

# AS RUÍNAS DE UNDERMOUNTAIN

## NÍVEL 1

### Tabelas de Encontros de Undermountain

Essas tabelas estão baseadas nos monstros específicos de FORGOTTEN REALMS™ - Cenário de Campanha e o Mestre sábio deverá variar entre essas tabelas e as do Livro dos Monstros ou, o que seria ainda melhor, irá projetar e criar as suas próprias.

Todos os monstros relacionados a seguir estarão detalhados nas Fichas dos Monstros e no capítulo Guia dos Monstros do livro Aventuras em Undermountain, que farão parte do próximo conjunto de Forgotten Realms. Também aparecem no Livro dos Monstros ou serão apresentados em produtos futuros. Em casos onde dois monstros são dados com um "ou" entre eles, o Mestre deverá escolher que tipo é mais apropriado para aquela região e para a força atual do grupo dos personagens.

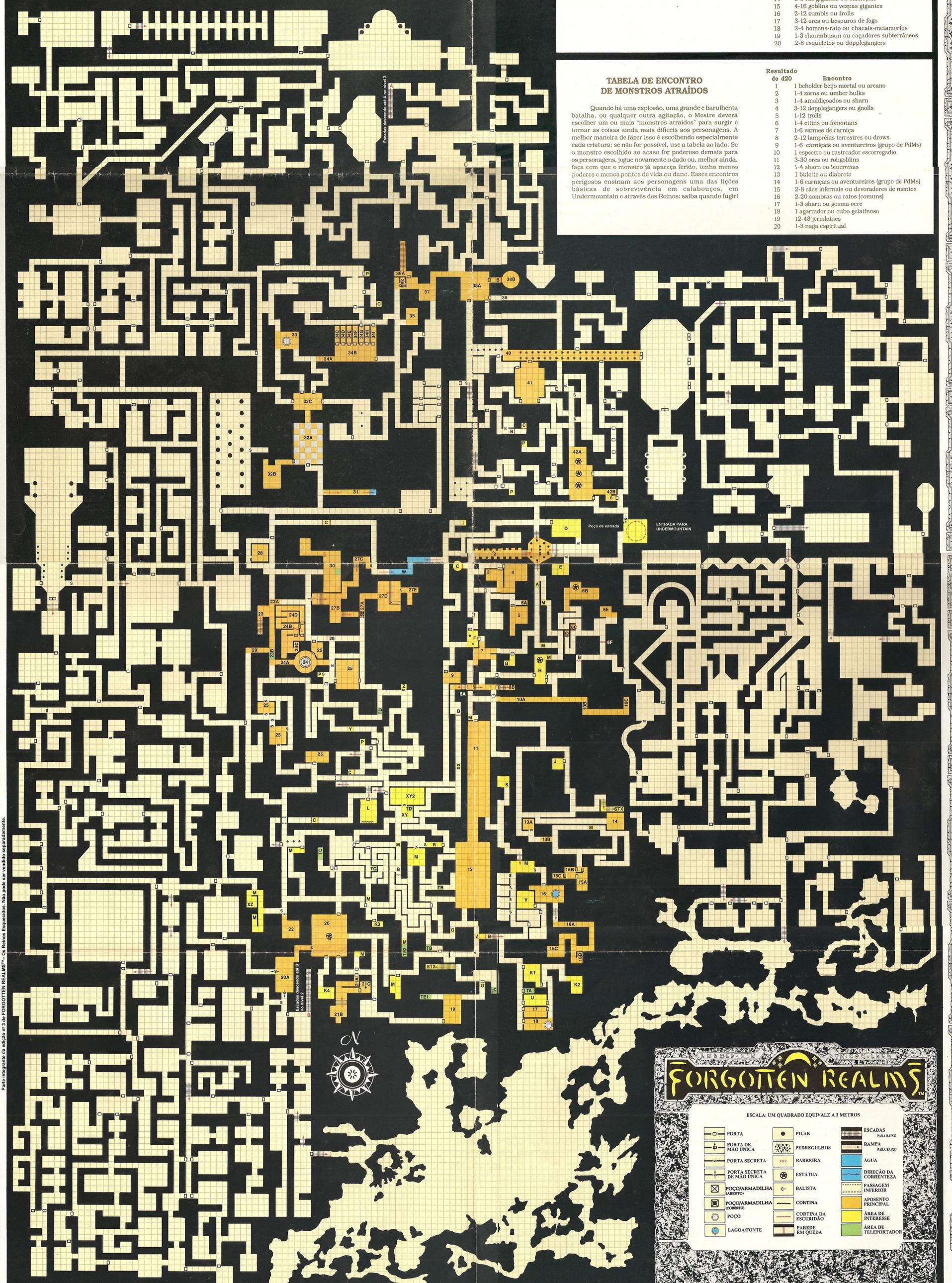
### ENCONTROS DE MONSTROS ERRANTES: PRIMEIRO NÍVEL

Resultado do d20	Encontro
1	3-12 ogros ou bugbears
2	2-8 aranhas imensas ou homens-rato
3	4-16 orcs
4	2-12 centopéias ou traças gigantes
5	3-18 stírges ou morcegos gigantes
6	1-2 manticoras ou leucrotas
7	1 diabrete ou serpente constritora gigante
8	2-16 carnicais ou amaldiçoados
9	1-4 burbur ou verme de carniça
10	1-12 trolls ou esqueletos
11	1-20 garras rastejantes (vagando como predadores, seguindo suas ordens)
12	1-8 teias vivas ou esqueletos
13	1-4 heucuvos ou zumbis monstros
14	2-8 rãs gigantes ou carneçais
15	4-16 goblins ou vespas gigantes
16	2-12 zumbis ou trolls
17	3-12 orcs ou besouros de fogo
18	2-4 homens-rato ou chacais-metamorfo
19	1-3 rhaumbusun ou caçadores subterrâneos
20	2-8 esqueletos ou dopplegangers

