

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Ravenloft®

Aventura Jogo Oficial



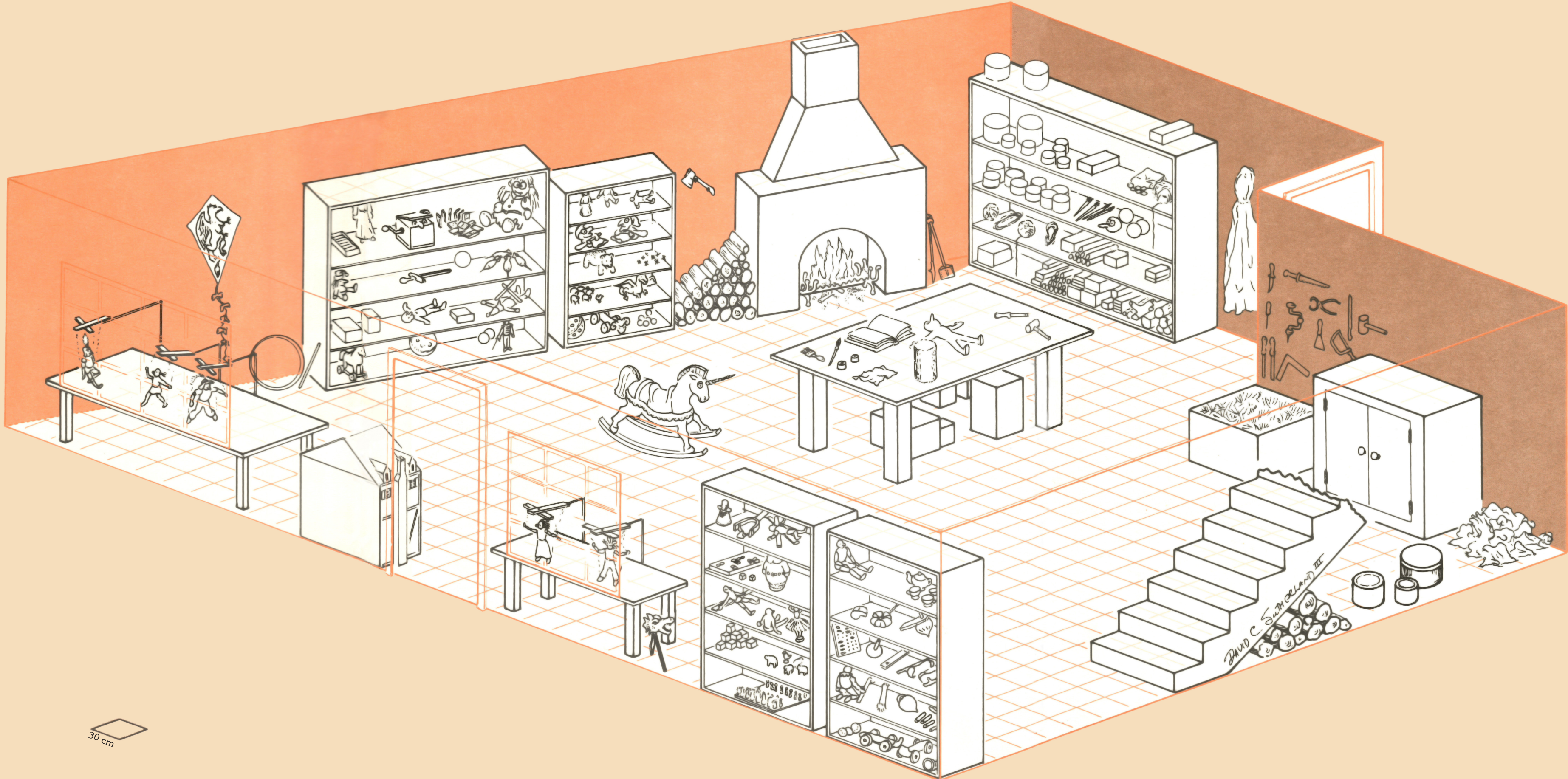
O CRIADO

por Bruce Nesmith



Loja de Brinquedos do Giuseppe

1º andar



30 cm

Tradução e Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:

Paulo César (Obrigado pelos arquivos e mentoria) e JamesLoyo (Obrigado pelas dicas)

Para mais material, visite

<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...

contato@masmorrasedragoes.qzz.io

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... **Distribua!**

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Dedico este trabalho a meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.

O CRIADO



Sumário

Preparando o Cenário	3
Ato de Abertura	4
Entra o Vilão	8
Interlúdio	12
Diminuem as Luzes	14
Fechem as Cortinas	23
Maligno	26
Mapa de Odiare para os Jogadores	29
Trechos do Diário de Giuseppe	30
Adição do Compêndio de Monstros: Carionete	31

Créditos

Autor: Bruce Nesmith
Editor: Dori Jean Watry
Arte da Capa: Brom
Arte em Preto e Branco: Dave Simons
Composição: Angelika Lokotz
Tradução PT-BR: O Górgona
Diagramação PT-BR: O Górgona
Consultoria: Paulo César
Revisão PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

AD&D, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e RAVENLOFT são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. DM, DUNGEON MASTER, MONSTROUS COMPENDIUM e o logotipo TSR são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. são marcas registradas de propriedade da TSR

Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer uso não autorizado do material ou arte aqui contido é expressamente proibido sem o consentimento por escrito da TSR, Inc. 1993 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA

A Random House e suas empresas afiliadas têm direitos de distribuição mundial no comércio de livros para produtos em inglês da TSR, Inc. Distribuído para o comércio de livros e hobby no Reino Unido pela TSR Ltda.

PREPARANDO O CENÁRIO



Mestre deve ler toda esta aventura antes de começar a jogar. Este módulo é adequado para personagens de jogadores (PJs) dos níveis 2 a 4. Muitos dos monstros nesta aventura são do Apêndice do Compêndio de Monstros do Cenário de Campanha de RAVENLOFT. Se o Mestre não possuir este produto, ele poderá substituí-lo pelas criaturas mostradas entre parênteses.

Em muitos lugares existem guias de pronúncia de palavras. As sílabas são separados por hifens, e a sílaba que recebe ênfase aparece em letras maiúsculas. Ao pronunciar nomes e fingir falar como os personagens não jogadores (PNJs), o Mestre deve adotar um sotaque italiano para animar a interpretação. Não se preocupe com a precisão – vá em frente e arrase!

Verificações de Medo & Horror

As verificações de medo e horror são sempre opcionais. Elas acrescentam profundidade e imersão à narrativa, tornando a experiência mais emocionante e realista.

Para criar um ambiente de jogo mais envolvente, é altamente recomendável que o Mestre ofereça aos jogadores a oportunidade de explorar suas reações diante de situações aterrorizantes. Se a reação de um PJ mostrar uma boa interpretação de medo e/ou horror, então o Mestre pode permitir que o PJ ignore o teste. Entretanto, se um personagem agir de maneira indiferente ou arrogante diante do horror absoluto, aplique o teste.

Qualquer jogador que faça um bom trabalho de interpretação poderá ser capaz de jogar a aventura inteira sem fazer nenhum teste. O jogador permanecerá no controle de seu personagem enquanto agir adequadamente. Se o jogador não fizer um bom trabalho de RPG, os dados tomarão as decisões por ele! O PJ deve fazer testes de medo e horror e sofrer as consequências. É possível que o jogador perca o controle de seu personagem (através de falhas nos testes de medo ou horror) por curtos períodos de tempo.

Antecedentes da Aventura

Giuseppe é um titereiro e fabricante de bonecos. Ele é um homem idoso que mora sozinho e não tem amigos. Com o passar dos anos, ficou obcecado com a ideia de criar o boneco perfeito, pois seria o filho que ele nunca teve. Giuseppe sonhou muito tempo com o boneco antes de começar o trabalho propriamente dito. Ele sabia exatamente que madeira usaria, que cores de tinta escolheria e assim por diante. Em sua solidão, ele se dedicou tanto ao boneco que, quando finalmente terminou, ela ganhou vida própria.

Encantado com seu trabalho, Giuseppe batizou o boneco de Figlio (FIG-lee-o) e o apresentou à cidade. Embora o fabricante de bonecos adorasse sua criação, a maioria dos habitantes da cidade não partilhavam do seu amor pelo boneco. Os adultos de Odiare não acreditavam em Fíglío, e o boneco passou a odiá-los ainda mais do que odiava não ser real. Até Giuseppe achava que Figlio era só um pouco mais que uma marionete, e o coração de Figlio se encheu de ódio por seu criador. As crianças de Odiare eram uma questão diferente, pois acreditavam em Figlio.

