

O COVENTÍCULO BANDERHOBB

Por James Haeck, publicado originalmente em 15 de outubro de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/344-halloween-encounters-the-banderhobb-coven>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

COM O FIM DO VERÃO, VEM A TEMPORADA DE CÉUS cinzentos e mares tempestuosos. Mas algo muito pior veio com a queda das folhas até a pequena aldeia pesqueira no litoral em que a nossa história acontece. O mundo está repleto de vilarejos à beiramar. Em *Forgotten Realms*, os Reinos Esquecidos, esta aldeia pode ser a vila

de Chultiana de Ishau, uma vez destruída, mas agora potencialmente reconstruída após os acontecimentos de *Tomb of Annihilation* [Tumba da Aniquilação]. Também poderia ser a aldeia de Porto Llast, ao norte de Nevenunca; ou poderia até ser uma inexplorada aldeia de gnomos das profundezas na Umbreterna, perto de um corpo d'água subterrâneo, como o Lagoescuro (poderia também ser o assentamento élfico de Alkai Tor, da minha aventura original *The Temple of Shattered Minds*, embora eu suspeite que a pobre aldeia já passou por coisa demais).

A LENDA DAS IRMÃS PEIXE-SAPO

Para aventureiros de 5º nível.

Três megeras, nascidas no mar, rastejaram até a costa rochosa, subindo as pedras como peixes escamosos lutando contra seus novos e desconhecidos corpos humanoides. O cabelo delas era de um verde embaciado como o das algas marinhas, e a pele brilhava com escamas azuis prateadas. Eles engasgavam em busca de ar, abrindo as bocas nojentas cheias de dentes afiados como agulhas, e bateram os dedos contra a terra, tentando desesperadamente escalar as pedras lisas. À medida que subiam com a ajuda das ondas, uma das megeras agarrou um miserável peixe-sapo com as garras viscosas, guardando a carne crua e fresca para devorar mais tarde.

O tempo esqueceu a praia tempestuosa que as irmãs

Peixe-Sapo escalaram, vindas do mar agitado, mas as lendas cercam seu coventículo maldito. Embora elas possam parecer humanas, e até mesmo usar formas humanoides, esses seres são qualquer coisa, menos isso. Elas são feéricos vis que desprezam a beleza e o amor, e vão até onde possível para maculá-los – ou, melhor ainda, corrompê-los em ódio e feiura.

O trio de megeras do mar passou a primeira noite no mundo da superfície amontoadas em uma caverna decrepita. Uma rasgou um peixe-sapo com gosto, despedaçando a pele, a carne e o osso com dentes afiados como lâminas. Logo, as três megeras começaram a discutir sobre a comida, e lutaram amargamente até que um pescador tolo ouviu o barulho a partir da costa e decidiu investigar. No momento em que as viu, as três megeras saltaram sobre ele e o rasgaram membro por membro, devorando os restos mortais do pobre homem. Testemunhando seu poder combinado, as três megeras fizeram um juramento uma para a outra, sobre os ossos limpos do pescador e do peixe-sapo, entrelaçando para sempre seus destinos como as três irmãs do Coventículo do Peixe-Sapo.

Durante o meio século seguinte, as três megeras nomearam-se Irmã Testamolhada, Irmã Sugaalga e Irmã Comessal. Ao mesmo tempo, as irmãs viajaram pela costa, espreitando em cavernas e grutas submersas e fugindo para as ondas quando sua localização se tornava conhecida e aventureiros vinham para expulsá-las. Para todos os lugares que viajaram, as megeras carregavam os ossos preservados do peixe-sapo e do pescador que devoraram em sua primeira noite em terra, assim como os globos oculares magicamente embalsamados do peixe e do homem. Mas as megeras estavam cansadas de fugir. Elas odiavam a humanidade e odiavam mais ainda ter que fugir das lâminas de ferro que erguiam contra elas. Elas



Imagem da Wizards of the Coast



criariam um monstro terrível para que pudessem se defender contra seus inimigos.

