

Advanced Dungeons & Dragons™
2nd Edition

Acessório Oficial de Jogo



AVENTURAS EM UNDERMOUNTAIN



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



AS RUÍNAS DE UNDERMOUNTAIN

**O livro que tem em mãos foi
scaneado e upado pelo Blog do
Dragão Banguela.**

<http://dragaobanguela.blogspot.com>

**Esse trabalho não possui fins
lucrativos, os scans foram feitos
apenas para preservação do
material físico, portanto para
possuir esse arquivo em seu
computador, você precisa possuir
o livro para não violar os direitos
autorais.**

By Lucas e Thachan

dragaobanguela@gmail.com



ARMADILHAS DE POÇO: Cartão I de III

Este cartão — bem como o II de III e o III de III — apresenta as regras básicas e as linhas gerais para os diversos tipos de armadilhas de poço encontradas em Undermountain e em outras áreas subterrâneas espalhadas por vários mundos diferentes. Tais armadilhas são usadas para animar uma aventura ou para aumentar o grau de dificuldade imposto por uma masmorra “tradicional” ou uma fortaleza. Cada uma apresenta sua largura padrão, bem como tamanho e profundidade básicos. No entanto, essas medidas variam conforme as necessidades do Mestre.

Demarcação de Armadilhas

É recomendável determinar, com antecedência, a localização de cada armadilha de poço em uma masmorra. Para fazê-lo aleatoriamente, jogue 1d6 e 1d10 ao mesmo tempo. Se o d6 der como resultado 1 ou 2, haverá uma armadilha de poço e o d10 determinará o tipo. Para as armadilhas de 1 a 4, consulte este cartão e para as de 6 a 10, veja os cartões II e III.

1. Poço de Estacas Alinhadas

PADRÃO: 3 metros de largura, 5 metros de profundidade.

Qualquer peso acima de 15 quilos que esteja sobre a tampa desse poço forçará a abertura de seu ferrolho. Isso acionará uma dobradiça, arremessando para dentro todos aqueles que ali se encontrarem e provocará 1d8 pontos de dano devido à queda. O fundo do poço é forrado por um grande número de estacas de madeira ou metal. Para determinar o número de estacas que atingirá cada ser, faça novamente uma jogada com o d8. Cada estaca provoca 1d6 de dano.

2. Poço com Tampa Abre-e-Fecha

PADRÃO: 3 metros de largura, 6 metros de profundidade.

Vítimas pisando sobre a tampa desse poço fazem com que ela se abra rapidamente, derrubando todos que ali estejam, provocando 2d6 pontos de dano. Montada sobre pinos e normalmente feita de rocha resistente, a tampa, após jogar os personagens no poço, sobe depressa, fechando-se novamente. Aqueles que caírem dentro do poço precisam ser capazes de escalá-lo e somar suas Forças, que deverão atingir um total de 18 ou mais, para conseguirem erguer a tampa. Se mais de uma criatura tiver que ser libertada, a tampa deverá ser mantida aberta, apoiada por algum objeto resistente para que todos possam sair.

Ataques que atinjam um total de 40 pontos de dano, direcionados a uma área específica da tampa, irão rachá-la, formando um buraco visível, que permitirá a passagem de ar. Outros 12 pontos de dano irão abrir um buraco ainda maior, capaz de dar passagem a uma criatura de tamanho médio. Ataques sucessivos, que acumulem 16 pontos de dano em uma mesma rodada, irão, momentaneamente, levantar a tampa a uma altura de 15 centímetros ou menos (e fazer barulho). Um teste de Destreza, bem-sucedido, permitirá que seja arremessada uma corda, ou qualquer outro objeto pelo vão, antes que a tampa se feche novamente. Se a tampa cair sobre a corda, não mágica, tem uma chance de 2 em 12 de danificá-la. Mas, se ela não sofrer dano, ficará presa à tampa, permitindo que as criaturas usem-na para escalar o poço. A tampa fechada dificulta a locomoção pelo interior do poço e limita a quantidade de ar, que dura em média 3 turnos (esse tempo cai pela metade se ocorrerem atividades físicas constantes, como escavações; proporcionalmente, poços maiores têm mais ar e os menores, menos).

3. Poço com Rampa

PADRÃO: 3 metros de largura, 5 metros de profundidade, especial.

Esses poços geralmente são equipados com tampas dotadas de dobradiças idênticas às das armadilhas de tipo 1. Os padrões fornecidos acima aplicam-se ao poço inicial, cujo fundo desemboca em uma rampa estreita que conduz a outro nível ou ao covil de um monstro. A queda provoca 1d8 pontos de dano e a rampa pode ser seca ou molhada. Normalmente, os construtores de armadilhas preferem estimular o crescimento de fungos e bolor na rampa, em vez de usar gordura ou outras substâncias que perdem suas propriedades com o tempo.

Algumas rampas são montadas com fileiras de estacas, onde as vítimas caem, sem chance de escapar. As estacas provocam 4d6 pontos de dano se forem retráteis, e estão preparadas para se armar no sentido contrário ao das vítimas, e 2d4 pontos de dano caso sejam fixas.

As rampas podem ter lâminas encaixadas em suas paredes. Essas superfícies cortantes são, de um modo geral, armas velhas e enferrujadas (raramente, retráteis, emergem apenas quando um conjunto de pedras, que funciona como gatilho, é tocado). Cada lâmina provoca 1-2 pontos de dano em uma vítima protegida com armadura e 2-5 em uma criatura sem proteção. Corseletes de couro, couro batido e acolchoados são destruídos pelos ataques de 1d8 + 2 lâminas. Depois disso, a armadura fica muito danificada e não pode mais proporcionar proteção ao seu dono.

Outras rampas podem desembocar em um vão feito em pedra bruta. O contato com essa parede áspera provoca 3d4 de dano, 1d4 para cada 3 metros de contato, antes que a vítima seja freada por impactos sucessivos. Há, ainda, rampas capazes de combinar todos esses perigos. O teto pode ser moldado com apoios ou ganchos que facilitam a descida dos que cuidam de sua manutenção. Rampas que dão acesso a passagens secretas geralmente possuem cordas amarradas por toda sua extensão. Aqueles que estiverem descendo por ela e conhecerem o local da entrada secreta podem usar as cordas para retardar sua descida, parar no local correto e sair tranquilamente. Contudo, intrusos ignorantes podem até usar as cordas para descer mais devagar, mas, por não saberem sobre a entrada secreta, não terão outra alternativa senão descer (ao encontro de perigos e monstros).

