percepção + 12, Religião + 11.
- Ela é uma conjuradora de 20° nível e pode conjurar qualquer magia de clérigo até o 9° nível à vontade (resistência CD 20, +12 para acertar com ataques mágicos)
- Ela porta um *bastão do tentáculo*.
- Enquanto sentada em seu trono, Quenthel pode usar uma ação em seu turno para conjurar *desintegrar* (resistência CD 19). Um alvo que falhe no teste de resistência recebe 10d6+40 de dano de energia. Se este dano reduzir o alvo a 0 pontos de vida, ele é desintegrado.
- Ela tem nível de desafio 22 (41.000 EXP).

### Recompensa em EXP

Se o grupo conseguir o apoio de Quenthel Baenre, recompense cada personagem com 2. 000 EXP.

## Jarlaxle Baenre da Bregan D'aerthe

O arrojado e vistoso comandante da companhia de mercenários Bregan D'aerthe, Jarlaxle é um guerreiro drow com séculos de experiência. Um inconformista em uma cultura onde falha em se conformar geralmente significa morte ou exílio, ele aprendeu a caminhar na linha entre ser muito provocador para ser parte da sociedade drow, e ser muito útil para ser descartado.

Além de testemunhar em primeira mão a destruição causada em Menzoberranzan, Jarlaxle compreende as terríveis implicações da chegada dos lordes demônios no Subterrâneo, e ele sabe que seu irmão Gromph é o responsável. Jarlaxle sabe que Gromph está se escondendo na cidade de Luskan na Costa da Espada, mas ele não compartilhará esta informação sob nenhuma circunstância. Jarlaxle possui olhos e ouvidos por toda Menzoberranzan, e ele se interesse pelos aventureiros - principalmente se estiverem viajando com Grin Ousstyl.

Se os personagens concordarem em se encontrar com Jarlaxle na Casa Do'Urden, leia o seguinte quando se encontrarem:

> Uma casa drow ergue-se isolada e abandonada com as costas contra a parede oeste da grande cúpula de Menzoberranzan. Suas torres são escuras, suas paredes desmoronando e necessitando urgentemente de reparos. A antiga fortaleza assemelha-se a uma ruína assombrada, mas aqui e ali vocês vislumbram sinais de vida: um drow em uma armadura de couro negra monta guarda nas sombras e chamas mágicas dançam em braseiros de pedra que flanqueiam a entrada. Conforme são guiados para dentro, um salão margeado por pilares descortina-se à vista, com esculturas quebradas assomando-se ao seu redor. Recostado contra um pilar quebrado está um drow com um tapa-olho e um chapéu de abas largas, fazendo uma arrojada figura. "Em boa hora!" ele diz com um sorriso.

Quando a Matriarca Quentel Baenre ressuscitou a Casa Do'Urden, ela incumbiu seu irmão Jarlaxle para tomar conta da propriedade há muito abandonada dos Do'Urden. Agora ele utiliza as ruínas da casa drow como a base da Bregan D'aerthe. A maior parte da casa está impedida para os visitantes, e Jarlaxle não permitirá que os personagens fiquem muito tempo.

Jarlaxle não quer que os lordes demônios avancem pelo Subterrâneo ou façam seu caminho até o mundo da superfície. Se os personagens revelarem que seu objetivo maior é enviar os lordes demônios de volta ao Abismo, Jarlaxle lhes dá qualquer auxilio que puder prover com seu "trabalho sujo". Se os personagens mencionarem Vizeran DeVir, Jarlaxle tem seu interesse capturado, uma vez que acredita que Vizeran esteja morto. Ele os alerta para que não confiem naquela "relíquia de uma casa ultrapassada". Se os personagens mencionarem os planos de Vizeran de fazer de Menzoberranzn o local para o combate final contra os lordes demônios, Jarlaxle insiste para que os personagens escolham outro campo de batalha, alertando-os de que a Bregan D'aerthe não poupará esforços para evitar mais destruição à cidade.

Se os personagens disserem estar procurando por um caminho seguro para a Sorcere, Jarlaxle arranja para que um membro do Concílio das Aranhas encontre o grupo no abrigo da Bregan D'aerthe na Muralha Oeste. Este **mago drow** traz consigo pergaminhos de *invisibilidade maior* - um para cada membro do grupo - e também dá aos personagens uma senha que temporariamente burla as defesas da torre. Personagens que falem a senha enquanto dentro da torre não terão que lidar com o efeito de *proteger fortaleza* pelo período de 1 hora (veja "Sorcere" adiante neste capítulo). A Bregan D'aerthe certifica-se de que os personagens não tenham nenhum encontro hostil enquanto transitam para a Academia.

Uma vez que tome conhecimento do grimório de Gromph, Jarlaxle faz de tudo a seu alcance para ter certeza de que os personagens tirem o grimório da cidade. Assim que o ritual de Vizeran for completado,

Jarlaxle planeja enviar espiões da Bregan D'aerthe para encontrar Vizeran e roubar o grimório, de modo que ele tenha provas para dominar seu irmão.

O plano de Vizeran é atraente para Jarlaxle por não custar nada a ele. Enquanto os aventureiros estiverem comprometidos a levar os lordes demônios de volta para o Abismo, Jarlaxle mantém suas forças da Bregan D'aerthe na retaguarda, prontas para defender Menzoberranzan.

### Recompensa em EXP

Se o grupo conseguir o suporte de Jarlaxle Baenre, recompense cada personagem com 1.500 EXP.

## Uma Mudança de Atitude

Em algum ponto conforme os personagens exploram Menzoberranzan, Grin Ousstyl confessa que seu mestre Vizeran não tem sido totalmente verdadeiro com os personagens. (Se Grin não acompanhou os personagens até a cidade, ele os segue e eventualmente os alcança para compartilhar o que sabe).

Grin estudou o trabalho de Vizeran em criar o talismã do *coração negro* e o ritual associado a ele para atrair os lordes demônios juntos, e ele acredita que o ritual agirá como planejado independente de onde o talismã seja posicionado. Ele não precisa ser colocado na Sorcere, nem mesmo em Menzoberranzan. Colocar o talismã lá apenas assegura que a cidade drow torne-se o local da batalha dos lordes demônios — e provavelmente seja destruída no processo. Se pressionado, Grin admite que não está totalmente certo de que o ritual funcionará se o talismã for posicionado em outro local. Ele não tem tanto conhecimento ou poder quanto seu mestre.

Grin encoraja os aventureiros a posicionar o talismã do *coração negro* em outro lugar e, dessa forma, providenciar um campo de batalha diferente para o embate dos lordes demônios. Ele recusa-se a ir adiante com qualquer esforço para deixar o talismã do *coração negro* em Menzoberranzan. Se os personagens tem a intenção de posicionar o coração negro como planejado, eles precisam encontrar uma maneira de convencer Grin ou assegurar seu silêncio. Como alternativa, Grin pode traí-los para a patrulha drow mais próxima, revelando o plano de Vizeran na esperança de salvar a cidade.

## Sorcere

A informação que os aventureiros precisam para entender melhor o ritual que invocou os lordes demônios para o Subterrâneo está na sala de estudos de Gromph, dentro da Sorcere, a academia de magia de Menzoberranzan. Os aposentos do arquimago foram declarados interditados pela Matriarca Quenthel Baenre, que está tentando encobrir o envolvimento de Gromph no devastador ataque a Menzoberranzan.

Os aventureiros podem entrar seguramente na Sorcere com o auxílio da Matriarca Quenthel Baenre, Jarlaxle Baenre ou membros do Concílio das Aranhas. Uma vez dentro, os personagens estão por conta própria, já que nenhum desses PdMs ou seus agentes desejam ser relacionados aos aventureiros se as coisas derem errado.

### Proteger Fortaleza

A torre inteira é protegida por magias permanentes de *proteger fortaleza*. Os drow residentes na torre são imunes a estes efeitos, mas invasores não são. Se os personagens tiverem o apoio do Concílio das Aranhas, membros do concílio dão a eles uma senha que, quando pronunciada em voz alta dentro da torre, garante a quem pronunciou imunidade aos efeitos da magia por 1 hora. Depois disso, a senha altera-se magicamente, e qualquer personagem ainda na torre deve lidar com o efeito de *proteger fortaleza*.

### Encontros Aleatórios na Sorcere

Dentro da Sorcere, os personagens podem encontrar magos drow, bem como seus aprendizes, familiares, e outras criaturas mágicas. Se eles entrarem com a permissão de Quenthel Baenre, eles podem evitar a maioria dos problemas com os habitantes da torre. Caso contrário, furtividade e cautela serão importantes.

Os personagens devem fazer quatro testes de Destreza (Furtividade) CD 13 em grupo do momento em que entram na torre até chegarem à sala de estudos do arquimago. Cada falha resulta em um encontro da tabela de Encontros na Sorcere. O grupo deve fazer os mesmos testes para deixar a torre.



Se a torre entrar em alerta (como indicado na descrição de alguns encontros), todos os personagens ganham desvantagem ao fazer os testes em grupo de Destreza (Furtividade).

### Encontros na Sorcere

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-6 | 1d4 **magos drow** |
| 7-8 | 1 **aranha gigante** |
| 9-10 | 1 **quasit** invisível |
| 11-12 | 1 **mago drow** enlouquecido |
| 13-14 | 1 **demônio das sombras** |
| 15-18 | 1d4 escravos |
| 19-20 | 1 **súcubo** ou **íncubo** |

#### Magos Drow

Há 50% de chance de que estes magos estejam de sobreaviso sobre a chegada do grupo, seja por Vizeran DeVir ou pela Matriarca Quenthel Baenre, e neste caso eles deixam que os personagens passem. Caso contrário, os magos drow assumem que os personagens são intrusos e atacam a menos que Grin Ousstyl esteja com eles. Se os personagens declararem ter a permissão de Quenthel Baenre para estarem ali, eles podem convencer os magos a recuarem com um teste bem sucedido de Carisma CD 12 (Enganação ou Persuasão).

Se um ou mais magos caírem em batalha, o restante utiliza a magia *invisibilidade maior* para ficarem invisíveis e recuarem, colocando a torre em alerta caso ainda isso não tenha ocorrido ainda.

#### Aranha Gigante

Esta aranha gigante rasteja pelas paredes ou teto. Ela ignora os personagens a menos que eles realizem ações hostis contra ela, que ataca em resposta.

#### Quasit Invisível

Um **quasit** invisível, familiar de um mago drow, assombra os salões e câmaras da torre. Ele segue e observa os personagens para descobrir o que estão fazendo, saindo para alertar seu mestre (um **mago drow**) se eles entrarem ou forem vistos saindo da sala de estudos de Gromph. Se o demônio escapar, a torre fica em alerta.

#### Mago Drow Enlouquecido

Este drow está afligido por uma forma de loucura permanente. Role na tabela de Loucura Permanente no capítulo 8 do *Guia do Mestre* para determinar que tipo de loucura é expressada.

#### Demônio das Sombras

O servo vinculado de um mago, este demônio planeja esconder-se dos personagens, e então segui-los para descobrir o que estão fazendo. Ele luta com os personagens apenas se for atacado, fugindo se reduzido a 10 pontos de vida ou menos. Se o demônio escapar, a torre entra em alerta.

#### Escravos

Estes **plebeus** (de raça a sua escolha) estão em uma demanda para o seu mestre drow quando encontram o grupo por acidente. Se os personagens portarem-se como se tivessem negócios legítimos na Sorcere, os escravos respondem questões sobre a torre, se perguntados. Se os escravos suspeitarem que os personagens sejam invasores, ou se forem ameaçados ou atacados, eles fogem e chamam por socorro. Se qualquer escravo escapar do encontro, a torre entra em alerta.

#### Súcubo ou Íncubo

Um amante e aliado casual de um dos magos da torre, este corruptor adota a forma de um escravo (de uma raça a sua escolha). Curioso para ver a sala de estudos de Gromph por dentro, o "escravo" oferece-se para guiar os personagens até lá, levando-os por uma rota que evita outros encontros aleatórios. O corruptor tenta roubar o grimório de Gromph se a oportunidade se apresentar, primeiro utilizando sua habilidade de Enfeitiçar para convencer um personagem a se separar do livro, e então utilizando Forma Etérea para desaparecer com ele.

## Sala de Estudos Externa de Gromph

A porta de mármore negro para as câmaras de Gromph Baenre é gravada com runas prateadas ao redor de suas bordas e fechada com uma *tranca arcana* ligada a ele. Destrancar a porta requer um teste bem sucedido de Destreza CD 23 utilizando ferramentas de ladino, enquanto arrombar a porta exige um teste bem sucedido de Força CD 25. Uma magia de *arrombar* também pode abrir a porta, e Grin Ousstyl pode ter a magia preparada se nenhum dos aventureiros conhecê-la.

> A câmara atrás da porta é revestida em mármore negro, preenchida com estantes cheias de livros e pergaminhos, e dominada por uma ampla escrivaninha de osso polido. Uma cadeira aveludada coberta com pele de lagarto fica atrás da escrivaninha, enquanto uma cadeira menor e mais simples de zurkheira está posicionada à frente dela. Uma estátua de obsidiana de um guerreiro drow de 2 metros de altura com quatro braços, portando espadas, está posicionada atrás da escrivaninha, contra uma parede. Velas incandescentes vermelhas estão espalhadas pela sala, em candelabros feitos de mãos esqueléticas.

Magias de *chama contínua* foram conjuradas na dúzia de velas pela sala, preenchendo a área com luz brilhante. Se qualquer um além de Gromph entrar na sala sem pronunciar a palavra tyrnae ("extinguir"), um **elemental do fogo** aparece e ataca os intrusos. Conjurar *dissipar magia* (CD 15) na porta antes de abri-la desativa esta armadilha, mas o elemental não pode ser dissipado após aparecer.

Se alguém mexer no conteúdo da escrivaninha ou estantes, ou tentar remover qualquer coisa da sala, a estátua de quatro braços é animada e ataca. Ela tem a estatística de um **golem de pedra**, substitua suas ações de Ataques múltiplos e Pancada pelas seguintes:

***Ataques Múltiplos.*** O golem realiza quatro ataques com espada.

***Espada.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +10 para atingir, alcance de 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (1d8 + 6) dano cortante.

Qualquer um que pronuncie o nome da estátua em voz alta (Szashune) não é atacado por ela.

#### Porta Secreta com Armadilha

Qualquer membro do grupo com uma Percepção passiva de 20 ou mais percebe a porta secreta na parede, enquanto que um personagem procurando na sala por portas secretas deve ser bem sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para

encontrá-la. Qualquer criatura com 12 dados de vida ou menos que se aproximar a até 1,5 metros da porta secreta sem dizer a palavra *khaless* ("confiança") ativa uma magia de *aprisionamento* (resistência CD 17). Em um teste falho, a criatura é aprisionada em uma contenção reduzida dentro de uma gema na sala de estudos interna de Gromph (descrita na próxima seção). A armadilha deixa de existir uma vez que uma criatura é presa. Um *dissipar magia* (CD 19) bem sucedido conjurado na porta secreta remove a armadilha.

Abrir a porta secreta requer uma magia de *arrombar* ou um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 20 para acessar e manipular sua magia. Atrás dela fica um buraco negro que não pode ser destruído ou dissipado. Qualquer um ou qualquer coisa que toque neste espaço é instantaneamente transportado para um semi-plano labiríntico similar ao criado pela magia *labirinto*. Uma criatura que passe em um teste de Inteligência CD 20 para escapar do labirinto reaparece no centro da sala de estudos exterior. Contudo, se uma criatura conjurar uma magia de 5° nível ou maior enquanto no semi-plano, todas as criaturas e objetos no semi-plano instantaneamente aparecem na Sala de Estudos Interna de Gromph ao invés disso.

### Tesouro

A coleção de livros raros e pergaminhos nos aposentos do arquimago valem 15.000 po, assumindo que os personagens tenham meios de transportar isso. Um personagem que gaste 10 minutos analisando a coleção pode fazer um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15. Em caso de sucesso, o personagem confirma que o grimório de Gromph não está entre os livros da coleção, além de identificar os cinco tomos mais valiosos, no valor de 1.000 po cada. Contudo, um destes preciosos volumes contém uma armadilha com um *glifo de vigilância* que desencadeia o terceiro efeito de *rogar maldição* (resistência CD 17), e dura até ser dissipado.

As gavetas da escrivaninha estão seladas com magias de *tranca arcana*. Abrir uma gaveta trancada exige ferramentas de ladino e um teste de Destreza CD 23. Uma magia de *arrombar* ou *dissipar magia* (CD 15) conjurada em uma gaveta remove sua tranca mágica. Quando abertas, as gavetas estão vazias. Um efeito similar a uma *arca secreta de Leomund* transforma o conteúdo da gaveta em um espaço extradimensional quando qualquer um além de Gromph as abre.

## Sala de Estudos Interna de Gromph

Leia o seguinte texto aos jogadores cujos personagens escaparam do semi-plano de Gromph (veja "Sala de estudos externa de Gromph") e apareceram na sala de estudos interna do arquimago.

> Esta câmara circular é iluminada por velas mágicas e revestida em mármore negro, gravado e embutido com diagramas mágicos em prata e dourado. Uma drow posiciona-se no centro de um círculo mágico, mãos descansando em seus quadris. Atrás dela, prateleiras e gabinetes guardam vasos de cerâmica, frascos de vidro, e outras parafernálias arcanas, enquanto um tomo encadernado em couro negro repousa aberto em um oratório, suas páginas cobertas com glifos aracnídeos. A única saída aparenta ser um arco preenchido com um buraco negro.

Qualquer criatura que toque o buraco negro é atirada ao semi-plano que separa a sala de estudos interna e externa de Gromph (veja a seção anterior para detalhes).

Um demônio **yochlol** em uma forma drow - a mensageira de Lolth a Gromph - está aprisionada dentro do circulo mágico. Ela finge ser uma sacerdotisa drow chamada Y'lara pelo tempo em que o disfarce se mostrar útil, clamando ter sido aprisionada no círculo pelo arquimago após falhar em convencer Gromph a não conjurar sua magia (uma mentira). O demônio tenta fazer os personagens libertarem-na, quebrando o círculo, para atacá-los e tentar matá-los logo em seguida. Enquanto o círculo estiver intacto, o demônio não pode deixá-lo e não possui uma linha de efeito a qualquer coisa fora do círculo. A yochlol faz o que puder para impedir que os aventureiros partam com o grimóriod e Gromph (veja "Tesouro").

Os personagens podem barganhar com o demônio aprisionado ou derrotado. Ela é relutante em revelar o que sabe, mas raivosamente responde a questionamentos em troca de sua liberdade. O demônio tenta convencer os personagens a libertá-lo antes de dizer o que sabe, e qualquer promessa feita é esquecida uma vez que ele seja liberto.

A yochlol foi enviada por Lolth para "auxiliar" Gromph com seu ritual, sabendo que isso não funcionaria como planejado. Quando Gromph perdeu o controle do ritual, ele fugiu da cidade, mas não antes de prender a yochlol. A yochlol sabe que a inabilidade de Gromph em dominar a *faerzress* é o motivo do ritual ter falhado, mas ela não sabe do paradeiro atual de Gromph. Se os personagens perguntarem a "Y'la ra" o que Lolth deve conseguir com Gromph lançando o ritual, o demônio responde "Caos".

Se a yochlol for morta, um personagem que investigue o grimório pode confirmar sem dúvidas que Gromph foi o responsável por trazer os lordes demônios ao Subterrâneo.

### Tesouro

O grimório de Gromph repousa sobre o oratório perto do círculo e carrega o título *Zhaun'ol'leal* ("O Livro dos Oito" em Élfico) e descreve rituais para invocar e vincular demônios poderosos. Está aberto em um capítulo que fala sobre a invocação de Demogorgon.

Os vários componentes arcanos e itens rituais na sala de trabalho valem 1.000 po ao total. Um diamante no valor de 6.000 po também está posicionado em um pequeno suporte na bancada de trabalho. Ele contém qualquer criatura pega pela magia de *aprisionamento* que guarda a porta secreta na Sala de Estudos Externa de Gromph.

### Recompensa em EXP

Se o grupo conseguir o grimório de Gromph, recompense cada personagem com 1.500 EXP.

# Desenvolvimento

Ao final deste capítulo, os personagens devem ter o grimório de Gromph e certo conhecimento do ritual do arquimago em sua posse. Devido à informação de Grin Ousstyl, os personagens são confrontados com uma dura escolha — posicionar o talismã do *coração negro* em Menzoberranzan ou em outro local. Se eles decidirem deixá-lo Menzoberranzan, eles também devem lidar com Gin, bem como possivelmente com a ira de Jarlaxle.



# Capítulo 16: O Casamento Fétido

Zuggtmoy, Rainha Demoníaca dos Fungos, planeja "se casar" com Araumycos, um gigantesco fungo ocupando uma grande área do Subterrâneo. Após unir seus poderes em uma paródia profana de matrimônio — na realidade, um rito demoníaco de dominação — Zuggtmoy ganhará poder para transformar o Subterrâneo inteiro em seu novo domínio Abissal. As únicas coisas em seu caminho são um núcleo de resistência na comunidade miconide, a fúria de seu rival Juiblex, e a determinação dos aventureiros.

Os personagens recebem um aviso sobre os planos de Zuggtmoy através de Basidia, um dos miconides soberanos do Bosque Nunca Claro. Após viajarem as cavernas de Araumycos, eles alcançam a mente alienígena de Araumycos com o auxílio dos esporos harmoniosos de Basidia, e tentam libertá-lo da influência demoníaca de Zuggtmoy. Juiblex aproveita a oportunidade para invadir o casamento, e os dois lordes demônios se enfrentam. Quando os personagens rompem a ligação de Zuggtmoy com Araumycos, Juiblex destrói sua forma material, restando aos aventureiros enfrentar o remanescente (e enfraquecido) lorde demônio em batalha.

## Convite de Casamento

Os aventureiros envolvem-se nos planos de Zuggtmoy quando experienciam a visão dos rebeldes miconides do Bosque Nunca Claro, entregue pelo Soberano Basidia. Os personagens sabem o que Basidia e os miconides sofrem se visitaram o Bosque Nunca Claro (veja o capítulo 5). Caso contrário, os miconides os alcançam se eles abrigarem Stool ou Rumpadump por um tempo.

A visão de Basidia surge a qualquer momento, estejam os personagens dormindo ou acordados. Você pode determinar se a visão afeta todos ou apenas alguns dos personagens, bem como se alguns dos seus seguidores PdMs também são afetados. Leia o seguinte texto em voz alta, ajustando conforme necessário se os personagens não tiverem se encontrado com o Soberano Basidia.

> Uma suave e incandescente iluminação surge adiante, emanando de uma vasta caverna. A superfície inteira do local – chão, paredes e teto - é coberta por musgos e fungos, todos em tons de branco e pastéis suaves de rosa, violeta, verde e azul pálido. A luz difusa que os cogumelos emanam torna a paisagem distorcida como se vista através da névoa.

"Araumycos", uma voz diz em sua mente. Você se vira e vê um miconide soberano ao seu lado, aonde não havia ninguém antes, reconhecendo Basidia, do Bosque Nunca Claro. "O maior e mais notável ser do nosso mundo", o miconide diz melancolicamente. "Tudo o que vê perante você é Araumycos; tudo isso e muito mais. Tudo isto esta em perigo pela corrupção que irá reclamar todo o mundo se você não nos ajudar."

Ainda que os miconides normalmente possam usar seus esporos harmoniosos apenas a curtas distâncias, Basidia explica que Zuggtmoy tem espalhado seus próprios esporos por todo Subterrâneo, canalizando *faerzress*. Utilizando-se desta presença crescente, o miconide soberano pode harmonizar-se a grandes distâncias para pedir ajuda aos personagens.

Zuggtmoy, a rainha demoníaca que tem corrompidos os miconides, tornou clara as suas intenções. Ela está liderando seus novos seguidores ao vasto complexo de cavernas ocupado por Araumycos, a maior forma de vida no Subterrâneo e talvez em todo o mundo. Ali, os dois serão unidos em uma cerimônia demoníaca, dando a Zuggtmoy domínio sobre um reino fúngico maior em tamanho e grandeza do que qualquer reino do mundo da superfície. Para este fim, ela e seus seguidores vêm realizando rituais e liberando esporos para colocar Araumycos em uma espécie de sono encantado. As implicações gerais são incertas para Basidia e os miconides, mas considerando que Araumycos é o ser mais antigo e poderoso conhecido por eles, eles temem fortemente o que a corrupção de Zuggtmoy sobre ele pode desencadear.

Afortunadamente, há esperanças. Basidia acredita poder criar uma ligação harmoniosa entre os aventureiros e a adormecida e vasta mente de Araumycos. Os personagens podem ajudar a acordá-lo e auxiliar no seu embate contra a influência da rainha demoníaca. Ou, caso não haja opção, eles podem destruir Araumycos antes que Zuggtmoy possa tomar a grande criatura como sua.

Se Stool ou Rumpadump encontraram os personagens e ainda estiverem vivos, eles vinculam-se à comunhão entre Basidia e os personagens, oferecendo seu suporte e encorajamento enquanto imploram que os aventureiros intervenham. Se os personagens viram o Jardim das Boas Vindas oculto no Bosque Nunca Claro - ou, pior ainda, avistaram os horrores de Yggmorgus - os miconides lembram a eles que o mundo inteiro pode transformar-se dessa maneira se Zuggtmoy unir o poder de Araumycos ao dela própria.

Basidia sugere que os aventureiros viajem rapidamente até Araumycos, aonde o miconide soberano irá temporariamente imunizá-los contra os esporos demoniacamente contaminados liberados pelos outros miconides sob a influência de Zuggtmoy. Basidia iniciará então uma harmonização com Araumycos enquanto Zuggtmoy e seus seguidores estiverem preocupados com a cerimônia de casamento.

Basidia e seus seguidores podem encontrar-se com os aventureiros dentro do vasto complexo de cavernas de Araumycos. O soberano está sendo vigiado muito de perto para fugir e encontrá-los antes disso, e ele recomenda que os personagens evitem contato com outros miconides em suas viagens. Basidia pode utilizar a ligação harmoniosa duradoura para inteirar-se da localização dos personagens, e promete encontrá-los quando estiverem perto do centro de Araumycos. A visão então se encerra.

## Marcha Miconide

Pouco depois dos personagens receberem as visões e alertas de Basidia, miconides e criaturas fúngicas pelo Subterrâneo caem sob a influência dos esporos espalhados por Zuggtmoy, fazendo uma lenta e constante marcha em direção a Araumycos, o "prometido de sua rainha". Milhares estão a caminho, e a procissão mantém um bizarro ar festivo, com os fungos rodopiando, dançando e saltando como se celebrassem as núpcias iminentes.

Este comportamento por si só é alarmante o suficiente. Contudo, sob a influência da rainha demoníaca, os miconides e outros fungos liberam nuvens de esporos enquanto se movem pelos túneis do Subterrâneo. Estranhos perfumes e essências preencher o ar. Os miconides em marcha semeiam o caos conforme se movem pelo Subterrâneo, passando ao redor do Lago Escuro. Outras criaturas inteligentes do Subterrâneo abrem caminho para a procissão.