O boneco arquitetou um plano: ele mataria todos os adultos de Odiare. Restando apenas as crianças, Figlio poderia brincar o dia todo e receber a adoração que merecia. O fantoche furioso coagiu Giuseppe a fazer mais fantoches. Cada um era um boneco “vivo”, mas frio e desumano, nada parecido com Figlio. Para horror de Giuseppe, eles obedeceram a Figlio e ignoraram seu verdadeiro criador.

Durante um espetáculo de teatro, as “carionetes” (como ele chama os bonecos) de Fíglío mataram todos os adultos presentes, mas pouparam as crianças. Este ato hediondo conquistou um pequeno domínio em Ravenloft apenas para Fíglío, e toda a cidade foi transportada para o semiplano do pavor. Naquela noite, Fíglío se rebatizou como Maligno. Ele enviou suas carionetes às ruas em busca de outros adultos para que os bonecos pudessem assumir o controle daqueles corpos. Eles se tornariam os novos “adultos” de Odiare, todos leais a Maligno.

Maligno, por sua vez, tentou apoderar-se do corpo de Giuseppe. Ele descobriu que o semiplano de Ravenloft confere uma maldição a todos os seus senhores. Somente ele, de todas as carionetes, é incapaz de habitar um corpo humano. Até hoje Maligno arde de raiva e frustração. Ele mantém Giuseppe prisioneiro, obrigando-o a fazer mais carionetes.



As personagens começam esta aventura em uma pequena cidade em seu mundo normal de campanha, antes da cidade se tornar parte do semiplano Ravenloft. Nesta aventura, a cidade se chama Odiare, mas você pode renomeá-la de acordo com sua própria campanha. Você precisará colocar uma cidade com este nome em algum lugar de sua campanha ou alterar o nome desta cidade para corresponder ao seu cenário. No início da aventura, há um festival na cidade, celebrando Bambeen (Bam-BEE-n). Bambeen é um feriado de primavera que homenageia a vida, o crescimento e as crianças em particular. O texto a seguir deve ser lido aos jogadores.

O sol brilha intensamente sobre a pacata cidade de Odiare. Os edifícios são decorados com fitas e salpicados de flores.

Todos estão nas ruas, festejando alegremente. Crianças segurando bonecas e outros brinquedos correm por aí. Os vendedores ambulantes vendem produtos festivos em barracas montadas às pressas. Brinquedos e lenços de cores vivas predominam no mercado. Até os adultos estão comprando as mercadorias.

Aborde o jogador do seu grupo que mais gosta de corresponder à seguinte situação: Uma linda donzela ou um jovem bonito (Sofia ou Antônio, conforme o caso) aproxima-se deste jogador. Ele/ela timidamente oferece um boneco – uma marionete – ao personagem deste jogador, dizendo: “Você vai ao show de marionetes hoje à noite?” A marionete é um presente para o personagem no espírito de Bambeen. Se o personagem recusar o brinquedo, ele parece magoado e se afasta, balançando o brinquedo. Como você verá mais tarde, este boneco é na verdade uma carionete (veja a entrada do Compêndio de Monstros no final desta aventura para mais informações). Se o personagem aceitar, Sofia/Antônio marca um encontro com o personagem fora do Teatro Secôlo ao pôr do sol.

Pouco depois deste evento, um transeunte coloca um lenço no ombro de um personagem diferente e

depois sai correndo, rindo alegremente. Depois disso um uma velha gentilmente oferece uma flor a um dos personagens. Nenhum destes eventos é significativo, mas ambos ajudam a estabelecer a atmosfera do festival.

A Cidade de Odiare

As ruas têm 4,5m de largura e os becos têm cerca de 1,5m de largura. Eles são todos pavimentados com paralelepípedos. A maioria dos edifícios desta pequena cidade pacata tem dois andares e tem algum tipo de porão. As construções tendem a ser de madeira e gesso, com telhas de madeira. Janelas de vidro são comuns. Salvo se especificado em contrário, todas as portas dos estabelecimentos estão destrancadas e as portas das residências estão trancadas.

A maioria dos edifícios tem comércio ou negócio no primeiro andar, e o segundo andar é a residência do lojista e sua família. Alguns dos empresários mais ricos têm casas separadas.

Quando Maligno comete seu crime vil no teatro e o domínio de Odiare se forma, uma noite eterna cai sobre a cidade e as ruas vazias tornam-se nebulosas com uma leve neblina.

O Mapa da Cidade

Antes do incidente no teatro (ver página 10), a cidade de Odiare era como qualquer outra cidade. O mapa mostrado na contracapa é apenas o centro da cidade. Neste ponto, ignore os limites e as regras de trânsito envolvidas. Nas páginas seguintes você encontrará uma lista de estabelecimentos da cidade e descrições de locais importantes.

Assim que Maligno acaba com os adultos no teatro, Odiare se torna um domínio em Ravenloft. A cidade fica então restrita ao pequeno quadrado mostrado no mapa. Cada uma das estradas que saem do mapa se conecta a uma estrada do outro lado, que leva de volta para dentro. Um PJ fugindo para o oeste (ou qualquer outra direção) eventualmente terminará de volta ao ponto de partida.

Ao longo dos limites do domínio no nível do telhado está a infame fronteira enevoada de Ravenloft. No caso improvável de um PJ escalar os telhados dos prédios ou voar para fora da cidade sem usar as ruas, encontre um lugar lógico para ele ou ela entrar novamente pelo lado oposto.

ATO DE ABERTURA

No	Estabelecimento
1	Alquimista
2	Fabricante de Vela
3	Comerciante
4*	Taberna
5	Casa dos Sertino
6	Moedor de faca
7	Boticário
8	Coureiro
9*	Albergue
10	Cartório (placas, símbolos heráldicos)
11	Sapateiro
12	Marceneiro
13	Encantos do mago
14	Ourives
15	Fabricante de brinquedos (Giuseppe)
16*	Armazém
17	Mercado de vegetais
18	Alfaiate
19	Peixeiro
20	Sanguessuga (médico medieval)
21	Teatro Secôlo
22	Cervejeiro
23	Oleiro
24	Açougueiro
25	Ferreiro
26*	Abandonado
27	Padeiro
28*	Pátio com jardim
29*	Pensão
30	Astrólogo
31	Escriba
32	Cesteira
33	Novo mercado de jogos
34	Joalheiro
35	Polícia
36	Pousada
37	Comerciante de especiarias
38	Arqueiro/Flecheiro
39	Agiota
40	Estábulo e cocheira
41	Templo
42	Funerária
43	Praça da cidade (com estátua)
H*	Casa privada

* Indica vários locais.

1. Alquimista: Argônio é uma fraude. A maioria de suas misturas não faz nada.

7. Boticário: Hazel pode fazer uma variedade de poções: poção de ilusão, elixir de saúde, poção de heroísmo, óleo de resistência a ácidos e veneno. Ela é uma das primeiras vítimas da carionete. Após o encontro no Teatro Secôlo, ela é possuída por uma.

9. Albergue: Por uma peça de prata, o personagem ganha uma pequena cama e um cobertor áspero em uma sala comum.

14. Ourives: Uma busca cuidadosa na oficina do ourives encontrará um pequeno estojo com 36 agulhas de prata. Os PJs descobrirão que, se tiverem corpos de carionete, poderão usar as agulhas exatamente da mesma forma que as carionetes (veja a página 31).

15. Fabricante de brinquedos: Esta é a loja e a casa de Giuseppe. Um mapa completo e uma descrição dele podem ser encontrados posteriormente nesta aventura (páginas 18-22).

21. Teatro Secôlo: Consulte as páginas 8-10 para uma descrição completa e mapa.

29. Pensão: São casas que alugam quartos. Normalmente o quarto deve ser alugado por uma semana de cada vez. Custa três moedas de ouro alugar um quarto para duas pessoas. O jantar está incluso no preço.

35. Polícia: É onde Aldo trabalha e mora. É uma prisão e um tribunal ao mesmo tempo.

36. Pousada: Custa uma moeda de ouro por noite ficar aqui. Cada quarto pode acomodar confortavelmente duas pessoas e acomodar até seis apertadas como sardinhas. Cada cama extra custa uma moeda de prata por noite. A comida geralmente é uma moeda de prata por refeição.

41. Templo: O templo desempenha muitas funções para os habitantes da cidade. É a fonte de cura mágica e outras curas. Casamentos e enterros são realizados pelo templo, embora o corpo seja preparado no prédio da agência funerária ao lado.

