# Enredados Pelos Ettercaps

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 30 de dezembro de 2019

por James Haeck, originalmente publicado em 25 de março de 2019 em https://www.dndbeyond.com/posts/455-encounter-of-the-week-ensnared-by-ettercaps  
traduzido Daniel Bartolomei Vieira  
Imagem destacada da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é Enredados pelos Ettercaps, uma corrida tensa para libertar um bando de dragões fada das teia de um ettercap antes que vocês sejam notados invadindo o covil. Os aventureiros devem trabalhar rapidamente para salvar os dragões fada, ou enfrentar uma luta brutal sem a ajuda deles. Obviamente, aventureiros menos escrupulosos poderiam evitar uma luta completamente, e simplesmente pegar o tesouro pilhado do ettercap e deixar os dragões com um destino sombrio. A escolha é somente dos jogadores.

# Parte de Algo Maior

Ettercaps são espoliadores da natureza. Quando entram em uma floresta, eles trazem consigo escuridão e morte — e monstros. Estes pastores de aranhas viajam sempre com seu rebanho de oito pernas, e no seu rastro vêm outros insetos gigantes e predadores que se escondem na escuridão. Uma floresta ocupada por ettercaps e suas aranhas logo poderia tornar-se tão sem luz quanto a Umbreterna, e tornar-se o lar de trogloditas, kuo-toa e até mesmo de devoradores de mente. Drow oportunistas podem até estabelecer um posto avançado nesta floresta estrangulada por teias enquanto seus parentes elfos fogem dos invasores monstruosos.

Este encontro pode ser usado como uma forma de apresentar o seu grupo a uma aventura — ou mesmo a uma campanha completa! — situada em uma floresta como esta.

# Encontro Furtivo: Enredados pelos Ettercaps

Este encontro furtivo é adequado para um grupo de aventureiros de 2º nível. Ele ainda é adequado para grupos de aventureiros de nível superior, mas eles acharão mais fácil de concluí-lo sem alertar os monstros nas proximidades.

Um ettercap instalou-se em uma floresta que outrora era cheia de vida e de vegetação. Criaturas feéricas, incluindo um enorme bando de dragões fada, voavam em grupo pelo ar. Agora, estas criaturas escondem-se na escuridão, deixando para caçar apenas ao meio-dia, quando os fracos raios de luz solar penetram pelo dossel de teias. Uma azarada família de dragões fada — várias crianças e seu pai — foram capturados na teia de um ettercap, e agora aguardam a morte. O pai dos dragões tem usado sua magia ilusória para chamar alguém que ouça nas proximidades. Os aventureiros responderão ao seu chamado?

## Resumo do Encontro

Se os aventureiros responderem ao chamado do dragão fada, eles são levados até uma caverna escura coberta de teias. Lá eles encontram uma família de dragões fada embrulhada na teia, e uma pilha de tesouros saqueados dos vários habitantes feéricos e élficos desta floresta. Se os aventureiros tentarem ajudar os dragões fada, o ettercap pode sentir a presença deles através das teias no chão e tentar esgueirar-se sobre eles. Caso contrário, o ettercap os sente quando eles começam a cortar as teias. Aí, então, é uma luta até ao fim!

## Início do Encontro

Enquanto exploram uma floresta escura e repleta de teias, os aventureiros ouvem uma voz sem corpo que entra em suas cabeças. Leia, ou parafraseie, o texto a seguir:

|  |
| --- |
| A floresta é quase que totalmente escura, como se vocês estivessem viajando através de um túnel profundo sob a terra em vez de caminhar ao longo de uma estrada comercial bem frequentada em uma floresta verdejante. Tudo o que ouviram sugere que esta floresta já foi um refúgio para elfos e fadas gentis, mas a floresta à vossa volta está meio morta e sufocada com cortinas espessas de teias de aranha.  Vocês viajam ao longo da estrada por um caminho estreito — e é então que vocês veem o seguinte. Uma mulher, vestida com um manto verde encapuzado, bem no meio da estrada. |

Esta mulher é uma dríade que ouviu o pedido de um dragão fada chamado Estival. A árvore a que ela está ligada fica perto do covil de um ettercap, e ela viu o monstruoso pastor-de-aranha carregando de volta ao seu covil um rebanho de dragões fada amarrados em teias. Quando uma criatura se aproxima a até 4,5 metros, fica evidente que a mulher não está vestindo um manto, mas na verdade está envolta em folhas e videiras, e que sua pele é marcada com linhas, como os anéis de uma árvore.

