

# CUIDADO COM A ARMADILHA DO DRIDER

Por James Haeck, publicado originalmente em 22 de outubro de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/351-halloween-encounters-beware-the-driders-snare>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

**F**STE ENCONTRO CHEIO DAS TERRÍVEIS criaturas da Umbreterna invocará a sensação de claustrofobia e de estar sendo perseguido por um caçador elusivo e poderoso. Esta mini-aventura não é oficial e não faz parte da *D&D Adventurer's League*, mas é perfeitamente adequada para o seu próprio jogo de D&D. Aproveitem, DMs!

O horror deste encontro está em os aventureiros serem desafiados por uma criatura poderosa que caça tanto por prazer quanto por sobrevivência. Como tal, este encontro é equilibrado para um grupo de aventureiros de 5º nível, que poderia ser facilmente superado por um drider de ND 6. Se você suspeitar que seus jogadores ficarão e lutarão, não importando as probabilidades, considere em vez disso usá-lo mais equilibrado para um grupo de 6º nível. Isso o transformará em um encontro mais “heroico” e menos “aterrorizante”, mas manterá um pouco do desafio da luta, dando aos aventureiros uma melhor chance de sobrevivência.

## A ARMADILHA DO DRIDER

*Para aventureiros de 5º nível*

Driders são monstruosidades horríveis, metade drow e metade aranha, criados pela deusa Lolth. Os drow que a desagradam são despojados de suas antigas vidas e são amaldiçoados com total repulsividade. Outros drow temem e desprezam os driders, e os expulsam de suas cidades. Depois de serem amaldiçoados por sua deusa e banidos por seus próprios parentes, a maioria dos driders enlouquecem e vagam pela Umbreterna pelo resto de suas miseráveis vidas. Os únicos amigos deles são as aranhas gigantes, outros driders e demais

proscritos.

Este encontro ocorre em uma rede de cavernas da Umbreterna, perto de uma aldeia. Este poderia ser um assentamento na Umbreterna, como a cidade dos gnomos das profundezas, Gruta das Pedras Preciosas. Também poderia ser mais perto da superfície e se conectar a uma caverna perto de uma pequena aldeia como Lariço Vermelho. Se usar Lariço Vermelho como um vilarejo, a passagem para a Umbreterna poderia conectar à Tumba das Pedras Ambulantes secretamente abaixo do vilarejo. Se você tem um grupo composto principalmente de drow, o encontro poderia até mesmo ocorrer nas proximidades de um posto avançado drow!



*Imagem da Wizards of the Coast*

## A LENDA DO DRIDER

Anos atrás, um drow de origem desconhecida encontrou grande favor para com a Rainha Aranha, Lolth. O nome dele era Tol'ratheen, e ele foi levado até o santuário extraplanar da deusa dos elfos obscuros – os Fossos da Teia Demoníaca – e lhe foi dada a honra de demonstrar sua força e astúcia para a deusa. Repetidas vezes ele conseguiu impressionar a Rainha Aranha, e cada vez mais ele ascendia em status e poder. Mas não importa quantas vezes alguém impressione a rainha demônio da aranhas, basta falhar uma vez para cair das graças dela.

Este drow vacilou em um teste de força diante de Lolth exatamente quando ela exigiu que ele matasse um viajante inocente. Um gnomo das profundezas, amarrado por teias e completamente indefeso, foi trazido perante Tol'ratheen. Ele hesitou apenas por um momento quando levantou a lâmina e, por acaso, olhou nos olhos suplicantes do gnomo. Tol'ratheen estava totalmente preparado para massacrar o prisioneiro indefeso, mas naquele momento, ele sentiu uma pontada de culpa. A Rainha Aranha não tolera



hesitação. Ela não permite sequer o menor pensamento de misericórdia ou compaixão. Tol'ratheen pagou caro pelo seu momento de piedade. Lolth feriu-o ali mesmo onde ele estava. Ela distorceu a essência e o corpo dele até que apenas a parte de cima de um drow permaneceu, e ela atou o torso mutilado dele ao corpo de uma aranha gigante. Só então ela o lançou de volta para a Umbreterna, meio louco e totalmente quebrado – um drider.