ATO DE ABERTURA

42. Funerária: Propriedade do templo e operado pelos sacerdotes e clérigos, é efetivamente uma parte do templo, embora seja um edifício separado com seus próprios propósitos especiais.

43. Praça da Cidade: Esta área aberta fica repleta de pessoas e carrinhos de vendedores antes da criação do domínio. No centro da praça há uma estátua de cerca de 3 metros de altura de uma jovem sorridente segurando uma criança.

Após a formação do domínio, há na praça uma única carroça abandonada com duas grandes rodas de madeira. A estátua mudou sutilmente. A postura e a forma da mulher são as mesmas, mas o seu rosto é agora uma expressão de tristeza. A criança agora é uma marionete com uma expressão maligna. Nenhuma dessas mudanças é aparente, a menos que alguém olhe diretamente para a estátua ou tenha motivos para examiná-la.



Primeiro Abate

Deixe os jogadores vagarem pelas ruas por um tempo e aproveitem a festa. Nuvens de tempestade estão se formando no horizonte. Em algumas horas as nuvens estarão em cima da cidade. Os personagens não sabem disso, mas a pacata cidadezinha de Odiare está prestes a entrar no semiplano do pavor. Daqui a pouco, assim como as nuvens obscurecem o sol...

A luz brilhante do sol diminui. As nuvens de tempestade que se aproximavam de Odiare estão agora sobre a cidade. A chuva ameaça cair. Os vendedores colocam rapidamente lonas sobre suas barracas, mas o céu escuro não afeta a alegria dos habitantes da cidade.

De repente vocês ouvem um grito vindo de cima e do alto.

Olhando para cima, vocês veem uma mulher debruçada em uma janela do segundo andar. Seu rosto está tomado de terror. “Me ajuda!” Ela chora. “Assassino! Há um assassino a solta!”

Seus gritos continuam, ficando menos coerentes a cada momento. A multidão abaixo de sua janela se aquieta em estado de choque por um momento, e então as vozes das pessoas aumentam de consternação. O riso e a alegria foram substituídos por sussurros e horror.

Os PJs estão em uma posição ideal para serem as primeiras pessoas na cena do crime. A porta da frente está bem diante deles e está destrancada. Eles podem entrar imediatamente e iniciar a investigação. O policial (Aldo) chegará em algumas rodadas e se oferecerá para substituí-los no local.

Se os PJs esperarem muito (várias rodadas), Aldo chegará. Ele pede a ajuda dos personagens instantaneamente. Se eles aceitarem, ele ordena que afastem os espectadores e então desaparece na porta escura. Se eles não o seguirem por conta própria, ele os chama depois de algumas rodadas.

O que os PJs não sabem é que Odiare iniciou sua transição para o semiplano do pavor. O sol nunca mais brilhará nesta cidade. O resto do dia está nublado com nuvens de tempestade. Quando a noite cair, nunca mais irá amanhecer.

ATO DE ABERTURA

Casa dos Sertino

Esta é a casa de Franco e Maria Sertino e de sua filha Giselle. É uma estrutura simples, com cerca de 6 metros quadrados e dois andares de altura. Está indicada no mapa do domínio.

O primeiro andar é um cômodo individual que serve de cozinha, sala de jantar e sala de estar. Está cheio da desordem normal de uma casa. As roupas estão empilhadas sobre uma mesa, as ferramentas penduradas na parede, os brinquedos jogados no chão, etc. Esta não é uma casa rica.

A mulher na varanda é Maria Sertino e ela corre até os PJs. Ela é quase incoerente, mas consegue balbuciar algo como “Ele está morto! Lá em cima”

O segundo andar tem dois quartos pequenos. Cortinas suspensas os separam das escadas. Qualquer quarto pode ser acessado sem perturbar o outro. O quarto à direita pertence aos pais. O da esquerda é para a filha deles, Giselle, e também funciona como depósito. Quando os personagens chegam ao topo da escada, eles podem ouvir a voz de uma criança cantando uma canção de ninar na sala à esquerda.

No quarto dos pais...

Os lençóis grossos e as peles na cama estão torcidos e esticados entre a estrutura e o corpo de um homem. Ele está deitado entre as roupas de cama, os olhos cegos fitando algum horror imaginário. Sua garganta foi cortada. Os lados de sua boca estão abertos, fazendo parecer o sorriso enorme de um palhaço. Círculos rosados foram pintados em suas bochechas com sangue.

No quarto da criança...

Uma garotinha, talvez de sete anos, está sentada em uma cama pequena, abraçando um boneco de madeira pintado e cantando baixinho para si mesma. Sua atenção está totalmente voltada para a boneca. Ela nem reconhece sua existência. O quarto é limpo, mas o chão está cheio de brinquedos e bonecas.

Investigando o Assassinato

Uer o corpo morto de Franco Sertino é motivo para um leve teste de horror (+2 de bônus). Aldo, o policial, não ajuda muito. Ele se movimenta, parecendo ocupado e fazendo perguntas inúteis. Se esse mistério tiver que ser resolvido, os PJs terão que fazer isso. Se o quarto de Giselle for revistado, uma pequena faca ensanguentada será encontrada. Está mal escondido sob os lençóis. A lâmina não tem mais de 4 centímetros de comprimento.

Giselle está em estado de choque. Ela não responderá a muitas perguntas. Ela falará sobre seu boneco, chamada Patinho, mas não o largará voluntariamente. Giselle dirá com orgulho: “Ele sabe dançar e cantar, você sabe!” Ela o abraça perto de si o tempo todo. Se questionada sobre a faca ensanguentada, ela diz: “Ele me fez escondê-la para ele”. Ela se recusa a identificar essa pessoa, dizendo: “Ele disse que me machucaria se eu dissesse o nome dele”.

Embora os personagens ainda não saibam, Patinho é uma carionete. Com a inocência que só uma criança possui, Giselle aceita o fato de poder andar e falar. Patinho é seu “melhor amigo” e ela fará de tudo para protegê-lo. Sob nenhuma circunstância a carionete prejudicará Giselle ou qualquer outra criança.

Franco viu Patinho se movendo por conta própria e conversando com Giselle. O fantoche matou Franco para impedi-lo de espalhar a notícia sobre as carionetes. Franco teria arruinado o plano de Maligno de massacrar os adultos no teatro esta noite. Através de uma combinação de ameaças e promessas, Patinho coagiu Giselle a esconder a faca. Giselle se recusa a reconhecer que seu boneco fez algo errado. Ela também negará que seu pai esteja morto, dizendo em vez disso que ele está fora e retornará em alguns dias. No fundo ela sabe a verdade, mas se recusa a admiti-la e prefere ficar em negação do que aceitar a verdade.

Não existe muito mais que os personagens podem descobrir aqui. Ninguém na rua viu alguém entrar ou sair de casa. O beco atrás da casa não contém nenhuma pista. Quando os personagens jogadores deixam a casa, Maria já terá se acalmado o suficiente para cuidar e confortar sua filha.

ENTRA O VILÃO



ma vez que os PJs tiverem feito o máximo possível na casa dos Sertino, eles provavelmente assistirão à peça no Teatro Secôlo (veja o mapa do teatro na página seguinte). O teatro é na verdade dois edifícios. Um fica de frente para a rua, enquanto o outro é acessível apenas pelo beco. Ambos os edifícios têm dois andares de altura, embora o teatro propriamente dito tenha apenas um teto alto, enquanto o outro tem, na verdade, dois andares.

Se os personagens retornarem a este prédio após seu encontro com Maligno, eles verão um pro-

grama de teatro fantasmagórico. Os espíritos de todos os adultos mortos podem ser vistos sentados nas poltronas, observando o palco vazio. Nada acontece no palco o tempo todo. Os fantasmas confortam e pegam crianças invisíveis. Ver esse público é motivo para um teste de horror moderado, com um bônus de +2.

1. Assentos do Público: Os bancos são de construção simples e comportam de cinco a oito pessoas. Perto do palco, entre duas fileiras de bancos, está um cadáver. Quando Maligno não conseguiu tomar posse do corpo de Giuseppe, ele fez com que um dos adultos cativos fosse apresentado. Ele tentou entrar no corpo deste pobre homem. Quando a tentativa falhou, Maligno matou o homem de raiva e frustração. O homem foi morto exatamente da mesma maneira que Franco Sertino. A garganta é cortada e o rosto é grotescamente esculpido para parecer a zombaria de um palhaço.