Personagens dirigindo-se até Araumycos podem evitar grande parte dos riscos seguindo os conselhos de Basidia e mantendo-se longe da marcha miconide. Caso contrário, eles correm o risco de entrar na festa de Zuggtmoy (veja "Encontros Aleatórios" neste capítulo).

### Convidados Indesejados

Os fungos do Subterrâneo não são os únicos em ação. Juiblex, o lorde sem face, soube das intenções de Zuggtmoy e mobilizou um exército de limos que agora se move até Araumycos. O lorde demônio quer atrasar os avanços de Zuggtmoy até seus objetivos. O mais importante, entretanto, é que Juiblex busca a oportunidade de aparecer na cerimônia, seja para estragar as intenções de sua rival, tomar vantagem da vulnerabilidade de Araumycos, ou ambos. Embora Araumycos represente o par perfeito para Zuggtmoy, Juiblex o vê apenas como um banquete de proporções gigantescas.

Com as duas forças a caminho, rompantes de violência entre limos e fungos tornam-se mais comuns, apesar dos servos de Zuggtmoy superarem em número as criaturas do Lorde Sem Face.

#### Araumycos: Características Gerais

O domínio de Araumycos é um bizarro reino fúngico no coração do Subterrâneo.

***Luz.*** As cavernas e túneis de Araumycos são fracamente iluminados por fungos fosforescentes.

***Terreno.*** Vida fúngica preenche as cavernas e corredores na região, com os visitantes literalmente andando sobre Araumycos enquanto entram em seus domínios. O chão é forrado por uma grossa camada de mofo e fungos, criando trechos de terreno difícil de caminhar. Em alguns túneis e cavernas, o crescimento de fungos obstrui passagens. Personagens precisam escalar ou abrir caminho através da massa de fungos. Em outros lugares, os fungos cobrindo o chão são macios o bastante para que personagens afundem sem aviso. Utilize as regras de areia movediça no capítulo 5, "Ambientes de Aventura", do *Guia do Mestre* para estas áreas. Criaturas que falhem em escapar tornam-se alimento para Araumycos.

# Araumycos

A cerca de sessenta quilômetros a sudeste do Lago Escuro encontra-se o vasto território de Araumycos (veja o mapa da vista aérea do Subterrâneo no capítulo 2).

## Encontros Aleatórios

Conforme os personagens viajam em direção a Araumycos, utilize a tabela de Encontros de Criaturas nesta seção em vez da tabela de Encontro de Criatura do capítulo 2.

Uma vez que os personagens entrem no território de Araumycos, utilize a tabela de Encontros em Araumycos no lugar da tabela de Encontros Aleatórios do capítulo 2. Enquanto eles estiverem nos domínios de Araumycos, teste para encontros aleatórios duas vezes ao dia: uma enquanto estiverem viajando, e novamente quando estiverem acampados ou descansando.

### Encontros de Criatura

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1 | Tirano da morte |
| 2-6 | Demônios |
| 7-8 | Matilha gnoll |
| 9-10 | Gricks |
| 11-14 | Desfile miconide |
| 15-18 | Limos |
| 19-20 | Trolls bicéfalos |

### Encontros em Araumycos

| d20 | Encontro |
|---|---|
| 1-5 | Sem encontros |
| 6-10 | Fungos |
| 11-14 | Fosso de mofo |
| 15-17 | Desfile miconide |
| 18-20 | Limos |

### Tirano da Morte

Personagens a até 1,5 quilômetros do covil do tirano da morte sentem como se estivessem sendo observados mesmo quando não estejam. Enquanto defendendo seu covil cavernoso, o tirano beneficia-se com suas ações de covil.

***Tesouro.*** Se os personagens derrotarem o tirano da morte, eles podem pilhar seu tesouro: 4d6 x 1.000 po, 5d6 x 100 pl, 3d6 gemas de 500 po, e 1d6 itens mágicos (determine cada um rolando na Tabela de Itens Mágicos C no capítulo 8 do *Guia do Mestre*).

### Demônios

Um ou mais demônios encontram o grupo e atacam. Role 1d12 e consulte a tabela de Demônios para determinar o que os personagens enfrentam.

### Demônios

| d20 | Demônios |
|---|---|
| 1-2 | 2d4 **balguras** |
| 3-4 | 2d4 **chasmes** |
| 5-6 | 1d4 **herzous** |
| 7-8 | 1d100 **manes** |
| 9-10 | 1 **nalfeshnee** |
| 11-12 | 2d4 **vrocks** |

### Fungos

Este encontro ocorre apenas enquanto os personagens estiverem viajando; caso contrário, trate como "sem encontros".

O grupo depara-se com uma caverna repleta de fungos. Role um d6 e consulte a tabela de Fungos para determinar que tipo especial de fungos pode ser encontrado neste local.

Se este encontro ocorrer nos domínios de Araumycos, uma superabundância de fungos cobre todas as outras saídas da caverna, demandando aos personagens cortar ou forçar caminho através disso (ou encontrar outra volta ao redor).

### Fungos

| d6 | Fungos |
|---|---|
| 1 | 1d6 **esporos de gás** |
| 2 | 1d6 **fungo violeta** |
| 3-4 | 3d6 fungos comestíveis (escolha dentre as variedades em "Fungos do Subterrâneo", no capítulo 2) |
| 5-6 | 3d6 fungos exóticos (escolha dentre as variedades em "Fungos do Subterrâneo", no capítulo 2) |

### Matilha Gnoll

Uma matilha de caçada composta de um **gnoll líder de matilha** e 3d6 **gnolls** foram levados ao frenesi pela presença de Yeenoghu no Subterrâneo. Os personagens não podem ser surpreendidos pelos gnolls, cujos incessantes ganidos dão o alerta de sua presença.

### Gricks

Um **grick alfa** e 1d4 + 2 **gricks** vivem em uma caverna. Eles surgem de seus esconderijos para atacar qualquer criatura que invada seu território.

### Fosso de Mofo

Um membro do grupo (determinado aleatoriamente) pisa em um fosso de mofo macio escondido abaixo de uma camada de musgo, e afunda. Os efeitos são idênticos ao de areia movediça (veja o capítulo 5, "Ambientes de Masmorra" do *Guia do Mestre*).

### Desfile Miconide

Os personagens deparam-se com 1d4 **miconides adultos**, 2d6 **miconides brotos**, e um ou mais servo esporo. Role um d8 e consulte a tabela de Servos esporo para determinar qual tipo de servo esporo está presente.

### Servos Esporo

| d8 | Servos Esporo |
|---|---|
| 1-2 | 1d6 **chuul servo esporo** (veja o apêndice C) |
| 3-4 | 1d6 **drow servo esporo** e 1d6 **duergar servo esporo** (veja o apêndice C) |
| 5-6 | 1d6 **drow servo esporo** (veja o apêndice C) e 1d6 **quaggoth servo esporo** |
| 7-8 | 1d6 **horror de gancho servo esporo** (veja o apêndice C) |

Sujeitos a Zuggtmoy, os miconides e seus servos esporo rodopiam e dançam furiosamente com uma música que apenas eles são capazes de ouvir. Os miconides insistem que todas as outras criaturas juntem-se a eles, liberando uma nuvem de esporos se qualquer um se recusar a fazê-lo. Eles podem liberar esta nuvem uma vez, e qualquer criatura a até de 9 metros de um ou mais miconides quando a

nuvem for disparada deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficam enfeitiçados. Enquanto enfeitiçados dessa maneira, uma criatura não pode fazer nada além de dançar e usar seu deslocamento para seguir o desfile miconide. A criatura pode repetir o teste de resistência uma vez a cada hora, encerrando o efeito sobre si em caso de sucesso. Conjurar *restauração menor*, *restauração maior*, *remover maldição*, ou magia similar em uma criatura também remove o efeito.

Os miconides e seus servos esporos atacam apenas se foram atacados ou impedidos de continuar sua marcha.

### Limos

Os personagens encontram um ou mais limos. Role um d4 e consulte a tabela de Limos para determinar que tipos de limo os personagens encontram.

**Limos**

| d4 | Limos |
|---|---|
| 1 | 1 **pudim negro** e 1d6 **limos cinzentos** |
| 2 | 1 **pudim negro** e 1d4 **gosma ocre** |
| 3 | 3d6 **pudim negro** |
| 4 | 2d4 **cubos gelatinosos** |

Se o encontro ocorrer na rota para Araumycos, os limos estão deslizando na direção do fungo gigante. Caso contrário, os limos estão banqueteando-se de Araumycos. Em qualquer um dos casos, os limos lutam apenas em defesa própria.

### Trolls Bicéfalos

Corrompidos pela presença de Demogorgon no Subterrâneo, estes troll tiveram uma segunda cabeça crescendo em seus corpos. Como parte de um Ataque Múltiplo rotineiro, um troll bicéfalo pode usar um ataque de Mordida como uma ação bônus em seu turno. O grupo encontra 1d4 + 1 dessas criaturas famintas, que possuem as outras estatísticas de um **troll** comum.

## Entrada do Noivo

No tempo decorrido para os personagens chegarem a Araumycos após receberem a mensagem de Basidia, Zuggtmoy e sua comitiva fúngica chegam ao local da cerimônia, perto do centro dessas cavernas. A comitiva inclui centenas de **miconides adultos** e **miconides brotos**, acompanhados de **zurkheiras despertas** e **madrinhas de Zuggtmoy** (ambos no apêndice C), bem como fungos móveis como **fungos violetas** e **esporos de gás**. Vários servos esporo preenchem a comitiva de Zuggtmoy (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros* e o apêndice C desta aventura).

### Auxílio de Basidia

Quando os personagens aproximam-se do centro do grande complexo de cavernas de Araumycos, Basidia encontra-os junto com um pequeno destacamento de miconides leais. O miconide soberano explica que ele pode infundir os personagens com esporos harmoniosos e neutralizar os outros esporos, permitindo-os se misturar entre os servos fúngicos acompanhando Zuggtmoy. Os personagens então terão algumas horas para irem até o centro do território de Araumycos onde o ritual de Zuggtmoy está programado para acontecer.

Quando estiverem suficientemente perto do epicentro do ritual, os personagens serão capazes de harmonizar-se com Araumycos. Os esporos harmonizadores de Basidia ajudam, facilitando o processo, mas a mente adormecida de Araumycos não está em pleno controle das defesas de seu corpo, e pode interpretar a presença dos personagens como um ataque. Basidia alerta os personagens de que devem ficar em guarda por uma reação do enorme fungo.

Uma vez que os personagens tenham se harmonizado, eles devem procurar pela mente adormecida de Araumycos e acordá-lo para o perigo que enfrenta. Basidia não sabe se Zuggtmoy tomará ciência do que os personagens estão fazendo, mas caso ela o faça, eles terão apenas um período limitado de tempo antes que a rainha demoníaca tente parálos.

### Limos Espiões

Assim que Basidia explicar os planos para os personagens, leia a seguinte caixa de texto para os jogadores.

> Assim como os pensamentos do miconide soberano tomam suas mentes, vocês se tornam ciente de um som fraco e sibilante. O fungo ao seu redor dissolve-se em uma gosma amorfa enquanto alguma coisa move-se debaixo do solo para cercar vocês!

Um par de **pudins negros** regenerativos, espiões de Juiblex, desliza pelo subsolo para atacar o grupo. Os miconides aliados aos personagens avançam para batalha, desesperados para proteger o Soberano Basidia, e pedindo ajuda aos aventureiros através da ligação telepática compartilhada.

Empoderados por Juiblex, estes pudins negros regenerativos possuem uma Inteligência de 6 (-2) e a seguinte característica, que aumenta o nível de desafio de cada um deles para 5 (1.800 EXP).

***Regeneração.*** O pudim recupera 10 pontos de vida no inicio de seus turnos. Se o pudim receber dano por fogo, esta habilidade não funcionará no início do próximo turno do pudim negro. O pudim morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida, não regenerando.

### Através dos Campos de Fungos

Assim que os personagens recebam os esporos de Basidia e superem os pudins negros espiões de Juiblex, eles devem embrenhar-se para as profundezas de Araumycos enquanto a hamonização surte efeito. Desafortunadamente, eles não possuem meios de assegurar à entidade fúngica adormecida de suas intenções, e a crescente ameaça representada por Zuggtmoy e os lordes demônios têm atiçado as defesas de Araumycos.

> As cores pastéis dos fungos transformam as cavernas pelas quais vocês passam em macios campos brilhantes. O solo é esponjoso, e os esporos miconides estão fazendo vocês se sentirem sonolentos — ao menos, vocês esperam que seja isto que esteja por trás desta estranha sensação. Então vocês sentem o chão sob vocês se alterar conforme algo se move — diversas gavinhas, grudentas e espinhentas irrompem do solo.

Duas criaturas fúngicas lembrando **otyughs** levantam e atacam os personagens. Criadas por Araumycos para duplicar perfeitamente as habilidades, características e ações dos otyughs, estas criaturas são plantas em vez de aberrações. Eles atacam até serem mortos, quando então explodem em uma nuvem de esporos de cheiro adocicado conforme seus corpos são dissolvidos, tornando a juntar-se à grande massa de fungos que preenche a caverna.

Leia o seguinte para os jogadores quando a última criatura for derrotada.

> A criatura explode como um odre preenchido em excesso, liberando um icor claro e uma nuvem poeirenta de esporos. Seu corpo murcho afunda, voltando para baixo dos campos de fungos brilhantes aonde vocês se encontram. Suas visões começam a se embaralhar, e vocês se sentem tontos e enfraquecidos. Seus membros estão entorpecidos e suas pernas não conseguem mais suportá-los.

Um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo ou Natureza) CD 13 confirma que os personagens não estão em perigo fisicamente, mas estão entrando em harmonia com Araumycos. Os aventureiros ficam paralisados conforme os esporos fazem efeito completo. Mesmo criaturas imunes a efeitos de paralisia são afetadas conforme os esporos entram em sua mente e corpo. Os personagens caem indefesos na superfície macia de Araumycos, seus fungos espalhando-se rapidamente sobre eles conforme a harmonização começa. Quando isso acontecer, continue com "Dentro do Sonho Cinza".

## Dentro do Sonho Cinza

A harmonização com Araumycos afeta os personagens da mesma forma que uma magia de *projeção astral*, enviando seus corpos astrais para o Plano Astral aonde a mente sonhadora e vasta de Araumycos reside. Seus corpos permanecem inconscientes em animação suspensa enquanto eles são projetados no Plano Astral. Leia o seguinte para os jogadores.

> Vocês estão flutuando, sem peso, à deriva. Uma luz cinza prateada espalha-se ao redor de vocês como o amanhecer de um dia nublado, iluminando uma região peculiar. Todos vocês estão flutuando em uma névoa que brilha com redemoinhos de cores. Objetos movem-se à distância, mas se eles são pedras pequenas ou rochas do tamanho das montanhas, vocês não podem dizer com certeza. Seu momento de devaneio é quebrado pelo som da voz de Basidia em suas mentes. "Começou."

Os aventureiros, agora mentalmente ligados tanto com o miconide soberano quanto com Araumycos, estão cientes da rainha demoníaca e seus servos realizando o ritual demoníaco de Zuggtmoy.

> Através de sua ligação com Basidia, vocês sentem que a cerimônia de casamento de Zuggtmoy teve início. Recebendo as impressões do miconide, vocês tornam-se cientes de uma grande multidão de criaturas fúngicas e servos esporo - centenas, talvez milhares deles - assistindo enquanto a grotesca procissão passa por eles. Miconides de todos os tamanhos rodopiando loucamente ante uma tropa de cogumelos gigantes animados, carregando uma liteira de musgo sobre a qual se senta a Rainha Demoníaca dos Fungos em todo o seu terrível esplendor.
>
> Zuggtmoy está envolta e coberta em musgos e cogumelos frutivos tecidos em um grotesco vestido. Figuras vagamente humanóides posicionam-se com ramalhetes de liquens luminescentes e fungos tuberosos, seguindo-a como madrinhas, carregando o véu e cauda de micélio rendado. Saindo da liteira assim que seus seguidores a depositam no chão, a Rainha Demoníaca dos Fungos levanta-se para elevar-se sobre todas as criaturas ao seu redor. "Meu prometido", ela entoa, o significado de suas palavras claro dentro da visão. "Eu estou aqui, finalmente."

### A Mente de Araumycos

Deslocar-se no Plano astral é principalmente uma questão de pensamento e percepção. Os personagens sentem um "puxão" mental na direção certa conforme procuram a consciência de Araumycos com suas próprias mentes. Uma criatura voa no Plano Astral com um deslocamento em metros igual a seu valor de Inteligência, mas um sentimento de atemporalidade neste plano torna difícil julgar a duração da jornada.

Os pensamentos dos personagens levam-nos na direção de um objeto distante, flutuante. O objeto aparenta ser uma semiesfera, até que sua rotação lenta revela sua forma verdadeira: um crânio gigante faltando sua mandíbula, formado de algum tipo de pedra pálida. Conforme os personagens se aproximam, a caveira revela-se do tamanho de uma pequena montanha. Sua superfície é recoberta de líquens e amplos agrupamentos de mofo, as cores lembrando aquelas de Araumycos no Plano Material.

Através das órbitas vazias da caveira, os personagens podem ver que seu interior é oco e preenchido com uma desconcertante variedade de fungos gigantes. Gavinhas e brotos estendem-se para fora, unindo-se para formar uma massa suspensa no meio do espaço aberto - um fungo na forma de um cérebro do tamanho de um castelo.

Quanto mais perto da caveira flutuante os personagens chegarem, mais forte eles sentem uma presença - a mente de Araumycos, a qual eles estão ligados. Esta consciência está em grande parte alheia a eles, entorpecida pela influência insidiosa dos esporos de Zuggtmoy e incapaz de resistir à presença da rainha demoníaca.

## Penetras do Casamento

Quando qualquer personagem entra no crânio ou toca em sua superfície, a mente de Araumycos agita-se — e a Rainha Demoníaca dos Fungos sente isso. Leia o seguinte aos jogadores quanto Zuggtmoy utiliza a conexão dos esporos harmoniosos para entrar na mente de Araumycos.

> "Quem ousa?" uma voz grita em suas mentes. "Quem ousa perturbar minhas núpcias?" Esporos e gavinhas irrompem da superfície do crânio, amalgamando-se perante seus olhos na imagem da Rainha Demoníaca dos Fungos, seus olhos mortais encarando-os com fúria inumana.

Zuggtmoy projeta sua presença psíquica para confrontar os personagens, enquanto ao mesmo tempo mantém controle limitado sobre sua forma material. Ela pretende completar o ritual necessário para assegurar sua dominação completa sobre Araumycos, precisando apenas atrasar ou destruir os intrusos para ser bem sucedida. A divisão na atenção da Rainha Demoníaca trabalha a favor dos aventureiros, enquanto o rival demoníaco de Zuggtmoy, Juiblex, escolhe o momento para lançar seu ataque e clamar Araumycos para si.

Antes de Zuggtmoy agir contra os aventureiros, a rainha demoníaca é distraída, virando-se para encarar algo que os aventureiros não conseguem ver. Ela sibila o nome "Juiblex" como uma maldição, então recua como se tivesse sido atingida. Sua imagem então desaparece.

## O Adormecido Acorda

Conforme o ruído psíquico acorda Araumycos de seu transe, as cores cintilantes que penetram o prata do Plano Astral tremulam ainda mais brilhantes. Na rodada seguinte, Araumycos entra completamente em harmonização com os personagens e seus aliados miconides. A entidade revela que Zuggtmoy já contaminou sua mente com sua influência demoníaca, que Araumycos sente ficar cada vez mais forte. É apenas uma questão de tempo antes que ele ceda à vontade da rainha demoníaca. Focada, mas temerosa, a entidade pede aos aventureiros que cortem e destruam a parte corrompida de sua mente antes que seja tarde demais.

Os personagens são guiados ao lado mais distante do aglomerado suspenso de fungos dentro do crânio, onde uma massa negra está se espalhando. A primeira vez que qualquer personagem chegar a menos de 6 metros da massa escura, ela irrompe com o efeito de uma magia de *tentáculos negros de Evard*. A área infectada da mente de Araumycos tem CA 13, 100 pontos de vida, e vulnerabilidade a dano necrótico e psíquico.

Quando a área infectada receber dano pela primeira vez, Zuggtmoy sente isso e volta sua atenção para longe de Juiblex na tentativa de parar os personagens. Conforme ela enxerta sua vontade em Araumycos, uma explosão de esporos espalha-se em uma nuvem a partir da área corrompida. Qualquer criatura a até 6 metros da área corrompida deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 19 ou toma 3d6 de dano venenoso e fica envenenado. Enquanto envenenado desta forma, a criatura recebe 3d6 de dano venenoso no começo de cada um de seus turnos. Uma criatura envenenada pode repetir o teste de resistência em cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo em caso de sucesso.

Conforme os personagens destroem mais da área infectada, a visão além da barreia da câmara do crânio começa a escurecer. Quando a área chegar a 0 pontos de vida, um poderoso vento psíquico ruge pela área. Cada personagem deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Inteligência CD 15 para evitar os efeitos mentais do vento psíquico (veja "O Plano Astral" no capítulo 2 do *Guia do Mestre*). Este vento psíquico não possui efeito local, já que a harmonização termina logo em seguida e os personagens acordam de volta em seus corpos físicos. Dano físico e efeitos contínuos sofridos por suas formas astrais não são transmitidos ao corpo físico dos personagens.

# Deixe Que Falem Agora ...

Se os personagens libertarem Araumycos da influência de Zuggtmoy, eles enfraquecem o poder da Rainha Demoníaca dos Fungos, fatalmente a distraindo. Com a perda de muitos de seus servos fúngicos e a quantia de poder que despendeu para realizar o ritual, Zuggtmoy está enfraquecida ao ponto de Juiblex superá-la, destruindo e consumindo sua forma material e lançando sua essência de volta ao Abismo.

Personagens reduzidos a 0 pontos de vida na batalha no Plano Astral são catapultados de volta aos seus corpos no Plano Material. Sua harmonização com Araumycos é quebrada, e eles são impotentes para realizar maiores intervenções no conflito acontecendo dentro da mente da entidade. Você pode ter um grupo de limos ou servos esporos da tabela de Encontros em Araumycos surgindo na caverna aonde os aventureiros entraram em harmonia com Araumycos, assim esses aventureiros expulsos da harmonização podem proteger o corpo indefeso de seus companheiros enquanto a batalha continua.

Se todos os personagens forem derrotados no Plano Astral, o enfraquecido Araumycos permanece consciente o bastante para resistir a Zuggtmoy com um esforço final, suficiente para distrair a Rainha Demoníaca dos Fungos e dessa forma permitindo a Juiblex superá-la. Em qualquer um dos casos, os personagens podem ouvir a batalha entre Juiblex e Zuggtmoy desenrolando-se na caverna do ritual a apenas alguns minutos à frente.

## Retirada!

Se os aventureiros recuam dos sons de batalha, eles escapam por pouco de um colapso parcial da seção do complexo de Araumycos aonde se encontravam. Eles correm à frente de uma pequena horda de servos de Zuggtmoy, que são esmagados por uma queda de rochas que também sela a rota de fuga dos personagens. Basidia e alguns dos miconides rebeldes sobrevivem, e acompanharão os personagens para fora das cavernas de Araumycos antes de retornar à Bosque Nunca Claro para exterminar qualquer remanescente da infestação da rainha demoníaca.

## À Batalha!

Se os aventureiros seguirem em direção ao combate entre os dois lordes demônios após acordarem da harmonização, eles chegam bem a tempo de ver a grotesca cena do Lorde sem Face engolfando a derrotada Zuggtmoy dentro da massa de seu corpo, envolvendo e dissolvendo-a antes de voltar sua atenção aos recém-chegados.

## Enfrentando o Lorde Sem Face

Sob circunstâncias normais, Juiblex (veja o apêndice D) seria um oponente esmagador. Felizmente para os aventureiros, a batalha do Lorde sem Face com Zuggtmoy o enfraqueceu. Os personagens também podem receber auxilio de seus aliados, os recém-libertos miconides, e Araumycos, para superar o lorde demônio.

Aplique as seguintes penalidades a Juiblex:

- Ele se encontra com 200 pontos de vida.
- Ele não possui mais usos diários da Resistência Lendária.
- Sua ação de Expelir Limo foi usada e deve ser recarregada.
- Ele não possui ações de covil ou efeitos regionais.

Basidia agrupa trinta **miconides adultos** e trinta e dois **drows servos esporos** (veja o apêndice C) para lutar ao lado dos personagens. Seus ataques são incapazes de ferir Juiblex. Contudo, enquanto eles movem-se ao redor do lorde demônio, uma vez por rodada (conforme acordo dos jogadores), um personagem que seria acertado por um ataque terá um miconide ou servo esporo acertado em seu lugar. Os miconides também podem combater os limos, permitindo aos aventureiros focar sua atenção no lorde demônio.

Se os aventureiros o libertaram da influência de Zuggtmoy, Araumycos ajuda-os liberando esporos na caverna, garantindo a todas as criaturas vivas na área imunidade a dano venenoso e a condição de envenenado.

## Vitória ou Derrota

Os personagens podem derrotar dois lordes demônios se tiverem sucesso neste capítulo. Se falharem, consequências terríveis recaem sobre os miconides e outras criaturas do Subterrâneo, apesar dos aventureiros terem uma nova chance de combater Zuggtmoy, Juiblex e todos os outros lordes demônios no capítulo 17.

### Escapando da Derrota

Se os personagens perderem a batalha contra Juiblex, sua melhor esperança reside no ritual de Vizeran DeVir. No pior cenário possível onde um ou mais heróis caem em batalha contra o Lorde Sem Face, seus aliados devem ser capazes de levá-los à segurança de forma que possam ser curados ou trazidos de volta à vida.

Se os aventureiros fugirem de Juiblex, o lorde demônio os persegue. Contudo, Araumycos (ou seus espasmos de morte) desencadeia uma avalanche, permitindo que os personagens derrotados escapem por pouco. Juiblex então volta sua atenção para alimentar-se de Araumycos e é um dos lordes demônios atraídos para a batalha pelo ritual de Vizeran no capítulo 17.

### Alcançando a Vitória

Se os aventureiros tiverem sucesso, eles alcançam uma grande vitória com dois lordes demônios banidos de volta ao Abismo, e a criaturas sob a influência deles eventualmente retornam ao normal. Nem Zuggtmoy nem Juiblex foram verdadeiramente destruídos, entretanto. Cada lorde demônio restaura-se na sua camada do Abismo, nunca esquecendo aqueles responsáveis por sua derrota.

A eliminação da Rainha Demoníaca dos Fungos dá aos aventureiros a eterna gratidão dos miconides sobreviventes de Bosque Nunca Claro. Basidia rapidamente assume a liderança do bosque, tomando medidas para curar as mentes daqueles afligidos pela corrupção demoníaca. Os miconides também declaram sua intenção de limpar seu lar da influência duradoura de Zuggtmoy.