4. Poço Cheio d'água

PADRÃO: 3 metros de largura, 9 metros de profundidade total — 5 metros de água. Muitas vezes combinando com armadilhas de tipo 2 e 3, esses poços raramente têm estacas, devido ao efeito amortecedor da água. Esse efeito geralmente reduz o dano de queda (1d6 para cada 3 metros) pela metade. A água pode conter monstros aquáticos, venenos, ou provocar doenças. Ou apenas oferecer perigo de morte por afogamento. Para saber sobre regras de nadar, escalar, mergulhar e prender a respiração, consulte o capítulo "Tempo e Movimento (Natação)" do *Livro do Jogador*. Criaturas de sangue quente continuam ativas na água fria, mas correm o risco de contrair pneumonia após 8 horas (para evitá-la é necessário fazer testes de Constituição a cada hora). Mortes por exposição ocorrem após 30 horas, se a criatura não conseguir se secar ou aquecer (testes de Constituição para evitá-la devem ser feitos a cada turno). Algumas armadilhas de poço desse tipo são artificiais; a abertura de um canal no fundo fará a água escoar lentamente, levando junto qualquer item pequeno e desprotegido. Outras escondem tesouros debaixo de suas águas negras.

ARMADILHAS DE POÇO: Cartão II de III

Este cartão — bem como o I de III e o III de III — apresenta as características gerais para os diversos tipos de armadilhas de poço encontradas em Undermountain. Para determinação aleatória de armadilhas gerais e outras de tipos entre 1 e 4, veja o Cartão I. Para armadilhas de 8 a 10, consulte o Cartão III.

5. Poço com Gravidade Invertida

PADRÃO: 3 metros de largura, 9 metros de profundidade.

Essas raras armadilhas mágicas podem ser ligadas em várias seqüências capazes de ricocheteiar nas vítimas que as atravessam, mas, na maioria das vezes, aparecem como um simples buraco no teto. Se a área “ativa” debaixo dessa abertura é invadida, o intruso é afetado como se estivesse sendo atingido pela magia *Inverter a Gravidade*.

O dano varia conforme a “altura” da perfuração, mas sempre é provocado por dois impactos: um com o buraco, no alto, e outro com o chão, após o efeito *Inverter a Gravidade* terminar e a vítima cair novamente. Para um poço comum de 9 metros, cuja abertura fica em um teto de 3 metros de altura, o dano normal é de 4d6 para cada queda. Itens frágeis carregados pelas vítimas devem fazer *testes de resistência* às duas quedas.

O topo do vão pode ser preenchido com estacas, frascos quebradiços de ácido ou grandes pedras que se soltem com facilidade.

Uma vez acionado, esse tipo de armadilha se mantém inativo até 1 rodada após a vítima sair da área “ativa”, ou ser removida. Algumas operam durante um turno inteiro após o disparo inicial, com a inversão de gravidade ativada durante todas as rodadas, independente da presença de intrusos. Vítimas incapazes de sair da área afetada sofrem o dano acumulado de diversas quedas.

A utilização das magias *Vôo* e/ou *Queda Suave* evitam a ação de tais armadilhas, desde que elas já estejam em uso antes do invasor entrar na área “ativa”. Nenhuma magia pode ser lançada a tempo de evitar o dano dos dois impactos, mas itens mágicos (como anéis) podem ser usados para prevenir o dano do segundo. Um teste de Inteligência bem-sucedido também evita o dano do primeiro impacto. *Dissipar Magia* faz com que a armadilha deixe de funcionar por 1 rodada para cada nível do mago (ou clérigo) que lança-la.

Armadilhas que ricocheteiam geralmente apresentam dois buracos inclinados no teto, com uma interseção comum. As vítimas são jogadas dentro de uma e, depois, de outra abertura — muitas vezes entrando em contato com novos perigos, como armadilhas de poços ou de garras metálicas (afinal, Halaster precisa usar suas perigosas criações para alguma coisa...). Monstros costumam rondar as proximidades para atacar vítimas enfraquecidas por esse tipo de ação.

6. Poços Móveis

PADRÃO: Veja Tipos 1-5.

As características dessas raras armadilhas mágicas variam entre os tipos de 1 a 5. Encantamentos misteriosos fazem com que elas se desloquem constantemente, aparecendo de tempos em tempos em outros locais. Elas podem se movimentar, mesmo com vítimas dentro. O fundo dos poços surge nos mais diversos lugares, criando uma abertura que leva a uma sala localizada em um ponto inferior ou ao leito de um rio subterrâneo. Poços móveis são capazes de aparecer bem debaixo dos pés de aventureiros que pisavam “chão sólido” na rodada anterior. A maioria dos poços móveis tem taxa de movimentação de 4 ou menos.

Dissipar Magia e outros encantos similares, lançados sobre o poço, enviam para

o plano astral qualquer ser que esteja em seu interior. Lá, ele perde o controle de seus movimentos e fica ligado ao Plano Primordial da Matéria por um fio de prata.

7. Poços de Punições

PADRÃO: 3 metros de largura, 3 metros de profundidade.

Essas armadilhas podem ser poços que variam entre os tipos 1 e 5, ou simplesmente áreas de 3 metros de profundidade escavadas na pedra, com tampas ilusórias, abre-e-fecha, ou destrutíveis. O poço de punições é repleto de braços mecânicos animados, que se assemelham aos membros humanos, envolvidos por manoplas de armaduras completas. São braços encantados, da mesma maneira que os horrores mascarados (veja o capítulo Guia dos Monstros no livro de aventuras). Em 10% dos casos, esses membros surgem de buracos nas paredes, e retraem-se quando ficam reduzidos a 3 pv ou menos. De outro modo, ficam esperando “a céu aberto” durante todo o tempo. Cada um tem CA 2, tamanho médio (ou, em 10% dos casos, grande) e empunha uma arma.

Braços de poço têm o alcance normal de braços humanos e utilizam qualquer arma (incluindo as mágicas) que uma única mão é capaz de operar. Provocam seus respectivos danos, sem nenhuma penalidade de força ou perícia. Geralmente, usam espadas curtas (1d6 de dano), machadinhas (1d6), martelos de batalha (1d4+1), ou espadas largas (2d4) com TACO 18.

Braços de poço podem suportar 2d6 pontos de dano antes de largar suas armas. Suportam 2d8 pontos de dano antes de perder sua forte mão e 3d10 pontos de dano antes de se partir em fragmentos de metal.

O soco de um braço desarmado provoca 1d4 pontos de dano, enquanto o aperto provoca 1d2 pontos, além do aprisionamento. Presa, a vítima sofre diversas penalidades: -4 em sua CA contra ataques de outros braços ou ocupantes da armadilha; -3 em suas jogadas de ataque e dano; e +3 no teste de Força necessário para que possa se libertar. Um membro que tenha perdido sua mão só pode tentar o esmagamento, provocando 1d6 pontos de dano.

Braços são afetados por certos encantos como *Dissipar Magia*, que os imobiliza por 1 rodada para cada nível do mago. Em 70% dos casos, refletem as magias que recebem sobre aquele que as lança ou em qualquer outro alvo aleatório. Nunca são afetados por magias como *Enfeitiçar*, *Imobilizar* ou *Sono*. Ataques elétricos só servem para curar os braços, quando o dano provocado é somado ao número total de pontos de vida da criatura.