2. Palco: O palco fica a 1 metro acima do nível do chão. Degraus rasos à direita proporcionam uma subida fácil. A área do palco possui três conjuntos de cortinas. A cortina dianteira é vermelha, a central é dourada e a última cortina é roxa. Existem seis alçapões no palco. Eles levam a um espaço sob o palco. Esse espaço tem pouco mais de 1,5 metro de altura e é preenchido com suportes de madeira para o palco. Cada alçapão tem um tronco robusto e removível para sustentá-lo por baixo. Uma única porta, escondida pela cortina, dá acesso ao edifício nos fundos.

3. Teatro de Marionetes de Giuseppe: Este mini-teatro tem um total de 2,5m de altura. A cavidade central para os bonecos tem 2m de largura e 1m de altura. Seu piso fica 1m acima do piso do palco. O titereiro fica em pé no banco atrás do teatro. Ele pode passar por cima da parede de fundo e pendurar as marionetes no palco sem ser visto pelo público. A cavidade abaixo do teatro de fantoches está cheia de adereços de palco e marionetes – bonecos de verdade, não carionetes.

4. Área de palco: Esta área vazia é onde os atores esperam até serem avisados para entrar no palco. A porta sai na altura do palco, que fica 1m acima deste andar. Uma pequena escada de madeira foi empurrada até a porta. Outra escada desce 1m até um patamar. Uma porta de 1,5m de altura leva deste patamar até o forro sob o palco. A porta não tem fechadura.

Na parte de trás desta sala há uma escada estreita que leva ao segundo andar. O corredor nos fundos é bem estreito, com pouco mais de um metro de largura. Termina em uma porta trancada que leva ao beco.

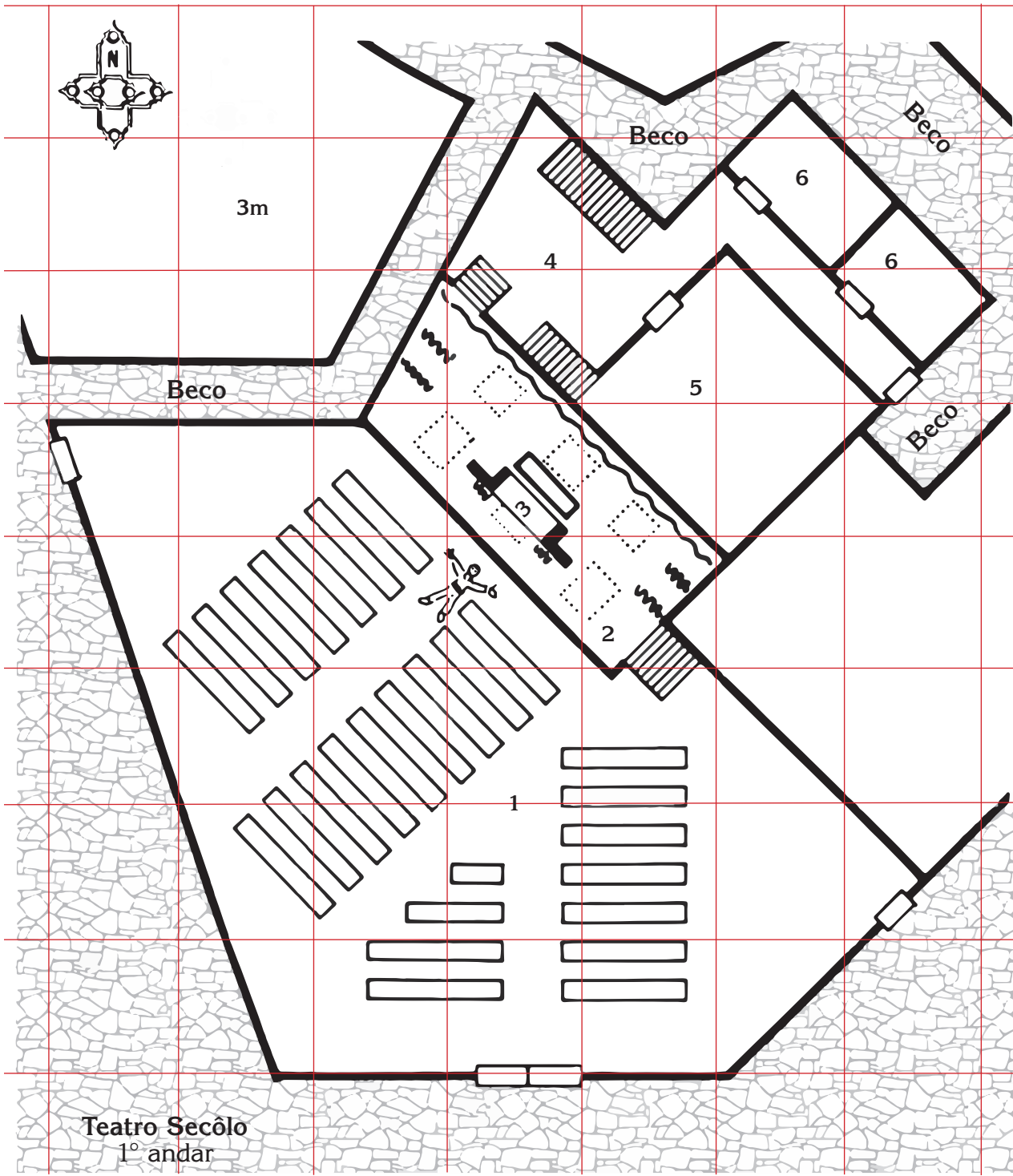
5. Sala de adereços: Esta sala tem cerca de 5 metros quadrados. As paredes são forradas com prateleiras e armários. Uma grande variedade de adereços de teatro preenche essas prateleiras e armários. Tudo parece real à distância ou com pouca iluminação, mas na realidade é falso. Existem armas, armaduras, móveis, potes, bichos de pelúcia, pergaminhos, mochilas e muito mais aqui.

6. Vestiários: São dois, um pouco menor que o outro. Os homens usam um quarto e as mulheres o outro para trocar de roupa. Espelhos, ganchos de parede, cadeiras e pequenas mesas lotam essas salas de 3 x 2 metros. Potes de farinha e vários sucos de frutas vermelhas usados para maquiagem ficam em pequenas mesas perto dos espelhos.

7. Sala no andar de cima: Esta sala externa contém suprimentos básicos para o teatro. É também onde mora Dom, o zelador. Dom é um jovem, obviamente solteiro, cuja função é limpar e manter o teatro. Ele também atua como guarda noturno, embora não possua nenhuma habilidade de combate. Ele tem chaves para todas as portas. No momento em que os PJs possam encontrá-lo, Dom já foi dominado por uma carionete.



ENTRA O VILÃO



Teatro Secôlo
1º andar

ENTRA O VILÃO

8. Sala de fantasias: Esta sala tem cerca de 9x6 metros de tamanho. As paredes estão cheias de cabides de roupas. Caixas sob as prateleiras guardam sapatos, tecidos e joias falsas. No centro da sala há algumas mesas, cadeiras e uma boa seleção de ferramentas para confeccionar fantasias.

Terror no Teatro

Ao pôr do sol está previsto um espetáculo de marionetes no Teatro Secôlo. O mais provável é que os PJs compareçam ao show após acalmarem Maria Sertino. (Lembre-se: eles foram convidados por Sofia ou Antônio.) Se não o fizerem, deixe que Aldo que os encontre após ser contatado por um homem chamado Gerrardo.

No início do espetáculo, Giuseppe se apresenta e depois Fígljo como seu fantoche premiado. O show começa com uma rotina típica de bonecos se batendo, e nada deve parecer errado.

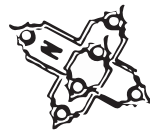
Logo após o início do show, os PJs são chamados para fora do teatro por Aldo, o policial. Ele tem um suspeito na prisão. O suspeito é um vagabundo quase em coma que mora no beco atrás da casa dos Sertino. Aldo está convencido de que o desgraçado cometeu o assassinato.

Claro, ele não tem provas, nem confissão, nem testemunha. Eventualmente, ele liberta o pobre homem com uma advertência: “-e que nunca mais me deixe te pegar!”