### TABELA DE ENCONTRO DE MONSTROS ATRAÍDOS

Quando há uma explosão, uma grande e barulhenta batalha, ou qualquer outra agitação, o Mestre deverá escolher um ou mais "monstros atraídos" para surgir e tornar as coisas ainda mais difíceis aos personagens. A melhor maneira de fazer isso é escolhendo especialmente cada criatura; se não for possível, use a tabela ao lado. Se o monstro escolhido ao acaso for poderoso demais para os personagens, jogue novamente o dado ou, melhor ainda, faça com que o monstro já apareça ferido, tenha menos poderes e menos pontos de vida ou dano. Esses encontros perigosos ensinam aos personagens uma das lições básicas de sobrevivência em calabouços, em Undermountain e através dos Reinos: saiba quando fugir!

Resultado do d20	Encontro
1	1 beholder belo mortal ou arcano
2	1-4 zorns ou umber hulks
3	1-4 amaldiçoados ou sharn
4	3-12 dopplegangers ou gnolls
5	1-12 trolls
6	1-4 ettins ou fomorians
7	1-6 vermes de carniça
8	2-12 lampréas terrestres ou drows
9	1-6 carnicais ou aventureiros (grupo de PdMs)
10	1 espectro ou rastreador escorregadio
11	3-30 orcs ou rogboblins
12	1-4 sharn ou leucrotas
13	1 diabrete ou diabrete
14	1-6 carnicais ou aventureiros (grupo de PdMs)
15	2-8 cães infernais ou devoradores de mentes
16	2-20 sombras ou ratos (comuns)
17	1-3 sharn ou gosma ocre
18	1 agarrador ou cubo gelatinoso
19	12-48 jermalines
20	1-3 naga espiritual



**FORGOTTEN REALMS**

ESCALA: UM QUADRADO EQUIVALE A 3 METROS

	PORTA		PILAR		ESCADAS PARA BAIXO
	PORTA DE MÃO ÚNICA		PEDREGULHOS		RAMPA PARA BAIXO
	PORTA SECRETA		BARREIRA		ÁGUA
	PORTA SECRETA DE MÃO ÚNICA		ESTÁTUA		DIREÇÃO DA CORRENTEZA
	POÇO/ARMADILHA (COMBRO)		BALISTA		PASSAGEM INFERIOR
	POÇO/ARMADILHA (COMBRO)		CORTINA		APOSENTO PRINCIPAL
	FOCO		CORTINA DA ESCURIDÃO		ÁREA DE INTERESSE
	LAGOA/FONTE		PAREDE EM QUEDA		ÁREA DE TELLPORTADOR

Parte integrante da edição nº 3 de FORGOTTEN REALMS™. Os Reinos Esquecidos. Não pode ser vendido separadamente.