Poços de punições são ocupados por 1d12 braços. Eles podem estar instalados nas paredes (60% de chance para cada braço), no chão (25%) ou no teto (15%) e geralmente são colocados para cobrir todo o interior do poço, sempre deixando espaço suficiente para que cada um consiga utilizar sua envergadura ao máximo.

Algumas vezes, poços de punições têm um monstro “responsável” que é capaz de desativar os braços para libertar vítimas indesejadas, limpar restos de criaturas, etc. Magos, liches e outros seres manipuladores de magias muitas vezes instalam esse tipo de armadilha próximo aos seus esconderijos para enfraquecer intrusos, evitar interrupções em sua privacidade e obter facilmente carne fresca, magia e tesouros. Se algum ser controla um poço, os braços quebrados costumam ser substituídos uma vez a cada 20 dias.

ARMADILHAS DE POÇO: Cartão III de III

Este cartão — bem como o I de III e o II de III — apresenta sugestões para armadilhas de poço. Para opções entre 1 e 4, veja o Cartão I. Entre 5 e 7, consulte o Cartão II.

8. Poço de Entrada Falsa

PADRÃO: Veja Tipos 1 a 5 e 7.

Essas armadilhas de poço podem ser de tipo 7 ou qualquer outro entre 1 e 5. São acompanhadas por similares falsas, óbvias e facilmente detectáveis, que utilizam pedaços de solo descolorido que não combinam com os arredores, por exemplo.

Seres que queiram evitar as armadilhas falsas passando cuidadosamente ao seu redor ou fazendo qualquer outra ação lógica, recebem o mesmo tratamento reservado aos que pularem diretamente dentro do poço.

Em ambos os casos, os intrusos subitamente caem, através de uma *Porta Dimensional*; em uma armadilha de poço real localizada nas proximidades. Em 10% dos casos, não há um poço real, mas uma série de bestas acionadas por cordas (TACO 7, 2 ataques/rodada, cada quadrelo infligindo 1d4 pontos de dano além de possíveis efeitos venenosos como, por exemplo, fazer dormir). Indefesa, a vítima encontra-se presa em uma galeria de tiro formada por essas armas durante 1d6+1 rodadas. A galeria de tiro pode ser um longo corredor onde as bestas ficam disparando de buracos escondidos nas paredes ou no teto. Bestas não disparadas durante o “percurso da galeria” se mantêm ativas contra seres que entrem depois no seu raio de alcance.

9. Poço Habitado (também conhecido por Poço Infestado)

PADRÃO: 3 a 5 metros de largura, 6 metros de profundidade.

Esse poço pode ser combinado com todos os outros tipos detalhados nos cartões. (Se desejar, jogue 1d6 toda vez que um poço for encontrado: 1 ou 2 indica a existência de monstro no buraco.)

Armadilhas de poço costumam abrigar uma grande variedade de monstros capazes de sobreviver confinados, esperando por suas presas. Alguns sabem usar pequenos túneis de ligação para entrar e sair. Esses espaços garantem também uma boa quantidade de ar fresco. As criaturas sugeridas incluem mortos-vivos, centopéias, aranhas gigantes, stirges, serpentes voadoras e o item mágico, com características de monstro, conhecido como adaga voadora. Raramente, um ser maior como um verme de carniça, mímico ou estrangulador, consegue esconder-se no fundo de um poço.

Nenhuma estatística referente a essas criaturas é fornecida aqui. Se o Mestre quiser usar essas ameaças adicionais, os seres que caírem dentro do poço servem para ataques involuntários. Se algum deles “acertar” a besta na queda (ou um outro personagem que já esteja lá), a criatura atingida sofre o mesmo dano por queda que aquele que a acertou. Note que essas regras fazem com que sejam utilizados, contra os personagens, os efeitos automáticos de ataque que certos monstros possuem.

Armadilha de Esporos: É um tipo especial de poço habitado muito comum em Undermountain. Trata-se de um simples poço tipo 2, com tampa abre-e-fecha, bastante útil para prender aventureiros desatentos. Simultaneamente, solta um monstro esférico com um olho grande e dez tentáculos retorcidos com olhos nas pontas, o esporo gasoso (ver *Livro dos Monstros: Fungo*). Ele avança imediatamente contra personagens (atraído pelo barulho, calor e luz).

Depois que os personagens ficarem conhecendo essa armadilha, substitua o esporo gasoso por um beholder arcano ou beijo mortal (ver Fichas de Monstros nesta edição).

Os tesouros encontrados nos poços habitados por monstros devem ser determinados antes que o encontro comece. Poções de cura e outros itens auxiliares podem ser vistos em uma armadilha disparada, estimulando os aventureiros a lutar contra o monstro ou a procurar uma maneira de passar por ele, em vez de simplesmente tentar evitar a armadilha. Alguns poços podem conter portas secretas, ou tampas visíveis, que levem para outros níveis ou a um covil maior.

Monstros residentes comuns podem ser escolhidos aleatoriamente usando 1d10.

Monstros Residentes em Poços

1. Estrangulador (veja *Livro dos Monstros*)
2. Otyugh (veja *Livro dos Monstros*)
3. Agarrador (veja *Livro dos Monstros: Espreitor*)
4. Verme de Carne (veja *Livro dos Monstros* como Verme da Podridão)
5. Aranhas Grandes ou Imensas (o Mestre decide o tamanho e o número; 1-3 é o recomendado, veja *Livro dos Monstros: Aranha*)
6. Garra Mortal (veja *Serpente Voadora* no livro *Aventuras em Undermountain*)
7. Sturges (2-5 fortes, veja *Livro dos Monstros*)
8. Mímico (o Mestre escolhe o tipo, forma — arca de tesouro, veja *Livro dos Monstros*)
9. Centopéias (o Mestre escolhe o tipo); 1-3 (veja *Livro dos Monstros*)
10. Monstro Especial (o Mestre escolhe; as possibilidades incluem poltergeists, sombras, areias vivas, cubos gelatinosos e jermalines), ou jogue novamente o d10 e coloque duas espécimes do monstro selecionado na armadilha.

10. Poços de Teleportação

PADRÃO: 3 metros de largura, 12 metros de profundidade.

Esses poços possuem duas formas: a inofensiva e a perigosa.

A primeira é usada para afastar intrusos ou para permitir aos que o conhecem utilizá-lo como rota de fuga de uma área perigosa. Em ambos os casos, essa *Teleportação* de mão única envia as criaturas que caírem no poço para um local seguro, antes que eles possam tocar o seu fundo. Em *Undermountain*, esses locais raramente ficam fora das cavernas — o Porto dos Crânios e as cavernas do Nível 3, não descritas, são os principais destinos.