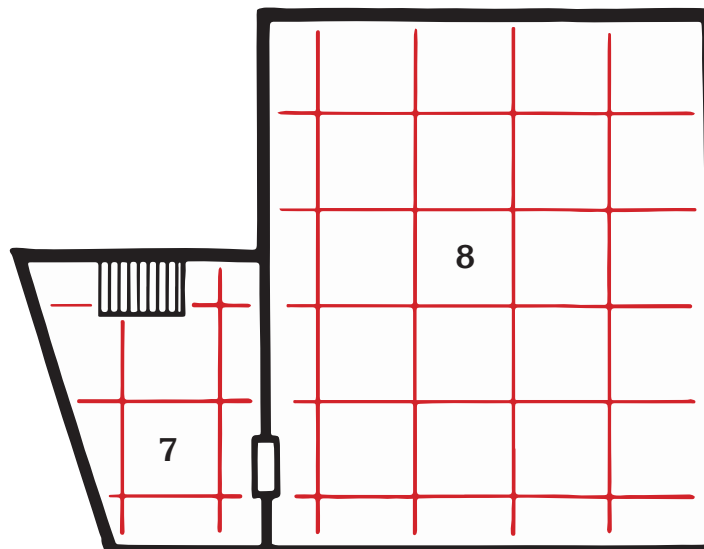
Enquanto isso, na apresentação, Giuseppe chama todas as crianças para frente para que vejam melhor. Enquanto assistem ao espetáculo, encantados, as carionetes de Maligno se ocupam em paralisar e arrebatam os adultos. Este único ato elimina mais da metade dos adultos da cidade. Isso sela o destino de Maligno para se tornar um Senhor do Domínio no semiplano do pavor.

Nenhuma das crianças vê o que acontece atrás delas; eles estão todos muito entretidas assistindo ao show. Depois, Maligno conta mentiras às crianças sobre o motivo do desaparecimento de seus pais. À medida que as crianças vagueiam pelas ruas e pelas suas casas vazias, os outros adultos da comunidade encontram-nas e descobrem que muitas pessoas “desapareceram” no teatro. Alarmados, eles enviam alguém para encontrar Aldo e seus representantes recém-empossados. Enquanto isso, carionetes emboscam os poucos adultos restantes em Odiare com a intenção de assumir o controle de seus corpos. Um homem chamado Gerrardo invade a polícia, onde Aldo e os PJs acabam de interrogar o vagabundo suspeito. Ele grita: “O show no Secôlo hoje à noite

Teatro Secôlo
2º andar



1,5m



ENTRA O VILÃO

– aconteceu alguma coisa! Todos eles desapareceram. Restam apenas as crianças. Você tem que fazer alguma coisa!” Ele incita Aldo e os PJs a irem ao teatro e encontrarem as pessoas desaparecidas. Ele os guiará ao teatro se insistirem, mas volta para casa o mais rápido possível.

Ao descrever as ruas, lembre-se que já anoitece. As ruas estão escuras, vazias e nebulosas. As lâmpadas nas esquinas, suspensas em postes de iluminação, tremeluzem suavemente, irradiando um brilho suave em um pequeno círculo. Os edifícios são em sua maioria escuros. Algumas mostram uma única lâmpada na janela, mas estão vazias, como se alguém tivesse saído às pressas.

As vielas de paralelepípedos estão desprovidas de gente. É assim que Odiare ficará no resto da aventura. O sol nunca mais nascerá aqui e não há lua. Uma névoa fina limita a visibilidade a cerca de 36 metros. Além disso, as luzes da rua não conseguem penetrar na névoa. A partir daí, as ruas de Odiare se contorcem (veja o mapa na capa e a descrição do domínio (página 41). Todas as estradas levam de volta à cidade.

Investigação

Quando os PJs chegam ao teatro para investigar, eles veem um prédio escuro. Uma placa pintada à mão acima da porta lê “GIUSEPPE, O MESTRE TITEREIRO SE APRESENTA ESTA NOITE!” As duas portas laterais estão trancadas, embora possam ser arrombadas. As grandes portas duplas estão destrancadas.

Todas as crianças se foram. Os adultos foram eliminados, deixando um teatro vazio, habitado somente pelas sombras e o ranger ocasional da madeira se acomodando na construção.

O Teatro está vazio, isto é, exceto por Giuseppe e as suas carionetes. Se os personagens assistiram ao início do show, eles reconhecerão imediatamente Giuseppe e Figlio.

O interior do teatro está escuro. Fileiras de bancos vazios ficam de frente para o palco em ângulos diferentes. Iluminado pela luz de uma lanterna no palco está um velho vestindo roupas bem usadas, parado ao lado de um teatro de fantoches que foi erguido no palco. Um boneco de madeira fica imóvel no teatro de fantoches, com as cordas esticadas.

O velho se assusta ao notar vocês. O medo toma conta de seu rosto, ele grita: “Parem eles!

Figlio, não deixe que eles me peguem!” A cabeça do boneco de madeira se levanta; seus olhos giram para procurá-lo. Ele grita: “Carionetes, ataquem os invasores!” e calafrios percorrem suas espinhas.

De repente, pequenas formas surgem de baixo da primeira fila de bancos. Cada um é um fantoche, com cordas penduradas no chão. A luz da lanterna brilha nas pequenas lâminas cruéis e nas aqualhas afiadas que eles carregam.

As carionetes estavam sentadas sob a fileira de bancos mais próxima do palco, ouvindo Maligno (ou Figlio, como Giuseppe insiste em chamá-lo) e Giuseppe. Ver Maligno e a onda de marionetes animadas é motivo para um teste de terror. Enquanto os personagens lutam contra as carionetes, Giuseppe agarra Maligno e foge para a porta no fundo do palco. Ele desaparece de vista quase imediatamente. É possível que os PJs tenham a chance de atirar flechas ou alguma outra arma de distância em Giuseppe. Independentemente de quanto dano eles causem, o velho não morre. Se Giuseppe perder todos os seus pontos de vida devido aos ferimentos, um esquadrão de carionetes carrega seu corpo inconsciente.

Carionetes (12): Int: Med; Tend CM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; JP paralisia, possessão; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (15—60 cm); Moral destemido(20); XP 975 cada.

INTERLÚDIO



A

Assim que os PJs tentam perseguir Maligno e Giuseppe, eles inevitavelmente vagarão pelas ruas. Dê aos jogadores uma cópia do mapa de ruas da cidade fornecido no final desta aventura (página 29). Mostra-lhes o que se lembram do traçado de Odiare, centrado na praça da cidade. Alguns edifícios históricos podem ser mostrados. Se eles passaram algum tempo significativo em qualquer prédio específico antes dos eventos no teatro, marque-o para os jogadores. Enquanto os PJs vagam pela cidade, deixe-os preencher sua fotocópia do mapa. À medida que

eles alcançam as bordas, onde o mapa se enrola, diga-lhes quando eles passarem por edifícios de referência no outro lado do mapa. Eles rapidamente perceberão que o mapa gira sobre si mesmo, embora possam não descobrir como.

Personagens que vagam sozinhos são especialmente vulneráveis. Qualquer personagem sozinho por cinco ou mais rodadas é automaticamente dominado por carionetes e seu corpo tomado. **NÃO DIGA AOS JOGADORES QUE ISSO ACONTECEU!**

Deixe o jogador continuar controlando seu personagem. Por agora carionete irá apenas “seguir o fluxo”, deixando suas ações serem ditadas pelas decisões do grupo. O que quer que o personagem estivesse fazendo sozinho automaticamente não significa nada. Mesmo que você precise mentir abertamente, diga ao jogador que seu personagem não viu nada de interessante, não encontrou nada, que a porta estava trancada ou o que for apropriado. Basicamente, a carionete que controla o PC não revelará nada de importante.

Qualquer personagem que vagueie por cinco ou mais rodadas com outro personagem controlado por uma carionete também é automaticamente assumido por uma carionete. Na verdade, é possível que todos os PJs sejam dominados por carionetes antes de saberem o que realmente aconteceu. Se isso acontecer, eles acordam nas gaiolas descritas em “Despertar na Loja de Brinquedos” na seção Diminuir as Luzes. Diga aos jogadores o que realmente aconteceu com eles quando acordarem.

Enquanto os personagens vagam pelas ruas de Odiare em busca de pistas sobre o paradeiro de Maligno e Giuseppe, eles também estão sujeitos a ataques normais de carionetes. Não há um período de tempo definido ou uma jogada de dados para determinar quando o ataque ocorre. Você deve decidir por si mesmo quando chegar a hora certa. Abaixo estão alguns exemplos de início de encontro que você pode usar. Eles podem ser usados sempre que os personagens estiverem andando pelas ruas.

Carionetes: Int: Med; Tend CM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; JP paralisia, possessão; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D; Moral destemido (20); XP 975 cada.

Emboscada!: Um grupo de seis carionetes pega um forçado do estábulo. Eles se escondem em uma esquina, em um beco ou em uma porta escura. Quando os PJs passam, eles levantam o forçado na altura dos joelhos e atacam. Faça um teste de surpresa. O forçado tem TACO 19 e inflige 1d6 pontos de dano. Após a carga, os bonecos podem ficar e lutar, usando suas agulhas, ou fugir.