A remoção de Juiblex do Subterrâneo faz com que a maioria dos limos e criaturas relacionadas retorne ao seu estado normal. Se o Rei Pudim sobreviveu até este ponto, ele recua para Pedra do Massacre do Refúgio, mas ele e seus servos gosmentos tornam-se uma questão muito fácil de lidar para os gnomos das profundezas sem Juiblex por perto.

## Desenvolvimento

Mesmo se Araumycos sobreviver, seu destino é incerto. A mente da entidade foi claramente danificada tanto pela necessidade de remover a corrupção quanto pela força causticante dos ventos psíquicos que se seguiram. Basidia e os miconides oferecem-se para fundir-se com Araumycos para tentar curá-lo e guiá-lo de volta à sua totalidade. Apesar de não ser mortal, o trauma ainda provoca a morte significante de fungos em áreas do domínio da criatura, potencialmente descobrindo ruínas perdidas ou outros locais ocultos.

Em adição à possível vitória contra um ou dois lordes demônios, os aventureiros recebem um último legado da mente de Araumycos. Um sopro de esporos de harmonização ou uma conexão psíquica duradoura informa-os sobre um ou mais segredos do Subterrâneo coletados durante a vasta existência da criatura. Se você quiser fornecer aos jogadores qualquer informação remanescente sobre virtualmente qualquer coisa na aventura, esta é uma excelente oportunidade para isto.

### Tesouro

Em adição a (ou invés de) providenciar informações aos aventureiros, a última conexão do sobrevivente Araumycos pode conceder um *fetiche de heroísmo* a todos os personagens jogadores (veja “Outras Recompensas” no capítulo 7 do *Guia do Mestre*).

Adicionalmente, os treze cogumelos timmask na lista de componentes requeridos que Vizeran precisa para criar seu talismã do *coração negro* (veja capítulo 12) podem ser encontrados após a cerimônia de casamento falha, brotando em locais tocados por Zuggtmoy ou Juiblex.

Se os personagens não coletaram traços do sangue de Yeenoghu do goristro morto no capítulo 14, qualquer ataque bem sucedido contra Juiblex neste capítulo deixa traços do sangue do Lorde Sem Face na arma de um personagem. Coletar este sangue para Vizeran DeVir providencia outro componente que ele precisa para criar seu talismã do *coração negro*.

### Recompensa em EXP

Se os personagens livrarem a mente de Araumycos da infecção demoníaca, recompense cada um com 2.000 EXP. Se o grupo entrega a Vizeran todos os componentes que ele precisa para criar o talismã do coração negro, recompense cada personagem com 2.5000 EXP adicionais.

# Capítulo 17: Enfrentando Os Lordes Demônios

No ponto culminante de *Fora do Abismo*, os heróis implementam o esquema de Vizeran DeVir para submeter os lorde demônios. O ritual do arquimago atrai os demônios juntos para lutar até a morte, resultando em Demogorgon vitorioso, mas enfraquecido, com os aventureiros frente a frente contra o Príncipe dos Demônios. Mesmo ferido e enfraquecido, contudo, Demogorgon é um oponente lendário, e o destino do Subterrâneo e de toda Faerûn reside na batalha final dos aventureiros.

## Preparando o Plano

Durante o decorrer da aventura, os personagens coletaram os componentes necessários para criar o talismã que está no centro do ritual de invocação de Vizeran DeVir:

- Um ovo intacto e não geminado de um verme púrpura (do viveiro dos vermes no capítulo 13)
- O olho central de um observador (de Karazikar, no Vasto esquecimento no capítulo 13, ou de alguma outra fonte)
- Seis penas de seis anjos diferentes (dos anjos petrificados no Labirinto no capítulo 14)
- O coração de um goristro (do demônio morto por Yeenoghu no capítulo 14)
- Treze timmasks brotados das pegadas de um demônio maior (da caverna de Araumycos no capítulo 16 ou de algum outro lugar)
- O grimório de Gromph Baenre (da Sorcere, no capítulo 15)
- Algumas gotas do sangue ou icor de um lorde demônio (da batalha de Yeenoghu com o goristro no capítulo 14, ou da luta com Juiblex no capítulo 16).

Depois que Vizeran DeVir utilizar estes componentes para criar o talismã conhecido como *coração negro* para atrair os demônios exilados através do Subterrâneo, ele espera que os aventureiros posicionem o item em Menzoberranzan. Tendo descoberto através do aprendiz de Vizeran, Grin Ousstyl, que o objetivo secreto do arquimago é ver a cidade destruída, os personagens talvez decidam depositar o talismã *coração negro* em outro lugar, determinando o campo de batalha para seu confronto com os lordes demônios (veja “Deixe Este Ser Seu Campo de Batalha”).

## Acionando o Plano

Uma vez que o *coração negro* esteja posicionado, o ritual pode começar. Os aventureiros e seus aliados posicionam-se não muito longe do *coração negro*, perto de onde os demônios aparecerão. Onde, exatamente, depende do posicionamento do talismã e das próprias táticas e planos dos aventureiros. Eles podem usar uma magia de *mensagem* para sinalizar a Vizeran para começar o ritual uma vez que o talismã esteja em seu lugar. (Se nenhum dos personagens puder conjurar *mensagem*, Vizeran pode providenciar a magia em um *pergaminho de magia*).



### Opção: O Menor de Dois Males

Se você quiser colocar um dilema moral para os personagens, Vizeran diz a eles que o ritual precisa de um componente final, a ser entregue enquanto estiver sendo executado: o sacrifício de um ser senciente inocente, cujo sangue irá alimentar e ativar a magia demoníaca do ritual. Os personagens concordarão em sacrificar uma vida para impedir os lordes demônios de ameaçar o Subterrâneo e toda Faerûn?

Este tipo de dilema moral pode adicionar uma quantia de drama significativa à história. Entretanto, isso também pode ser interpretado como um chamariz — sendo algo que Vizeran pede mesmo que não seja necessário. O arquimago drow pode estar testando os personagens para ver até onde estão dispostos a ir, ou ele pode estar afligido com a loucura que faz com que acredite que tal sacrifício é necessário, mesmo não sendo o caso.

Um personagem pode descobrir a verdade com um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20, ou consultando o Grimório de Gromph Baenre (veja o capítulo 15). Como alternativa, Grin Ousstyl pode contar a verdade aos personagens, enfurecendo seu mestre como resultado.

Vizeran (auxiliado por Grin, se o aprendiz estiver disponível), realiza o complexo ritual na sala de estudos de sua torre. O ritual faz com que o *coração negro* irradie a convocação através do Subterrâneo utilizando a *faerzress* - um chamado irresistível atraindo os demônios em direção ao item. Quando o ritual for concluído após nove horas, portais de *faerzress* se formam. Todos os demônios e lordes demônios no Subterrâneo são puxados através destes portais, aparecendo juntos na área ao redor do talismã do *coração negro*.



### Ficando Para Trás

Um ou mais personagens talvez escolham ficar com Vizeran durante as nove horas de execução do ritual, seja para se resguardar contra trapaças ou para reclamar o grimório de Gromph uma vez que o ritual tenha acabado. Caso isso aconteça, você pode adicionar alguma ação para aqueles que ficarem para trás fazendo um pequeno número de demônios invocados ser atraído até o local do ritual em vez do local onde o talismã do coração negro está posicionado. Alternativamente, agentes de Quenthel Baenre ou de Jarlaxle podem atacar Araj quando o ritual estiver completo, querendo silenciar Vizeran antes que ele possa revelar o que sabe sobre Gromph Baenre (veja o capítulo 15).

Talvez Vizeran também saiba sobre a traição de Grin Ousstyl ao informar os aventureiros, e escolha eliminá-lo imediatamente após ele servir ao seu propósito em auxiliar no ritual. Isso pode trazer alguns personagens de volta a Araj para ajudar o aprendiz drow.

Enfurecidos por terem sido invocados à força mais uma vez por um ritual, os demônios entram um frenesi assim que veem uns aos outros, começando uma batalha até a morte. Conforme a forma material de cada demônio for destruída, sua essência é banida de volta ao Abismo. A função dos personagens é ficarem próximos, mas não serem pegos na batalha até que reste apenas um lorde demônio, enfraquecido e exausto pelo conflito. Esta é a deixa para os aventureiros atacarem e destruírem o último lorde demônio, banindo-o ao Abismo se forem bem sucedidos.

## Deixe Este Ser Seu Campo de Batalha

Os jogadores podem escolher aonde seus personagens confrontam os lordes demônios decidindo aonde posicionar o talismã do *coração negro*. A preferência de Vizeran é por qualquer lugar em Menzoberranzan, porque ele quer que todos os drow vejam os frutos envenenados de sua adoração mal direcionada a Lolth. Contudo, por causa do que Grin Ousstyl contou aos personagens no capítulo 15, os aventureiros devem ter descoberto que o talismã pode ser colocado em qualquer local.

Independente de onde os jogadores resolverem posicionar o talismã, seus personagens devem viajar até esta localização enquanto Vizeran realiza os últimos preparativos para o ritual. Devido às suas experiências no Subterrâneo, os aventureiros devem ser capazes de pensar em vários possíveis locais para a bataha final. Algumas das opções são discutidas aqui.

### Araumycos

No centro da rede de cavernas e passagens habitadas por Araumycos, a caverna onde Juiblex e Zuggtmoy batalharam no capítulo 16 é um bom local em potencial. Se a vasta colônia de fungos já estiver morta ou seriamente danificada devido aos abusos nas mãos de Zuggtmoy, então a entidade não estará em posição de discutir. Caso contrário, ela opõe-se a ser o campo de batalha devido a um senso de autopreservação. Libertar os demônios dentro de Araumycos causará dano considerável à colônia de fungos, mas não a destruirá.

### Coração Quebrado

Se os personagens perderem ou destruírem o *coração negro*, eles devem realizar novamente o processo de coleta dos componentes para fazer um substituto, ou abandonar o plano de Vizeran. Veja "Ganchos" mais a frente neste capítulo para ideias sobre o que fazer se o plano não decolar.

### Bosque Nunca Claro

Se os personagens informarem os miconides de sua necessidade por um local para organizar sua última temerária batalha, o Soberano Basidia ou outro representante miconide talvez ofereça o Bosque Nunca Claro. As linhas miconides foram dizimadas pela depredação de Zuggtmoy e seu casamento fétido, e a muitos deles temem que suas amadas cavernas estejam corrompidas. Eles estão dispostos a procurar um novo lar (talvez nas cavernas de Araumycos) e gratos o bastante aos heróis para sacrificar seu antigo lar para auxiliá-los.

### Sloobludop

As ruínas do assentamento kuo-toa (veja o capítulo 3) poderiam se tornar o local para a batalha final contra os lordes demônios. Shuushar, o Desperto, pode ser convencido a ajudar a evacuar os habitantes remanescentes se pedido. O Lago Escuro nas proximidades cria seus próprios desafios, especialmente dada à presença de ixitxachitl leais a Demogorgon.

### Araj

Personagens buscando apunhalar Vizeran — ou aqueles com um senso poético de justiça — podem esconder o *coração negro* em algum lugar da torre do arquimago ou da caverna circundante. Isto reduz o número de espectadores, contém os demônios e sua batalha, e garante a inimizade de Vizeran.

## Confrontando os Lordes Demônios

Os lordes demônios são alguns dos mais poderosos oponentes que o grupo poderia enfrentar. De fato, qualquer um deles em sua plena força poderia dizimar um grupo de personagens de 15º nível com facilidade. Felizmente para os heróis, o objetivo do plano de Vizeran não é lutar contra vários lordes demônios, mas jogá-los um contra o outro. Com a combinação certa de preparo, tempo e execução, os personagens preparam a armadilha que Vizeran desencadeia com seu ritual — e esperam que qualquer lorde demônio sobrevivente esteja enfraquecido o suficiente para que possam destruí-lo.

### Forças Aliadas

Vizeran é necessário para realizar o ritual, colocando-o longe da batalha e deixando-o com três níveis de exaustão (veja o apêndice A do *Livro do Jogador*) assim que o ritual for completado. Ele está, portanto, indisponível para ajudar os personagens durante a luta. O arquimago prefere manter Grin Ousstyl para auxiliá-lo, então o mago drow também será incapaz de ajudá-los. Contudo, os personagens possuem vários outros aliados dispostos a lutar ao seu lado nesta batalha final.

Muitos dos aliados dos heróis são de uso limitado contra os lordes demônios - criaturas imunes a muitas formas de ataque, incluindo armas não mágicas. Ao invés de lidar com os ataques inefetivos de aliados ou uma dúzia ou mais de ações adicionais a cada rodada, dê aos personagens cobertos por um grupo de aliados os seguintes benefícios.

### Opção: A Última Aposta de Jimjar

Se os aventureiros precisarem de alguma ajuda extra em sua épica batalha final no final da campanha, considere a seguinte opção envolvendo Jimjar, o gnomo das profundezas apostador que encontraram n cela de escravos drow no capítulo 1 da aventura.

"Jimjar" não é o que aparenta. Ele é, na realidade, um deus ou outro grande poder disfarçado — ou o Escolhido de tal poder — e tem observado os heróis desde seu primeiro encontro em Velkynvelve. As razões para que ele faça isso são particulares, mas no momento decisivo, ele pode dar aos heróis algum auxílio para derrotar os lordes demônios.

Em um momento oportuno, Jimjar aparece (até mesmo retornando da morte, se aparentemente tiver morrido anteriormente na aventura) e dá aos personagens um voto de encorajamento, dizendo-lhes "Eu aposto que vocês conseguem fazer isso". Cada personagem ganha inspiração e uma *benção da cicatrização* (veja "Outras Recompensas" no capítulo 7 do *Guia do Mestre*). Jimjar desaparece logo em seguida, potencialmente realizando uma última aparição ao final da aventura para sugerir sua verdadeira natureza antes de desaparecer pelo Subterrâneo.

Quem realmente é Jimjar? Isso depende dos seus personagens e da campanha, mas a deidade patrona de um dos personagens é uma boa possibilidade. Ele também poderia ser um deus gnômico como Garl Ouro Brilhante ou Callarduran Mãos Suaves, conhecidos trapaceiros e metamorfos, e inimigos dos demônios e sua laia. A coisa mais importante é que ele serve como um "amuleto da sorte" para os personagens quando precisarem dele. Esta opção funciona particularmente bem se os aventureiros tiverem sido gentis com o às vezes irritante gnomo das profundezas durante o curso da campanha, ganhando seu respeito e gratidão.

***Suporte de Cura.*** Um personagem recupera 2d6 pontos de vida no final de cada um de seus turnos, desde que o personagem possua ao menos 1 ponto de vida remanescente.

***Perdas Táticas.*** Uma vez a cada rodada, quando um jogador seria atingido por um ataque, um aliado de suporte é acertado pelo ataque em seu lugar. Os aventureiros podem utilizar esta opção dez vezes antes que seus aliados estejam muito enfraquecidos ou reduzidos para providenciar assistência.

### Sacrifício Heroico

Jogadores não deveriam nunca ter que pensar sobre sacrificar seus personagens, mas você deve estar preparado para a possibilidade de um ou mais heróis abrirem mão de suas vidas para derrotar o mal que insurge no Subterrâneo. Depende de você como lidar com um evento tão impactante, mas considere tratá-lo como uma variação extrema de "Sucesso a todo custo" do capítulo 8 do *Guia do Mestre*. No mínimo, um jogador deliberadamente sacrificando a vida de seu personagem em um último esforço heroico e altruísta - a antítese do egoísmo e maldade do Abismo - deve garantir inspiração a todos os personagens aliados. O sacrifício pode não ser o suficiente para ganhar o dia por si só, mas pode ajudar a virar o jogo.

# Ira dos Demônios

Uma vez que o *coração negro* esteja posicionado e os personagens tenham sinalizado a Vizeran, não há volta.

> A espera é a pior parte. O tempo parece se arrastar enquanto vocês permanecem alertas, armas desembainhadas, cada nervo rangendo com a tensão no ar ao seu redor.
>
> Finalmente, uma luz rodopiante começa a tremular na escuridão. Um murmurar quase inaudível os abala profundamente, subindo e descendo como as batidas de um vasto coração nas profundezas. O brilho de *faerzress* une-se e acende, criando piscinas turbulentas como buracos rasgados no ar. Um rugido ecoa distante conforme sombras movem-se nas profundezas destas piscinas de luz. Os demônios estão vindo.

Todos os lordes demônios descritos no apêndice D desta aventura aparecem na batalha final, com as seguintes exceções:

- Se Fraz-Urb'luu não foi enviado de volta ao Abismo no capítulo 9, sua gema é atirada no combate pelo ritual de Vizeran. A menos que os personagens a recuperem, outro lorde demônio a pisoteia, destruindo-a e enviando o espírito de Fraz-Urb'luu novamente ao Abismo.
- Se Juiblex e Zuggtmoy foram enviados para o Abismo anteriormente nesta aventura, eles não estarão presentes.
- Bafomé e Yeenoghu estarão ausentes se os personagens ativaram o Motor Labiríntico (veja o capítulo 14) e conseguiram um resultado 81-100 na tabela de Efeitos do Motor Labiríntico.

Numerosos outros demônios também atravessam os portais. Por um pequeno momento, todos os demônios e lordes demônios estão desorientados e tentam se recompor depois de serem puxados através do Subterrâneo. Então seus olhares caem um sobre os outros, e eles rugem, gritam e guincham com um ódio profundo demais para os mortais compreenderem verdadeiramente, e a batalha começa.

### Opção: Interpretando a Batalha

Em vez de focar nos aventureiros prendendo-os ao desenrolar da batalha titânica entre os lordes demônios, você pode alterar o foco desta parte da aventura. Considere ter os jogadores tomando controle dos vários lordes demônios do apêndice D, e desenrolando o conflito entre eles.

Designe a cada jogador um lorde demônio disponível, ou permita aos jogadores escolherem um lorde demônio para controlar durante a batalha. Você gerencia qualquer lorde demônio sobressalente. Se não houver lordes demônios o suficiente para todos os jogadores, você pode utilizar **balors** ou outros demônios poderosos para completar seus números.

Os jogadores controlam os demônios em uma batalha até a morte, com a única restrição de que eles não podem recuar do combate. Breves recuos táticos são permissíveis, mas o ritual de Vizeran encheu os lordes demônios com sede de combate.

O vitorioso demoníaco desta batalha, com seus pontos de vida e outros recursos suficientemente reduzidos, é o oponente que os aventureiros devem superar no confronto final.

## Confronto Demoníaco

Idealmente, os aventureiros e seus aliados permanecem escondidos dos demônios combatentes, deixando-os lutar entre si. Contudo, ainda há desafios para os personagens superarem enquanto esperam. Sinta-se livre para incluir quantos quiser dentre os seguintes enquanto narra o embate entre os lordes demônios e seus servos, mantendo em mente que os personagens não terão tempo nem mesmo para um descanso curto antes de enfrentarem o desafio principal deste encontro — um combate com o único lorde demônio restante.

### Rompante Demoníaco

Demônios menores enfurecidos descobrem um ou mais personagens onde eles estão aguardando a batalha, atacando imediatamente. Role um d4 para determinar os demônios envolvidos.

#### Poderio do Rompante Demoníaco

| d4 | Demônios |
|---|---|
| 1 | 4 **balguras** |
| 2 | 4 **chasmes** |
| 3 | 2 **herzous** |
| 4 | 3 **vrocks** |

### Demônio Ladrão

Um **quasit** invisível tenta furtar um pequeno item valioso de um membro do grupo. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13 para perceber a ocorrência do roubo. Em uma falha, o quasit foge com o item sem ser detectado. Você pode fazer da busca pelo item um gancho para a conclusão da aventura. Alternativamente, o quasit pode ser morto durante a batalha, com o item aparecendo como consequência.

### Aliados em Perigo

Se qualquer um dos aliados dos jogadores estiver os acompanhando, um rompante demoníaco (veja acima) ataca os PdMs. Os personagens devem decidir se irão ou não quebrar sua cobertura para auxiliar seus aliados contra os demônios. Caso o façam, outro rompante demoníaco ataca-os em 1d4 rodadas depois.

### Por Um Triz

A batalha entre os lordes demônios volta-se perigosamente perto dos personagens. Role 1d6 e consulte a tabela Por um tris para determinar o resultado.

#### Por Um Triz

| d6 | Evento |
|---|---|
| 1-2 | **Explosão.** Cada criatura a até 6 metros de um ponto escolhido por você deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13. Em uma falha, a criatura recebe 3d6 de dano de fogo, ou metade do dano em caso de sucesso. |
| 3-4 | **Destroços Voadores.** Cada criatura a até 9 metros de um ponto escolhido por você deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 13, tomando 3d6 de dano de concussão e ficando caídos em uma falha. |
| 5-6 | **Por Pouco.** Um personagem à sua escolha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 13 para se esquivar de um ataque perdido. Em caso de falha, o personagem recebe 3d6 de dano de concussão. |

### Espectadores Ameaçados

Se a batalha ocorrer em uma área povoada como Menzoberranzan, os personagens percebem espectadores sob o ataque de demônios menores que preferem uma presa fácil a ter que lutar contra os seus. Uma dúzia de **dretches** ou **manes** (50% de chance para cada) atacam, matando e consumindo suas vítimas mortais a menos que os aventureiros intervenham.

## Contra Demogorgon

Após desenvolver qualquer evento que queira da "Batalha", o embate entre os lordes demônios chega ao fim e Demogorgon mostra por que é conhecido como Príncipe dos Demônios.

> Os sons da batalha finalmente morrem, o chão ante vocês manchado de preto e vermelho com sangue demoníaco e ícor. No terrível aperto de Demogorgon, até mesmo o poderoso Orcus parece quase pequeno. Tentáculos seguram o Príncipe Demônio dos Mortos-Vivos em um aperto esmagador, deslizando através da carne infestada de larvas do demônio com chifres, enquanto aumentam a pressão inexoravelmente. Um esgar estrangulado sai da garganta do lorde demônio enquanto um horrível som de trituração ecoa pela caverna e seu cetro encimado por uma caveira bate no chão.
>
> Demogorgon descarta a forma flácida, que derrete enquanto Orcus retorna ao Abismo do qual foi gerado. O Príncipe dos Demônios atira suas cabeças para trás e ruge seu triunfo. Conforme o faz, sua cabeça mais próxima gira, os olhos ardentes analisando o campo de batalha. Preenchido com sede de sangue e adrenalina do combate, o lorde demônio procura por outro alvo.

Determine as posições iniciais dos personagens com base em suas ações durante a batalha. Demogorgon deve estar a pelo menos 25 metros de distância deles inicialmente, a menos que os jogadores declararem especificamente que ficaram perto do lorde demônio.

Demogorgon foi ferido durante a luta, dando aos personagens uma vantagem na batalha por vir. Aplique as seguintes penalidades ao bloco de estatísticas de **Demogorgon** no apêndice D:

- Demogorgon possui 290 pontos de vida remanescentes e não pode recuperá-los devido a natureza disruptiva do ritual alimentado de *faerzress* de Vizeran.
- Ele possui apenas um uso diário restante de sua Resistência Lendária.
- Sua magia inata de *enfraquecer o intelecto* foi gasta, bem como todos os outros exceto por um uso de cada de *dissipar magia*, *medo*, e *telecinese*.
- Com todos os outros lordes demônios banidos de volta ao Abismo, Demogorgon torna-se o foco do poder disruptivo do ritual de Vizeran. Isso impõe uma penalidade de -5 às suas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Mesmo em seu estado enfraquecido, o lorde demônio ainda é um oponente aterrorizante, atacando os aventureiros em uma fúria estonteante assim que a batalha é iniciada.

### Confronto Alternativo

Se você preferir, outro lorde demônio que não Demogorgon poderia ser o vitorioso do combate demoníaco e oponente final da campanha. Isto é particularmente apropriado se os aventureiros atraíram a ira de um lorde demônio específico durante a aventura (incluindo Juiblex ou Yeenoghu). Alternativamente, um ou mais dos antecedentes dos personagens pode ser relacionado a um lorde demônio em específico.

### Cetro de Orcus

Quando Orcus é derrotado, ele derruba o *Cetro de Orcus* (veja o capítulo 7 do *Guia do Mestre*), que vai ao chão. Um membro do grupo pode tentar agarrar o cetro antes que Demogorgon aposse-se dele como um troféu, mas qualquer roubo deste tipo atrai a atenção e ira do Príncipe dos Demônios. Enfurecido com a derrota de seu mestre, o *Cetro de Orcus* tenta sintonizar-se com a primeira criatura disposta além de Demogorgon a tocá-lo. A sintonização é instantânea, fornecendo ao cetro propriedades para serem utilizadas durante a batalha.

### Destruindo Demogorgon

Se os personagens reduzirem o Príncipe dos Demônios a 0 pontos de vida, eles despedaçam e destroem sua forma material. Guinchando e urrando, o Príncipe dos Demônios desintegra conforme sua essência corrupta é atirada de volta ao Abismo, pondo fim à ameaça demoníaca no Subterrâneo.

Se os personagens falharem em destruir Demogorgon, veja "Triunfo dos Lordes Demônios."

## Pontas Soltas

A conclusão de *Fora do Abismo* pode ser relativamente rápida e direta se o plano de Vizeran for bem sucedido e os heróis saírem vitoriosos. Os sobreviventes da batalha contra os lordes demônios podem sair do Subterrâneo para reportar a uma agradecida aliança de facções do mundo da superfície que a ameaça acabou.

Ganchos importantes ficam soltos ao final da batalha, incluindo os seguintes.

### O Grimório de Gromph

Após recuperar o grimório de Gromph Baenre da Sorcere no capítulo 15, os personagens podem pensar sobre o que fazer com o tomo obscuro uma vez que a ameaça dos lordes demônios acabe. O conhecimento e poder que o livro representa são perigosos nas mãos de qualquer um - especialmente Vizeran DeVir, dado o que os personagens conhecem sobre ele. Contudo, o arquimago drow não abre mão do livro voluntariamente.

Encontrar um meio de se desfazer do grimório de Gromph de uma vez por todas pode ser a base para aventuras continuadas, talvez até mesmo levando os personagens até o Abismo (veja "Nos fossos de teias demoníacas"). Alternativamente, você pode fazer com que o grimório seja roubado de Vizeran antes que os personagens possam lidar com isso, e eles precisem recuperá-lo para garantir que seu poder nunca mais seja mal utilizado.

Se quiser amarrar pontas soltas referentes ao grimório, você pode fazer com que ele seja banido ao Abismo junto com os Lordes Demônios. Ele poderia ser reclamado por Lolth ou perdido em algum lugar

dentro das infinitas profundezas do plano, ao menos até vir à tona de novo.