O ROUBO

Uma semana atrás, as megeras fizeram três coisas de vil significância: primeiro, elas usaram um dos olhos embalsamados do homem para criar um *olho de megera*, um aparato mágico que permite que as Irmãs Peixe-Sapo vejam remotamente através dele. Ao usar este aparato em torno do pescoço, a Irmã Testamolhada usou uma ilusão para se disfarçar como um velho caquético, e caminhou até a aldeia. Lá, ela roubou várias braçadas de ervas arcanas e um caldeirão de ferro fundido do mercado, e fugiu de lá. Um vigia a perseguiu até a boca da caverna, mas a megera escapou mais lá para dentro, e o homem ficou com demasiado medo para a perseguir. As três megeras dispuseram o caldeirão na caverna e ferveram nele litros de água do mar e as ervas esmagadas. Então, quando a mistura estava no ponto, elas lançaram lá dentro os ossos do peixe-sapo e do pescador, e assistiram enquanto a mistura chiava e borbulhava – e começou a se transformar em uma criatura. Um banderhobb estava sendo gestado no caldeirão, e continuaria a se formar pela próxima dezena.

Essa dezena se passou, e a aldeia de pescadores

enviou um chamado para três aventureiros ajudá-los a capturar o velho ladrão. “Ele” não emergiu mais da caverna, e os três bravos jovens aldeões que foram enviados para investigar não voltaram de lá, tampouco. Para o povo desta aldeia, isto já não se trata mais apenas de um roubo. Se trata de descoberta... e de vingança.

Resumindo...

Estes principais acontecimentos ocorreram antes do início desta aventura:

- Um coventículo de três megeras do mar conhecidas como as Irmãs Peixe-Sapo montaram um acampamento em uma caverna profunda perto de uma pequena aldeia de pescadores.
- Disfarçadas, elas roubaram um caldeirão e ervas mágicas do mercado da aldeia.
- Usando esses itens roubados, elas criaram um banderhobb para se protegerem de aventureiros intrometidos.
- A cidade contratou um grupo de aventureiros – os personagens dos jogadores – para pegar os ladrões, inconscientes de que elas são megeras do mar.

GANCHO DE AVENTURA

O condestável Jimenes, o vigia que não conseguiu pegar o ladrão, se reúne com os aventureiros assim que eles chegam na aldeia e relata a história do roubo, então oferece-lhes uma recompensa de 50 PO mais o que encontrem no esconderijo do ladrão. O ladrão fez seu covil na Caverna Retorcida, uma gruta notoriamente traiçoeira onde muitos exploradores pereceram ao longo da história da aldeia. Aparentemente, ela se abre para o oceano na base do penhasco, mas as marés tornam impossível entrar a partir de lá de baixo.

Ele também relata que viu o ladrão usando um pingente com um olho de vidro ao redor do pescoço; talvez fosse um amuleto de boa sorte, ou talvez um símbolo sagrado. Se perguntado a que deus pertence tal símbolo, ele encolhe os ombros e diz que não é um homem particularmente religioso.

Ele os leva até a boca da caverna, e depois lhes deseja boa sorte. Ele deixa os aventureiros com um aviso sinistro, dizendo: *“Nós enviamos três bravos jovens guerreiros lá para baixo, somente para a desgraça dos pobres coitados. Não deixes que teus ossos se juntem aos deles”*.

1. A BOCA DA CAVERNA RETORCIDA

A entrada para a Caverna Retorcida é um buraco escancarado, de três metros de largura do chão ao topo, em um penhasco marinho assolado pelos ventos. Pouco mais de trinta metros abaixo, o mar bate forte e alto contra as pedras irregulares que existem lá. Uma névoa fina sai da boca da caverna.

Degraus largos e naturais foram esculpidos no chão da gruta. Os degraus são lisos por causa da água, mas são fáceis de serem percorridos, serpenteando 9 metros para baixo até a área 2.

2. OS DENTES

O ar fica mais pesado com a umidade e o cheiro de sal assim que vocês descem mais profundo na caverna, e cada som que fazem ecoa repetidamente durante todo o trajeto. As pedras abaixo de vocês são lisas devido à água e às algas, e seus pés deslizam ligeiramente a cada degrau que descem. A passagem alarga-se em uma câmara ampla, com um abismo de nove metros de largura separando vocês da outra extremidade. Há a entrada de um túnel na outra extremidade, mas o abismo está cheio de estalagmites irregulares, como os dentes de um gigantesco tubarão.

Esta câmara de 15 metros de diâmetro repleta de estalagmites é conhecida como “os Dentes” pelos

exploradores locais, e é o máximo que a maioria deles conseguiu chegar. O chão está liso devido à água salgada, e qualquer aventureiro que faça um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) ou, de outra forma, realize uma atividade física extenuante ao tocar o chão, deve ser bem-sucedido em um teste de Força CD 15 ou escorrega e fica caído. Um aventureiro caído a até 1,5 metro da borda do fosso deve ser bem-sucedido em um teste adicional de Destreza CD 15 ou cai no abismo.