Esconde-esconde: Uma carionete se deixa ver na abertura de um beco. Ele imediatamente se vira e foge para o beco. Logo na entrada do beco, obscurecido pelas sombras, há um arame farpado. Qualquer um que correr a todo vapor no beco cairá. O movimento normal permite ao personagem um teste de Destreza. O movimento cauteloso detecta automaticamente o fio. Uma vez no chão, quatro carionetes sobem no personagem caído e enfiam agulhas em seus membros, com um bônus de +3 para acertar.

Outros Habitantes: A criação do domínio de Odiare fez com que algumas outras criaturas se tornassem ameaças. Ratos gigantes agora vagam pelos estreitos becos da cidade, representando uma ameaça real para os moradores. Essas criaturas, antes tímidas e escondidas, tornaram-se audaciosas o suficiente para se aventurar nas ruas e, em casos extremos, até atacar pessoas desavisadas. Certifique-se de usar as regras de moral com os ratos (veja o Livro do Mestre). As chances são de que eles fujam antes de causar qualquer dano sério.



INTERLÚDIO

Ratos Gigantes (1d6+6): Int Semi; AL N(M); AC7; MV 12; DV ½; PV 4,2,3,1,2,3,4,4, 2, 2, 1, 3; TAC0 20; #AT 1; Dano 1d3; AE nenhum; DE nenhum; PM Nenhuma; Tam: D (60 cm); ML instável (5); XP 15 cada.

Carruagem em Fuga: As marionetes tomaram posse de uma carruagem que estava guardada no estábulo. A carruagem é puxada por dois cavalos, com cada marionete agarrada à crina de um deles. Outra marionete está sentada no banco do cocheiro, segurando as rédeas. Mais quatro marionetes estão posicionadas no topo da carruagem, prontas para saltar em direção aos personagens jogadores à medida que se aproximam.

Como as marionetes não são habilidosas cocheiras, têm pouco controle sobre os cavalos. Primeiro, os personagens jogadores ouvem o som dos cascos dos cavalos e das rodas da carruagem se aproximando. Então, a carruagem emerge da névoa, inclinándose na direção dos personagens jogadores.

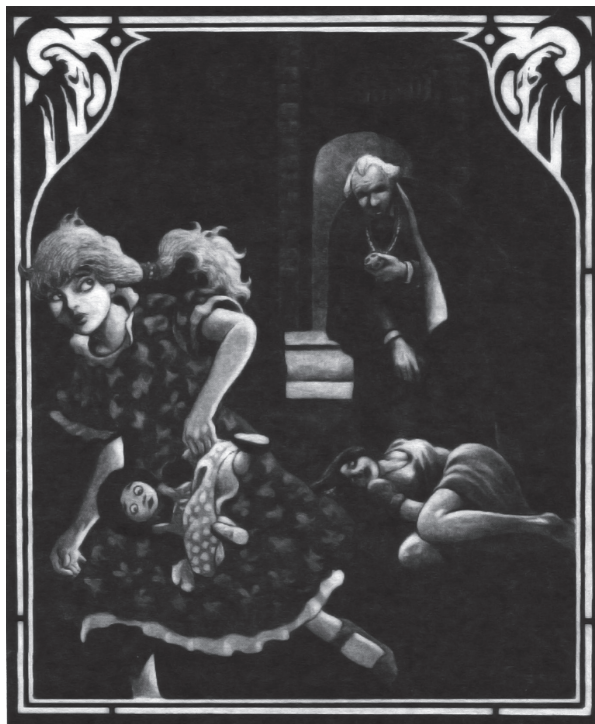
Qualquer PJ que declarar que está buscando cobertura pode automaticamente evitar os cavalos. O PJ que tentar permanecer na rua, mesmo que seja por uma única rodada, deve fazer um teste de resistência contra sopro para evitar ser pisoteado. Ser pisoteado causa 6d6 pontos de dano. Isso poderia matar um personagem, então se você quiser evitar esse resultado, faça com que o personagem seja reduzido a 1 ponto de vida.

Crianças: Existem encontros frequentes com crianças que estão nas ruas, mas a maioria delas está apenas brincando e não está em perigo iminente.

Grupo de Abordagem: Um bando de sete carionetes amarradas em postes de luz e esperando nas proximidades nos telhados. Quando os PJs estão em posição, as carionetes se lançam e balançam sobre os PJs. Os bonecos, é claro, usam chapéus de pirata e tapa-olhos. Enquanto balança, cada boneco segura uma agulha de prata para frente como uma lança, com um TAC0 de 20. A força do balanço permite causar 1 ponto de dano e também a possível paralisação. Cada marionete que acertar tem 50% de chance de se agarrar ao PC. Uma vez lá, ele causa automaticamente 1 ponto de dano ou pode tentar paralisar um membro com um ataque normal.

Mordedores de Tornozelo: Uma horda de carionetes (10) enxameia para fora de um buraco enquanto os PJs atravessam os becos de Odiare. Os bonecos correm até os personagens e atacam. Uma carionete por PJ tenta escalar as costas de sua vítima, usando sua habilidade de escalar paredes. Todas as outras carionetes atacam as pernas dos PJs, tentando paralisá-los. Na segunda rodada de combate, a carionete nas costas do PJ atacará seus braços, tentando paralisar esses membros.

Seguidos: Os PJs ouvem ruídos no telhado de uma casa próxima. Qualquer pessoa que olhar para cima e passar em um teste de percepção, consegue ver formas minúsculas e humanas deslizando agilmente pelo telhado seguindo os personagens por onde andarem. Não há combate neste encontro, mas a visão das carionetes seguindo os personagens deve deixá-los paranoicos, sentido que estão correndo perigo, deixando-os arrepiados, tornando a sensação de urgência mais real.



DIMINUAM AS LUZES



A

pós o ataque no Teatro Secôlo, Maligno reconhece que os PJs são uma ameaça genuína para ele, então ele prepara uma armadilha na loja de brinquedos. A Loja de Brinquedos de Giuseppe está iluminada como um farol, pois todas as lâmpadas do local estão acesas. Todos os PJs notarão a luz assim que dobrarem uma esquina e avistarem a loja.

Para emboscar os PJs, Maligno pega cinco bonecos de pano em tamanho real, amarra suas mãos atrás das costas e coloca sacos sobre suas cabeças. Maligno então os anima com seu poder inato

para que eles lutem e se mexam - muito realistas. Como tudo o que é visível são as roupas que as bonecas usam (suas mãos e cabeças estão escondidas), elas parecem pessoas reais para todo o mundo. Maligno e quatro de suas carionetes então usam seu poder de ventriloquismo para fazer gritos abafados de socorro.

Em algum momento, um dos PJs puxará um saco da cabeça de um boneco ou fará qualquer outra coisa que alerte o PJ sobre o ardil. Nesse ponto, Maligno e seu bando de carionetes atacam. Oito carionetes no telhado lançam uma rede sobre qualquer PJ que esteja do lado de fora do prédio; um teste de proteção vs. sopro é necessária para evitá-lo. As carionetes então saltam do telhado para os PJs e começam a espetá-los com agulhas prateadas.

Quaisquer PJs que tenham sido dominados por carionetes agora se tornam traidores. Como Mestre, passe um bilhete para cada jogador controlado por uma carionete, dizendo-lhe para ajudar os fantoches a capturar (não matar) os outros PJs.

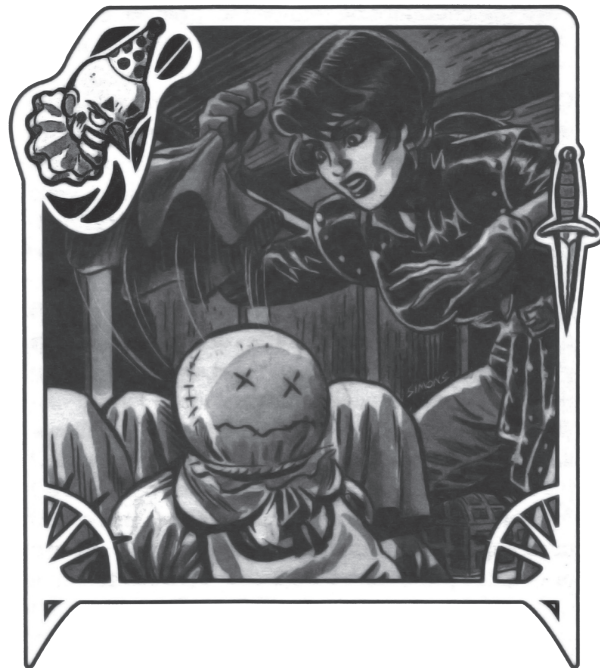
Dentro da loja de brinquedos, o próprio Maligno conduz dez carionetes para o ataque. Ele usa todos os poderes necessários e fará tudo o que for possível e que esteja a seu alcance para que possa subjugar os personagens. Em particular, ele tenta tocar nos PJs e fazê-los dançar. Se ele vir alguém fugindo, ele usa sua habilidade de provocação para tentar fazê-lo voltar à briga.