## Mal Duradouro

Um ou mais dos lordes demônios pode permanecer no Subterrâneo ou no Plano Material no final da campanha, tendo conseguido evitar ser tragado pela armadilha de Vizeran. Graz'zt é uma boa possibilidade. Neste caso, uma continuação da campanha pode ser necessária para os heróis de alto nível adquirem os recursos que precisam para enfrentar qualquer lorde demônio remanescente, uma vez que o ardil com o *coração negro* não funcionaria uma segunda vez.

A continuação das aventuras dos personagens pode envolver uma nova cooperação com Vizeran DeVir (se ele sobreviver) ou entranhar-se mais profundamente no Subterrâneo em busca de armas ou magias lendárias. Os personagens podem até mesmo aventurar-se em outros planos de existência com a ajuda de Araumycos ou dos bibliotecários de Gravenhollow, buscando aliados, conhecimento e recursos para combater os lordes demônios e devolvê-los ao Abismo.

## Nos Fossos de Teias Demoníacas

Aventureiros ambiciosos talvez decidam lutar contra Lolth, buscando puni-la pelo que ela libertou no Plano Material e desfazer o que quer que ela tenha ganhado com seus esquemas. Vizeran estará inclinado a ajudá-los a encontrar uma forma de chegar Às teias demoníacas (a camada de Lolth no Absimo), uma vez que o arquimago drow odeia a Rainha Demoníaca das Aranhas e seu jugo sobre sua raça.

Conforme eles viajam pelo Abismo, os personagens podem descobrir que os lordes demônios que derrotaram no Subterrâneo são aliados potenciais nesta nova missão. Estes lordes demônios talvez queiram sua própria vingança contra Lolth por sua armação, e pode ser adequado a seus caprichos insanos usar os aventureiros como seus agentes para alcançar isto.

Se e quando os personagens confrontarem Lolth, eles descobrem-na grávida e cercada de milhares de ovos - seus filhotes não nascidos. Quando os ovos chocarem, a Rainha Demoníaca das Aranhas planeja espalhar sua prole por todo Abismo, criando uma nova geração de lordes demônios sob sua influência. Como os heróis frustram o plano de Lolth ainda está para ser visto!

## Triunfo dos Lordes Demônios

Caso os heróis não sejam bem sucedidos, uma nova campanha em potencial pode ocorrer em uma Faerûn ameaçada - ou até controlada - pelos lordes demônios com acesso ao mundo da superfície. Em adição aos seus exércitos de demônios invocados e criaturas corruptoras, eles reúnem forças profanas de caos e maldade às suas bandeiras para lançar uma guerra contra todas as terras civilizadas. Um mundo sob o assalto ou comando dos lordes demônios é um mundo que precisa de heróis.

## Gromph Baenre

O destino de Gromph Baenre, o instigador do caos e rival de Vizeran, permanece um mistério. Se ele ainda está vivo, seu papel nos eventos recentes rendeu a ele muitos novos inimigos. A Matriarca Quenthel Baenre escolheu a dedo um novo Arquimago de Menzoberranzan para substituir seu problemático irmão, sabendo que Gromph não será encontrado até que decida reaparecer.

## Menzoberranzan

Se a Cidade das Aranhas for o local da batalha dos lordes demônios, ela é danificada ainda mais do que no surgimento de Demogorgon. Notícias sobre o infortúnio da cidade espalham-se pelo Subterrâneo, com outras raças e facções tentando tomar para si uma parcela do poder a muito detido pelos drow.

Apesar dos melhores esforços de Vizeran, nem todos os drow acreditam que Lolth seja a responsável pelo desastre, culpando a falta de fé na Rainha Demoníaca das Aranhas, bem como o poder dos magos. Caos e agitação por mudança envolvem a cidade, forçando as já enfraquecidas casas governantes a lidar com desafios enquanto fazem concessões a seus rivais.

Uma guerra civil entre os drow provavelmente não ficaria contida a Menzoberranzan - ou sequer ao Subterrâneo - enquanto os diferentes lados procuram por recursos e vantagens. Os aventureiros podem ser envolvidos em qualquer lado do conflito, ou talvez auxiliem as facções do mundo da superfície que pretendem conter a guerra no Subterrâneo até que ela se extinga.

## Gauntlgrym

Mesmo se os heróis eliminarem a ameaça que os lordes demônios representam a Gauntlgrym, o Subterrâneo permanece em estado de caos. Os defensores de Gauntlgrym precisam de ajuda para reconstruir e fortalecer as defesas da cidade, e para manterem-se em vigilância contra novas ameaças unindo-se nas profundezas obscuras do mundo. O Rei Bruenor pode oferecer aos triunfantes heróis títulos de nobreza e posições de poder em seu reino na esperança de assegurar seu auxílio contra os problemas que surgirem. Os aventureiros podem ter a oportunidade de ganhar esses títulos novamente quando um exército do Subterrâneo se aproximar do reino anão, determinado a reivindicar Gauntlgrym e o poder do primordial vinculado dentro de sua Grande Forja.

## Vizeran DeVir

Ainda que seja declaradamente um aliado do grupo de aventureiros durante grande parte desta aventura, Vizeran DeVir não pode ser subestimado. Assim que a ameaça imediata tenha acabado, o arquimago drow volta sua atenção a outros objetivos - clamando o que ele considera seu lugar de poder como direito dentre os drows, e destronando o comando tirânico de Lolth e suas clérigas. Vizeran talvez comece uma guerra civil entre os elfos negros - uma que pode facilmente envolver outras civilizações do Subterrâneo e partes de Faêrun da mesma forma.

Ainda que Vizeran não irá se voltar imediatamente contra seus antigos aliados, os aventureiros seriam tolos se confiassem nele. Ele aproveita qualquer oportunidade para aumentar seu próprio poder e prestígio, incluindo agarrar-se ao grimório de Gromph e qualquer componente de ritual ou itens que os personagens tenham adquirido para ele.

Se os aventureiros frustraram os planos de vingança de Vizeran posicionando o talismã do *coração negro* em qualquer lugar que não Menzoberranzan, eles ganham a inimizade do arquimago drow. Os planos de Vizeran expandem-se para incluir os aventureiros, bem como seu próprio povo, e o próximo grande desafio que os heróis enfrentarem pode vir através do arquimago conforme ele planeja sua vingança.

# Apêndice A: Modificando Antecedentes

Este apêndice fornece características de antecedentes e vínculos alternativos para personagens jogadores, com opções que estão fortemente conectadas aos PdMs, temáticas e eventos desta aventura.

## Características Substitutas

Um jogador pode escolher uma das seguintes características para substituir uma que seja normalmente fornecida por seu antecedente.

### Característica Opcional: Explorador das Profundezas

Você tem um tino para se localizar nos lugares profundos do mundo. Você pode lembrar as viradas e mudanças de corredores e túneis de forma que sempre pode refazer seus passos no subsolo. Você também é bem familiarizado com forrageio e sobrevivência no Subterrâneo, e pode determinar quando fontes de comida e água são próprios para consumo. Você sempre pode encontrar comida e água suficientes para si mesmo e até mais cinco pessoas no Subterrâneo, enquanto houver sustento disponível na área.

### Característica Opcional: Experiência no Subterrâneo

Você não é um visitante casual do Subterrâneo, tendo gasto um tempo considerável lá aprendendo seus costumes. Você é familiarizado com as várias raças, civilizações, e assentamentos do Subterrâneo, bem como suas rotas principais de viagens. Se você falhar em um teste de Inteligência para lembrar alguma informação de conhecimento geral do Subterrâneo, você sabe de uma fonte que possa consultar para obter a resposta, a menos que o Mestre determine que a informação é desconhecida.



Aventureiro Subterrâneo

## Vínculos Substitutos

Essa tabela fornece vínculos alternativos que personagens possam ter ao invés dos vínculos de seus antecedentes.

### Vínculos Substitutos

| d10 | Vínculo |
|---|---|
| 1 | Você se perdeu no Subterrâneo uma vez e um grupo de kuo-toa o ajudou e reencontrar seu caminho. Você aprendeu que existem povos gentis mesmo dentre raças de outra forma enlouquecidas, e permanece em débito por sua ajuda. |
| 2 | Uma vez você teve a oportunidade de encontrar um círculo de miconides - o povo cogumelo do Subterrâneo. Eles ofereceram a você abrigo e a oportunidade de "fundir-se" usando seus esporos harmoniosos, e você tem ansiado desde então por repetir a experiência. |
| 3 | Uma de suas melhores amigas na juventude era Morista Malkin, uma anã do escudo e membro do Enclave Esmeralda. Apesar de não tê-la visto há anos, você ouviu que ela encontrou seu caminho para a retomada fortaleza anã de Gauntlgrym. |
| 4 | Você já trabalhou para Davra Jassur, uma Zentharim "solucionadora de problemas" recrutando promissores novos talentos para a Rede Negra. Ela o ajudou a iniciar sua carreira de aventureiro, e você deve a ela por isso. |
| 5 | Há tempos você tem um curioso sonho recorrente sobre visitar uma abobadada biblioteca de pedra nas profundezas do Subterrâneo e perder-se no infinito conhecimento que ela guarda. |
| 6 | Você estudou com um gnomo das profundezas alquimista e minerador chamado Kazook Apanha-Brilho, que salvou sua vida uma vez quando um experimento mágico deu errado. Da última vez que ouviu, sua família controlava algumas das maiores minas no assentamento dos gnomos das profundezas de Pedra do Massacre do Refúgio. |
| 7 | O pouco que sabe do Subterrâneo, você aprendeu vivendo e lutando ao lado do clã anão de Feldrun. Você jurou um débito de honra ao clã antes que ele se juntasse às forças que retomaram Gauntlgrym e se estabelecesse lá. |
| 8 | Anos atrás, um perverso nobre chamado Ghazrim DuLoc estava envolvido na morte de alguém importante para você. O crime foi abafado, contudo, e DuLoc desapareceu. Há rumores de que os Zhentarim auxiliaram sua fuga, mas você jurou que o encontraria algum dia. |
| 9 | Anos atrás, você perdeu pessoas que amava em um assalto de criaturas do Subterrâneo. Eles desapareceram sem deixar um traço, podendo estar mortos ou terem sido levados às profundezas, e você sempre se perguntou se haveria possibilidade de ainda estarem vivos ou mantidos como prisioneiros. |
| 10 | Você sabe que os anões mantém Gauntlgrym segura, tendo lutado ao lado deles para ajudar a reclamá-la. Bruenor Martelo de Batalha parabenizou-o por seus feitos, e você sabe o preço que os anões pagaram em sangue para reaver seu lar. |

# Apêndice B: Itens Mágicos

Personagens jogadores podem encontrar numerosos itens mágicos incomuns no decorrer desta aventura, incluindo criações dos drows, dos gnomos das profundezas e de outros habitantes do Subterrâneo.

### Portadora da Alvorada

*Arma (espada longa), lendária (requer sintonização por uma criatura de alinhamento não-maligno)*

Perdida por eras no Subterrâneo, a *Portadora da Alvorada* aparenta ser o cabo dourado de uma espada longa. Enquanto a empunha, você pode usar uma ação bônus para fazer uma lâmina de pura radiância brotar do cabo, ou fazer a lâmina desaparecer. A *Portadora da Alvorada* tem todas as propriedades de uma *lâmina do sol* (veja o capítulo 7, "Tesouro", do *Guia do Mestre*).

Enquanto segurando a arma, você pode usar uma ação para tocar uma criatura com a lâmina e conjurar *restauração menor* na criatura. Uma vez gasta, essa habilidade não pode ser utilizada de novo até o próximo amanhecer.

***Consciência.*** A *Portadora da Alvora* é uma arma consciente de alinhamento neutro e bom com Inteligência 12, Sabedoria 15 e Carisma 14. A arma possui audição e visão no escuro com alcance de 36 metros.

A espada pode falar, ler e compreender Comum, e pode se comunicar com seu portador telepaticamente.



Portadora da Alvorada



Piwafwi

Sua voz é gentil e feminina. Ela conhece qualquer linguagem que você conheça uma vez que esteja sintonizada.

***Personalidade.*** Forjada por antigos adoradores do sol, a *Portadora da Alvorada* foi feita para trazer luz à escuridão e lutar contra criaturas das trevas. Ela é gentil e compassiva com aqueles em necessidade, mas feroz e destrutiva aos seus inimigos.

Longos anos perdida na escuridão fizeram a *Portadora da Alvorada* temer o escuro e o abandono. Ela prefere que sua lâmina esteja sempre presente e irradiando luz em áreas de escuridão, e resiste fortemente a ser separada de seu portador por qualquer período de tempo.

### Piwafi (Manto Élfico)

*Item maravilhoso, incomum (requer sintonização)*

Esse manto negro de seda aracnídea é fabricado pelos drows. Ele é um *manto élfico* (veja o capítulo 7, "Tesouro", do *Guia do Mestre*). Ele perde sua magia se exposto à luz do sol por 1 hora ininterrupta.

### Piwafi da Resistência ao Fogo

*Item maravilhoso, raro (requer sintonização)*

Este manto é um *manto élfico* (veja o capítulo 7, "Tesouro", do *Guia do Mestre*). Ele também fornece ao usuário uma resistência a dano flamejante enquanto vestido. Ele perde sua magia se exposto à luz solar por 1 hora ininterrupta.

### Gema de Armazenamento

*Item maravilhoso, raridade variada (sintonização opcional)*

Uma *gema de armazenamento* pode conter uma magia da lista de qualquer classe. Você fica ciente da magia ao descobrir as propriedades da gema. Enquanto segura a gema, você pode conjurar a magia que está nela como uma ação se você conhecer a magia ou se ela pertencer a sua lista de classe. Fazer isso não requer nenhum componente material nem sintonização. A magia então desaparece da gema.

Se a magia for de um nível mais alto do que você pode conjurar normalmente, você deve ter sucesso em um teste de habilidade utilizando sua habilidade de conjuração. A CD é igual 10 + nível da magia. Em caso de falha, a magia desaparece da gema sem nenhum outro efeito.

Cada *gema de armazenamento* tem um nível máximo de magia que pode armazenar. O nível da magia determina a raridade da gema e a CD do teste de resistência da magia armazenada, além do bônus de ataque, conforme a tabela de Gemas de Armazenamento.

Você pode imbuir uma gema com uma magia se estiver sintonizado a ela e a gema estiver vazia. A magia é armazenada na gema em vez de ter qualquer efeito. Conjurar a magia requererá ou 1 ação ou 1 minuto ou mais, e o nível da magia não deve ser maior que o nível máximo da gema. Se a magia pertencer à escola de Abjuração e necessitar de componentes materiais que forem consumidos, você deve providenciá-los, mas eles podem ter metade do valor normal.

Uma vez imbuída com uma magia, a gema não pode ser imbuída novamente até o próximo amanhecer.

Os gnomos das profundezas criaram essas pedras e mantém o processo de criação em segredo.

### Cristal do Orador de Pedra

*Item maravilhoso, raro (requer sintonização)*

Criados pelos gigantes de pedra bibliotecários de Gravenhollow, esses fragmentos de quartzo de 50 centímetros fornecem ao usuário vantagens em testes de Inteligência (Investigação) enquanto mantidos com o portador.

Um cristal possui 10 cargas. Enquanto segurando-o, é possível usar uma ação para consumir algumas cargas e conjurar uma das seguintes magias: Falar com animais (2 cargas), Falar com os mortos (4 cargas), ou Falar com as Plantas (3 cargas).

#### Itens de Manufatura Drow

Itens mágicos criados pelos drows – e frequentemente por outras raças do Subterrâneo – Usam componentes e ritos que não foram destinados à luz solar. Muitos desses itens, incluindo armaduras, armas e o *piwafi* drow, perdem permanentemente sua magia caso sejam expostos à luz do sol por 1 hora ininterrupta. Itens com cargas como a *varinha de globos viscosos* são destruídos após 1 hora de exposição solar.

Ao conjurar uma magia de adivinhação, pode-se utilizar o cristal no lugar de um componente material que normalmente seria consumido pela magia, ao custo de 1 carga por nível da magia. O cristal não é consumido ao ser utilizado desta maneira.

O cristal recupera 1d6 + 4 cargas gastas diariamente ao amanhecer. Caso a última carga do cristal seja consumida, role um d20. Em um resultado 1, o cristal desaparece, perdido para sempre.

### Varinha de Globos Viscosos

*Varinha, raro (requer sintonização)*

Criada pelos drows, esta fina varinha negra contém 7 cargas. Enquanto a segura, é possível utilizar uma ação para gastar 1 de suas cargas para criar um pequeno globo de material viscoso e lançá-lo a partir de sua extremidade sobre uma criatura a até 18 metros de distância. Faça um ataque à distância contra o alvo, com um bônus igual ao seu modificador de conjuração (ou seu modificador de Inteligência, se não possuir uma habilidade de conjuração) somado ao seu bônus de proficiência. Em um acerto, o globo se expande e seca sobre o alvo, que é restringido por 1 hora. Depois deste tempo, o material viscoso quebra-se e solta do alvo.

Aplicar um frasco ou mais de álcool à criatura restringida dissolve o globo instantaneamente, assim como o uso do *óleo da forma etérea* ou do *solvente universal*. O globo também se dissolve se exposto à luz solar. Nenhum outro processo não mágico pode remover o material viscoso até que ele se deteriore por si mesmo.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas diariamente à meia-noite. Caso a última carga seja gasta, role um d20. Em um resultado 1, a varinha derrete-se em um limo inofensivo e é destruída.

Uma *varinha de globos viscosos* é destruída se exposta à luz solar por 1 hora sem interrupção.

**Gema de Armazenamento**

| Nível Máx. de Magia | Tipo de Pedra | Raridade | CD Teste de Resistência | Bônus de Ataque |
|---|---|---|---|---|
| Truque | Obsidiana | Incomum | 13 | +5 |
| 1º | Lápis Lazúli | Incomum | 13 | +5 |
| 2º | Quartzo | Rara | 13 | +5 |
| 3º | Pedra de Sangue | Rara | 15 | +7 |
| 4º | Âmbar | Muito Rara | 15 | +9 |
| 5º | Jade | Muito Rara | 17 | +9 |
| 6º | Topázio | Muito Rara | 17 | +10 |
| 7º | Rubi Estrela | Lendária | 18 | +10 |
| 8º | Rubi | Lendária | 18 | +10 |
| 9º | Diamante | Lendária | 19 | +11 |

# Apêndice C: Criaturas

Este apêndice apresenta novos monstros e PdMs encontrados nesta aventura.

### Monstros e PdMs por Nível de Desafio

| Monstro | Desafio |
|---|---|
| Drow servo esporo | 1/8 |
| Madrinha de Zuggtmoy | 1/8 |
| Corcelante Macho | 1/4 |
| Derro | 1/4 |
| Ixitxachitl | 1/4 |
| Duergar Servo do Esporo | 1/2 |
| Concelante Fêmea | 1 |
| Duergar Lâmina da Alma | 1 |
| Camareiro de Zuggtmoy | 2 |
| Droki (PdM) | 2 |
| Duergar Cavalga-Aranha | 2 |
| Duergar Guarda de Pedra | 2 |
| Duergar Guardião da Chama | 2 |
| Duergar Punho Negro | 2 |
| Duergar Xarrorn | 2 |
| Grisha (PdM) | 2 |
| Ixitxachitl Vampírica | 2 |
| Narrak (PdM) | 2 |
| Zurkheira Desperta | 2 |
| Derro Erudito | 3 |
| Horror de Gancho Servo do Esporo | 3 |
| Troglodita Campeão de Laogzed | 3 |
| Chuul Servo do Esporo | 4 |
| O Rei Pudim (PdM) | 4 |
| Yestabrod (PdM) | 4 |

## Derro

Os derros são humanoides degenerados do Subterrâneo que lembram pequenos anões. Cruéis e insanos, eles deleitam-se em atormentar os outros - mesmo os de sua própria espécie.

Derros possuem pele azul-acinzentada e cabelos lisos brancos ou amarelos. Seus olhos brancos uniformemente pálidos não possuem íris ou pupilas.

***Origem Anti-Natural.*** Derros acreditam que foram criados por seu deus, Diirinka, mas na realidade eles são resultado de experimentos cruéis em anões realizados por devoradores de mente. Assim como os duergars, os derros eram uma raça escrava dos devoradores de mente, mas eventualmente conseguiram libertar-se.

***Nascidos da Loucura.*** O processo de sua criação torna os derros irrevogavelmente insanos. Eles cooperam uns com os outros apenas em caso de necessidade ou quando agitados por um líder carismático.

***Vida de Atritos.*** Derros podem viver até os 150 anos, mas eles tornam-se adultos e reproduzem-se rapidamente. Quando seus anciões percebem que seus números estão fugindo ao controle, os derros declaram guerra a outras raças e avançam como uma horda imprudente, lutando até sua população regredir a um tamanho tolerável. Esses purgamentos horríveis eliminam os fracos entre os derros e são referidos como "Guerras de União."

***Cidadão de Segunda-Classe.*** Derros não criam assentamentos para si próprios. Em vez disso, eles formam pequenos e isolados enclaves em assentamentos de não-derros pelo Subterrâneo, aonde são tratados como pragas ou escravos. Sua própria política implacável impede os derros de formarem qualquer resistência efetiva contra este tipo de exploração.

***Armas Derro.*** Os derros utilizam armas especiais. Eles utilizam uma lança curta com gancho, que é uma arma marcial de ataque corpo-a-corpo que causa 1d4 de dano perfurante, pesa 1 quilo, e tem a propriedade de arma leve (veja o capítulo 5, "Equipamento", do *Livro do Jogador*). Ela não possui as propriedades de arremesso e versátil de uma lança normal. Em um acerto com esta arma, o portador pode abster-se de causar dano para tentar derrubar o alvo, que deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força ou sofre a queda. A CD é 8 + modificador de Força do portador + bônus de proficiência do usuário da arma.

Os derros também usam uma besta de repetição leve equipada com um cartucho que pode conter até seis virotes de besta. Esta arma é similar a uma besta, exceto que possui metade de seu alcance (12/48 metros) e não tem a propriedade de recarga. Ela recarrega automaticamente após o tiro até acabar sua munição. Recarregar o cartucho demanda uma ação.

### Derro

*Humanoide pequeno (derro), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)
**Pontos de Vida** 13 (3d6 + 3)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 (-1) | 14 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 5 (-3) | 9 (-1) |

**Perícias** Furtividade +4
**Sentidos** visão no escuro 36m; Percepção passiva 7
**Idiomas** Anão, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 1/4 (50 EXP)

***Insanidade.*** O derro possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado.

***Resistência à Magia.*** O derro possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto sob a luz do sol, o derro recebe desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

#### Ações

***Lança Curta com Gancho.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 1 (1d4 - 1) dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, o derro pode optar por não causar dano e tentar derrubar o alvo ao invés disso, caso em que o alvo deverá ser bem sucedido em um teste de resistência de força CD 9 ou ficar caída.

***Besta de Repetição Leve.*** Arma de ataque à distância: + 4 para atingir, alcance 12/48 m, um alvo. Acerto: 6 (1d8 + 2) dano perfurante.



Derro Sábio

### Variante: Derro Sábio

Derros sábios possuem uma afinidade pela magia arcana. Um derro sábio tem as mesmas estatísticas de um **derro**, exceto que possui 49 (11d6 + 11) pontos de vida, o Carisma 14 (+2), e o Nível de Desafio 3 (700 EXP). O sábio também adquire a seguinte característica adicional.

***Conjuração.*** O derro é um conjurador de 5° nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (resistência à magia CD 12, +4 para acertar com ataques mágicos). O derro conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (à vontade): *espirro ácido*, *luz*, *mãos mágicas*, *mensagem*, *raio de gelo*
1° nível (4 espaços): *mãos flamejantes*, *orbe cromática*, *sono*
2° nível: (3 espaços): *invisibilidade*, *patas de aranha*
3° nível (2 espaços): *piscar*, *relâmpago*

## Ixitxachitl

Ixitxachitl (pronuncia-se ick-zit-zah-ch-ul) são criaturas aquáticas que se assemelham a arraias, com mãos pequenas com garras na ponta de suas "asas" e olhos negros luzindo com uma inteligência sinistra. Muitas criaturas confundem Ixitxachitl com arraias comuns, mas isto pode se mostrar um erro fatal. As Ixitxachitl são tão malignas quanto astutas, justificando sua nomenclatura popular de "arraias demônio". Elas habitam corpos de água doce e salgada, mas sua natureza violenta faz com que pouco seja conhecido sobre elas.

***Luta pela Vida.*** Ixitxachitl emergem dos seus ovos como minúsculas criaturas pouco maiores em largura do que uma mão aberta. Deste momento em diante, elas lutam para sobreviverem a todo custo, crescendo ao longo de suas vidas. Essas ixitxachitl que dominam os segredos da sobrevivência ganham poderes de regeneração e se alimentam da força vital de outras criaturas.

***Consumidor Exaustivo.*** Ixitxachitl esburacam os recifes de corais ou outras formações aquáticas naturais para criar abrigos labirínticos, muitas vezes com a ajuda compulsória de espécies aquáticas capturadas que escravizam. Eles normalmente exaurem uma área antes de mover-se para novos terrenos férteis, deixando suas tocas abandonadas para trás. Os cardumes de ixitxachitl muitas vezes guerreiam com outras criaturas aquáticas para reivindicar terrenos de alimentação e territórios.

***Adoradores dos Demônios.*** As ixitxachitl veneram e servem vários demônios, em especial Demogorgon, a quem consideram seu patrono e criador. Elas possuem uma rivalidade intensa com os sirenídeos sobre quais deles seriam os maiores e mais favorecidos servos do Príncipe dos Demônios.

### Ixitxachitl

*Aberração pequena, caótico e mal*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 18 (4d6 + 4)
**Deslocamento** 0 m, nadando 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 16 (+3) | 13 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) | 7 (-2) |

**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
**Idiomas** Abissal, Ixitxachitl
**Nível de Desafio** 1/4 (50 EXP)

#### Ações

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d6 + 1) dano perfurante.

#### Reações

***Cauda Denteada.*** Quando uma criatura provocar um ataque de oportunidade no Ixitxachitl, a ixitxachitl pode realizar o seguinte ataque no lugar da mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8 + 1) dano perfurante.



### Ixitxachitl Vampírica

*Aberração média, caótica e mal*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 44 (8d8 + 8)
**Deslocamento** 0 m, nadando 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 18 (+4) | 13 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) | 7 (-2) |

**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
**Idiomas** Abissal, Ixitxachitl
**Nível de Desafio** 2 (450 EXP)

***Regeneração.*** A ixitxachitl recupera 10 pontos de vida no início de seu turno. A ixitxachitl morre apenas se iniciar seu turno com 0 pontos de vida.

#### Ações

***Mordida Vampírica.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8 + 2) dano perfurante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de constituição CD 11 ou seu máximo de pontos de vida é reduzido em uma quantia igual ao dano tomado, e a ixitxachitl recupera esta mesma quantia de vida. A redução dura até que o alvo realize um descanso longo. O alvo morre se seu ponto de vida máximo for reduzido a 0.