A armadilha ofensiva é equipada com um dispositivo que provoca ferimentos, geralmente constituído por uma fina camada de madeira. A vítima choca-se contra esse obstáculo, sofrendo o dano do impacto — 5d6 ou mais. A madeira quebra-se, lançando a vítima dentro de uma área ativa logo abaixo, acionando a teleportação, que a envia para um destino perigoso — o covil de um monstro ou talvez outra armadilha de poço (localizada em nível inferior, possivelmente longe de uma saída e numa área inexplorada).

ARMADILHAS DEVASTADORAS

Este título assustador ilustra bem o poder das armadilhas de ataque, que transformam as viagens por Undermountain em verdadeiros deleites. Algumas delas aparecem aqui, numeradas para seleções aleatórias, porém a escolha deliberada é melhor e mais divertida.

1. Pedra Oca. Uma pedra cai do teto e acerta até dois personagens, com TAC0 8; personagens atingidos podem fazer um teste de Destreza para sofrer apenas o dano de uma pancada leve (1d8) em vez do dano de um acerto direto (4d6). A pedra é oca e se quebra no choque, liberando um monstro morto-vivo, um gás atordoante ou um tesouro escondido.
2. Armadilha com Disparador de Lanças. Uma pedra afunda no chão quando pisada e aciona uma balista que dispara, de um buraco escondido na parede, uma lança que provoca 1d6 pontos de dano e acerta com TAC0 12.
3. Adaga Voadora. A adaga surge repentinamente, pronta para atacar, saindo de um painel na parede ou detrás de um suporte de tochas.
4. 4d4 *Relâmpagos* (sucesso em um teste de resistência reduz o dano pela metade) aparecem de repente, formando um arco brilhante entre dois escudos suspensos, ou entre dois grandes rostos sorridentes esculpidos na rocha; a magia se repete periodicamente.
5. Armadilha Penetrante. Quando pisada, uma pedra libera uma lança, que sai de um buraco no teto com TAC0 13 (1d6+1 de dano; a vítima deve passar em um teste de resistência à petrificação ou ser atingida no pescoço ou nas costas). A lança cai com grande velocidade, conduzindo uma corda, que rapidamente puxa a lança de volta ao teto para um próximo ataque. A criatura alvejada é puxada junto com a lança ainda presa em seu corpo. Ela deve fazer um teste de Força imediatamente para tentar se libertar. Se não conseguir, será derrubada após a subida. Jogue 1d4x3 para decidir quantos metros a vítima irá cair, levando em conta a altura natural da caverna onde a armadilha está instalada. O personagem sofre 1d4 pontos de dano para se libertar da lança e mais 1d6 pontos para cada 3 metros de queda.
6. Alçapão. No teto, um bloco de pedra se abre, revelando uma cavidade por onde um líquido viscoso escorre sobre os personagens. As possíveis descargas incluem:
 - Doze potes de óleo, mais um frasco de óleo das chamas ardentes (descrito no *Livro do Mestre*), que é o responsável pelo início da explosão. Os personagens precisam fazer dois testes de Destreza bem-sucedidos para evitar, primeiramente, serem atingidos pelo óleo e, em seguida, por seus possíveis respingos. Nesse inferno concentrado, acertos diretos provocam 1-2 pontos de dano físico, além de 2d8 provocado pelo fogo na primeira rodada, 1d8 na segunda e 1d4 na terceira. Os respingos provocam 1d4 de dano na primeira rodada e 1 ponto na segunda. Itens inflamáveis devem ser submetidos a testes de resistência.
 - Muco Esverdeado (ver *Livro dos Monstros*, Limo/Muco/Gosma).
 - Uma tonelada de pedras de tamanhos variados. Faça dois testes de Destreza para evitar o dano total. Se um teste obtiver sucesso, a vítima sofre 3d4 pontos de dano; se ambos falharem, sofre 4d8 de dano e fica soterrado. O personagem leva 1-6 rodadas para escavar uma saída sozinho e 1-3 rodadas se for auxiliado por seus companheiros.
 - Uma tonelada de carniça, detritos ou lixo; o dano e os efeitos de soterramento são os mesmos provocados pelas pedras, exceto pela permissão de testes de resistência para atenuar o dano. O odor adquirido pelos personagens impedirá que ataquem de surpresa, prejudicará seu olfato natural e atrairá monstros, até que consigam se lavar adequadamente.

7. Damas Atraentes. Essas surpreendentes armadilhas são formadas por silhuetas de mulheres humanas fabricadas com metal, forjado ou não, ou outros materiais como toras e colunas de madeira, revestidas com pontas metálicas, pedaços de madeira cortante ou lascas de ossos. São disparadas contra os personagens quando eles tropeçam em fios esticados ou pedras, que as acionam. Também podem ser ativadas por cordas puxadas por um operador (muitas vezes uma criatura covarde, que usa essa armadilha como forma de defesa).

As Damas Atraentes atacam uma vez por acionamento, com TAC0 7. O dano provocado por elas varia entre 2d6 e 2d12. Personagens que estiverem esperando o ataque de uma dama têm direito a um teste de Destreza para sofrer apenas metade do dano. Esse teste simula o salto realizado pelo personagem para minimizar o dano, porém, com essa tentativa, ele pode acabar disparando uma segunda armadilha.

8. Bloco de Pedra. Uma grande pedra é jogada em cima da vítima pela ação de fios finos, ocultos nas paredes, ligados ao disparador (geralmente um bloco de pedra no chão). Os objetos que caem atacam com TAC0 5. Qualquer tentativa que erre o seu alvo por 1 ponto é considerado um golpe de raspão e provoca 1d4+1 pontos de dano. Um ataque direto provoca de 3d6 a 5d6 pontos de dano, dependendo do tamanho do objeto que cair, e atordoa a vítima durante a próxima rodada (nenhuma atividade é possível).
9. Grades/Gaiola. Grandes grades de metal caem sobre os personagens. O teto abre-se e uma *Lufada de Vento* empurra um esporo gasoso sobre o grupo, provocando 6-36 pontos de dano explosivo!

Em uma outra versão, os personagens vêem figuras petrificadas no corredor à sua frente — duas caídas e despedaçadas, uma em pé e inteira. Se eles olharem para o alto, verão fendas ou junções, formando um grande retângulo sobre as estátuas. Quando os aventureiros entram na área, uma gaiola cai do teto. Cai também um cesto de arame que liberta um furioso cocatriz. Os personagens precisam, além de derrotá-lo, fazer uma jogada dobrar barras/suspender portais para que consigam sair sem serem petrificados. Caso o cocatriz seja abatido, permita que os personagens façam outra tentativa de dobrar barras/suspender portais para escapar — nessa hora, aproveitando-se da situação dos aventureiros, monstros podem chegar em busca de novas presas. Se os personagens resolverem descansar, um mantícora chegará lançando pontas de sua cauda através das grades.