Carionetes(18): Int: Med; Tend CM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; JP paralisia, possessão; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (30 cm); Moral destemido (20); XP 975 cada.

Maligno: Int: Extr; Tend CM; MV 9; CA 4; DV 6; PV 30; TACO 15; #AT 1; Dano 1d3; AE *Dança irresistível de Otto, ventriloquismo, provocar*, paralisar, animar brinquedos; DE imune a veneno, frio, eletricidade, maioria das magias; PM nenhuma; Tam: D.

Se a maré mudar e parecer que ele será derrotado ou mesmo capturado, Maligno fugirá. Ele não animará nenhum brinquedo até que a situação fique desesperadora. Ele pode fugir por qualquer porta ou subir as escadas. Se ele ficar fora de vista por duas rodadas ou mais, ele desaparecerá e não poderá ser encontrado.

Ao conduzir este encontro, seja estritamente honesto. A aventura funcionará muito bem quer os PJs sejam capturados ou vitoriosos. Se derrotarem Maligno aqui, poderão investigar a loja de brinquedos e aprender como escapar do domínio.



DIMINUAM AS LUZES

(veja “Loja de brinquedos de Giuseppe”, página 18). Se os PJs forem derrotados, eles acabarão em corpos de bonecos (veja “Despertando na Loja de Brinquedos,” abaixo). Deixe que a habilidade e a sorte dos jogadores determinem o andamento do encontro.

Despertando na Loja de Brinquedos

Esta seção da aventura é jogada apenas se todos os PJs forem capturados pelas carionetes. Quando os personagens acordam, eles estão em corpos de bonecos. Suas novas formas de bonecos foram colocadas em gaiolas redondas de madeira e suspensas a cerca de trinta centímetros do teto. A visão de seus corpos possuídos e sua situação atual é motivo para uma verificação de horror.

Vocês acordam em uma gaiola redonda de madeira, suspensa no teto por uma enorme corrente de latão. Seus primeiros movimentos fazem a gaiola balançar. Olhando cuidadosamente para fora, a visão os arrepia até os ossos. Vocês veem uma versão gigante de vocês com 9 metros de altura! A sala deve ter 12 metros de altura no teto, onde sua gaiola está pendurada.

Um dos gigantes lança um olhar frio e malicioso enquanto sai da loja com os outros

Seu corpo sócia era do tamanho normal – foi você quem encolheu! Então, uma olhada em seu corpo revela um fato ainda mais horrível: você está habitando o corpo de um boneco!

Então, uma olhada em seu corpo revela um fato ainda mais horrível: você está habitando o corpo de uma boneca!

Escapando das Jaulas: As portas das jaulas têm um pedaço de arame grosso enrolado nelas, impossibilitando a abertura dos personagens. As barras da gaiola são muito grossas e resistentes para que os “marionetes” quebrem, dobrem ou se espremerem.

No entanto, essas gaiolas nunca foram feitas para segurar criaturas com as mãos. Embora as carionetes nos corpos roubados dos PJs protegessem as portas, eles se esqueceram de fazer qualquer coisa com as correntes que prendem as jaulas suspensas no teto. Qualquer personagem pode passar pelo topo da gaiola e soltar a corrente.

É claro que desprender a corrente significa que a gaiola cairá. A gaiola sofrerá um grande choque, o suficiente para ter 50% de chance de quebrar ou entortar uma parte vital que permitirá que o boneco do PJ escape. Naturalmente, o boneco PJ também sofre uma queda – e ele ou ela sofre 1d6 pontos de dano, a menos que tenha sucesso em um teste de resistência contra queda. Se nenhuma das gaiolas for danificada o suficiente para se abrir, a última gaiola a cair se abrirá automaticamente.

Existe uma maneira inteligente de evitar que a gaiola caia. Existem cordas penduradas em cada boneco. Amarrados juntos, os cordões de cada PJ formam um único fio de cerca de 1,80 m de comprimento: trabalhando juntos, os bonecos PJ podem conseguir barbante suficiente para abaixar a gaiola de um boneco até o chão. Se esta corda for enrolada na corrente e amarrada ao topo da gaiola, o PJ pode soltar a gaiola da corrente e mantê-la suspensa segurando-a firmemente na corda. Soltando o barbante um pouco de cada vez, a gaiola pode ser baixada suavemente até o chão.

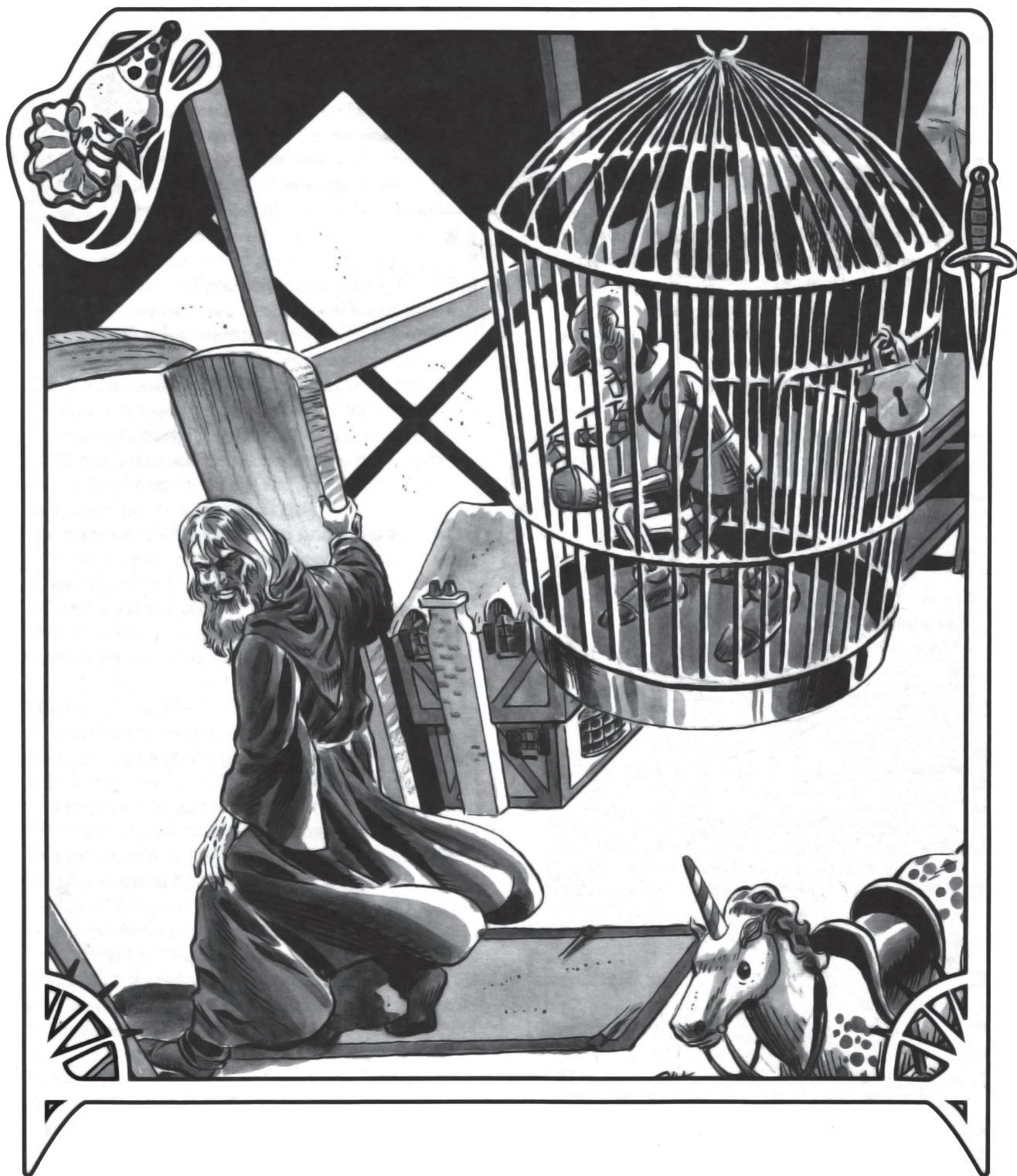
Assim que um único boneco estiver livre, ele ou ela poderá liberar os outros. Dois bonecos trabalhando juntos podem desenrolar o fio que fecha a porta de uma gaiola. As habilidades de combate dos PJs como bonecos são encontradas nas páginas 17 e 18.