Leia, ou parafraseie, o texto a seguir:

|  |
| --- |
| A mulher olha para vocês com olhos verdes e franze a testa. Ela começa a falar, e sua voz é seca e crepitante, como o som de dezenas de folhas caídas sendo pisadas em uníssono. “Fui encarregada de entregar uma mensagem à criaturas de poder e honra. Acho que vossas senhorias são o suficiente. Um pastor-de-aranha veio a esta floresta e capturou um dragão chamado Estival. Ele implora pela vossa ajuda.” A dríade vira-se para noroeste e aponta para o topo de uma colina arborizada, coberta de teias de aranha. “É ali que ele está preso. Se vocês têm algum amor à justiça ou ao tesouro em vossos corações, Estival lhes implora para que salvem-no.”  A dríade, então, lentamente se vira e caminha na direção para qual apontou, coloca sua mão sobre uma árvore ali perto e desaparece no tronco da mesma. |

## A Caverna do Ettercap

Se os aventureiros seguirem a orientação da dríade e escalarem a colina rochosa na qual sua ilusão indicou, eles encontram a entrada para uma caverna lá no pico. A caverna é escura como breu e cheia de teias. Há três metros da boca da caverna há um conjunto de teias colocadas ali para alertar o ettercap da presença de intrusos, usando o seu Sentido de Teia. Qualquer aventureiro que desloque 3 metros para dentro da caverna deve fazer um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) ou afunda a perna profundamente na teia e se torna contido até que outra criatura use uma ação para puxá-los para fora. Criaturas que não conseguem ver automaticamente falham neste teste.

Rede de Teias. Todas as teias desta caverna ligam-se à câmara do ettercap nesta parte do complexo. Se o ettercap sentir qualquer criatura entrando na caverna com o seu Sentido de Teia, ele sobe furtivamente até o teto da caverna acima do lugar onde os dragões fada estão presos à teia, e pendura-se de cabeça para baixo, esperando que os intrusos baixem a guarda.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, a CD deste teste é 12. Se eles forem ao menos do 11º nível, a CD é 15.

## Dragões Fada

O túnel se contorce para baixo cerca de 30 metros antes de se abrir em câmara larga de cerca de 15 metros de comprimento, 9 metros de largura e 9 metros de altura. Estalagmites e estalactites enormes quase convergem para formar colunas de pedra em vários lugares ao redor da caverna. Uma parede de 9 metros está completamente coberta de teias de seda, e está revestida com os cadáveres exsanguinados de dezenas de elfos, feéricos e animais da floresta. No centro da parede de teia estão cinco dragões coloridos, cada um do tamanho de um gato doméstico. Quatro são de um vermelho brilhante e um é azul celeste brilhante. Há uma pilha de tesouro resplandecente no lado oposto da câmara, perto da boca de outro túnel que leva mais para o fundo para a caverna.

O dragão fada azul tem um valor de Sabedoria passiva (Percepção) de 13; se ele notar os aventureiros entrando nesta câmara, ele conjura [*i*](https://www.dndbeyond.com/spells/major-image)magem maior e manifesta uma versão ilusória de si mesmo no ombro de um dos aventureiros. Esta ilusão sussurra: “Não posso falar muito alto. O pastor-de-aranha poderia ouvir. Eu viria até vocês, mas estou um pouco ocupado no momento. Venha até onde estou para conversarmos.”

Os quatro dragões fada vermelhos são jovens, com não mais de cinco anos de idade, enquanto o dragão fada azul — Estival — tem pouco menos de 40 anos de idade. As pontas das suas escamas estão tingidas de anil. Se os aventureiros chegarem a até 3 metros dos dragões fada, ele os agradece por terem vindo, e explica a situação em que ele e seus filhos foram enredados. Apesar de estar preso em uma situação fatal, este dragão fada e seus filhos não perderam o senso de alegria, e falam jovialmente, e temperam seu discurso com trocadilhos e trava-línguas.