A última opção: os personagens encontram uma área plana. Parte do teto desaba em forma de rampa, cuja parte mais baixa vai dar nos pés dos aventureiros. Um bloco de pedra rola rampa abaixo — é um *Rochedo Vivo*, prestes a atacar.

10. Obstáculos de Pedra. Braços de pedra de tamanho médio aparecem subitamente das paredes ao longo de um corredor de 9 metros de comprimento, agarrando e apertando os personagens com TAC0 13. Qualquer braço que pegar um personagem irá segurá-lo por 2-5 turnos, provocando 1 ponto de dano por rodada devido à pressão; os outros braços tentam apanhar qualquer coisa durante 1 rodada e depois retraem-se, até que uma outra criatura se aproxime a menos de 1,5 metro de distância.

Como Halaster planejava, os braços seguram os aventureiros e eventualmente monstros inteligentes aproximam-se. Personagens presos precisam conversar, barganhar ou lutar contra esses adversários. Tanto os personagens quanto os monstros correm riscos de serem apanhados pelos braços. As criaturas aprisionadas recebem penalidades na jogada de ataque de -2 e de +2 na CA.

CILADAS E ATRATIVOS

Ciladas são mecanismos destinados a capturar personagens ou dificultar sua passagem por certos locais.

Atrativos são táticas, eventos ou itens que levam personagens, por sua própria vontade, para um determinado lugar.

Este cartão apresenta alguns exemplos de ciladas e atrativos. Mais do que simples “artimanhas sórdidas”, tais armadilhas exigem contínua improvisação do Mestre no sentido de usar, aleatoriamente e de forma discreta, os conhecimentos, gostos e fraquezas dos jogadores e personagens.

Ciladas

Laço: Estes fios finos e encerados são armados de modo a se fechar com força sobre qualquer coisa que os arranque dos frágeis ganchos que os seguram. Puxam sua presa para o ar, enquanto a pedra amarrada na outra extremidade, como contrapeso, desce ao chão. Poeira do desaparecimento e *Invisibilidade* costumam ser usadas para ocultar a cilada. Geralmente os laços, espaçados, são montados em grupos de três, para diminuir as chances de alguém conseguir escapar ileso.

Uma criatura deve fazer um teste de Força, de Destreza e de Inteligência quando encontrar uma cilada desse tipo. Se falhar em algum deles, o laço prende o personagem pelos pés, membros ou cabeça. Personagens capturados deixam cair tudo que estiverem carregando, a menos que obtenham sucesso em um segundo teste de Força. São puxados para o ar e sofrem 1d4+2 pontos de dano. Nas rodadas seguintes, penalizam-se com 1d4 pontos de dano devido ao aperto; acrescente 3 pontos de dano por rodada devido a estrangulamento, se o laço estiver em torno do pescoço da vítima. Os fios têm CA 5 e só serão rompidos se sofrerem 7 pontos de dano. Essas ciladas geralmente são equipadas com alarmes sonoros: pedaços de metal que estão amarrados nos contrapesos e, quando caem, fazem grande barulho.

Mandíbula: São as famosas armadilhas de metal que prendem tornozelos, constantemente encontradas em perigosas histórias de aventuras. Essas ciladas, que usam comida ou itens mágicos, como isca para atrair vítimas, estão camufladas entre corpos, folhas ou, até mesmo, uma capa cuidadosamente estendida — em alguns casos, ficam invisíveis, devido à utilização de poeira mágica.

Quando uma mandíbula é disparada por um passo descuidado, a vítima deve fazer um teste de Destreza. Sucesso significa 1 ponto de dano e apenas um arranhão no pé do personagem; fracasso traduz-se em 1d6+3 pontos de dano e aprisionamento. Se a cilada é móvel, ela pode ser arrastada com penalidades de 4 na taxa de movimentação, 2 na CA e, a cada 3 rodadas, 1-2 pontos de dano adicional devido à perda de sangue. Viajar com uma armadilha presa ao pé deixa um rastro de sangue pelo labirinto, que pode ser facilmente detectado por monstros. Se a armadilha é presa ao chão, a vítima precisa se libertar quebrando a mandíbula, senão corre o risco de morrer no local.

Geralmente, essas armadilhas requerem uma jogada bem-sucedida para dobrar barras, ou a aplicação de uma Força de 18/24, ou maior, com a finalidade de abri-las. Elas têm CA 1 e só quebrarão depois que sofrerem 32 pontos de dano em um local específico. Ataques na armadilha também podem afetar a vítima presa ou fazer barulho suficiente para atrair monstros. Vítimas presas em uma mandíbula fixa sofrem uma penalidade de 5 pontos em sua CA (CA mínimo igual a 10).

Atrativos

Atrativos Audíveis: Leucrottas e outras criaturas ventríloquas usam suas habilidades para atrair aventureiros curiosos. Não importa quão desinteressados os aventureiros sejam, poucos resistem a pedidos de ajuda ou ao cheiro de dinheiro.

Exemplo: um grito, uma voz feminina desesperada, "Não! Por favor! Não!" Responde uma voz masculina áspera: "Entregue-me a gema! Só eu posso usar seus poderes! Pelos deuses, garota — entregue-me a gema!"

Outra estratégia muito usada é a voz de um homem assustado dizendo: "Misericórdia! Poupe-me! Meu resgate vale 6 000 po. Olha a chave do baú! Deixe-me ir embora e lhe direi onde a arca está escondida!" Esse pedido pode ser seguido de uma tentativa de negociação: "Eu a deixei numa galeria na Cidade dos Mortos, mas você nunca irá encontrá-la" ou "Posso acrescentar algumas gemas, então..."

Muitos monstros trabalham em conjunto nessas armadilhas — por exemplo, um humano faz o diálogo, enquanto um ogro ou um robgoblin espera para atacar. A maioria dos goblins utiliza escravos humanos treinados para esse serviço.

Atrativos Visuais: Os atrativos visuais são mais conhecidos entre os aventureiros. Doppelgangers muitas vezes aparecem como aventureiros aparentemente mortos. Eles dividem os tesouros e equipamentos que conquistaram entre si com o intuito de fazer com que personagens revistem seus corpos. Enquanto são revistados, essas criaturas observam discretamente os aventureiros para decidir se vão atacar ou não. Outros seres, como os perfuradores, posicionam-se acima de cadáveres atraentemente equipados, esperando por exploradores gananciosos.