O drider vagou pelas cavernas da Umbreterna por décadas, desprezado por todos. Os antigos parentes dele o traíram. Os velhos inimigos dele, os gnomos das profundezas, odiavam-no mais ainda pela grotesca nova forma que ele tinha. E os aventureiros que exploravam as profundezas sombrias de Umbreterna o viam como mais outro monstro a se matar. A mente do drider foi se perdendo, centímetro por centímetro, até que apenas uma única lembrança da vida élfica que ele tinha, permaneceu: a falha em matar um ser inocente. Ele convivia com esta memória todas as horas do dia, obcecado por seu fracasso. Obcecado pelo desejo que tinha de agradar a Rainha Aranha. Obcecado por assassinato.

Os aventureiros são os mais recentes inocentes a serem pegos na armadilha do drider. O que os trouxe em contato com o drider? Eram eles aventureiros explorando a Umbreterna que acabaram indo um pouco fundo demais nas cavernas? São eles apenas o último recurso para investigar uma série de abduções e assassinatos que vêm acontecendo em uma aldeia pacífica ali perto? Eram eles mercenários contratados para resolver os desaparecimentos, agora uma responsabilidade deles? Seja o que for, use este encontro da maneira que ele melhor se encaixar em sua campanha.

## OS TÚNEIS DO DRIDER

Os aventureiros desceram – talvez sem querer – até o covil do drider. Grossos e brancos fios de teia grossos cobrem os túneis, e mesmo um único toque emite vibrações ao longo de todo o covil, que alertam o drider da presença de alguma criatura. Estes encontros podem ser amarrados em sequência em um covil simples, ou podem ser arranjados em qualquer ordem e colocados em uma masmorra maior de sua própria criação.

## 1. TÚNEIS DE TEIA DE ARANHA OCULTA

O sutil som de centenas de insetos rastejando enchem este túnel, e dezenas de pequenas teias de aranha penduram-se nos cantos deste túnel. Aranhas do tamanho de uma moeda de ouro penduram-se no centro de suas respectivas teias, aguardando uma refeição saborosa.

Esta área é um túnel sinuoso de 6 metros de diâmetro.

Sempre que um aventureiro se mover ao menos 6 metros em um único turno, há uma chance de 25% que ele pise em armadilha de teia de aranha. Aventureiros com valor de Percepção passiva (Sabedoria) 16 ou superior notam esta armadilha pouco antes de pisar nela, e podem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 16, evitando-a em caso de sucesso. Por outro lado, criaturas que executem a ação Correr têm uma chance de 50% de cair em uma **armadilha de teia de aranha**.

### ARMADILHA DE TEIA DE ARANHA.

Esta armadilha é feita de um buraco minúsculo, de somente 30 centímetros de diâmetro, coberto pela teia do drider e camuflado com os detritos e poeira da caverna. O buraco é preenchido com pedras pontudas que rasgam na carne de uma criatura quando esta tropeça na armadilha e também quando tenta libertar a perna. Um aventureiro que pise nesta armadilha sofre 11 (2d10) pontos de dano perfurante, e deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 13 para escapar, sofrendo mais 11 (2d10) pontos de dano perfurante se falhar. Cada vez que uma criatura sofre dano desta armadilha, sua velocidade de deslocamento é reduzida em 3 metros até que a ferida esteja tratada. Uma criatura pode tratar a ferida ao gastar 1 minuto cobrindo o ferimento e, em seguida, fazendo um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 16 (Medicina).

Os aventureiros movem-se através deste túnel até a área 2 após percorrerem 18 metros. Pisar em uma armadilha de teia de aranha faz com que as teias escondidas no teto balancem e se rompam. Estes fios sustentam uma carga de pedras e detritos, e rompê-los faz com que centenas de quilos de rocha desmoronem diante da entrada deste túnel, bloqueando-o completamente.



Imagem da Wizards of the Coast

## 2. CAVERNA DE FINOS FIOS DE TEIA

O túnel apertado amplia-se em uma caverna de quinze metros de altura, cheia de pilares naturais, cada um tão largo quanto o tronco de uma árvore ancestral. Na outra extremidade desta caverna de trinta metros de comprimento fica a boca de outra passagem.