#### Reações

***Cauda Denteada.*** Quando uma criatura provocar um ataque de oportunidade no Ixitxachitl, a ixitxachitl pode realizar o seguinte ataque no lugar da mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d10 + 4) dano perfurante.

#### Variante: Ixitxachitl Clériga

Algumas ixitxachitl e ixitxachitl vampíricas são capazes de conjurar magias divinas. Tais criaturas adquirem a seguinte característica.

***Conjuração.*** A ixitxachitl é uma conjuradora de 5º nível que utiliza Sabedoria como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 11, +3 para acertar com ataques mágicos). A ixitxachitl tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *orientação*, *taumaturgia*
1º nível (4 espaços): *criar ou destruir água*, *enfeitiçar pessoa*
2º nível (3 espaços): *imobilizar pessoa*, *silêncio*
3º nível (2 espaços): *dissipar magia*, *idiomas*

## Variações de Criaturas

Esta seção introduz variações de monstros que são descritos no *Manual dos Monstros*.

### Duergar

O *Manual dos Monstros* fornece estatísticas para o **duergar** armado comum. Contudo, no decorrer da aventura, os personagens encontram outros tipos de duergar.

#### Duergar Punho Negro

Os Punhos Negros são membros do corpo secreto de agentes psiônicos do Rei das Profundezas. Os duergar punho negro tem as mesmas estatísticas dos **duergar** do *Manual dos Monstros*, exceto que seu nível de desafio é 2 (450 EXP) e eles possuem a seguinte característica adicional.

***Conjuração Inata (Psiônico).*** A habilidade de conjuração inata dos punhos negro é Inteligência (resistência à magia CD 10). Eles podem conjurar de forma inata as seguintes magias, sem necessidade de componentes:

À vontade: *amizade*, *mão fantasmagórica*
1/dia cada: *disfarçar-se*, *sono*

#### Duergar Cavalga-Aranha

Os ferozes Cavalga-Aranha são a cavalaria duergar de Gracklstugh, montando tarântulas gigantes conhecidas como corcelantes (veja o bloco de estatísticas da **corcelante fêmea** neste apêndice). Os duegar cavalga-aranha tem as mesmas estatísticas dos **duergar** do *Manual dos Monstros*, exceto que seu nível de desafio é 2 (450 EXP) e eles possuem a característica de Treinamento de Cavalaria e a ação de Besta Pesada a seguir.

***Treinamento de Cavalaria.*** Quando o duergar acerta um alvo com um ataque corpo-a-corpo enquanto montado em uma corcelante fêmea, a corcelante pode realizar um ataque contra o mesmo alvo como uma reação.

***Besta Pesada.*** *Ataque à Distância com Arma:* +4 para atingir, alcance 30/120 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d10) dano perfurante.

#### Duergar Guardião da Chama

Os Guardiões da Chama são uma bem conceituada ordem de clérigos psiônicos que servem ao dragão vermelho Themberchaud em Gracklstugh, e cujos membros são conselheiros do Rei das Profundezas.

Os duergar Guardiões da Chama utilizam as mesmas estatísticas dos **duergar** do *Manual dos Monstros*, exceto que seu nível de desafio é 2 (450 EXP) e eles possuem as seguintes características adicionais.

***Conjuração Inata (Psiônico).*** A habilidade de conjuração inata dos Guardiões da Chama é Sabedoria (resistência à magia CD 12). Eles podem conjurar de forma inata as seguintes magias, sem necessidade de componentes:

À vontade: *amizade*, *mensagem*
3/dia: *comando*

***Conjuração.*** O Guardião da Chama é um conjurador de 3º nível que utiliza Sabedoria como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 12, +4 para acertar com ataques mágicos). O Guardião da Chama tem as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada*, *consertar*, *orientação*
1º nível (4 espaços): *escudo da fé*, *infligir ferimentos*, *perdição*
2º nível (2 espaços): *aprimorar habilidade*, *arma espiritual*

### Duergar Lâmina da Alma

Duergar Lâmina da alma são assassinos com a habilidade de manifestar lâminas de energia psiônica.

### Duergar Guarda de Pedra

Os Guardas de Pedra são guerreiros veteranos que servem ao Rei das Profundezas como guarda-costas, tropas de elite, e polícia secreta.

### Duergar Xarrorn

Os xarrorn são guerreiros duergar do Clã Xardelvar treinados para utilizar lanças que esguicham fogo alquímico.

## Duergar Lâmina da Alma

*Humanoide médio (anão), leal e mal*

**Classe de Armadura** 14 (armadura de couro)
**Pontos de Vida** 18 (4d8)
**Deslocamento** 7,5 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 (+0) | 16 (+3) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Resistência à Dano** veneno
**Sentidos** visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
**Idiomas** Anão, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 1 (200 EXP)

***Resistência Duergar.*** Os duergars possuem vantagem em testes de resistência conta veneno, magia e ilusões, bem como para resistir ser enfeitiçado ou paralisado.
***Conjuração Inata (Psiônico).*** A habilidade de conjuração inata dos duergars é Sabedoria (resistência à magia CD 12, +4 para acertar com ataques mágicos). Eles podem conjurar inatamente as seguintes magias, nem necessidade de componentes:

À vontade: ataque certeiro, proteção contra lâminas
3/dia cada: marca do caçador, salto

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto sob a luz do sol, o duergar recebe desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

### Ações

***Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** Por 1 minuto, o duergar, magicamente aumenta de tamanho, juntamente com tudo que ele esteja vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o duergar é Grande, dobrando os dados de dano de seus ataques com armas baseadas em Força (incluso nos ataques), e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para ficar Grande, ele cresce até o máximo tamanho possível para o espaço disponível.

***Criar Lâmina da Alma.*** O duergar cria uma lâmina visível, de tamanho similar a uma espada curta, feita de energia psíquica. A arma aparece na mão do duergar e desaparece caso ele a solte, ou se o duergar for morto ou incapacitado.

***Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** O duergar, magicamente fica invisível até atacar, conjurar uma magia ou usar seu Aumentar, ou até sua concentração ser interrompida, até 1 hora (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

***Lâmina da Alma.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance de 1,5m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6 + 3) dano energético, ou 10 (2d6 + 3) dano energético quando estiver aumentado. Se o lâmina da alma possuir vantagem na rolagem de ataque, o ataque provoca 3 (1d6) pontos de dano energético adicional.

## Duergar Guarda de Pedra

*Humanoide médio (anão), leal e mal*

**Classe de Armadura** 18 (cota de malha, escudo)
**Pontos de Vida** 39 (6d8 + 12)
**Deslocamento** 7,5 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 11 (+0) | 14 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 9 (-1) |

**Resistência à Dano** veneno
**Sentidos** visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
**Idiomas** Anão, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 2 (450 EXP)

***Resistência Duergar.*** Os duergar possuem vantagem em testes de resistência conta veneno, magia e ilusões, bem como para resistir ser enfeitiçado ou paralisado.

***Formação de Falange.*** O duegar tem vantagem em rolagens de ataque e testes de resistência de Destreza enquanto estiver a até 1,5 metros de um aliado duergar portando um escudo.

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto sob a luz do sol, o duergar recebe desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

### Ações

***Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** Por 1 minuto, o duergar, magicamente aumenta de tamanho, juntamente com tudo que ele esteja vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o duergar é Grande, dobrando os dados de dano de seus ataques com armas baseadas em Força (incluso nos ataques), e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para ficar Grande, ele cresce até o máximo tamanho possível para o espaço disponível.

***Azagaia.*** *Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m ou 9/36 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6 + 4) de dano perfurante, ou 11 (2d6 + 4) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

***Faca do Rei (Espada Curta):*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 7 (1d6 + 4) de dano perfurante, ou 11 (2d6 + 4) de dano perfurante enquanto estiver aumentado.

***Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** O duergar, magicamente fica invisível até atacar, conjurar uma magia ou usar seu Aumentar, ou até sua concentração ser interrompida, até 1 hora (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

## Duergar Xarrorn

*Humanoide médio (anão), leal e mal*

**Classe de Armadura** 18 (armadura de placas)
**Pontos de Vida** 26 (4d8 + 8)
**Deslocamento** 7,5 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 11 (+0) | 14 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 9 (-1) |

**Resistência à Dano** veneno
**Sentidos** visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
**Idiomas** Anão, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 2 (450 EXP)

***Resistência Duergar.*** Os duergars possuem vantagem em testes de resistência conta veneno, magia e ilusões, bem como para resistir ser enfeitiçado ou paralisado.

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto sob a luz do sol, o duergar recebe desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

### Ações

***Aumentar (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** Por 1 minuto, o duergar, magicamente aumenta de tamanho, juntamente com tudo que ele esteja vestindo ou carregando. Enquanto estiver aumentado, o duergar é Grande, dobrando os dados de dano de seus ataques com armas baseadas em Força (incluso nos ataques), e fazendo testes de Força e testes de resistência de Força com vantagem. Se o duergar não tiver espaço para ficar Grande, ele cresce até o máximo tamanho possível para o espaço disponível.

***Lança Flamejante.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para acertar (com desvantagem caso o alvo esteja a até 1,5 metros do duergar), alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 9 (1d12 + 3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo, ou 16 (2d12 + 3) de dano perfurante mais 3 (1d6) de dano de fogo enquanto estiver aumentado.

***Rajada de Fogo (Recarrega 5-6).*** Da sua lança flamejante, o duergar dispara um cone de fogo de 4,5 metros ou uma linha de fogo com 10 m de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na área afetada deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 12, recebendo 10 (3d6) pontos de dano em caso de falha, ou metade do dano caso seja bem sucedido no teste.

***Invisibilidade (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** O duergar, magicamente fica invisível até atacar, conjurar uma magia ou usar seu Aumentar, ou até sua concentração ser interrompida, até 1 hora (como se estivesse se concentrando em uma magia). Qualquer equipamento que o duergar esteja vestindo ou carregando fica invisível com ele.

## Miconides

Miconides que unam-se a Zuggtmoy podem desenvolver novos e mais destrutivos tipos de esporos. Miconides adultos podem ter dois dos efeitos a seguir, enquanto miconides soberanos possuem todos estes efeitos de esporos.

***Esporos Cáusticos (1/Dia).*** O miconide libera esporos em um cone de 10 metros. Cada criatura dentro do cone deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza ou tomar 1d6 de dano ácido no começo de cada turno do miconide. Uma criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada turno próprio, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso. A CD de resistência é 8 + modificador de Constituição do miconide + bônus de proficiência do miconide.

***Infestação de Esporos (1/Dia).*** O miconide libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 3 metros de raio centrada nele, e que persiste por 1 minuto. Qualquer criatura de carne e osso na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois, deve fazer um teste de Constituição. A CD do teste é 8 + modificador de Constituição do miconide + bônus de proficiência do miconide. Caso passe no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "esporos de Zuggtmoy", além de adquirir uma forma de loucura permanente aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura de Zuggtmoy no apêndice D) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser re-infectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um teste bem sucedido. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

***Esporos da Euforia (1/Dia).*** O miconide libera uma nuvem de esporos em uma esfera de 6 metros de raio centrada em si mesmo. Outras criaturas nesta área devem ser bem sucedidas e um teste de resistência de Constituição ou ficarem envenenadas por 1 minuto. A CD de resistência é 8 + modificador de Constituição do miconide + bônus de proficiência do miconide. Uma criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito antecipadamente em si mesmo em um sucesso. Quando o efeito termina, a criatura adquire um nível de exaustão.

## Servos Esporo

Estatísticas para quatro tipos novos de servos esporo são apresentadas aqui.

### Chuul Servo Esporo

*Planta Grande, Imparcial*

**Classe de Armadura** 16 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 93 (11d10 + 33)
**Deslocamento** 9 m, natação 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 19 (+4) | 10 (+0) | 16 (+3) | 5 (–3) | 11 (+0) | 5 (–3) |

**Imunidade à Dano** veneno
**Imunidade à Condição** amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado
**Sentidos** percepção às cegas 9 m (cego além deste alcance), Percepção passiva 8
**Idiomas** -
**Nível de Desafio** 4 (1.100 EXP)

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O chuul realiza dois ataques de pinça.

***Pinças.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6 + 4) de dano de concussão. O alvo é agarrado (CD 14 para escapar) se for uma criatura Grande ou menor e o chuul não tenha duas outras criaturas presas.

## Drow Servo Esporo

*Planta média, Imparcial*

**Classe de Armadura** 15 (camisão de malha)
**Pontos de Vida** 13 (3d8)
**Deslocamento** 6 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 2 (–4) | 6 (-2) | 1 (–5) |

**Imunidade à Condição** amedrontado, cego, enfeitiçado, paralisado
**Sentidos** percepção às cegas 9 m (cego além deste alcance), Percepção passiva 8
**Idiomas** -
**Nível de Desafio** 1/8 (25 EXP)

### Ações

***Espada Curta.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

## Duergar Servo Esporo

*Planta média, Imparcial*

**Classe de Armadura** 16 (brunea, escudo)
**Pontos de Vida** 26 (4d8 + 8)
**Deslocamento** 4,5 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) | 2 (–4) | 6 (-2) | 1 (–5) |

**Resistência à Dano** veneno
**Imunidade à Condição** amedrontado, cego, enfeitiçado, paralisado
**Sentidos** percepção às cegas 9 m (cego além deste alcance), Percepção passiva 8
**Idiomas** -
**Nível de Desafio** 1/2 (100 EXP)

### Ações

***Picareta de Guerra.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

## Horror de Gancho Servo Esporo

*Planta grande, imparcial*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 75 (10d10 + 10)
**Deslocamento** 6 m, escalada 6 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 10 (+0) | 15 (+2) | 6 (–2) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Sentidos** percepção às cegas 9 m (cego além deste alcance), Percepção passiva 8
**Imunidade à Condição** amedrontado, cego, enfeitiçado, paralisado
**Idiomas** -
**Nível de Desafio** 3 (700 EXP)

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O horror de gancho servo esporo realiza dois ataques de gancho.

***Gancho.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 11 (2d6 + 4) de dano perfurante.

## Troglodita

O *Manual dos Monstros* fornece estatísticas para o troglodita típico. Contudo, às vezes uma tribo de trogloditas produz um indivíduo com força e esperteza incomuns, que pode expelir ácido - o que muitos trogloditas consideram benção de Laogzed, seu deus demoníaco. Estes robustos campeões trogloditas tornam-se excelentes chefes.

## Troglodita Campeão de Laogzed

*Humanoide médio (troglodita), caótico e mal*

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 59 (7d8 + 28)
Deslocamento 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 12 (+1) | 18 (+4) | 8 (-1) | 12 (+1) | 12 (+1) |

**Perícias** Atletismo +6, Furtividade +3, Intimidação +3
**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
**Idiomas** Troglodita
**Nível de Desafio** 3 (700 EXP)

***Fedor.*** Qualquer criatura diferente de um troglodita que começar seu turno a até 1,5 metros do troglodita deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará envenenada até o início do seu próximo turno. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a criatura fica imune ao fedor de todos os trogloditas por 1 hora.

***Pele de Camaleão.*** O troglodita tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder.

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto estiver sob luz solar, o troglodita tem desvantagem nas jogadas de ataque, assim como em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O troglodita realiza três ataques: um com sua mordida e dois com suas garras.

***Clava Grande.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (1d8 + 4) de dano de concussão.

***Garra.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d4 + 4) de dano cortante.

***Jato Ácido (Recarrega com 6).*** O troglodita cospe ácido em uma linha de 4,5 metros de distância e 1,5 metros de largura. Cada criatura nesta linha deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 14, recebendo 10 (3d6) de dano ácido em uma falha, ou metade deste dano se passar.

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d4 + 4) de dano perfurante.

# Criaturas Diversificadas

Esta seção contém estatísticas de várias criaturas estranhas e monstros que aparecem na aventura.

## Criaturas Planta

Zuggtmoy possui inúmeras madrinhas e camareiros para ajudá-la a se preparar para seu casamento com Araumycos. Neste meio tempo, seus servos miconides utilizam zurkheiras despertas para guardar seus bosques de fungos.

# Zurkheira Desperta

Esta criatura é um fungo de zurkheira comum (veja "Fungos do Subterrâneo" no capítulo 2) a quem foi dado senciência e mobilidade. Uma zurkheira desperta pode ser criada conjurando-se a magia despertar em um cogumelo de zurkheira comum. Um miconide soberano pode criar um realizando um longo ritual.

Uma zurkheira desperta possia as mesmas características de uma **árvore desperta** (veja o apêndice A do *Manual dos Monstros*) com as seguintes modificações:

- A zurkheira desperta possui visão no escuro com alcance de 36 metros.
- Se a zurkheira desperta for criada por um miconide soberano, ela não é capaz de falar.
- A característica de Aparência Falsa de uma zurkheira desperta faz com que ela seja confundida com uma zurkheira comum (ao invés de uma árvore).

## Madrinha de Zuggtmoy

*Planta média, caótica e má*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 22 (5d8)
**Deslocamento** 6 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 11 (+0) | 11 (+0) | 14 (+2) | 8 (-1) | 18 (+4) |

**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
**Idiomas** compreende Abissal mas não é capaz de falar
**Nível de Desafio** 1/8 (25 EXP)

***Passo Fúngico.*** Uma vez por turno durante seu turno, a madrinha pode usar 3 metros de seu movimento para avançar magicamente para um cogumelo vivo ou agrupamento de fungos a até 1,5 metros e emergir de outro a até 18 metros do primeiro, aparecendo em um espaço desocupado a até 1,5 metros do segundo cogumelo Ou grupo de fungos. Os cogumelos ou fungos devem ser de tamanho grande ou maiores.

### Ações

***Esporos Alucinógenos.*** A madrinha libera esporos em uma criatura que ela possa ver, a até 1,5 metros dela. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará envenenado por 1 minuto. Enquanto envenenado desta forma, o alvo fica incapacitado. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si caso obtenha sucesso.

***Infestação de Esporos (1/Dia).*** A madrinha libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 3 metros de raio centrada no alvo, e que persiste por 1 minuto. Qualquer criatura de carne e osso na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois, deve fazer um teste de Constituição CD 10. Caso passe no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "esporos de Zuggtmoy", além de adquirir uma forma de loucura permanente aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura de Zuggtmoy no apêndice D) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser re-infectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um teste bem sucedido. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

As madrinhas de Zuggtmoy são criaturas planta com formas vagamente Humanoides. Seu corpo frágil é recoberto por agrupamentos de liquens luminescentes e crescimentos tumescentes e endurecidos.

## Camareiro de Zuggtmoy

*Planta grande, caótico e mal*

**Classe de Armadura** 13 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 22 (5d8)
**Deslocamento** 6 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 7 (-2) | 14 (+2) | 11 (+0) | 8 (-1) | 12 (+1) |

**Resistência à Dano** concussão, perfurante
**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
**Idiomas** Abissal, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 2 (450 EXP)

***Cogumelo Portal.*** O camareiro é considerado um cogumelo para o efeito da característica Passo fúngico das madrinhas de Zuggtmoy.

***Esporos Venenosos.*** Sempre que o camareiro tomar dano, ele libera uma nuvem de esporos. Criaturas que estejam a até 1,5 metros de distância do camareiro quando isto acontece devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficam envenenadas por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** O camareiro realiza dois ataques de pancada.

***Pancada.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 10 (2d6 + 3) de dado de concussão.

***Infestação de Esporos (1/Dia).*** O camareiro libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 3 metros de raio centrada no alvo, e que persiste por 1 minuto. Qualquer criatura de carne e osso na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois, deve fazer um teste de Constituição CD 12. Caso passe no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "esporos de Zuggtmoy", além de adquirir uma forma de loucura permanente aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura de Zuggtmoy no apêndice D) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser re-infectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um sucesso. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo

crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

O camareiro de Zuggtmoy parece vagamente com massa bípede de bolor zul com a sugestão de um rosto enterrado profundamente em um capuz de musgo. Ele esmurra seus inimigos com seus punhos musgosos.

## Corcelantes

Duergars criam e treinam estas tarântulas gigantes do Subterrâneo. Corcelantes machos são grandes como pôneis e utilizados pelos duergars como bestas de carga. As fêmeas, maiores, são treinadas e utilizadas como montaria.

Corcelantes não produzem teias, mas exalam uma substância grudenta de suas patas que permite a elas andar em paredes e tetos sem problemas, bem como agarrar suas presas.

### Corcelante Fêmea

*Besta grande, imparcial*

**Classe de Armadura** 14 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 30 (4d10 + 8)
**Deslocamento** 9 m, escalada 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 16 (+3) | 14 (+2) | 2 (-4) | 10 (+0) | 3 (-4) |

**Perícias** Furtividade +7
**Sentidos** visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
**Idiomas** -
**Nível de Desafio** 1 (200 EXP)

***Escalada Aracnídea.*** A corcelante pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

***Salto.*** A corcelante pode gastar toda sua movimentação em seu turno para saltar a até 27 metros verticalmente ou horizontalmente, desde que sua movimentação seja de pelo menos 9 metros.

#### Ações

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 7 (1d8 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 9 (2d8) de dano ácido se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

***Pernas Grudentas (Recarrega quando a criatura não possuir nenhuma presa agarrada).*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura média ou menor. *Acerto:* O alvo é preso à perna da corcelante e fica agarrado até escapar (CD 12 para escapar).

### Corcelante Macho

*Besta média, imparcial*

**Classe de Armadura** 12 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 13 (2d8 + 4)
**Deslocamento** 9 m, escalada 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 12 (+1) | 14 (+2) | 2 (-4) | 10 (+0) | 3 (-4) |

**Perícias** Furtividade +5
**Sentidos** visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10
**Idiomas** -
**Nível de Desafio** 1/4 (50 EXP)

***Escalada Aracnídea.*** O corcelante pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

***Salto.*** O corcelante pode gastar toda sua movimentação em seu turno para saltar a até 18 metros verticalmente ou horizontalmente, desde que sua movimentação seja de pelo menos 9 metros.

#### Ações

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto:* 7 (1d8 + 2) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 12, sofrendo 4 (1d8) de dano ácido se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

***Pernas Grudentas (Recarrega quando a criatura não possuir nenhuma presa agarrada).*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura Pequena ou Miúda. *Acerto:* O alvo é preso à perna do corcelante e fica agarrado até escapar (CD 12 para escapar).

# Personagens Não Jogadores

Esta seção apresenta estatísticas para vários PdMs únicos encontrados na aventura.

## Droki

*Humanoide pequeno (derro), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 15 (couro batido)
**Pontos de Vida** 31 (7d6 + 7)
**Deslocamento** 9 m (18 m com botas do deslocamento/velocidade)

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 (+0) | 16 (+3) | 13 (+1) | 10 (+0) | 5 (-3) | 16 (+3) |

**Perícias** Furtividade +5
**Sentidos** visão no escuro 36 m; Percepção passiva 7
**Idiomas** Anão, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 2 (540 EXP)

***Ataque Furtivo (1/Turno).*** Droki causa 7 (2d6) pontos de dano extra quando ele acerta um alvo com um ataque armado e possui vantagem na rolagem de ataque, ou quando o alvo esta a até 1,5 metros de qualquer liado de Droki que não esteja incapacitado, e Droki não possui desvantagem na rolagem de ataque.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Droki é Carisma (resistência à magia CD 13). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *ilusão menor*
1/ dia: *despedaçar*, *escuridão*, *medo*

***Equipamento Especial.*** Droki calça botas da velocidade.

***Insanidade.*** Droki possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado.

***Resistência à Magia.*** Droki possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto sob a luz do sol, Droki recebe desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Droki realiza dois ataques com sua espada curta.

***Espada Curta.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6 + 3) de dano perfurante. A arma está coberta com veneno de serpente que é removido após o primeiro acerto. Um alvo exposto ao veneno deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, tomando 10 (3d6) de dano de veneno em caso de falha, ou metade desse valor caso seja bem sucedido.

### Reações

***Aparar.*** Droki adiciona 3 pontos à sua CA contra um ataque corpo-a-corpo que o acertaria. Para fazer isso, Droki deve conseguir ver o atacante e estar portando uma arma de ataque corpo-a-corpo.

## Grisha

*Humanoide médio (humano damarano), caótico e mal*

**Classe de Armadura** (cota de malha, escudo)
**Pontos de Vida** 33 (6d8 +6)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 11 (+0) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Testes de Resistência** Sab +4, Car +5
**Perícias** Persuasão +5, Religião +2
**Sentidos** Percepção passiva 12
**Idiomas** Comum, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 2 (450 EXP)

***Conjuração.*** Grisha é um conjurador de 6° nível. Sua habilidade de conjuração é Sabedoria (resistência à magia CD 12, + 4 para acertar com ataques mágicos). Ele possui as seguintes magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): *chama sagrada*, *luz*, *orientação*, *taumaturgia*
1° nível (4 espaços): *auxílio divino*, *curar ferimentos*, *escudo da fé*, *proteção contra o bem*, *infligir ferimentos*
2° nível (3 espaços): *arma mágica*, *arma espiritual*, *chama contínua*, *imobilizar pessoa*
3° nível (3 espaços): *espíritos guardiões*, *dissipar magia*, *rogar maldição*

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Grisha realiza dois ataques com seu mangual +1.

***Mangual +1.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. ***Acerto:*** 7 (1d8 +3) de dano de concussão.

## Narrak

*Humanoide pequeno (derro), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 12 (15 com armadura arcana)
**Pontos de Vida** 40 (9d6 + 9)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 9 (-1) | 14 (+2) | 13 (+1) | 14 (+2) | 5 (-3) | 16 (+3) |

**Testes de Resistência** Des +4, Car +5
**Perícias** Arcanismo +4, Furtividade +4
**Sentidos** visão no escuro 36 m; Percepção passiva 7
**Idiomas** Anão, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 2 (540 EXP)

***Conjuração.*** Narrak é um conjurador de 5° nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (resistência à magia CD 13, +5 para acertar com ataques mágicos). Narrak tem 2 espaços de magia de 2° nível, que ele recupera após finalizar um descanso curto ou longo, e conhece as seguintes magias de bruxo:

À vontade: *amizade*, *rajada mística*, *rajada de veneno*
1° nível: *armadura de Aggathys*, *bruxaria*, *enfeitiçar pessoa*
2° nível: *imobilizar pessoa*, *raio de enfraquecimento*, *patas de aranha*

***Insanidade.*** Narrak possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado.

***Resistência à Magia.*** Narrak possui vantagem nos testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Sensibilidade à Luz do Sol.*** Enquanto sob a luz do sol, Narrak recebe desvantagem em rolagens de ataque, bem como em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da visão.

### Ações

***Armadura de Sombras (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).*** Narrak conjura armadura arcana em si mesmo.

***Espada Curta.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

***Uno com as Sombras.*** Enquanto estiver na penumbra ou escuridão, Narrak pode tornar-se invisível. Ele permanece desta forma até se mover ou realizar uma ação ou reação.