Mímicos preferem estratégias mais elaboradas. Encontrando um vão ou buraco natural numa caverna, essas criaturas podem moldar-se à abertura, assumindo o mesmo tom das rochas locais. Também conseguem transformar-se em pedras grandes, que se apóiam em outras menores. Quando as vítimas se aproximam, o mímico, em forma de pedra, despenca sobre os aventureiros, provocando cerca de 2d4 pontos de dano para cada um. Certamente os aventureiros ficariam tentados a investigar o buraco na parede, onde "algum inimigo estaria escondido". Outros atrativos visuais e armadilhas utilizados pelos mímicos são:

- Em um quarto luxuoso, os personagens encontram um trono de pedra adornado com gemas. As gemas são reais, mas o trono é o próprio mímico.
- A caverna de um tesouro pode ter um alçapão no chão — um bloco de pedra com um anel, para ser puxado, preso a ele. O alçapão é um mímico usando a entrada de um poço abandonado, pronto para atacar os personagens.
- Outra sala apresenta um tapete esfarrapado pendurado na parede. Ele tem buracos e parece velho e sem valor. Através dos buracos, vê-se uma porta de pedra fechada. Ela é real, mas a verdadeira tapeçaria foi destruída há muito tempo — agora é um mímico que cairá sobre qualquer criatura que se aproxime da porta.

Variações desses atrativos são utilizadas por muitos seres. Para criar uma situação engraçada, imagine um ladrão humano tentando o velho truque da "coroa sobre uma corda". Ele arrasta, com uma corda, a coroa dourada brilhante, adornada com gemas falsas, para atrair os personagens a uma armadilha. A cena pode provocar um grande estrago se for combinada com uma das armadilhas descritas no cartão Armadilhas Devastadoras. Personagens distraídos arriscam-se a caminhar direto até uma dama atraente ou ficar bem embaixo de uma armadilha com disparador de lanças.

Tabelas com Detalhes para Masmorras

Grande parte da atmosfera das aventuras situadas em masmorras surge de informações dadas pelo Mestre aos jogadores. Se bem utilizadas, fazem com que o local fique mais realista e tornam as aventuras mais vivas nas mentes dos participantes. O ideal é que cada Mestre crie as suas próprias opções, de acordo com as características de sua campanha, explorando os gostos, medos e interesses dos jogadores. Este cartão oferece várias tabelas de detalhes que podem ser escolhidas (ou selecionadas aleatoriamente) pelo Mestre.

Tabela 1: Sons

Jogue 1d12 para determinar os efeitos sonoros ouvidos pelo grupo.

1. Gritos ao longe que: a) cessam aos poucos, b) aumentam de volume e se aproximam, c) são subitamente interrompidos.
2. Um repentino e profundo barulho de pedras rolando, como um desmoronamento ou um tremor de terra, provocando quedas e deslizamentos em algum lugar...
3. As batidas de um grande sino ecoam ao longe. É o sinal de que um portal está operando nas profundezas de Undermountain, trazendo novos monstros de planos e lugares estranhos e distantes.
4. Uma risada humana, sádica e próxima.
5. Ruídos de pedras sendo raspadas, furtiva e continuamente, nas proximidades...
6. Um alto estalo metálico.
7. O barulho de pés ou patas correndo em algum lugar adiante.
8. Um longo, baixo e ecoante suspiro, que parece vir de todas as direções ao mesmo tempo...
9. Um golpe sonoro e pesado, seguido por um gemido.
10. Um assobio próximo, porém fraco.
11. Um rosnado baixo, quase um sussurro, vindo detrás do grupo.
12. Um leve ruído (como alguém batendo em uma porta).

Tabela 2: Odores

Jogue 1d12 para que o grupo perceba os seguintes odores:

1. Aroma de comida sendo preparada: carne, peixe ou um combinado de ambos; o cheiro de cebola e alho irá predominar em qualquer preparado que contenha esses ingredientes.
2. Fedor de excrementos ou carne podre.
3. Aroma de algum tipo de fungo.
4. Cheiro de queimado: fumaça de lixo ou de madeira queimados.
5. Um odor suave e periódico de temperos.
6. O cheiro de sangue recém-derramado, suor e medo.
7. A fragrância do ar marinho.
8. Um cheiro úmido de terra.
9. O odor de ozônio deixado por um relâmpago ou qualquer outro tipo de descarga elétrica.
10. Cheiro de água parada, acompanhado por odores rançosos de bolores.
11. Água corrente com um cheiro suave de peixe.
12. Um perfume forte, levemente adocicado, de origem desconhecida.

Tabela 3: Coisas

Jogue 4d8 para determinar itens espalhados pela masmorra.

4. Ossos humanos alinhados, no chão, em forma de flecha, apontando para uma direção específica.
5. Uma bainha usada e rejeitada, contendo uma espada curta, enferrujada que não se encaixa totalmente na bainha, apesar de alguém ter tentado encaixá-la à força.
6. 4d6 ossos de dedos humanos.
7. Mensagem (rabiscada no chão ou na parede, ou escrita em sangue). Seguem-se alguns exemplos em Thorass: "Cuidado com o — E assim termina o último e melhor fi — Abaixo Ssrystonn; Vire à esquerda no poço; O soar do sino marca o caçador de monstros; O lich soube, ele espera pelo — Elminster vive; Traidores são recompensados assim; Não lance magias sobre o trono."
8. Três bolinhas de argila; se forem pisadas, os personagens precisam fazer um teste de Destreza ou correm o risco de cair: jogue 1d6 — caso o resultado seja 1 ou 6, o personagem cai e sofre 1 ponto de dano; se for 3 ou 4, itens frágeis carregados ou vestidos devem fazer um teste de resistência; se for 2 ou 5, o personagem e seus itens estão salvos.
9. Uma antiga estátua de ossos na forma de uma mulher.
10. Um cachecol de seda vermelha.
11. A ponta quebrada da lâmina de uma espada de aço.
12. 1d12 dentes humanos, amarelados e frágeis.
13. Uma tira comprida de couro estragado.
14. Um chifre polido, com as bordas de prata, utilizado para tomar bebidas (avaliado em cerca de 3 pp).
15. Uma peça de jogo feita em marfim (valendo 7 pp).
16. Um pedaço curto (máximo de 2 metros) de corda de linho quase nova.
17. Uma caveira humana (quebrada em vários pontos, ou intacta, mas com uma mandíbula faltando ou, ainda, completa).
18. O fundo de uma vela: cera com pavio.
19. Um mapa (o Mestre escolhe o cenário e a precisão).
20. Várias juntas velhas para cadeiras: 1d6 juntas soltas, ou 1d12 juntas encaixadas (formando pernas de cadeiras).
21. Um prego enferrujado, encravado em uma parede de pedra ou no chão.
22. Teias de aranha cobertas de mofo, pó e sujeira.
23. Área de pedras soltas (desmoronadas?) no chão: 2d4 pedaços têm o tamanho de mão, ou são maiores.
24. Garra ou unha arrancada: em forma de gancho, de muitos centímetros de comprimento e com a ponta cega suja de sangue.
25. Pedaço de pele, em meio a manchas de sangue (no chão da caverna).
26. Os fragmentos enferrujados de uma fivela de cinto quebrada.
27. Pedaços de vidro de uma garrafa quebrada há muito tempo.
28. Uma fechadura: pequena, simples e feita de metal.
29. Uma manopla direita de metal; as pontas de seus dedos contêm duas gazuas e uma pequena estatueta (um mago aprisionado? Um anel mágico escondido?).
30. Um pedaço verde de bolor; em seu centro há uma peça de queijo podre.
31. Uma visão ou ilusão de um beholder avançando ameaçadoramente pelo corredor em direção ao grupo — ela simplesmente irá passar através deles e depois desaparecerá (uma isca para fazer com que magos desperdicem magias).
32. Uma mensagem enigmática (o Mestre escolhe os dizeres; por exemplo: "Vire à direita nas três adagas").