Um enxame de 15 **aranhas gigantes** habita o teto desta grande caverna. Elas competem com o drider por alimento, mas morrem de medo dele e fogem quando sentem que ele pisa nas teias delas.

As teias de aranha são tão finas a ponto de quase serem invisíveis quando se passa o olho rapidamente através dos pilares de pedra naturais. Cada um dos pilares tem cerca de 6 metros entre um do outro, e uma criatura que caminhe entre um conjunto de pilares tem uma chance de 25% de andar diretamente para uma destas teias. Criaturas com um valor de Percepção passiva (Sabedoria) 16 ou superior notam esta teia pouco antes de entrar nela, e podem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 16, evitando-a em caso de sucesso. Por outro lado, criaturas que executem a ação Correr têm uma chance de 50% de cair em uma teia.

Exceto isso, estas **armadilhas de teia** são idênticas àquelas criadas pela magia *teia*, exceto que são quase invisíveis e não obscurecem parcialmente a área que ocupam. Quando uma criatura toca uma teia, cinco aranhas gigantes (das 15 que vivem nesta câmara) escalam na teia e atacam as presas.

Após qualquer um dos aventureiros ou seus companheiros tocarem as teias nesta câmara, o **drider** aparece em 1d4 rodadas, e todas as aranhas fogem para túneis escondidos. Ele espreita nas sombras no topo da câmara e dispara flechas contra aventureiros enredados. Ele foge para as sombras se a luz for voltada sobre ele, e recua para a área 3. A silhueta dele é visível apenas o suficiente para que os aventureiros o sigam.

## 3. A TEIA DO DRIDER

O túnel entre a área 2 e 3 é uma passagem apertada e sinuosa, repleta de grossas teias de aranha. Elas são pegajosas, mas são velhas o suficiente para serem apenas um aborrecimento. O túnel inteiro é parcialmente obscurecido por causa dessas teias.

Ao final do túnel há uma câmara em forma de hemisfério com um raio de 15 metros. Os pisos e paredes

das câmaras estão cobertos com teias frescas e pegajosas. Seis casulos de teia oscilam do teto; cada um contendo o cadáver de uma das vítimas recentes do drider. Todas as criaturas sem a característica Andar na Teia tratam este emaranhado de teias como terreno difícil e devem fazer uma salvaguarda de Força CD 10 no início de seus turnos. Em uma falha, o deslocamento é reduzido a 0 até o início de seu próximo turno.

O **drider** espreita de cabeça para baixo no topo desta câmara, e permanece lá – disparando flechas se for atacado – a menos que uma criatura se mova ao menos a até 6 metros de distância dele ou de qualquer um dos aliados dele. Em seguida, ele cai sobre a criatura isolada e concentra todos os ataques neste alvo, unicamente. O drider empunha uma *espada longa + 1* e usa luvas de *apanhar projéteis* que ele achou que combinava com um drow.

Assim que os aventureiros entram na câmara, e novamente na contagem 20 de iniciativa de cada rodada de combate, 1d4 **aranhas lobo gigantes** aliadas ao drider saem do chão e atacam os heróis indiscriminadamente. Se ainda não foi notado, o drider usa *luzes dançantes* para destacar onde as aranhas devem sair do chão na próxima rodada... e, em seguida, começa a enganar os aventureiros, destacando o local errado, uma vez que notarem esse padrão.

## CONCLUSÃO

Esta história é sobre os aventureiros explorarem um local sinistro e lutarem por suas vidas. Assim como a maioria dos filmes sobre crimes, a história não é sobre descobrir um mistério ou desvendar uma história obscura do passado – desculpem, o primeiro filme em franquias de assassinos não são sobre este tipo de coisa. As sequências não contam.

Delicie-se com a simples emoção do perigo e com o pânico do combate. Se você tem um enredo menor que queira introduzir nesta aventura, como resgatar um inocente capturado ou recuperar uma recordação perdida, sinta-se livre para fazê-lo; faça o que for necessário para conectar os jogadores aos personagens deles. Entretanto, uma vez que eles estejam na Umbreterna, deixe a escuridão e os monstros fazerem todo o trabalho pesado.

---

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 vive 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](http://www.aventureirosdosreinos.com)