## O Rei Pudim

*Humanoide pequeno (gnomo, metamorfo), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 13 (16 com armadura arcana)
**Pontos de Vida** 49 (9d6 + 18)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 16 (+3) | 14 (+2) | 12 (+1) | 8 (-1) | 17 (+3) |

**Testes de Resistência** Con +5, Car +6
**Perícias** Arcanismo +4, Furtividade +6, Percepção +2, Sobrevivência +2
**Resistência à Dano** ácido, veneno
**Imunidade à Condições** envenenado
**Sentidos** visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
**Idiomas** Abissal, Gnômico, Terran, Subterrâneo
**Nível de Desafio** 4 (1.100 EXP)

***Camuflagem Rochosa.*** O Rei Pudim possui vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para se esconder em terreno rochoso.

***Conjuração.*** O Rei Pudim é um conjurador de 9° nível. Sua habilidade de conjuração é Carisma (resistência à magia CD 14, +6 para acertar com ataques mágicos). O Rei Pudim conhece as seguintes magias de feiticeiro:

Truques (à vontade): *espirro ácido*, *luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*, *rajada de veneno*
1° nível (4 espaços): *armadura arcana*, *escudo arcano*, *raio adoecente*, *vida falsa*
2° nível (3 espaços): *coroa da loucura*, *passo nebuloso*
3° nível (3 espaços): *forma gasosa*, *nuvem fétida*
4° nível (3 espaços): *confusão*, *malogro*
5° nível (1 espaço) *névoa mortal*

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração do Rei Pudim é Inteligência (CD de resistência de magia 12). Ele pode conjurar de forma inata as seguintes magias, sem necessidade de componentes materiais:

À vontade: *dificultar detecção* (pessoal apenas)
1/dia cada: *cegueira/surdez*, *disfarçar-se*, *nublar*

***Esperteza Gnômica.*** O Rei Pudim possui vantagem em testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia. Insanidade. O Rei Pudim possui vantagem em testes de resistência contra ser enfeitiçado ou amedrontado.

### Ações

***Picareta de Guerra.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 4 (1d8) de dano perfurante.

***Alterar Forma.*** O Rei Pudim magicamente transforma-se em um limo, ou retorna à sua forma verdadeira. Ele reverte à sua forma verdadeira caso morra. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando é absorvido pela nova forma. Na forma de limo, o Rei Pudim mantém seu alinhamento, pontos de vida, dado de vida, além dos valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, bem como suas ações. Suas outras estatísticas e capacidades são substituídas por aquelas da nova forma.

***Criar Limo Verde (Recarrega após um Descanso Longo).*** O Rei Pudim cria uma mancha de limo verde (veja "Perigos na Masmorra" no capítulo 5 do *Guia do Mestre*). O limo aparece em uma seção da parede, teto ou chão até 9 metros do Rei Pudim.

## Yestabrod

*Monstruosidade grande, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 15 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 75 (10d10 + 20)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) | 15 (+2) | 10 (+0) |

**Imunidades à Dano** veneno
**Imunidade à Condições** envenenado
**Sentidos** visão no escuro 36 m, Percepção passiva 12
**Idiomas** Abissal, telepatia a 36 m
**Nível de Desafio** 4 (1.100 EXP)

***Resistência Lendária (1/Dia).*** Se Yestabrod falhar em um teste de resistência, ele pode escolher ser bem sucedido em vez disso.

### Ações

***Pancada.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 8 (3d4 + 1) de dano de concussão mais 7 (3d4) dano de veneno.

***Esporos Cáusticos (1/Dia).*** Yestabrod libera esporos em um cone de 9 metros. Cada criatura dentro do cone deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 12 ou tomar 1d6 de dano ácido no começo de cada turno de Yestabrod. Uma criatura pode repetir o teste de resistência ao final de cada turno próprio, encerrando o efeito sobre si mesma em caso de sucesso.

***Infestação de Esporos (1/Dia).*** Yestabrod libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 3 metros de raio centrada no alvo, e que persiste por 1 minuto. Qualquer criatura de carne e osso na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois, deve fazer um teste de Constituição CD 12. Caso passe no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "esporos de Zuggtmoy", além de adquirir uma forma de loucura permanente aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura de Zuggtmoy no apêndice D) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser re-infectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um sucesso. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

### Ações Lendárias

Yestabrod pode realizar 2 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Somente uma ação lendária pode ser usada por vez e apenas ao final do turno de outra criatura. Yestabrod recupera ações lendárias gastas no começo de seu turno.

***Explosão de Cadáveres.*** Sangue, carne e ácido irrompem de um cadáver a até 6 metros de Yestabrod. As criaturas a menos de 3 metros do cadáver devem ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 12 ou tomam 7 (2d6) de dano ácido.

***Absorção Sórdida.*** Yestabrod absorve a putrescência de um cadáver a até 1,5 metros, recuperando 1d8 + 2 pontos de vida.

# Apêndice D: Lordes Demônios

Aqui estão as estatísticas de jogo dos lordes demônios que possuem algum papel a interpretar nesta história. Cuidado! Eles são oponentes formidáveis.

## Bafomé

A civilização é fraca e a selvageria é forte no credo de Bafomé, o Rei Chifrudo e o Príncipe das Bestas. Ele é adorado por aqueles que querem quebrar a casca de civilidade e liberar suas naturezas bestiais, por suas visões de um mundo sem restrições, aonde as criaturas liberam seus mais selvagens desejos.

Cultos devotados a Bafomé utilizam labirintos e nós complexos como seus símbolos, criando locais secretos para autoindulgência, incluindo labirintos do tipo que seu mestre prefere. Coroas manchadas de sangue e armas de ferro e bronze decoram seus altares profanos.

Com o tempo, cultistas de Bafomé tornam-se corrompidos por sua influência, ganhando olhos sangrentos e cabelos grossos e ásperos. Pequenos chifres eventualmente brotam de suas testas. Em algum momento, um cultista devotado pode ser completamente transformado em um minotauro - o que é considerado o maior dom do Príncipe das Bestas.

O próprio Bafomé parece-se com um grande minotauro de pelagem negra, com 6 metros de altura e seis chifres de ferro. Uma luz infernal queima em seus olhos vermelhos. Apesar de preenchido por uma sede de sangue bestial, também reside nele um intelecto cruel e ardiloso devotado a subverter toda civilização.

Bafomé porta uma grande glaive chamada Decepadora de Corações. Às vezes ele abre mão de seu uso para investir em seus inimigos e estripá-los com seus chifres, pisoteá-los no solo e rasgá-los com seus dentes como uma besta.

### Covil de Bafomé

O covil de Bafomé é seu palácio, Lyktion, que fica na camada do Abismo chamada de Labirinto Interminável. Posicionado no interior das tortuosas passagens deste amplo plano labiríntico, Lyktion é imaculadamente mantido e cercado por um fosso construído como um labirinto tridimensional. O palácio em si é uma estrutura imponente cujo interior é tão labiríntico quanto o plano em que reside, povoado por minotauros, goristros e quasits.

#### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Bafomé pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Bafomé sela um corredor ou outra passagem dentro do covil. A abertura deve estar desocupada, e é preenchida com rocha sólida por 1 minuto ou até Bafomé criar este efeito novamente.
- Bafomé escolhe uma sala dentro do labirinto cujas dimensões em qualquer sentido não superem 30 metros. Até a próxima contagem de iniciativa 20, a gravidade é revertida dentro desta sala. Qualquer criatura ou objeto que esteja na sala quando isto ocorrer cai na direção do novo empuxo de gravidade, a menos que possuam alguma forma de manterem-se no ar. Bafomé pode ignorar a gravidade reversa se estiver na sala, ainda que ele goste de usar esta ação posicionando-a no teto, para atacar alvos voando próximos a ele.
- Bafomé conjura *miragem arcana*, afetando uma sala dentro do covil cujas dimensões em qualquer sentido não ultrapassem 30 metros. O efeito encerra-se na próxima iniciativa de contagem 20.



Bafomé

### Efeitos Regionais

A região contendo o covil de Bafomé é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- A vida vegetal dentro de 1,5 quilômetros do covil cresce de forma densa, formando paredes de árvores, touceiras, e outras formações vegetais na forma de pequenos labirintos.
- Bestas a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se amedrontadas e desorientadas, como se estivessem sofrendo constante ameaça de serem caçadas, podendo atacar ou entrar em pânico, mesmo quando não houver nenhuma ameaça visível próxima.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora a até 1,5 quilômetros do covil, a criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de sabedoria CD 18 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Bafomé. Uma criatura que passe no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Bafomé morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

### Loucura de Bafomé

Se uma criatura enlouquecer no covil de Bafomé ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Bafomé para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Bafomé**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Minha raiva me consome. Eu não posso ser racional quando minha fúria for alimentada." |
| 21-40 | "Eu degenerei em um comportamento bestial, parecendo mais com um animal selvagem do que com um ser pensante." |
| 41-60 | "O mundo é meu campo de caça; os outros são minha presa." |
| 61-80 | "O ódio vem fácil a mim e então explode em fúria." |
| 81-00 | "Eu vejo aqueles que se opõe a mim não como pessoas, mas como animais feitos para serem abatidos." |

## Bafomé

*Corruptor enorme (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 22 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 333 (23d12 + 184)
**Deslocamento** 12 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 30 (+10) | 14 (+2) | 26 (+8) | 18 (+4) | 24 (+7) | 16 (+3) |

**Testes de Resistência** Des +9, Con +15, Sab +14
**Perícias** Intimidação +17, Percepção +14
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 23 (50.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Bafomé são mágicos.

***Carga.*** Se Bafomé se mover pelo menos 3 metros em linha reta em direção ao alvo e então acertá-lo com um ataque com os chifres no mesmo turno, o alvo recebe 22 (4d10) pontos de dano perfurante adicionais. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Força CD 25 ou será atirada a 3 metros de distância e ficará caída.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Bafomé é Carisma (teste de resistência 18). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*
3/dia cada: *dissipar magia*, *dominar besta*, *labirinto*, *marca do caçador*, *muralha de pedra*
1/ dia: *teleporte*

***Desenfreado.*** No começo de seu turno, Bafomé pode adquirir vantagem em todos os ataques corpo-a-corpo com arma, mas jogadas de ataque contra ele recebem vantagem até o começo de seu próximo turno.

***Memória Labiríntica.*** Bafomé pode lembrar-se perfeitamente de qualquer caminho por onde tenha passado e é imune à magia labirinto.

***Resistência à Magia.*** Bafomé possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Bafomé falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Bafomé realiza três ataques: um com a Decepadora de Corações, um com sua mordida, e um com seus chifres.

***Chifres.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 17 para atingir, alcance de 3m, um alvo. *Acerto:* 21 (2d10 + 10) de dano perfurante.

***Decepadora de Corações.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 17 para atingir, alcance de 3 m, um alvo. *Acerto:* 19 (2d8 + 10) de dano cortante.

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* + 17 para atingir, alcance de 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 24 (4d6 + 10) de dano perfurante.

***Presença Aterradora.*** Cada criatura, à escolha de Bafomé, que esteja a até 36 metros do demônio e esteja ciente de sua presença, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, encerrando o efeito sobre si caso obtenha sucesso. Estes testes de resistência posteriores possuem desvantagem se Bafomé estiver na linha de visão da criatura.

Se uma criatura for bem sucedida em qualquer um destes testes de resistência ou se o efeito sobre ela terminar, então a criatura fica imune a Presença Aterradora de Bafomé pelas próximas 24h.

### Ações Lendárias

Bafomé pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Bafomé recupera as ações lendárias gastas no começo de seu próprio turno.

***Decepadora de Corações.*** Bafomé realiza um ataque corpo-a-corpo com a Decepadora de Corações.

***Carga (Custa 2 Ações).*** Bafomé avança com seu deslocamento e então realiza um ataque com os chifres.

# Demogorgon

Príncipe dos Demônios, a Besta Sibilante e Mestre das Profundezas Espirais, Demogorgon é a personificação do caos, loucura e destruição, buscando corromper todo o bem e minar a ordem do multiverso, para ver tudo ser dragado ao vazio das profundezas infinitas do Abismo.

O lorde demônio é uma junção de diferentes formas, com a parte inferior do corpo sáurio e pés palmados e com garras, assim como tentáculos com ventosas brotando dos ombros de um grande torso símio, encimado por duas medonhas cabeças símias, chamadas Aameul e Hathradiah, ambas igualmente insanas. Seu olhar carrega loucura e confusão a qualquer um que o confronte.

De forma similar, o símbolo espiralado em Y do culto de Demogorgon pode inspirar a loucura naqueles que o contemplam por muito tempo. Todos os seguidores do Príncipe dos Demônios enlouquecem cedo ou tarde.

## Covil de Demogorgon

Demogorgon fez seu covil em um palácio chamado Precipício, encontrado na camada do Abismo conhecida como A Bocarra Escancarada. O covil de Demogorgon é um local de loucura e dualidade: a parte do palácio que fica sobre as águas assume a forma de suas torres serpentinas, cada uma coroada com um minarete em forma de caveira. Ali, as cabeças de Demogorgon contemplam os mistérios arcanos enquanto discutem sobre a melhor maneira de obliterar seus rivais. A estrutura deste palácio estende-se profundamente abaixo da água, em gélidas e obscuras cavernas.

## Demogorgon

*Corruptor enorme (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 22 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 496 (34d12 + 272)
**Deslocamento** 15 m, nadando 15 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 29 (+9) | 14 (+2) | 26 (+8) | 20 (+5) | 17 (+3) | 25 (+7) |

**Testes de Resistência** Des +10, Con +16, Sab +13, Car + 15
**Perícias** Intuição +11, Percepção +19
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 21
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 26 (90.000 EXP)

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Demogorgon é Carisma (teste de resistência 23). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*, *imagem maior*
3/dia cada: *dissipar magia*, *medo*, *telecinese*
1/ dia: *enfraquecer o intelecto*, *projetar imagem*

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Demogorgon falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso. Resistência à Magia. Demogorgon possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Demogorgon são mágicos.

***Bicéfalo.*** Demogorgon possui vantagem em testes de resistência contra ser cegado, atordoado, ensurdecido e a ser deixado inconsciente.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Demogorgon realiza dois ataques com tentáculos.

***Olhar.*** Demogorgon vira seu olhar mágico na direção de uma criatura que ele possa ver e que esteja a até 36 metros de distância dele. Este alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 23. A menos que o alvo esteja incapacitado, ele pode evitar seus olhos para impedir o olhar e ser automaticamente bem sucedido no teste. Caso o alvo faça isso, ele não poderá ver Demogorgon até o início do seu próximo turno. Se o alvo olhar para ele neste meio tempo, deverá realizar o teste imediatamente.

Caso o alvo falhe, sofrerá um dos seguintes efeitos à escolha de Demogorgon ou aleatoriamente:

1. **Olhar Atordoante.** O alvo fica atordoado até o começo do próximo turno de Demogorgon ou até que Demogorgon não esteja mais em sua linha de visão.
2. **Olhar Hipnótico.** O alvo é enfeitiçado por Demogorgon até o início do próximo turno do demônio. Demogorgon escolhe como o alvo enfeitiçado utiliza suas ações, reações, e movimentos. Por este olhar exigir que Demogorgon foque ambas as cabeças no alvo, ele não pode usar sua ação lendária de Olhar Enlouquecedor até o começo de seu próximo turno.
3. **Olhar de Insanidade.** O alvo sofre os efeitos da magia *confusão* sem realizar um teste de resistência. O efeito dura até o começo do próximo turno de Demogorgon. Demogorgon não precisa concentrar-se na magia.

***Tentáculo.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 35 (4d12 + 9) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição CD 23 ou sua quantidade máxima de pontos de vida é reduzida em uma quantia equivalente ao dano tomado. Esta redução dura até que o alvo termine um descanso longo. O alvo morre se sua quantidade máxima de pontos de vida for reduzida a 0.

### Ações Lendárias

Demogorgon pode realizar 2 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Demogorgon recupera as ações lendárias gastas no começo de seu próprio turno.

***Cauda.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 31 (4d10 + 9) de dano de concussão mais 22 (4d10) de dano necrótico.

***Olhar Enlouquecedor.*** Demogorgon utiliza sua ação de Olhar, devendo escolher entre o efeito do Olhar Atordoante ou do Olhar de Insanidade.



DEMOGORGON

### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Demogorgon pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Demogorgon cria uma duplicata ilusória de si mesmo, que aparece em seu próprio espaço e dura até a contagem de iniciativa em 20 da próxima rodada. Em seu turno, Demogorgon pode mover a duplicata ilusória a uma distância igual ao seu deslocamento (nenhuma ação é requerida). A primeira vez que uma criatura ou objeto interagir fisicamente com Demogorgon (por exemplo, acertando-o com um ataque), há 50% de chance de que a duplicata ilusória tenha sido afetada, e não Demogorgon, e, neste caso, fazendo com que a ilusão desapareça.
- Demogorgon conjura a magia *escuridão* em seu nível mais baixo quatro vezes, visando diferentes áreas com a magia. Demogorgon não precisa concentrar-se nas magias, que se encerram no final da contagem de iniciativa 20 do próximo turno.

### Efeitos Regionais

A região abrigando o covil de Demogorgon é envolta em sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- A área a até 9 quilômetros do covil torna-se superpopulada com lagartos, cobras venenosas e outras bestas venenosas.
- Bestas a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se violentas e enlouquecidas - mesmo criaturas normalmente dóceis.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Demogorgon. Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Demogorgon morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

## Loucura de Demogorgon

Se uma criatura enlouquecer no covil de Demogorgon ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Demogorgon para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Demogorgon**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Alguém está planejando me matar. Preciso agir primeiro para impedi-los". |
| 21-40 | "Há apenas uma solução para os meus problemas: matar a todos!" |
| 41-60 | "Há mais de uma mente dentro da minha cabeça." |
| 61-80 | "Se você não concorda comigo eu farei com que se submeta para conseguir o que quero" |
| 81-00 | "Eu não posso permitir que ninguém toque em nada que me pertence. Eles podem estar tentando tomar isso de mim!" |

# Fraz-Urb'luu

Todos os demônios são mentirosos, mas Fraz-Urb'luu é o Príncipe da Enganação e Lorde Demônio das Ilusões. Ele utiliza cada truque, cada grama de astúcia demoníaca para manipular seus inimigos - sejam mortais ou demônios - para fazerem sua vontade. Fraz-Urb'luu pode criar terras oníricas e distorções mentais fantasiosas capazes de enganar os mais perceptivos oponentes.

Anteriormente aprisionado por séculos abaixo do Castelo Greyhawk no mundo de Oerth, Fraz-Urb'luu tem lentamente readquirido seu poder no Abismo. Ele busca os pedaços do lendário *cajado do poder* tomado dele por aqueles que o aprisionaram, e comanda seus servos para que façam o mesmo.

A forma verdadeira do Príncipe da Enganação é como de uma grande gárgula, com cerca de 3,5 metros de altura, com um pescoço musculoso e alongado, e uma face sorridente emoldurada por longas e pontudas orelhas, e cabelos escuros e escorridos, além de asas como de morcegos desfraldando-se a partir de seus ombros. Ele pode assumir outras formas, contudo, do horrendo ao belo. Frequentemente o lorde demônio torna-se tão imerso em interpretar um papel que se perde nisso por um tempo.

Muitos dos cultistas de Fraz-Urb'luu sequer estão cientes de que servem ao Príncipe da Enganação, acreditando que seu mestre é um ser benevolente e fornecedor de desejos, algum deus perdido ou celestial, ou mesmo outro demônio. Fraz Urb-luu veste todas essas máscaras e outras mais. Ele deleita-se particularmente em auxiliar caçadores de demônio contra seus adversários demoníacos, guiando os caçadores a atrocidades cada vez maiores em sua causa sagrada, apenas para eventualmente revelar sua real natureza e clamar suas almas para si.

## Covil de Fraz-Urb'luu

O covil de Fraz-Urb'luu fica dentro da camada abissal conhecida como Coração Vazio, um plano monótono de poeira branca com poucas estruturas. O covil em si é a cidade de Zoragmelok, uma fortaleza circular cercada de paredes de adamantina cobertas com lâminas e ganchos. Torres espiraladas avultam-se sobre domos retorcidos e vastos anfiteatros, apenas uns poucos exemplos da arquitetura inacreditável que preenche a cidade.

O Nível de Desafio de Fraz-Urb'luu é 24 (62.000 EXP) quando ele se encontra em seu covil.

### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Fraz-Urb'luu pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Fra-Urb'luu faz com que 5 portas no covil transformem-se em paredes, e um número igual de portas surjam em paredes aonde não existiam anteriormente.
- Fraz-Urb'luu escolhe um humanoide dentro do covil e instantaneamente cria um simulacro dessa criatura (como se criado com uma magia de *simulacro*). Este simulacro obedece aos comandos de Fraz-Urb'luu e é destruído na próxima contagem de iniciativa 20.

## Fraz-Urb'luu

*Corruptor grande (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 18 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 350 (28d10 + 196)
**Deslocamento** 12 m, voando 12 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 29 (+9) | 12 (+1) | 25 (+7) | 26 (+8) | 24 (+7) | 26 (+8) |

**Testes de Resistência** Des +8, Con +15, Int + 15, Sab +14
**Perícias** Enganação +15, Furtividade +8, Percepção +14
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 23 (50.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Fraz-Urb'luu são mágicos.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Fraz-Urb'luu é Carisma (teste de resistência 23). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *alterar-se* (pode se tornar de tamanho mediano quando modifica sua aparência), *detectar magia*, *dissipar magia*, *força fantasmagórica*
3/dia cada: *confusão*, *despistar*, *ilusão programada*, *similaridade*, *sonho*
1/ dia: *miragem arcana*, *modificar memória*, *projetar imagem*

***Indetectável.*** Fraz-Urb'luu não pode ser alvo de magias de adivinhação, ser percebido através de sensores de observação mágica, ou detectado por habilidades que sentem demônios ou corruptores.

***Resistência à Magia.*** Fraz-Urb'luu possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Fraz-Urb'luu falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Fraz-Urb'luu realiza três ataques: um com sua mordida e dois com seus punhos.

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 23 (4d6 + 9) de dano perfurante.

***Punhos.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 27 (4d8 + 9) de dano de concussão.

### Ações Lendárias

Fraz-Urb'luu pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Fraz-Urb'luu recupera as ações lendárias gastas no começo de seu próprio turno.

***Cauda.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 31 (4d10 + 9) de dano de concussão. Se o alvo for uma criatura grande ou menor, ele também é agarrado (fuga CD 24). O alvo agarrado também fica impedido. Fraz-Urb'luu pode agarrar apenas uma criatura por vez com sua cauda.

***Assassino Fantasmagórico (Custa 2 Ações).*** Fraz-Urb'luu conjura *assassino fantasmagórico*, nenhuma concentração é exigida.

- Fraz-Urb'luu cria uma onda de angústia. Cada criatura dentro do covil que ele possa ver deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou toma 33 (6d10) pontos de dano psíquico.

### Efeitos Regionais

A região contendo o covil de Fraz-Urb'luu é envolta em sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Criaturas inteligentes a até 1,5 quilômetros do covil sofrem alucinações de amigos e parceiros a muito mortos, que desaparecem depois de um breve relance.
- Estradas e caminhos a até 9 quilômetros do covil retorcem-se e voltam sobre si mesmas, tornando a movimentação e localização na área extremamente difícil.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Fraz-Urb'luu. Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Fraz-Urb'luu morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

### Loucura de Fraz-Urb'luu

Se uma criatura enlouquecer no covil de Fraz-Urb'luu ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Fraz-Urb'luu para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Fraz-Urb'luu**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Eu nunca deixo ninguém saber a verdadeira por trás de minhas ações e intenções, mesmo quando fazer isso seria benéfico para mim." |
| 21-40 | "Eu tenho alucinações e ataques de catatonia intermitentes." |
| 41-60 | "Minha mente vagueia conforme elaboro fantasias que não possuem base na realidade. Quando eu retomo meu foco no mundo, eu tenho maus momentos ao lembrar de que era apenas um sonho." |
| 61-80 | "Eu convenço a mim mesmo de que certas coisas são verdadeiras, mesmo em face de evidências avassaladoras do contrário." |
| 81-00 | "Minha percepção da realidade não bate com a de mais ninguém. Isso me faz cair em violentas desilusões que não fazem sentido para mais ninguém." |



Fraz-Urb'luu

# Graz'zt

A aparência do Príncipe Negro é um aviso de que nem todas as coisas belas são boas. Elevando-se a quase 3 metros de altura, Graz'zt atinge a figura perfeita do desejo desenfreado, todo plano e curva de seu corpo, cada olhar de seus olhos ardentes, prometendo uma mistura de prazer e dor. Um erro sutil permeia sua beleza, do aspecto cruel de suas características aos seis dedos em cada mão e seis dedos em cada pé. Graz'zt também pode transformar-se à vontade, assumindo qualquer forma humanoide que o agrade, ou aos seus observadores, todas igualmente tentadoras ao seu próprio modo.

Graz'zt cerca-se com as melhores coisas e os servos mais atrativos, e adorna-se com sedas e couro, tão deslumbrantes quanto perturbadores em seus acabamentos. Seu covil, e o de seus cultistas, são palácios de prazer aonde nada é proibido, salvo moderação ou gentileza.

O obscuro Príncipe do Prazer considera restrição o único pecado, e toma o que deseja. Cultos devotados a ele são sociedades secretas de indulgência, muitas vezes utilizando sua devassidão para subjugar outros através de chantagem, vício e manipulação. Eles frequentemente vestem máscaras de alabastro com expressões de êxtase, vestes pomposas e ornamentos corporais para suas atribuições secretas.

Apesar de preferir o uso de charme e manipulações sutis, Graz'zt é capaz de violências terríveis quando provocado. Ele empunha uma espada grande, Angdrelve, a Onda de Pesar, sua lâmina afiada ondulada, pingando ácido ao seu comando.

## Covil de Graz'zt

O covil principal de Graz'zt é seu palácio Argento, uma grandiosa estrutura na cidade de Zelatar, encontrada dentro de seu domínio Abissal de Azzatar. A influência enlouquecedora de Graz'zt irradia a partir dele em uma ondulação tangível, distorcendo a realidade ao seu redor. Passando tempo suficiente em uma única localidade, Graz'zt pode distorcê-la com sua loucura. O covil de Graz'zt é um antro de ostentação e hedonismo. Ele é adornado com ornamentos e decorações tão decadentes que até o mais rico dos mortais se ruborizaria com o excesso. Dentro dos covis de Graz'zt, seguidores, subordinados e cativos são forçados a suprir a sede a sede de Graz'zt por ostentação e prazer.

### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Graz'zt pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Graz'zt conjura a magia *comando* em toda criatura dentro do covil à sua escolha. Ele não precisa ver cada uma, mas deve estar ciente de que um indivíduo está no covil para focar nesta criatura. Ele emite o mesmo comando para todos os alvos.
- Superfícies macias dentro do covil tornam-se tão reflexivas quanto espelhos polidos. Até que uma ação de covil diferente seja utilizada, criaturas dentro do covil tem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) realizados para se esconder.