Cortando a Teia. Os dragões fada podem ser libertados da teia simplesmente ao destrui-la. Cada quadrado de 1,5 metro da rede tem CA 12, 10 pontos de vida, vulnerabilidade a dano de fogo, e imunidade a dano contundente, psíquico e venenoso. Se a teia sofrer algum dano, isso alerta o ettercap, que chega após 1d4 rodadas. Se o ettercap já está nesta área (consulte “Emboscada Ettercap”, adiante), ele ataca com surpresa assim que a teia é atacada. Estival ordena que os jovens dragões fada fiquem invisíveis e fujam assim que são libertados, mas fica para trás para lutar ao lado dos aventureiros, uma vez que seja libertado também; ele usa seu Sopro de Euforia e a magia polimorfia para manter os inimigos à distância, enquanto os aventureiros lutam contra eles.

Emboscada Ettercap. Quatro aranhas-lobo gigante ficam de cabeça para baixo no teto, à espera das ordens do ettercap. Se o ettercap foi alertado para a presença de intrusos através de seu Sentido de Teia (ou se eles fizerem qualquer barulho alto nesta área), ele sobe para o topo do teto e se esconde atrás de uma das enormes estalagmites. Uma criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria CD 19 (Percepção) para detectar o ettercap escondido.

Tesouro. Há uma pilha de tesouro no fim da caverna, perto da passagem para a câmara do ettercap. Consulte “Tesouro”, adiante.

Rede de Teias. Os dragões fada não estão cientes de que a área de 3 metros do chão adjacente à parede da teia também está coberta de teia, e que pisar nela automaticamente alerta o ettercap para a presença de intrusos. Esta teia é tão fina que só uma criatura que seja bem-sucedida em um teste de Sabedoria CD 16 (Percepção) pode localizá-la antes de pisá-la. A teia é considerada terreno difícil.

# Encontro de Combate: Garrote de Teia!

Uma vez que a teia seja danificada, o ettercap ataca. Se ele estava se escondendo (veja “Emboscada Ettercap”, anteriormente), ele rasteja teto abaixo e tenta usar sua ação Garrote de Teia para pegar silenciosamente um dos aventureiros por trás. À medida que o ettercap desce, as aranhas-lobo gigante descem sobre longas sedas de aranha. Se o ettercap ou uma aranha-lobo gigante reduzir um dragão fada a 0 pontos de vida com seu ataque de mordida, ela devora o dragão, matando-o instantaneamente. Caso contrário, os dragões fada ficam inconscientes e começam a morrer quando reduzidos a 0 pontos de vida.

As aranhas lutam até a morte, conforme ordens do ettercap. O ettercap foge quando é reduzido a 10 pontos de vida, saindo da caverna da mesma forma que os aventureiros entraram. Se puder, ele usa a ação Teia para retardar seus perseguidores.

Este ettercap tem a seguinte ação:

Garrote de Teia. Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura Média ou Pequena contra a qual o ettercap tem vantagem na jogada de ataque. Dano: 4 (1d4 + 2) contundente, e o alvo é agarrado (CD 12 para escapar). Até este agarramento terminar, o alvo não consegue respirar e o ettercap tem vantagem em jogadas de ataque contra ele.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5° nível, as aranhas-lobo gigantes são substituídas por aranhas gigantes, e há dois ettercaps em vez de um. Se os aventureiros forem ao menos do 11° nível, as aranhas-lobo gigantes são substituídas por duas demônios yochlol, e há quatro ettercaps em vez de um.

# Vitória!

Se os dragões fada sobreviverem, Estival concede um amuleto de heroísmo a um dos aventureiros como agradecimento por salvá-los. Se todos os quatro dragões fada vermelhos sobreviverem, eles combinam seus poderes e também concedem a um outro aventureiro um amuleto de visão no escuro. Estival despede-se dos aventureiros — a menos que você tenha outras aventuras planejadas nesta floresta escura, infestada de aranhas, caso emque ele pode ser um guia sábio e alegre dentro deste reino corrompido.

Antes dos dragões partirem, eles dizem aos aventureiros que o ettercap saqueou tesouros e riquezas dos seres desta floresta. Ele diz, “O tesouro não é exatamente meu para dar a vocês, mas eu acho que vocês merecem.”

## Tesouro

O tesouro pilhado pelo ettercap consiste de um par de sandálias de escalada de aranha, rodeada por uma pilha de 500 peças de ouro.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos de 5° nível, o tesouro também inclui um jarro alquímico decorado com gravuras florais. Se os aventureiros forem ao menos de 11° nível, o tesouro também inclui uma armadura de couro batido +1 de resistência a veneno.