O fosso “sem fundo” lá em baixo é, na verdade, uma queda de 21 metros que termina no chão da área 3. Com exceção das estalagmites que projetam-se das paredes do abismo, não há nenhum lugar para fixar uma corda. As estalagmites possuem cerca de 3 metros de distância umas das outras e estão lisas devido à água salgada, e uma criatura pode pular de uma para outra se for bem-sucedida em um teste de Destreza CD 16 (Acrobacia), caindo no fosso se falhar. A parede também é bastante desgastada e escalável; uma criatura que termine o turno na parede deve ser bem-sucedida em um teste de Força CD 16 (Atletismo) ou cai no abismo.

A porta na extremidade distante da caverna conduz até uma escadaria que serpenteia mais 21 metros para baixo até o chão da área 3.

3. A GARGANTA

Esta câmara de 15 metros de diâmetro está cheia com pequenas cachoeiras que derramam-se das paredes da caverna, espirrando ruidosamente sobre as pedras abaixo e escoando para outra passagem ao sul. As megeras descansam debaixo destas cachoeiras quando não estão cuidando da criação delas na área 4.

As três **megeras do mar** do Coventículo do Peixe-Sapo, a Irmã Testamolhada, a Irmã Sugaalga e a Irmã Comessal, reúnem-se aqui. A menos que os aventureiros tenham tomado medidas extremas para serem silenciosos, como conjurar *passos sem pegadas* ou *silêncio* em torno de si, o som da exploração deles dentro d’Os Dentes, acima, já alertou as megeras da sua presença. Todas elas se disfarçaram como reflexos horripilantes dos três exploradores da aldeia que entraram nesta caverna antes dos aventureiros, ao usar a característica Aparência Ilusória; Testamolhada aparece como um jovem açougueiro cuja carne foi toda retalhada; Sugaalga aparece como uma jovem pescadora com olhos sem vida e pele incrustada de cracas; e Comessal aparece como uma guarda em treinamento trajando armadura acolchoada e segurando uma espada enquanto sanguessugas desfigurados cobrem todo o seu corpo.

As megeras levam um tempo brincando com as criaturas humanoides que chegam aqui, usando disfarces para instilar um sentido de pavor nas vítimas

com a intenção de afugentá-las. Quando os intrusos atacarem, baixarem a guarda ou se recusarem a fugir, as megeras atacam! Como membros de um coventículo, elas possuem um conjunto compartilhado de poderosas magias, já que todas as três estão vivas (CD 13 para evitar magia, + 5 para acertar com ataques mágicos). Se duas das megeras forem mortas, a que restar foge para a área 4.

Uma passagem na extremidade norte desta câmara conduz até a área 2, e uma ao sul conduz para baixo, até a área 4. Se todas as três megeras forem mortas, um gemido hediondo e borbulhante ecoa a partir desta escadaria assim que o banderhobb sente a morte das irmãs que o criaram.

4. O CORAÇÃO PULSANTE

Um ritmo perturbador, como a batida de um coração gigantesco, ecoa por toda a passagem que conduz até esta câmara. Uma corrente fria atravessa a passagem, gelando os tornozelos de vocês enquanto descem os degraus. A caverna abre-se em uma câmara final de quinze metros de largura, iluminada apenas pelas chamas verdes e cintilantes de uma fogueira. Toda a câmara está inundada com água a meio metro de altura, exceto em uma ilhota no centro, que contém um enorme caldeirão, aquecido por um fogo verde. No lado oposto da câmara há uma passagem para o oceano, e a cada poucos segundos, uma enorme explosão de espuma do mar é empurrada para dentro da caverna.

Um aventureiro que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 16 (Percepção) nota que há uma grande saliência rochosa acima da entrada para esta câmara – e há a silhueta de uma figura enorme sobre a rocha! O **banderhobb** que as megeras criaram no caldeirão roubado espreita nas sombras sobre a rocha, esperando apenas para emboscar os assassinos de suas mães. Se uma megera sobrevivente fugiu para este local, ela distrai os aventureiros ao tagarelar ao lado do caldeirão, e então foge para o oceano através do buraco no lado mais distante da câmara na primeira rodada de combate.