Graz'zt

### Efeitos Regionais

A região contendo o covil de Graz'zt é envolta em sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Superfícies planas feitas de pedra ou metal a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se extremamente reflexivas, como se polidas para isso. Estas superfícies transformam-se sobrenaturalmente em espelhos.
- Bestas selvagens a até 9 quilômetros entram em conflitos frequentes e copulam, imitando o comportamento que ocorre durante sua época de acasalamento.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Graz'zt. Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Graz'zt morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

### Loucura de Graz'zt

Se uma criatura enlouquecer no covil de Graz'zt ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Graz'zt para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o Guia do Mestre para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Graz'zt**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Não há nada no mundo mais importante do que eu e meus desejos." |
| 21-40 | "Qualquer um que não faça exatamente o que digo não merece viver." |
| 41-60 | "O meu caminho é o da redenção. Qualquer um que diga outra coisa está intencionalmente enganando-o." |
| 61-80 | "Eu não irei descansar até fazer com que alguma outra pessoa seja minha, e fazer isto é mais importante para mim do que minha própria vida - ou que a vida dos outros." |
| 81-90 | "Meu próprio prazer é de importância primordial. Qualquer outra coisa, incluindo regras sociais, são meras trivialidades." |
| 91-00 | "Qualquer coisa que possa me fazer feliz deve ser aproveitado imediatamente. Não há nenhum sentido em poupar qualquer coisa prazerosa para depois." |

## Graz'zt

*Corruptor grande (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 20 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 378 (36d10 + 180)
**Deslocamento** 12 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 (+6) | 15 (+2) | 21 (+5) | 23 (+6) | 21 (+5) | 26 (+8) |

**Testes de Resistência** Des +9, Con +12, Sab +12
**Perícias** Blefar +15, Intuição +12, Percepção +12, Persuasão +15
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 24 (62.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Graz'zt são mágicos.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Graz'zt é Carisma (teste de resistência 23). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *coroa da loucura*, *detectar magia*, *dissipar magia*, *enfeitiçar pessoa*, *sussurros dissonantes*
3/dia cada: *contramágica*, *dominar pessoa*, *escuridão*, *santuário*, *telecinese*, *teleporte*
1/ dia: *dominar monstro*, *invisibilidade maior*

***Metamorfo.*** Graz'zt pode utilizar sua ação para se metamorfosear em uma forma que se assemelhe a um humanoide mediano, ou para retornar à sua forma verdadeira. Exceto pelo tamanho, suas estatísticas são as mesmas em qualquer forma. Qualquer equipamento que ele esteja vestindo ou carregando não é transformado.

***Resistência à Magia.*** Graz'zt possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Fraz-Urb'luu falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Graz'zt ataca duas vezes com a Onda de Pesar.
Onda de Pesar (Espada Grande). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 20 (4d6 + 6) de dano cortante mais 14 (4d6) de dano ácido.

***Teleporte.*** Graz'zt se teleporta magicamente, junto com qualquer equipamento que esteja vestindo ou carregando, para um espaço desocupado que ele possa ver a até 36 metros.

### Ações Lendárias

Graz'zt pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Graz'zt recupera as ações lendárias gastas no começo de seu próprio turno.

***Ataque.*** Graz'zt realiza um ataque com a Onda de Pesar.

***Dance, Meu Boneco!*** Uma criatura enfeitiçada por Graz'zt e que ele possa ver deve usar sua reação para se mover até seu deslocamento conforme Graz'zt direcionar.

***Plantar a Discórdia.*** Graz'zt conjura coroa da loucura ou sussurros dissonantes.

***Teleporte.*** Graz'zt utiliza sua ação de teleporte.

# Juiblex

Chamado de Senhor Sem Face e de Fome Gotejante em grimórios ancestrais, Juiblex é o lorde demônio dos limos e gosmas, uma criatura maléfica que não se importa com os planos e esquemas de outros da sua espécie. Ele existe apenas para consumir, digerir e transformar matéria viva em mais de si mesmo.



Juiblex

Um verdadeiro horror, Juiblex é uma massa de limo borbulhante, volteando em negro e verde, com brilhantes olhos vermelhos flutuando e deslocando-se dentro dele. Ele pode elevar-se até 6 metros de altura, atacando com pseudópodes gotejantes para arrastar suas vítimas para dentro de sua massa. Aqueles consumidos por Juiblex são obliterados.

Apenas os verdadeiramente insanos adoram Juiblex e protegem seus limos e gosmas. Aqueles que oferecem a si mesmos ao lorde demônio são engolfados por ele e tornam-se gosmas sencientes, vagamente humanoides. Os corpos destas criaturas antes de carne e osso formam o corpo físico estendido de Juiblex, enquanto o lorde demônio vagarosamente digere saboreia suas identidades ao longo do tempo.

## Covil de Juiblex

O covil principal de Juiblex é conhecido como os poços de Limo, um reino que Juiblex compartilha com Zuggtmoy. Esta camada do Abismo, também conhecida como Shedaklah, é um pântano borbulhante de lodo fétido e gosmento. Sua paisagem é recoberta por vastas extensões de limos cáusticos e sem inteligência, e estranhas formas orgânicas elevam-se dos oceanos de mofo e gosma ao comando de Juiblex.

### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Juiblex pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Juiblex recobre de limo uma área quadrada visível no chão dentro do covil. A área pode ter até 3 metros de lado. O limo permanece por 1 hora ou até ser removido com fogo. Quando o limo aparece, criaturas que estejam na área afetada devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Força CD 21 ou ficam impedidas. Quando uma criatura entra na área pela primeira vez em um turno, ou termina seu turno no local, ela deve realizar o mesmo teste.

  Uma criatura impedida está presa enquanto permanecer na área gosmenta ou até conseguir se libertar. A criatura impedida, ou outra criatura que possa alcançá-la, pode utilizar sua ação para tentar se/ a libertar, e deve passar em um teste de força CD 21.

  Se for ateado fogo ao limo, ele queima e desaparece após 1 rodada. Qualquer criatura que inicie seu turno no limo incendiado recebe 22 pontos (4d10) de dano de fogo.
- Juiblex recobre de limo uma área quadrada visível no chão dentro do covil. A área pode ter até 3 metros de lado. O limo permanece por 1 hora ou até ser removido com fogo. Quando o limo aparece, criaturas que estejam na área afetada devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Destreza CD 21 ou caem e escorregam 3 metros em uma direção aleatória determinada por uma rolagem em um d8. Quando uma criatura entra na área pela primeira vez em um turno, ou termina seu turno no local, ela deve realizar o mesmo teste.

  Se for ateado fogo ao limo, ele queima e desaparece após 1 rodada. Qualquer criatura que inicie seu turno no limo incendiado recebe 22 pontos (4d10) de dano de fogo.
- Um limo verde (veja o *Guia do Mestre*) aparece em um ponto do teto dentro do seu covil à escolha de Juiblex. O limo se desintegra após 1 hora.

### Efeitos Regionais

A região abrigando o covil de Juiblex é envolvida por sua magia, gerando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Pequenos corpos de água, como lagoas ou poços, a até 1,5 quilômetros do covil tornam-se altamente ácidos, corroendo qualquer objeto que os toque.
- Superfícies a até 9 quilômetros são frequentemente cobertas com uma fina camada de limo, que é escorregadio e gruda em qualquer coisa que o toque.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 18 ou afunda em uma forma de loucura determinada na tabela de Loucura de Juiblex. Uma criatura que passe no teste não pode ser afetada novamente por este efeito pelas próximas 24 horas.

Se Juiblex morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

## Loucura de Juiblex

Se uma criatura enlouquecer no covil de Juiblex ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Juiblex para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o Guia do Mestre para detalhes em "Loucura."

### Loucura de Juiblex

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Eu devo consumir tudo o que conseguir." |
| 21-40 | "Eu me recuso a dividir qualquer uma das minhas posses." |
| 41-60 | "Eu farei tudo que puder para fazer os outros comerem e beberem além dos seus limites normais." |
| 61-80 | "Eu devo possuir tantos bens materiais quanto puder." |
| 81-00 | "Minha personalidade é irrelevante. Eu sou definido por aquilo que consumo." |

## Juiblex

*Corruptor enorme (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 18 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 350 (28d12 + 168)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 (+7) | 10 (+0) | 23 (+6) | 20 (+5) | 20 (+5) | 16 (+3) |

**Testes de Resistência** Des +7, Con +13, Sab +12
**Perícias** Percepção +12
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** agarrado, amedrontado, atordoado, caído, cego, enfeitiçado, envenenado, exaustão, impedido, inconsciente, paralisado, petrificado, surdo
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 23 (50.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Juiblex são mágicos.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Juiblex é Carisma (teste de resistência CD 18, + 10 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*, *rajada ácido* (17º nível)
3/dia cada: *forma gasosa*, *malogro*, *praga*

***Escalada Aracnídea.*** Juiblex pode escalar superfícies difíceis, incluindo ficar de cabeça para baixo em tetos, sem a necessidade de realizar testes de habilidade.

***Nocivo.*** Qualquer criatura, exceto limos e gosmas, que comece seu turno a até 3 metros de Juiblex deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 21 ou fica envenenada até o começo de seu próprio próximo turno.

***Regeneração.*** Juiblex recupera 20 pontos de vida no começo de seu turno. Caso receba dano radiante ou de fogo, esta característica não funciona no turno subsequente. Juiblex morre apenas se começar seu turno com 0 pontos de vida e não se regenerar.

***Resistência à Magia.*** Juiblex possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Juiblex falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Juiblex realiza três ataques com o toque ácido.

***Ejetar Limo.*** Juiblex expele um limo corrosivo, visando uma criatura que ele possa ver a até 12 metros de distância. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 21. Em caso de falha, o alvo recebe 55 pontos (10d10) de dano ácido. A menos que o alvo evite completamente receber o dano, qualquer armadura de metal utilizada por ele recebe uma penalidade permanente de -1 na CA oferecida, e qualquer arma de metal carregada ou empunhada recebe uma penalidade permanente de -1 nas jogadas de dano. A penalidade se acumula a cada vez que o alvo for submetido a este efeito. Caso a penalidade sobre um objeto chegue a -5, o objeto é destruído.

***Toque Ácido.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +14 para atingir, alcance 3m, um alvo. *Acerto:* 21 (4d6 + 7) de dano de ácido. Qualquer criatura morta por este ataque é dragado para o corpo de Juiblex, e seu cadáver é obliterado depois de 1 minuto.

### Ações Lendárias

Juiblex pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Juiblex recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

***Ataque.*** Juiblex realiza um ataque de toque ácido.

***Rajada Ácida.*** Juiblex conjura rajada ácida.

***Toque Corruptor (Custa 2 Ações).*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +14 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (4d6 + 7) de dano venenoso, e o alvo fica coberto de limo. Até o limo ser retirado com uma ação, o alvo fica envenenado, e qualquer criatura exceto limos e gosmas que estejam a até 3 metros do alvo também é envenenada.



ORCUS

# ORCUS

Orcus é o Príncipe Demônios dos Mortos-Vivos, conhecido como o Senhor Sangrento. Ele deleita-se com o sofrimento dos vivos, mas prefere a companhia e serviço dos mortos-vivos. Seu desejo é ver toda a vida extinta e o multiverso transformado em uma grande necrópole povoada apenas pelas criaturas mortas-vivas sob seu comando.

Orcus recompensa àqueles que espalham a morte em seu nome fornecendo a eles uma pequena parcela de seu poder. Os menores dentre estes se transformam em ghouls e zumbis que servem em suas legiões, enquanto seus servos favorecidos são cultistas e necromantes que assassinam os vivos e então manipulam a morte, emulando seu temível mestre.

Orcus é uma criatura bestial de corrupção com uma aparência doentia e decadente. A parte inferior de seu corpo é como de um bode, e a parte superior é humanoide, com uma corpulenta barriga inchada de putrefação. Grandes asas de morcego brotam de seus ombros, e sua cabeça é como a caveira de um bode, a carne próxima a ela apodrecida. Em uma mão ele carrega o lendário Cetro de Orcus, que é descrito no capítulo 7, "Tesouro", no *Guia do Mestre*.

## COVIL DE ORCUS

Orcus fez seu covil na cidade fortaleza de Naratyr, que está em Tânatos, a camada do Abismo que ele governa. Rodeada por um fosso alimentado pelo Rio Estige, Naratyr é uma cidade assustadoramente quieta e fria, suas ruas frequentemente vazias por horas a fio. O castelo central de ossos possui as paredes interiores de carne e carpetes feitos de cabelos trançados. A cidade contém mortos-vivos errantes, muitos dos quais engajados em batalhas contínuas uns com os outros.

### AÇÕES DE COVIL

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Orcus pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- A voz de Orcus ecoa pelo covil. Sua enunciação afeta uma criatura à sua escolha com o efeito de *palavra do poder: matar* (teste de resistência CD 23). Orcus não precisa ver a criatura, mas deve estar ciente da presença do indivíduo no covil.
- Orcus reanima seis corpos dentro do covil, que se erguem como esqueletos, zumbis ou ghouls. Estes mortos-vivos obedecem a seus comandos telepáticos, que alcançam qualquer ponto do covil.
- Orcus faz com que braços esqueléticos surjam em uma área no solo em um quadrado de 6 metros que ele possa ver. Cada criatura que esteja na área quando os braços aparecem deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Força CD 23 ou ficará impedida até que os braços desapareçam ou até que Orcus afrouxe seu aperto (nenhuma ação é requerida).

### Efeitos Regionais

A região abrigando o covil de Orcus é envolta por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Bestas mortas são periodicamente animadas como caricaturas mortas-vivas de suas antigas formas. Versões esqueléticas e zumbis da fauna local são constantemente avistadas na área.
- O ar torna-se preenchido pelo fedor de carne podre, e varejeiras crescem abundantemente na região, mesmo quando não há carniça a se encontrada.
- Se um humanoide passar no mínimo 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 23 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Orcus. Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Orcus morrer, estes efeitos sessam ao decorrer de 1d10 dias.

### Loucura de Orcus

Se uma criatura enlouquecer no covil de Orcus ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Orcus para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Orcus**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Eu frequentemente torno-me fechado e melancólico, preocupando-me com a insustentável condição da vida." |
| 21-40 | "Eu sou compelido a fazer os mais fracos sofrerem." |
| 41-60 | "Eu não tenho pudores em lidar com os mortos na minha busca para entender melhor a morte." |
| 61-80 | "Eu quero alcançar a eterna existência dos mortos-vivos." |
| 81-00 | "Estou inundado com a consciência da futilidade da vida." |

## Orcus

*Corruptor enorme (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 17 (armadura natural), 20 com o *Cetro de Orcus*
**Pontos de Vida** 405 (30d12 + 210)
**Deslocamento** 12 m, voando 12 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 27 (+8) | 14 (+2) | 25 (+7) | 20 (+5) | 20 (+5) | 25 (+7) |

**Testes de Resistência** Des +10, Con +15, Sab +13
**Perícias** Arcanismo +12, Percepção +12
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** necrótico, venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 22
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 26 (90.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Orcus são mágicos.

***Cetro de Orcus.*** O cetro possui 7 cargas, e qualquer uma de suas propriedades que exija um teste de Resistência tem a CD em 18. Enquanto o segurar, Orcus pode usar uma ação para conjurar animar mortos, falar com os mortos ou malogro. Alternativamente, ele pode gastar 1 ou mais cargas do cetro para lançar uma das seguintes magias a partir dele: *círculo da morte* (1 carga), *dedo da morte* (1 carga), ou *palavra de poder: matar* (2 cargas). O cetro recupera 1d4 + 3 cargas diariamente ao amanhecer.

Enquanto portando o cetro, Orcus pode utilizar uma ação para conjurar criaturas mortas-vivas em uma quantidade cujos pontos de vida (estatísticas medianas) combinados não excedam 500. Estes mortos-vivos erguem-se magicamente do solo ou de outro espaço desocupado a até 90 metros de Orcus e obedecem ao seu comando até serem destruídos ou até que ele os dispense com uma ação. Uma vez que esta propriedade do cetro é utilizada, ela não pode ser ativada novamente até o próximo amanhecer.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Orcus é Carisma (teste de resistência 23, + 15 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*, *toque arrepiante* (17º nível)
3/dia cada: *criar mortos-vivos*, *dissipar magia*
1/ dia: *parar o tempo*

***Mestre dos Mortos-Vivos.*** Quando Orcus lança animar mortos ou criar mortos-vivos, ele escolhe o nível em que cada magia é conjurada, e as criaturas criadas por estas magias permanecem sob seu controle indefinidamente. Além disso, ele pode conjurar criar mortos-vivos mesmo quando não for noite.

***Resistência à Magia.*** Orcus possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Orcus falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Orcus realiza dois ataques com o Cetro de Orcus.

***Cauda.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +17 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (3d8 + 8) de dano perfurante mais 18 (4d8) de dano venenoso.

***Cetro de Orcus.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 21 (3d8 + 8) de dano de concussão mais 13 (2d12) de dano necrótico.

### Ações Lendárias

Orcus pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Orcus recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

***Cauda.*** Orcus faz um ataque com a cauda.

***Um Gosto da Morte.*** Orcus conjura *toque arrepiante* (17º nível).

***Morte Rastejante (Custa 2 Ações).*** Orcus escolhe um ponto no chão em sua área de visão a até 30 metros dele. Um cilindo de energia necrótica rodopiante com 18 metros de altura e 3 metros de raio eleva-se neste ponto e perdura até o fim do próximo turno de Orcus. Criaturas nesta área são vulneráveis à energia necrótica.

# Yeenoghu

A Besta da Carnificina parece-se como um grande gnoll com cicatrizes de batalha, com pouco mais de 4 metros de altura. Yeenoghu é o Senhor Gnoll, e suas criações são feitas segundo sua imagem distorcida. Quando o lorde demônio caça através do Plano Material, matilhas de hiena seguem em seus calcanhares. Aquelas que se alimentam dos mortos por Yeenoghu transformam-se em gnolls, imitando os modos de seu mestre. Poucos outros veneram a Besta da Carnificina, mas aqueles que o fazem tendem a desenvolver um aspecto similar aos gnolls, com o corpo encurvado e ganhando dentes pontiagudos.

Yeenoghu não deseja nada mais do que carnificina e destruição sem sentido. Os gnolls são seus instrumentos, e ele os leva a atrocidades cada vez maiores em seu nome. Yeenogu se deleita em causar medo antes da morte, e ele semeia pesar e desespero destruindo coisas amadas. Ele não negocia: encontrá-lo é combater com ele - a menos que ele esteja entediado. A besta da Carnificina possui uma longa rivalidade com Bafomé, o Rei Chifrudo, e os dois lordes demônios e seus seguidores se atacam assim que se veem.

O Senhor Gnoll é coberto por pelagem emaranhada e pele coriácea esticada, sua face como a caveira escancarada de um predador. Uma armadura de retalhos feita de escudos e peitorais descartados está amarrada em seu corpo com correntes pesadas, e é decorada com as peles esfoladas de seus inimigos. Ele porta um mangual triplo chamado de Açougueiro, que ele pode invocar para sua mão à vontade, ainda que ele goste de despedaçar suas presas com as mãos nuas antes de rasgas suas gargantas com seus dentes.

## Covil de Yeenoghu

O covil de Yeenoghu no Abismo é chamado de Vales da Morte, suas colinas estéreis e ravinas servindo como um único grande território de caça, aonde ele persegue mortais capturados em um jogo cruel. O covil de Yeenoghu é um local de sangue e morte, povoado por gnolls, hienas e ghouls, com poucas estruturas ou sinais de civilização em sua camada do Abismo.

### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Yeenoghu pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ele não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Yeenoghu faz com que um espinho de ferro - 1,5 metros de altura e 2,5 centímetros de diâmetro - irrompa do solo em um ponto que ele possa ver a até 30 metros dele. Qualquer criatura no espaço onde o espinho emerja deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 24. Em caso de falha, a criatura recebe 27 pontos (6d8) de dano perfurante e está impedida por ser empalada pelo espinho. Uma criatura pode utilizar uma ação para se soltar (ou a uma criatura a seu alcance) do espinho, encerrando a condição de impedido.
- Cada gnoll ou hiena que Yeenoghu possa ver pode usar sua reação para mover-se até seu deslocamento.



Yeenoghu

- Até a próxima contagem de iniciativa 20, todos os gnolls e hienas dentro do covil ficam enfurecidos, fazendo com que tenham vantagem em rolagens de ataques corpo-a-corpo com arma e fazendo com que rolagens de ataque contra eles sejam realizadas com vantagem.

### Efeitos Regionais

A região abrigando o covil de Yeenoghu é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Dentro do alcance de 1,5 quilômetros do covil, grandes espinhos de ferro crescem do solo e de superfícies de pedra. Yeenoghu empala os corpos daqueles que ele dizima nestes espinhos.
- Bestas predatórias a até 9 quilômetros do covil tornam-se anormalmente selvagens, matando mais do que necessitam para se alimentar. Carcaças de presas são deixadas para aprodrecer em uma demostração incomum de matança desnecessária.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Yeenoghu. Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Yeenoghu morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

### Loucura de Yeenoghu

Se uma criatura enlouquecer no covil de Yeenoghu ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Yeenoghu para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Yeenoghu**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Eu deixo a raiva me inundar, e tento arrastar os outros ao meu redor para formar uma turba raivosa". |
| 21-40 | "A carne de outras criaturas inteligentes é deliciosa!" |
| 41-60 | "Eu vou contra as leis e costumes civilizados, tentando retornar a um tempo mais primitivo". |
| 61-80 | "Eu anseio pela morte dos outros, e estou constantemente iniciando confrontos na esperança de ver derramamento de sangue." |
| 81-00 | "Eu guardo troféus dos corpos dos que matei, transformando-os em adornos." |

## Yeenoghu

*Corruptor enorme (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 22 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 348 (24d12 + 192)
**Deslocamento** 15 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 29 (+9) | 16 (+3) | 23 (+8) | 15 (+2) | 24 (+7) | 15 (+2) |

**Testes de Resistência** Des +10, Con +15, Sab +14
**Perícias** Intimidação +9, Percepção +14
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 24 (62.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Yeenoghu são mágicos.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Yeenoghu é Carisma (teste de resistência 17, +9 para acertar com ataques mágicos). Ele pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *arma espiritual* (magia de 8º nível, 4d8 + 2 de dano energético em caso de acerto, aparenta ser um mangual), *detectar magia*
3/dia cada: *dissipar magia*, *invisibilidade*, *medo*
1/ dia: *teleporte*

***Ímpeto.*** Quando Yeenoghu reduzir uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo em seu turno, Yeenoghu pode realizar uma ação bônus para mover-se até metade de seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

***Resistência à Magia.*** Yeenoghu possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Yeenoghu falhar em um teste de resistência, ele pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Yeenoghu realiza três ataques com o mangual. Se um ataque atingir, ele pode causar um feito adicional à sua escolha ou aleatoriamente (cada efeito pode ser utilizado apenas uma vez por ataque múltiplo):

1. O ataque causa dano de concussão adicional de 13 (2d12) pontos.
2. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 17 ou fica paralisado até o começo do próximo turno de Yeenoghu
3. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou é afetado por uma magia de *confusão* até o começo do próximo turno de Yeenoghu.

***Mangual.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 22 (2d12 + 9) de dano de concussão.

***Mordida.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +16 para atingir, alcance 3 m, um alvo. *Acerto:* 31 (4d10 + 9) de dano perfurante.

### Ações Lendárias

Yeenoghu pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Yeenoghu recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

***Arremessar.*** Yeenoghu faz um ataque com o mangual. Se o ataque atingir, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Força CD 24 ou é empurrado para longe de Yeenoghu 4,5 metros em uma linha reta. Se o teste falhar por 5 ou mais, o alvo fica caído.

***Carga.*** Yeenoghu move-se a todo seu deslocamento.

***Selvageria (Custa 2 Ações).*** Yeenoghu realiza um ataque de mordida contra uma criatura a até 3 metros dele.



ZUGGTMOY

# Zuggtmoy

A Rainha Demoníaca dos Fungos, Senhora da Podridão e Decadência, Zuggtmoy é uma criatura alieníngena cujo único desejo é infectar os seres viventes com seus esporos, transformando-os em seus servos sem mente e, eventualmente, em hospedeiros em decomposição para seus cogumelos, mofos e outros fungos gerados por ela.

Completamente inumana, Zuggtmoy pode moldar sua forma fúngica em uma aproximação da forma humanoide, incluindo a figura de magreza esquelética retratada em grimórios e artes ancestrais, enrolada e coberta com micélio e líquens. De fato, muito de sua aparência e maneiras, bem como de seus servos, é uma paródia desalmada da vida mortal e suas muitas faces.

Cultistas de Zuggtmoy frequentemente a seguem involuntariamente. A maior parte está infectada com fungos em algum grau, seja pela inalação de seus esporos de controle mental ou sendo transformados até o ponto em que carne e fungo tornaram-se unos. Estes cultistas são extensões fúngicas da vontade da Rainha Demoníaca. Sua devoção talvez iniciada com as aparentemente inofensivas promessas oferecidas pelos esporos exóticos, mas rapidamente consumindo-os, corpo e alma.

Compartilhar uma camada do Abismo com Juiblex, além do mútuo apetite insaciável, fez dos dois lordes demônios inimigos mortais, cada um devotado em destruir e finalmente devorar o outro.

## Covil de Zuggtmoy

O principal covil de Zuggtmoy é seu palácio em Shedaklah. Ele consiste em duas dezenas de cogumelos de um amarelo pálido e marrom rançoso. Estes fungos massivos são alguns dos maiores existentes. Eles são circundados por um campo de cogumelos-bola ácidos e vapores venenosos. Os cogumelos por sua vez são todos interconectados por pontes de políporos[8], e incontáveis câmaras foram abertas a partir de seus emborrachados, fibrosos pedúnculos.

### Ações de Covil

No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Zuggtmoy pode realizar uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; ela não pode utilizar o mesmo efeito em duas rodadas seguidas:

- Zuggtmoy faz com que quatro **esporos de gás** ou **fungos violeta** (veja o *Manual dos Monstros*) apareçam em um espaço desocupado à sua escolha dentro do covil. Eles desaparecem após 1 hora.
- Até quatro criaturas plantas que sejam amigáveis a Zuggtmoy e que ela possa ver podem utilizar suas reações para moverem-se até seu deslocamento e fazer um ataque armado.
- Zuggtmoy usa sua Infestação de esporos ou seus Esporos de Controle Mental, centrados em um cogumelo ou outro fungo dentro de seu covil, ao invés de em si mesma.

### Efeitos Regionais

A região abrigando o covil de Zuggtmoy é envolvida por sua magia, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

- Bolores e fungos crescem em superfícies a até 9 quilômetros do covil, mesmo aonde normalmente não encontrariam aderência.