Portas Mágicas de Nadrun

Muitas portas em Undermountain são mágicas. Ninguém sabe ao certo qual delas faz o quê (provavelmente porque Halaster diverte-se trocando-as constantemente). A maioria delas corresponde a doze “modelos-padrão” criados há muito tempo por Nadrun, o Artífice de Waterdeep e apresentados neste cartão. O Mestre é convidado a espalhar essas portas por Undermountain conforme desejar.

Tipo 1: A menos que um código seja dito por alguém enquanto toca essa porta, 2 rodadas antes de abri-la, ela vai lançar (como um A12) *Imobilizar Monstros* (60% de chance) ou *Sono* (40% de chance), afetando todas as criaturas que estiverem em um raio de 3 metros de distância.

Tipo 2: Criaturas que passarem por essa porta sofrem os efeitos de um Portal e são imediatamente enviadas para um local específico ou não situado em Faerun ou em algum outro plano à escolha do Mestre. O portal funciona da maneira que o Mestre desejar: em caráter permanente, com um disparador específico, aleatoriamente, ou em um momento especial (por exemplo, toda sétima vez que a porta é aberta).

Tipo 3: Essa porta guarda um *Símbolo* (magia arcana de 8º Círculo, cujos efeitos são escolhidos pelo Mestre) permanente. Ela é equipada com um painel que se move para revelar o *Símbolo* toda vez que uma criatura viva chegar a menos de 3 metros do “lado de fora” (ativo) da porta.

Tipo 4: A cada terceira vez que essa porta se fecha, a magia *Silêncio*, 4,5 m é lançada sobre os seres que a atravessaram; o centro desse encanto fica a 4,5 metros de um dos lados da porta.

Tipo 5: Assim como uma varinha de anulação, essa porta anula todos os itens mágicos que estiverem sendo carregados por criaturas que passarem por ela, imperceptivelmente. Os efeitos da magia duram 1-4 turnos. Magias memorizadas, pergaminhos, livros de magia e habilidades mágicas, de qualquer personagem, não são afetadas.

Tipo 6: Seres mortos que caírem ou forem carregados por essa porta são animados, com efeitos semelhantes ao da magia *Animar os Mortos*, por 1d6+4 rodadas. Eles atacam quaisquer criaturas vivas em um raio de 23 metros como se fossem zumbis (zumbi animal ou monstro, dependendo da natureza da criatura morta). Um sacerdote pode usar o *poder da fé* para tentar afugentar, destruir ou, se for maligno, controlar o zumbi. Caso seja “destruída”, a criatura voltará a ser um cadáver inanimado.

Tipo 7: Qualquer criatura passando por essa porta (ou talvez cada segundo ou terceiro ser) deve fazer um *teste de resistência* à magia ou será cegado e sofrerá *Enfraquecer Intelecto* por 2-5 rodadas. Após esse período, as vítimas devem fazer um novo *teste de resistência* à magia, com bônus de +2. Se obtiverem sucesso, recuperam os sentidos; se falharem, um ou ambos os efeitos continuam por 2-5 rodadas. Esses efeitos perduram até que um *teste de resistência* obtenha sucesso.

Tipo 8: As criaturas que passam por essa porta recebem uma imagem mental de uma cena (ação, personagens e pano de fundo), ser, ou item de até 12 rodadas de duração. O assunto da cena é escolhido pelo criador ou ativador da porta (as imagens atordoantes favoritas de Halaster são de tesouros, liches gargalhando e lindas mulheres, piscando e mandando beijos).

Tipo 9: Qualquer um que passar pela porta (criatura que falhe em um *teste de resistência* à magia ou seja escolhida secretamente pelo Mestre) é seguido por uma a três cópias idênticas suas. Essas imagens são ilusões não corpóreas. Seguem

o ser real, imitando suas ações durante 2-5 rodadas, até que se fundem a ele. A criatura real perde 1-4 pontos de vida por dano elétrico e fica confusa por 1-2 rodadas devido à fusão das imagens.

As ilusões não podem ser dissipadas nem desaparecem se a pessoa não acreditar em sua existência. Apesar de imateriais, elas são destruídas se sofrerem 12 pontos de dano por ataques físicos ou mágicos. Para efeito de combate, as imagens têm CA 2. Elas podem unir-se à criatura que copiam; ou machucá-la. São inofensivas contra quaisquer outros seres que se aproximem.

Em 10% dos casos, a porta age como espelho da oposição, criando de uma a três imagens, que não só seguem, mas também atacam sua cópia real.

Tipo 10: Essa porta é de metal e está sempre trancada. Qualquer um que tente abri-la ou arrombá-la — exceto por meio de chave ou senha — recebe uma descarga elétrica de 3d6 pontos de dano.

Tipo 11: Esse tipo de porta geralmente tem o batente ou a maçaneta em forma de cabeça de monstro, com rubis, esmeraldas ou âmbar no local dos olhos. Se tentarem arrombar a fechadura ou se as gemas forem tocadas, a porta abre-se, 2 rodadas depois, para liberar monstros (utilize a magia *Convocar Criaturas IV*). Caso a porta seja fechada logo após ter sido tocada, ela volta a se abrir para soltar os monstros.

Tipo 12: O Portal do Horror. A mais famosa porta de Nadrun contém uma aparição aprisionada; o método de captura e aprisionamento do morto-vivo perdeu-se com a morte de Nadrun. Qualquer um que toque a porta diretamente tem 1 nível de sua energia vital drenado. Os níveis de energia são sugados de duas formas: 1 nível para cada toque ou 1 nível para cada rodada em um toque prolongado. Se a porta for destruída, a aparição escapará, atacando furiosamente qualquer criatura viva que esteja por perto. Enquanto estiver presa na porta, a aparição é imune ao *poder da fé* e a quaisquer métodos para dissipá-la, mas quando libertada, passa a ser vulnerável a todos esses efeitos.

Armadilhas em Portas

A maioria das portas mágicas de Nadrun é combinada com armadilhas físicas:

- Maçanetas ou batentes contendo agulhas envenenadas ou cavidades com coberturas que deslizam (ativadas por um toque na maçaneta), liberando vermes da podridão, mucos esverdeados ou bolores marrons ou amarelos.

- Balões de gás venenoso (ou vapor carregado com esporos de bolor amarelo) que se rompem se a porta for atingida por qualquer força.

- Mecanismos que disparam adagas, quadrellos, azagaias ou dardos nas costas das criaturas, assim que a porta é fechada. Apenas a chave da porta pode desativar a armadilha.