O banderhobb tem um *olho de megera* entalhado na testa, permitindo que qualquer das irmãs Peixe-Sapo que tenha sobrevivido veja o que ele vê. Em combate, ele tenta emboscar e engolir o aventureiro que estiver mais para trás no grupo e, em seguida, luta até a morte. Ele pode usar a característica Passo das Sombras para se teleportar para qualquer ponto à vista dele dentro desta câmara. Quando o banderhobb for reduzido a 0 pontos de vida, ele não morre instantaneamente. Em vez disso, ele emite um rugido terrível e, no seu próximo turno, foge para o caldeirão e pula lá para dentro. Uma nuvem

de vapor rodeia o caldeirão; quando ela se dissipa, o caldeirão inteiro encolhe até virar uma tigela de ferro de cerca de 30 centímetros de diâmetro. Este recipiente mágico é uma *tigela de comandar elementais da água* com uma propriedade especial: quando você diz a palavra de comando, ela pode invocar um **elemental da água** ou um **banderhobb**. Assim, o banderhobb convocado segue as regras de *invocar elemental*, como se você tivesse conjurado um elemental da água.

Aventureiros que procurem por esta câmara, encontram os ossos e as roupas dos três jovens aldeões espalhados por todo o lugar.

CONCLUSÃO

Os aldeões contrataram os aventureiros para trazer um ladrão à justiça, para recuperar um caldeirão e vingar a morte dos jovens aventureiros que foram até a caverna antes deles. Aventureiros que derrotaram as megeras certamente levaram o ladrão à justiça e vingaram as mortes dos outros aventureiros, mas o caldeirão está além da salvação – principalmente porque ele encolheu até o tamanho de uma tigela mágica. O condestável simplesmente deduz o custo de 2 PO do caldeirão da recompensa de 50 PO dos aventureiros.



Imagem da Wizards of the Coast

BANDERHOBB

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 84 (8d10 + 40)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

Perícias Atletismo +8, Furtividade +7

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitado

Sentidos visão no escuro 36 m

Idiomas entende Comum e o idioma de seu criador, mas não pode falar

Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Conexão Ressonante. Se o banderhobb tiver consigo um pequeno pedaço de uma criatura ou de um objeto, como uma mecha de cabelo ou uma lasca de madeira, ele sabe a rota direta para esta criatura ou objeto, caso estes estejam a até 1,5 quilômetro do banderhobb.

Sombra Furtiva. Enquanto estiver na penumbra ou na escuridão, o banderhobb pode realizar a ação Esconder-se com uma ação bônus.

AÇÕES

Língua. Arma de Combate Corpo a Corpo: +8 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. **Dano:** 10 (3d6) necrótico, e o alvo deve fazer uma salvaguarda de Força CD 15. Se falhar, os alvo é puxado para um espaço a até 1,5 metro do banderhobb, que pode usar uma ação bônus para fazer um ataque com a mordida contra o alvo.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 22 (5d6 + 5) perfurante, e o alvo está agarrado (CD 15 para escapar) se for uma criatura Grande ou menor. Até o agarramento terminar, o alvo está contido e o banderhobb não pode usar seu ataque com a mordida ou o ataque com a língua em outro alvo.

Engolir. O banderhobb faz um ataque com mordida contra uma criatura Média ou menor que esteja agarrando. Se o ataque acertar, o alvo é engolido e o agarramento termina. A criatura engolida está cega e contida, a tem cobertura total contra ataques e outros efeitos externos ao banderhobb e sofre 10 (3d6) pontos de dano necrótico no início de cada turno do banderhobb. Uma criatura reduzida a 0 pontos de vida desta forma para de receber dano necrótico e torna-se estável.

O banderhobb pode ter apenas um alvo engolido por vez. Enquanto o banderhobb não estiver incapacitado, ele pode regurgitar a criatura a qualquer momento (nenhuma ação é necessária) em um espaço a até 1,5 metro dele. A criatura sai e fica caída. Se o banderhobb morrer, ele também regurgita uma criatura que tenha sido engolida.

Passo das Sombras. O banderhobb magicamente teleporta-se a até 9 metros para um espaço não ocupado, à vista dele e que seja meia-luz ou escuridão. Antes de tentar se teleportar, ele pode fazer um ataque com a mordida ou com a língua.

James Haeck é o principal autor para os artigos do D&D Beyond, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da Critical Role, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a Wizards of the Coast, da D&D Adventurers League e da

Kobold Press. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas companheiras panteras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com