[8] *Políporos - também chamados de "cogumelos de prateleira," as populares "orelhas de árvore."*

- A flora a até 1,5 quilômetros do covil torna-se infestada de fungos parasitas, vagarosamente sofrendo mutações enquanto é sobrepujada.
- Se um humanoide passar pelo menos 1 hora dentro de 1,5 quilômetros do covil, esta criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria CD 17 ou afunda em uma loucura determinada pela tabela de Loucura de Zuggtmoy. Uma criatura bem sucedida no teste não pode ser afetada por este efeito regional novamente pelas próximas 24 horas.

Se Zuggtmoy morrer, estes efeitos desaparecem no decorrer de 1d10 dias.

## Loucura de Zuggtmoy

Se uma criatura enlouquecer no covil de Zuggtmoy ou em sua linha de visão, role na tabela de Loucura de Zuggtmoy para determinar a natureza de sua loucura, que é um defeito duradouro até ser curado. Veja o *Guia do Mestre* para detalhes em "Loucura."

**Loucura de Zuggtmoy**

| d100 | Defeito (dura até ser curado) |
|---|---|
| 01-20 | "Eu tenho visões do mundo ao meu redor que os outros não possuem." |
| 21-40 | "Eu periodicamente entro em um estado catatônico, encarando a distância por longos períodos de tempo." |
| 41-60 | "Eu vejo uma versão alterada da realidade, com minha mente convencendo a si mesma de que coisas são reais mesmo com evidências avassaladoras do contrário." |
| 61-80 | "Minha mente está de desmanchando, e minha inteligência parece estar diminuindo cada vez mais." |
| 81-00 | "Eu estou constantemente me coçando por infecções fúngicas invisíveis." |

## Zuggtmoy

*Corruptor grande (demônio), caótico e mal*

**Classe de Armadura** 18 (armadura natural)
**Pontos de Vida** 304 (32d10 + 128)
**Deslocamento** 9 m

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 (+6) | 15 (+2) | 18 (+4) | 20 (+5) | 19 (+4) | 24 (+7) |

**Testes de Resistência** Des +9, Con +11, Sab +11
**Perícias** Percepção +11
**Resistência à Dano** frio, fogo, eletricidade
**Imunidade à Dano** venenoso; dano de concussão, perfurante e cortante que não seja mágico.
**Imunidade à Condições** amedrontado, enfeitiçado, envenenado, exaustão
**Sentidos** visão verdadeira 36 m, Percepção passiva 24
**Idiomas** todos, telepatia 36 m
**Nível de Desafio** 23 (50.000 EXP)

***Armas Mágicas.*** Os ataques com arma de Zuggtmoy são mágicos.

***Conjuração Inata.*** A habilidade de conjuração de Zuggtmoy é Carisma (teste de resistência 22). Ela pode conjurar inatamente as seguintes magias, sem a necessidade de componentes materiais:

À vontade: *detectar magia*, *localizar animais ou plantas*, *raio adoecente*
3/dia cada: *ampliar plantas*, *constrição*, *dissipar magia*, *golpe constritor*
1/ dia: *forma etérea*, *teleporte*

***Resistência à Magia.*** Zuggtmoy possui vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

***Resistência Lendária (3/Dia).*** Se Zuggtmoy falhar em um teste de resistência, ela pode optar por ser bem sucedido ao invés disso.

### Ações

***Ataques Múltiplos.*** Zuggtmoy realiza quatro ataques com pseudópodes.

***Esporos de Controle Mental (Recarrega em 5-6).*** Zuggtmoy libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 6 metros de raio centrada nela, e que persiste por 1 minuto. Humanoides e bestas na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entrem na nuvem depois, devem fazer um teste de resistência de Constituição CD 19. Caso passe no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "influência de Zuggtmoy" por 24 horas. Enquanto infectada, a criatura está enfeitiçada por ela e não pode ser reinfectada por estes esporos.

***Infestação de Esporos (3/Dia).*** Zuggtmoy libera esporos que explodem formando uma nuvem que preenche uma esfera de 6m de raio centrada nela, e que persiste por 1 minuto. Qualquer criatura de carne e osso na área da nuvem no momento de seu surgimento ou que entre na nuvem depois, deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 19. Caso passe no teste, a criatura não pode ser afetada por estes esporos pelas próximas 24 horas. Em caso de falha, a criatura é afetada por uma doença chamada "esporos de Zuggtmoy", além de adquirir uma forma de loucura indefinida aleatória (determinada rolando na tabela de Loucura de Zuggtmoy) que dura até a criatura ser curada da doença ou morta. Enquanto infectada desta maneira, a criatura não pode ser re-infectada, e deve repetir o teste de resistência ao fim de cada 24 horas, encerrando a infecção em um sucesso. Caso falhe, o corpo da criatura infectada é lentamente tomado pelo crescimento de fungos, e após 3 destes testes falhos, a criatura morre e é reanimada como um servo do esporo caso seu tipo de criatura permita isso (veja a entrada "Miconides" no *Manual dos Monstros*).

***Pseudópodes.*** *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +13 para atingir, alcance 4,5 m, um alvo. *Acerto:* 15 (2d8 + 6) de dano de concussão mais 9 (2d8) de dano venenoso.

### Reações

***Escravo Protetor.*** Quando Zuggtmoy for acertada por um ataque, uma criatura a até 1,5 metros de distância dela e que esteja enfeitiçada por seus esporos utiliza sua reação para ser atingida em seu lugar.

### Ações Lendárias

Zuggtmoy pode realizar 3 ações lendárias, escolhendo dentre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Zuggtmoy recupera as ações lendárias gastas no começo de seu turno.

***Ataque.*** Zuggtmoy realiza um ataque com seus pseudópodes.

***Exercer Controle.*** Uma criatura enfeitiçada por Zuggtmoy e que ela possa ver deve utilizar sua reação para mover-se com seu deslocamento conforme ela direcionar ou para realizar um ataque armado contra um alvo que ela definir.

# Posfácio

Na história de Ira dos Demônios, lordes demônios invadem o Subterrâneo e espalham loucura pelo reino do subsolo. (Como se o Subterrâneo já não fosse perigoso o suficiente!) O Subterrâneo é o lar de alguns dos monstros mais icônicos do jogo D&D, bem como de culturas tanto estranhas quanto maravilhosas.

Para dar vida ao Subterrâneo, Richard Whitters e seus artistas conceituais criaram incríveis imagens relacionadas às várias raças do Subterrâneo: sinalizadores kuo-toa, "urnas cerebrais" e domicílios illithid, arquitetura duergar, vestimentas drow, e muito, muito mais. Suas artes conceituais apresentaram uma "bíblia histórica" que demos aos nossos parceiros licenciados. Esta bíblia histórica serviu como inspiração para miniaturas, projetos digitais, e produtos impressos como a aventura que você tem em mãos.

Este apêndice contém uma amostra da arte conceitual que encomendamos para a história de Ira dos Demônios. Esperamos que esta arte lhes inspire a jogar *Fora do Abismo* ou a criar seus próprios encontros no Subterrâneo.

– Chris Perkins







DERRO

Os pequenos, degenerados anões antigamente foram escravos dos devoradores de mente. A escravidão levou os derro à loucura.

Gnomos das Profundezas (Svirfneblin)

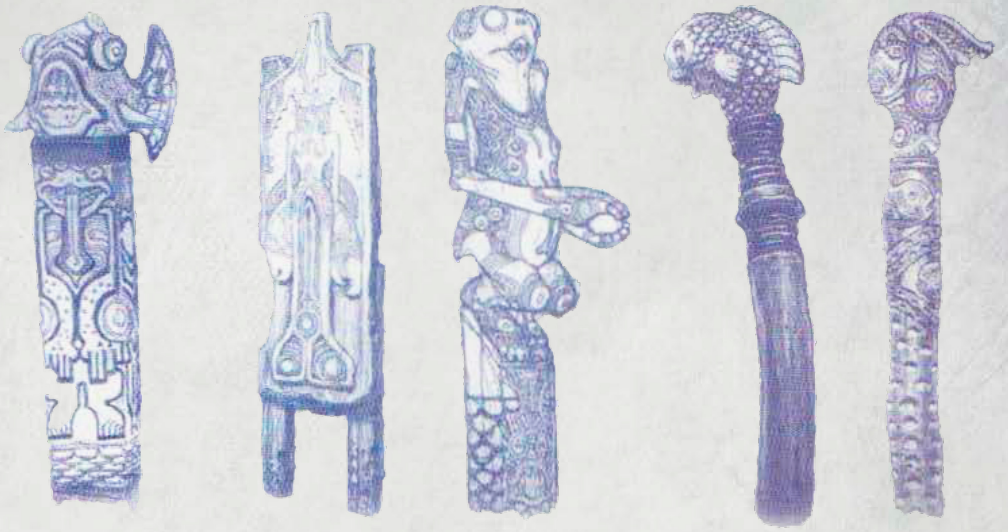
Gnomos das profundezas são reservados e diligentes. A mineração de gemas e metais preciosos formam a base de sua economia.











### Criacões Kuo-toa

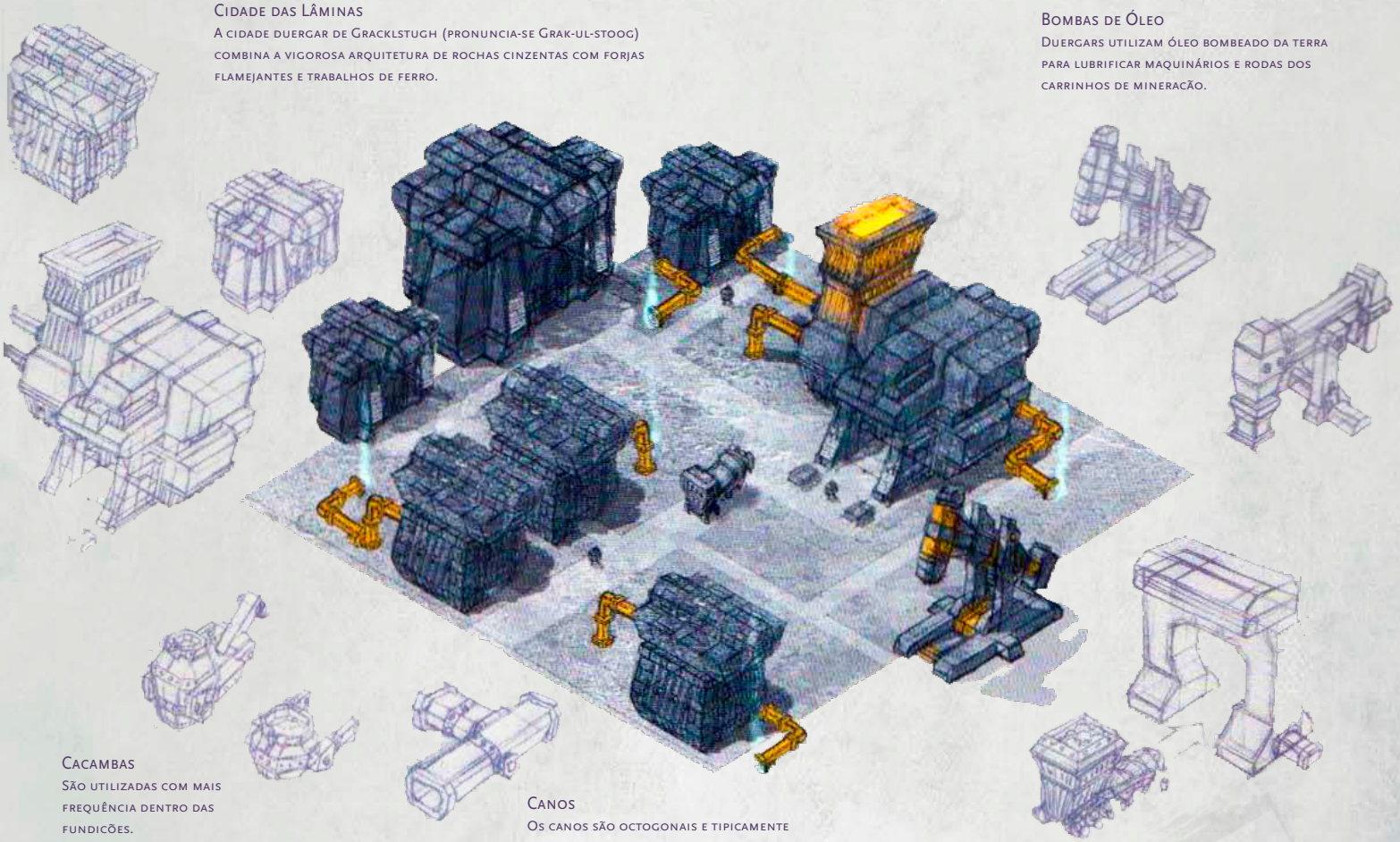
Sumo-sacerdotes kuo-toa entalham cajados sagrados e sinalizadores que incorporam as imagens de seus deuses imaginários.

### Cidade das Lâminas

A cidade duergar de Gracklstugh (pronuncia-se Grak-ul-stoog) combina a vigorosa arquitetura de rochas cinzentas com forjas flamejantes e trabalhos de ferro.

### Bombas de Óleo

Duergars utilizam óleo bombeado da terra para lubrificar maquinários e rodas dos carrinhos de mineracão.



### Cacambas

São utilizadas com mais frequência dentro das fundicões.

### Canos

Os canos são octogonais e tipicamente feitos de latão ou cobre. Eles são usados para encanar gás natural.

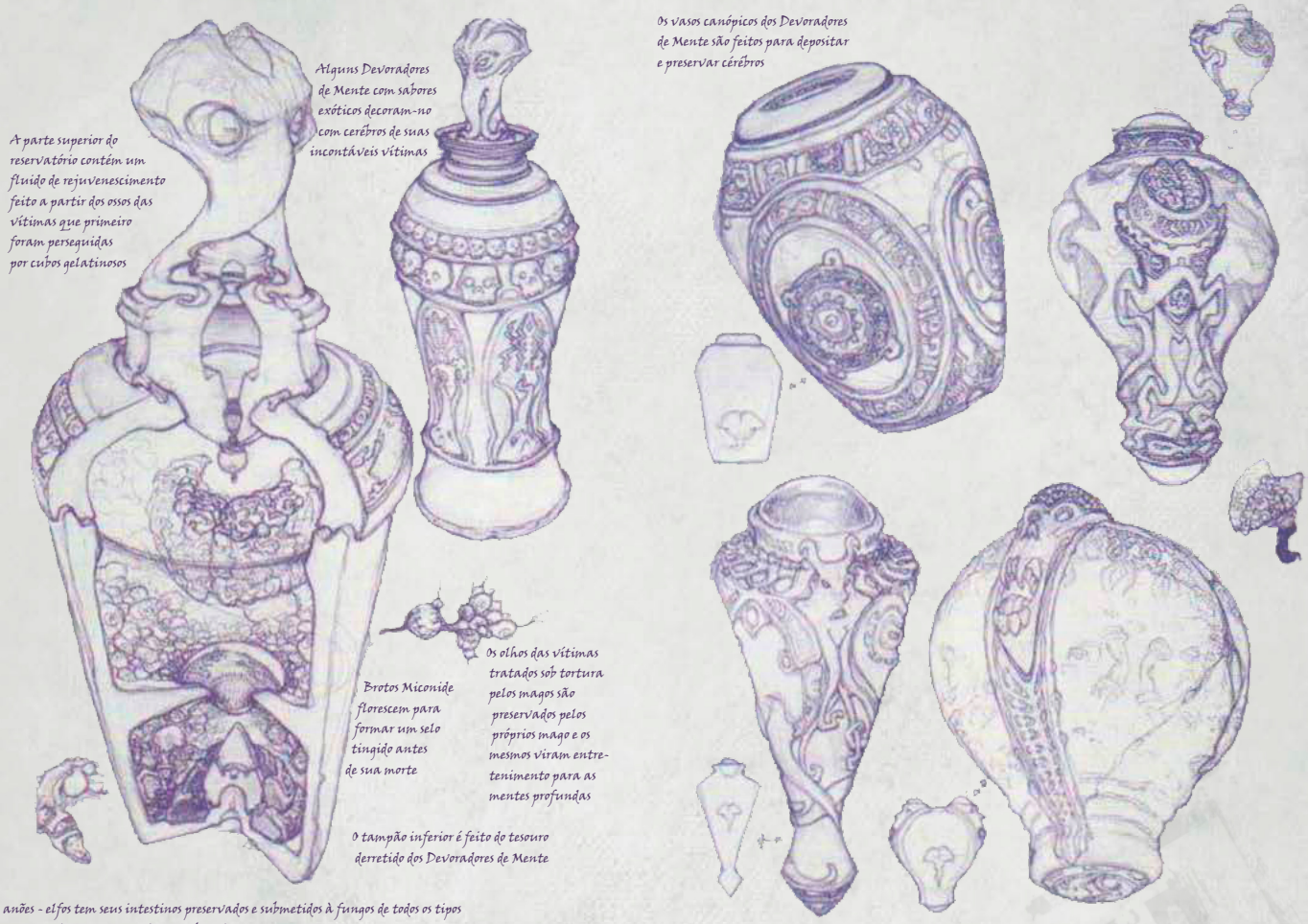
### Portões

Grandes portões exteriores são moldados para acomodar carrinhos de mineracão, que são mais largos no topo.



### Armadura Duergar

As armaduras duergar são pesadas sem serem desajeitadas ou restringir o usuário. A armadura combina elementos de ouro com couro avermelhado e acabamento de ferro.



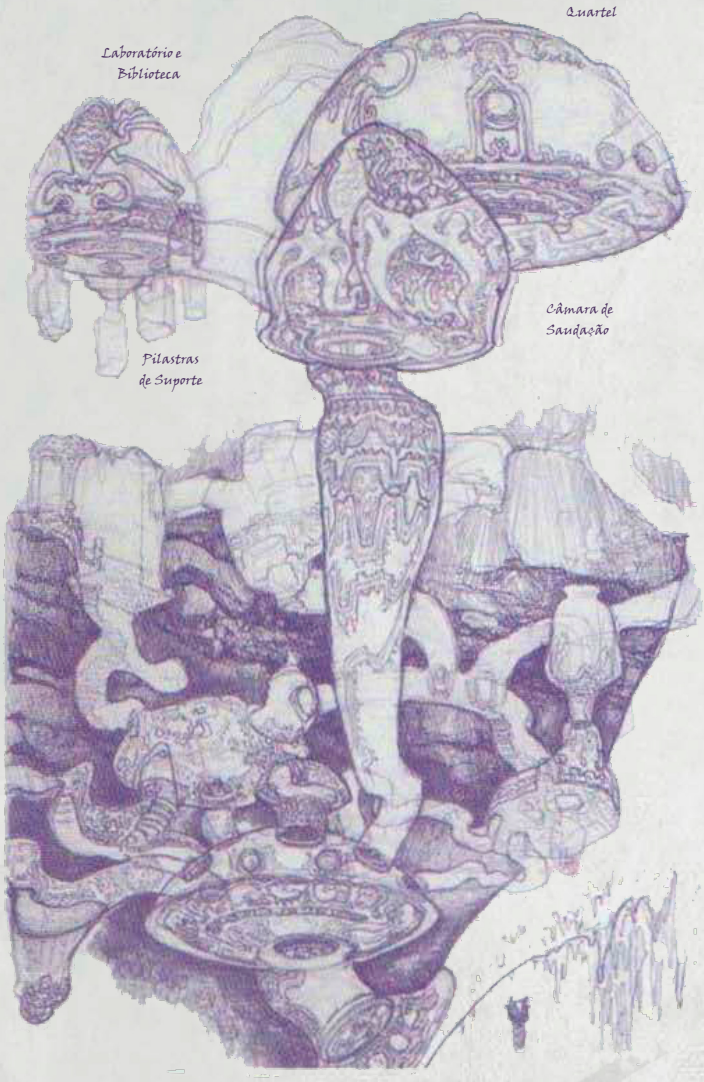

### Urnas Cerebrais

Devoradores de mente preservam cérebros humanoides em urnas. Os cérebros são fermentados em salmouras especiais ou defumados com esporos de fungos para adicionar sabor.

### Moda Drow

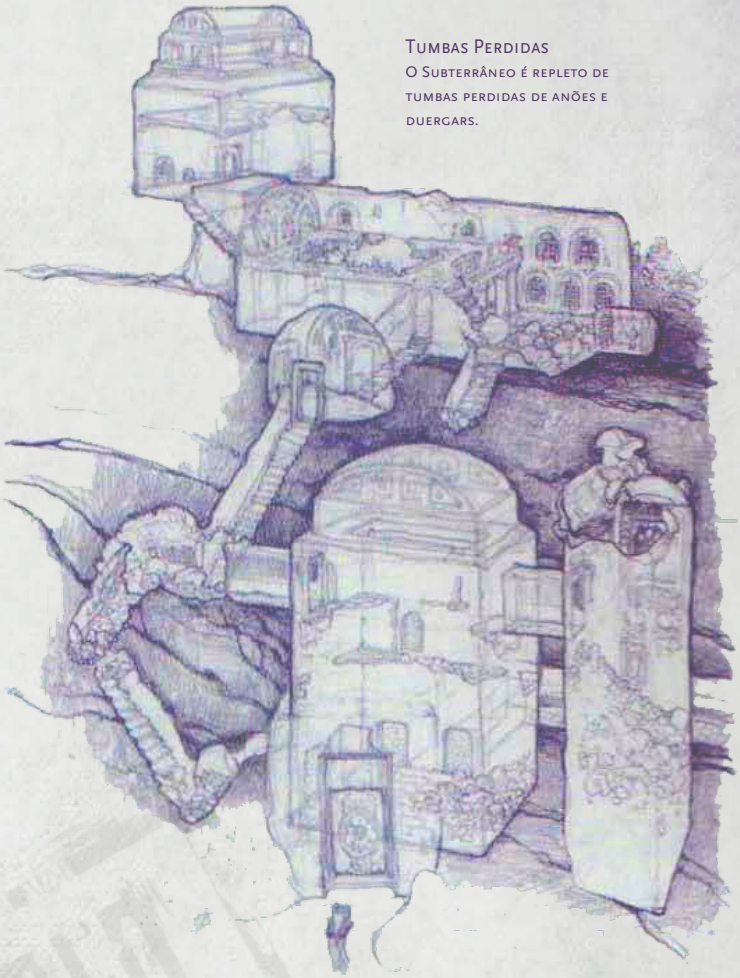
Homens drows são menores que as mulheres. Sua armadura é confortável, flexível e silenciosa. Mantos de teias e casacos feitos de couro aracnídeo são adornos populares.






### Domicílio dos Devoradores de Mente

Uma cidade illithid contém muitos covis como este, aonde os devoradores de mente reúnem-se para meditar, compartilhar informa ão, e alimentar-se de seus prisioneiros.



### Tumbas Perdidas

O Subterrâneo é repleto de tumbas perdidas de anões e duergars.



### Prova de Lolth

Lolth periodicamente prova as capacidades dos drows. Aqueles que falham são transformados em driders e exilados. O drider é considerado um dos predadores mais temíveis do Subterrâneo.

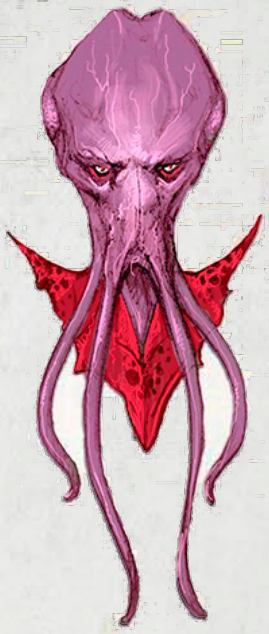
UNCENSORED



### Vizeran DeVir

A Casa DeVir foi atacada e destruída pela Casa Do'Urden no dia em que Drizzt Do'Urden nasceu. O arquimago drow Vizeran DeVir sobreviveu à destruição de sua casa porque não estava em Menzoberranzan quando o ataque ocorreu. A maioria dos drows assumiram que Vizeran foi morto no ataque, permitindo a ele ocultar sua presença.

Vizeran detesta Lolth e suas sacerdotisas. Apesar de sua obstinada disposição, ele está pronto para ajudar os personagens a banir os lordes demônios de volta para o Abismo, e ele quer que Lolth e seus adoradores sofram no processo.



### Zellix

Zellix é o fundador e administrador de um sanatório subterrâneo. O devorador de mentes captura criaturas afligidas pela loucura demoníaca para se alimentar de seus cérebros perturbados, muito mais suculentos e saborosos que os cérebros sãos. Ele também utiliza o sumo destes cérebros como um soro, injetando em outras criaturas para deixá-las insanas.

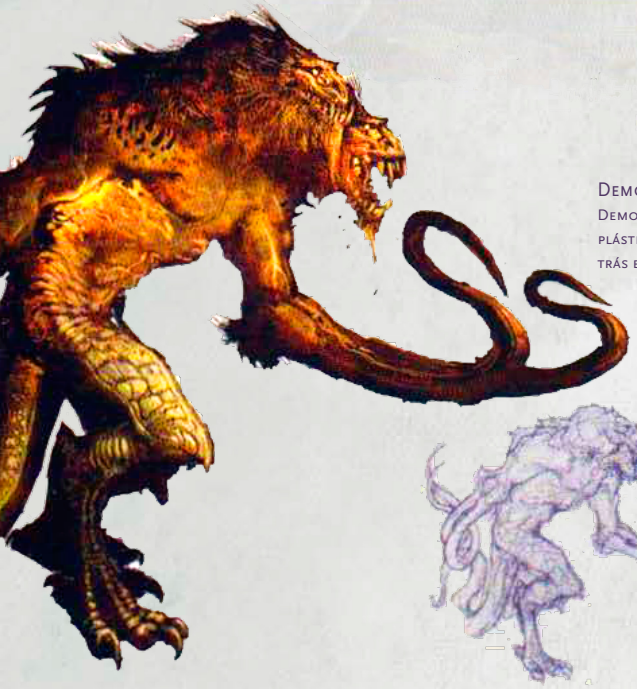
Zellix envia devoradores de intelecto em corpos hospedeiros para atrair novas criaturas aoseu sanatório, que foi erigido dentro de uma rede de túneis espiralantes.



### Drow Servo Esporo

Zuggtmoy planeja casar-se com o fungo gigante Araumycos. Enquanto se prepara para a cerimônia, ela lanca seus esporos por todo Subterrâneo. Estes esporos infectam drows e outras criaturas, eventualmente transformando-os em seus escravos. Através deles, notícias do casamento iminente espalham-se a todos os cantos do Subterrâneo.

O estágio final da infestacão faz com que a cabeca do infectado se rompa, transformando-o em um servo esporo.



### Demogorgon

Demogorgon figura proeminentemente na história da Ira dos Demônios. Quando criando uma miniatura plástica tridimensional ou um modelo para um jogo digital ou vídeo promocional, ajuda ter visões de frente, trás e lados que claramente mostrem a anatomia do Príncipe dos Demônios.