# AS RUÍNAS DE UNDERMOUNTAIN

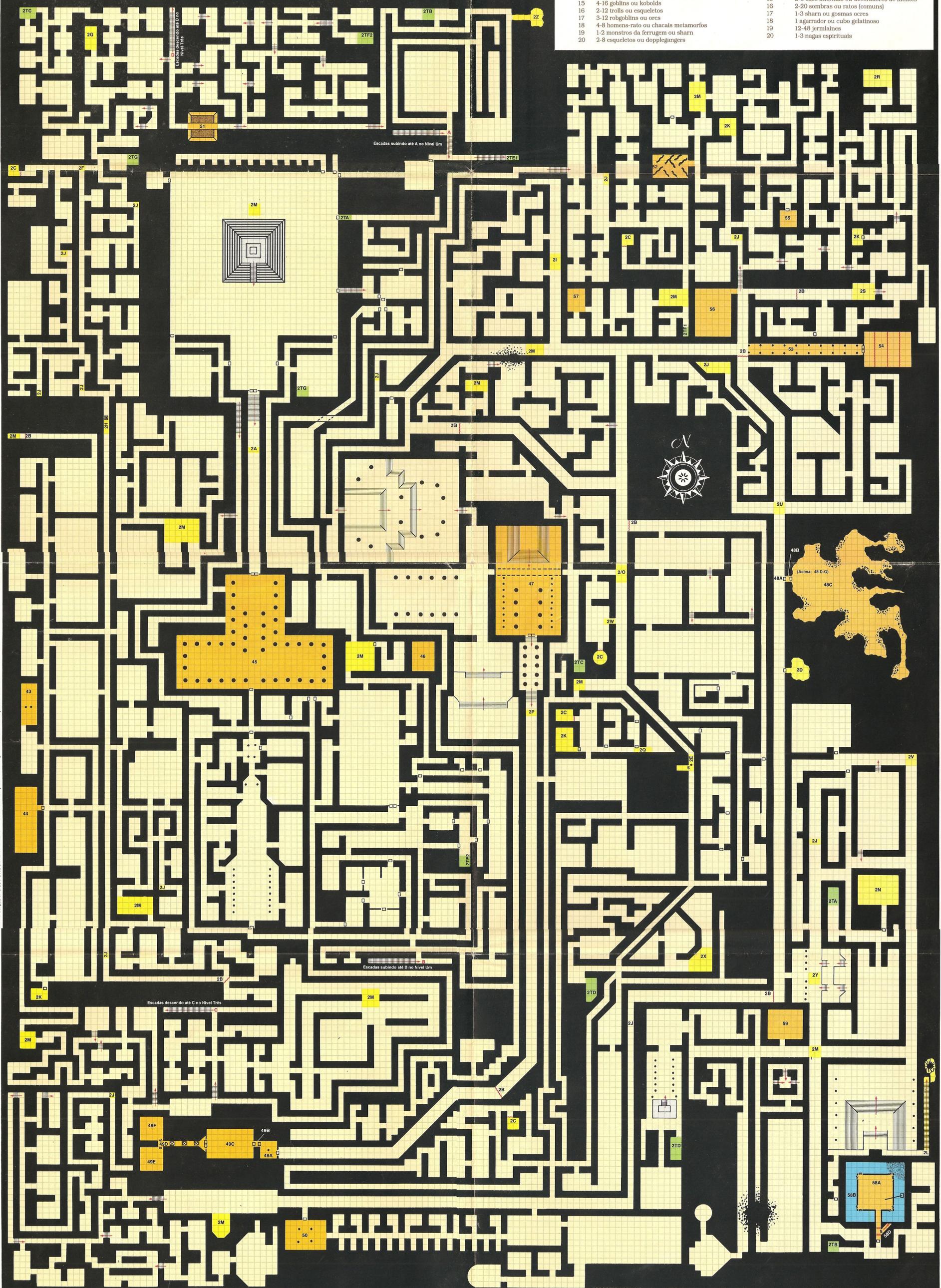
## NÍVEL 2

### ENCONTROS DE MONSTROS ERRANTES: SEGUNDO NÍVEL

Resultado do d20	Encontro
1	4-16 ogros ou bugbears
2	2-8 aranhas imensas ou cães infernais
3	4-16 ratos gigantes ou jermlaines
4	2-12 centopéias gigantes ou besouros de fogo
5	3-18 striges ou morcegos gigantes
6	1-2 basiliscos ou burburs
7	1 bulette ou rhaibusun
8	2-16 orcs ou drows (patrulha)
9	1-4 leucrotas ou vermes de carniça
10	1 inimigo ou espreitador pendente
11	1-20 garras rastejantes (vagando sob ordens) ou osquips
12	1-8 teias vivas ou esqueletos
13	1-4 caçadores subterrâneos ou zumbis monstros
14	2-8 fungos guardiões ou amaldiçoados
15	4-16 goblins ou kobolds
16	2-12 trolls ou esqueletos
17	3-12 robgoblins ou orcs
18	4-8 homens-rato ou chacais metamorfos
19	1-2 monstros da ferrugem ou sharn
20	2-8 esqueletos ou dopplegangers

### TABELA DE ENCONTRO DE MONSTROS ATRAÍDOS

Resultado do d20	Encontro
1	1 beholder belto mortal ou arcano
2	1-4 zorns ou umber hulks
3	1-4 amaldiçoados ou sharn
4	3-12 dopplegangers ou gnolls
5	1-12 trolls
6	1-4 ettins ou fomorians
7	1-6 vermes de carniça
8	2-12 lampréias terrestres ou drows
9	1-6 carniçais ou aventureiros (grupo de PdMs)
10	1 espectro ou rastreador escorregadio
11	3-30 orcs ou robgoblins
12	1-4 sharn ou leucrotas
13	1 bulette ou diabrete
14	1-6 carniçais ou aventureiros (grupo de PdMs)
15	2-8 cães infernais ou devoradores de mentes
16	2-20 sombras ou ratos (comuns)
17	1-3 sharn ou gosmas orcs
18	1 agarrador ou cubo gelatinoso
19	12-48 jermlaines
20	1-3 nagas espirituais



Parte integrante da edição nº 3 de FORGOTTEN REALMS™. Os Remos Esquicados. Não pode ser vendido separadamente.