- Maçanetas saltam quando tocadas, fazendo com que, através de cabos e correias, um painel existente no chão se mova. Criaturas paradas em frente à porta, que se mantém fechada, caem dentro de um poço — cheio de água e com estacas alinhadas, ou qualquer outro tipo de armadilha de poço.

- Uma grande soleira, se pisada três vezes em menos de 5 rodadas (por exemplo, por três personagens), dispara a tampa de um poço que se abre imediatamente do outro lado da porta.

- A porta é construída e montada de modo a cair sobre qualquer um que tente abri-la, causando 5d6 pontos de dano por esmagamento.

TABELAS DE TESOUROS DE UNDERMOUNTAIN

Para determinação aleatória de tesouros, o *Livro dos Monstros* fornece códigos, sugerindo os tesouros típicos carregados por determinada espécie de monstro. Neste cartão apresentamos tabelas que devem ser usadas com monstros inteligentes, assim como PdMs aventureiros de níveis baixos ou orcs (principalmente os membros de 1º nível das patrulhas de Hlethvagi).

Equipamentos e Itens Pessoais

Os tesouros de monstros/PdMs são decididos pela jogada de 1d12:

1. Item Mágico Inferior: jogue e consulte a lista 1, abaixo.
2. Um conjunto de ferramentas e utensílios de ladrão ou um pé-de-cabra (1d6 de dano, exige perícia em clava).
3. Gema(s): jogue e consulte a lista 2, no verso.
4. Bolsa: jogue e consulte a lista 3.
5. Marreta de madeira (1d4 de dano, exige proficiência em martelo de batalha) e 1d4+6 pregos de ferro ou comida (em geral, 1 galão de vinho, uma peça de queijo e grandes pedaços de pão).
6. Lanterna coberta (além de 6 velas, 2 pavios e 1 pederneira) ou comida (em geral, meio galão de água com suco de limão, uma lingüiça temperada, dois pickles envolvidos em panos embebidos em óleo e um punhado de nozes e rabanetes).
7. Saco(s): feitos de lona resistente com cordas para amarrar; quantidade: 1d6.
8. Manoplas: um par, engraxadas, feitas de couro reforçado (impedem dano abrasivo e negam o dano provocado por 1 rodada de exposição a ácido, óleo flamejante ou fogo não mágico).
9. Anel de metal: 15% de chance de ser mágico ou conter uma característica interessante (garra venenosa, chave, etc.); evite características que seu dono poderia ter usado contra os personagens.
10. Gancho de escalada, dobradiço, amarrado a uma corda de escalada (o comprimento da corda é de 2d4x3 metros).
11. Adaga +1
12. Poção de Cura: frasco de aço inoxidável, tampado com cortiça e lacrado com cera, marcado por uma runa que mostra dois círculos unidos e sobrepostos — é "Airndoa", a runa da cura.

Lista 1: Itens Mágicos Menores

Jogue 1d12; os itens marcados com um asterisco (*) estão detalhados no capítulo Itens Mágicos do *Guia de Campanha para Undermountain*.

1. Jogue duas vezes nesta lista
2. Varinha de *Luz Contínua* (aparência comum, um bastão que tenha sido alvo da magia, carregado em uma bainha de tecido)
3. Pedra de *Silêncio*: uma pedra que cabe na mão e que contém a magia *Silêncio*, 4,5 m; 10% dessas pedras carregam a magia *Silêncio Suspenso de Khelben*, detalhada no capítulo Magias do *Guia de Campanha*.
4. Prego +1: prego de aço, para escaladas ou para manter portas abertas ou fechadas; como arma, considere-o como adaga.
5. 1d6 Pontas de Flecha da Marcação*
6. Um Olho Mágico*
7. Uma Garra Retorcida*

8. Um Olho da Precisão*
9. Uma Armadilha Macabra*
10. Um Estilete Escrivão*
11. Um Emblema de Liberdade*
12. Uma Pedra Protetora*

Lista 2: Gemas

Jogue 1d12 para as gemas; os Mestres podem conseguir maiores informações nas tabelas de gemas do *Livro do Mestre*.

1. 1-4 corstals rosadas pequenas (lapidadas em formato cabochão, avaliadas em 10 po cada) ou 1-2 corstals pálidas grandes (20 po cada).
2. 1-8 thurparlials (1-3 têm 3 centímetros de diâmetro, são lapidadas em facetas e valem 30 po cada; as restantes, menores, foram lapidadas em cabochão e valem 10 po cada).
3. 2-5 webstones (negras com "fios de teia" brancos, de formato irregular, avaliadas em 15 po cada).
4. 1-20 jaspes sangüíneos ou hematitas (cinza-esverdeados, não lapidados, avaliados em 50 po cada).
5. 1-20 pedaços de ouro brilhante (avaliados em 10 po cada).
6. 1-12 iols (azul-escuros, facetado, avaliado em 50 po cada).
7. 2-16 serpentinas (verdes brilhantes, lapidadas em cabochão, avaliadas em 50 po cada).
8. 1-12 grandes pingentes do céu (claros e incolores, lapidados em cabochão, avaliados em 70 po cada).
9. 2-8 cristais tchazar (amarelo-claros, avaliados em 50 po cada).
10. 1-6 octels (grandes, irregulares, laranja-pálidos, avaliados em 100 po cada).
11. 1-12 estrelas d'água (inodoras, claras e cintilantes, facetadas e grandes, avaliadas em 100 po cada).
12. 2-8 rusteens (marrom-avermelhados, facetadas, pequenas, avaliadas em 500 po cada).

Lista 3: Bolsas

Jogue 1d12 e consulte a lista abaixo; Mestres podem acrescentar itens para aumentar o valor encontrado nas bolsas, como um anel de moedas furadas — em geral, 20 po unidas por um aro de metal — ou uma barra de prata comercial, normalmente avaliada em 25 po. Tesouros monetários adicionais podem ser escondidos em algum outro lugar na criatura (por exemplo, em saltos ocos de botas, barras de mantos, em algibeiras presas ao pescoço e escondidas sob o cabelo, etc.).

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1. 12 pc, 2 pp, 2 pe | 7. 1 pc, 7 pp, 2 po, 1 ppl |
| 2. 8 pc, 3 pp, 1 po | 8. 5 pc, 4 po, 2 ppl |
| 3. 5 pc, 7 pp, 4 pe, 1 po | 9. 4 pc, 4 pp, 1 pe, 2 po |
| 4. 2 pc, 3 pp, 4 po | 10. 3 pc, 14 pp, 1 po |
| 5. 4 pc, 6 pp, 6 pe | 11. 7 pc, 2 pp, 6 pe, 4 po |
| 6. 2 pc, 5 pp, 1 pe, 4 po | 12. 2 pc, 11 pp, 2 pe, 4 po, 2 ppl |