Escapando da Loja de Brinquedos: A loja de brinquedos está repleta de brinquedos animados, todos preparados para evitar que os personagens escapem. Na verdade, são tantos que se todos atacarem imediatamente os PJs, eles estarão condenados.

Maligno quer os PJs vivos, mas presos em corpos de bonecos. Se eles morrerem enquanto estiverem nos corpos dos bonecos, então as carionetes que habitam seus corpos vivos também morrerão. Portanto, Maligno deu ordens aos brinquedos para impedir a fuga dos PJs, mas não para matá-los. Os brinquedos geralmente agirão para afastar os PJs das janelas, portas e escadas. Eles não se importam em causar danos, mas evitarão atacar com boas chances de destruição.

Por exemplo, os brinquedos derrubarão os PJs das mesas, irão arrastá-los para longe de portas e janelas, bloquearão saídas, etc. Contanto que os PJs fiquem bem longe de portas, janelas e escadas, os brinquedos deixarão os PJs em paz. Os brinquedos também perseguirão os PJs lá em cima, caso eles tentem ir até lá.

DIMINUAM AS LUZES



DIMINUAM AS LUZES

Nota: Os brinquedos não consideram a lareira uma saída e não agirão se os PJs tentarem escalar a chaminé. É claro que os brinquedos animados se defenderão se forem atacados. Uma vez fora da loja, os brinquedos animados não perseguirão os personagens. Eles fizeram seu trabalho e falharam.

A única criatura na loja de brinquedos que não segue as regras de Maligno é Gatto. Gatto é um gato doméstico normal que passa a maior parte do tempo no andar de cima. Se os personagens se aventurarem lá em sua tentativa de escapar, eles certamente o encontrarão. Gatto adora perseguir pequenas criaturas, como PJs em corpos de bonecos! Ele atacará os bonecos dos PJs. Gatto está enrolado na cama (Área U). Sua moral normalmente é 2, mas contra os bonecos é 11. Ele é capaz de uma explosão de velocidade em uma rodada com movimento de 18.

Gatto(gato doméstico): Int: Animal; Tend N; MV 6(18); CA 6; DV 1; PV 4; TAC0 20; #AT 3; Dano 1d2/1/1; AE garras traseiras 1d2/1d2 se as duas garras dianteiras acertarem; DE nenhum; PM nenhuma; Moral 2 (11); Tam: D (30 cm); XP 7.

Os PJs como bonecos

Enquanto estiverem em corpos de bonecos, os PJs não possuem suas habilidades de classe de personagem. Magos e sacerdotes não podem lançar magias, os guerreiros não têm habilidades de combate e os ladinos perdem as habilidades de ladrões.

Habilidades de Combate dos PJs

Classe de Armadura:	6
Movimento:	2 (12 em escala pequena)
Dados de Vida:	2
Pontos de Vida:	16
TAC0:	19
No. de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1
Defesas Especiais:	imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais
Resistência vs Quedas:	5
Tamanho:	Diminuto (30 cm)

Tamanho e Movimento: Com os PJs tendo apenas 30 centímetros de altura, eles têm 1/6 a altura de uma pessoa normal. Para manter as contas mais fáceis, suponha que sejam 1/5 da altura de uma pessoa e que todas as distâncias são cinco vezes normais. Portanto, uma mesa cuja superfície está realmente a 1 metro do chão tem efetivamente 5 metros de altura. Uma sala com 6 metros de largura é tratada como se tivesse 30 metros de largura.

Uma carionete tem uma taxa de movimento de 6 em comparação com a taxa de movimento de um humano de 12. A carionete tem muito menos da metade do tamanho de um humano, mas sua natureza mágica permite uma velocidade não natural nesse tamanho. Infelizmente para os PJs, eles não obtêm os benefícios dessa magia. Eles se movem na velocidade normal 1/6, que é 6 metros por rodada – metade da velocidade se atacarem na mesma rodada.

Quedas: Um corpo de carionete pode suportar muitos abusos que um corpo de carne não suporta. O corpo de boneco de madeira recebe um teste de resistência de item contra queda para evitar todos os danos de queda. Entretanto, como eles são construídos de forma mais delicada do que um simples bloco de madeira, há uma penalidade de -3. Portanto, eles têm um teste de resistência contra queda de 5. Simplificando, eles raramente sofrem danos por quedas. Se o boneco falhar no teste, ele sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 m (ou fração disso) que cair.

As regras para queda também são usadas para ser rebatido, arremessado, impulsionado ou de outra forma lançado pela sala. A menos que seja usada força incomum, apenas 1d6 pontos de dano são possíveis ao arremessar ou bater no boneco.

Morte: Os PJs desfrutam de alguns benefícios como bonecos. O principal benefício é que é quase impossível destruir os corpos dos bonecos. Reduzi-los a zero pontos de vida ou menos tornará o corpo inerte, não morto. O boneco não pode se mover até que os reparos sejam feitos, mas o personagem naquele corpo ainda está vivo. Somente o fogo destruirá permanentemente o corpo da carionete. Queimaduras nunca podem ser reparadas e, uma vez que o corpo sofre dano de fogo no total de pontos de vida em queimaduras, o corpo do boneco e do personagem morrem.

DIMINUAM AS LUZES

Fazendo Reparos: Supondo que os PJs em seus corpos de boneca tenham algum barbante e cola, eles podem realmente se consertar. Os reparos podem ser no entanto, isso só será tentado quando o corpo do boneco estiver em ou abaixo de zero pontos de vida. Os PJs não são artesãos habilidosos como Giuseppe. Quando eles fazem reparos, leva meia hora e deixa o boneco do PJ com 1d6+2 pontos de vida totais, independentemente de quão abaixo de zero o boneco tenha ido. Lembre-se de que os danos causados por queimaduras não podem ser reparados.

Loja de brinquedos de Giuseppe

Existem duas entradas para a loja – uma que dá para a rua principal e a outra para um beco. A porta dos fundos é mantida trancada durante esta aventura. A porta da frente fica destrancada, a menos que os PJs sejam capturados e possuídos pelos bonecos; então ele é mantido bloqueado. A frente da loja possui duas grandes janelas de vidro. O primeiro andar é a loja e oficina. O andar de cima é o alojamento de Giuseppe. Não há porão ou adega.

Quando os PJs entrarem na loja de brinquedos, coloque o grande mapa encontrado no interior da capa. Este é o mapa dos jogadores e eles podem ver tudo o que é mostrado nesse mapa. (Uma cópia do mapa está incluída na página 19 para seu uso. Ele contém todos os locais descritos abaixo. Não há mapa de jogador para o segundo andar.)

As janelas do segundo andar estão todas fechadas, mas não trancadas. Será necessário o esforço cooperativo de três PJs do tamanho de um boneco (um de tamanho normal) para abrir uma janela. As portas são todas cobertas com um pano pendurado em vez de portas. O pano bloqueia a visão e retém um pouco de calor, mas não faz nada para impedir o movimento.

A1 a A4. Prateleiras de exibição: Essas prateleiras estão repletas de uma grande variedade de brinquedos. Muitos deles foram animados por Maligno. Abaixo está uma amostra de brinquedos que podem ser encontrados em cada prateleira. Os brinquedos animados são listados primeiro, com habilidades especiais mostradas entre parênteses depois. Algumas dessas habilidades especiais funcionarão apenas contra oponentes sem armadura, tamanho D

(diminuto) ou menores. Os brinquedos não animados são listados por último. Existem muitos outros brinquedos não animados nessas prateleiras, bem como duplicatas dos listados.

Brinquedos Animados: Int: Med; Tend OM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 9 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; AE poderes especiais; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D; Moral destemido (20); XP 175 cada.

A1 – Prateleira de Exibição

Brinquedos animados:

- Dardos, 4 (voar, MV 12, causa 1d2 pontos de dano).
- Palhaço na Caixa, 1 (surpresa automática ao sair da caixa, 2 ataques causa 1d3 pontos de dano). Este brinquedo é o que aparece na capa desta aventura. Foi alterado por Maligno para ter uma cabeça de caveira e mãos com garras. É o líder dos brinquedos.
- Soldado de chumbo, 1 (CA 0, a espada inflige 1d3 pontos de dano).
- Boneca de pano, 1 (imune a quedas e ataques contundentes).
- Cavalo com rodas, 1 (MV 12, causa 1d2 pontos de dano, resistência contra sopro ou é derrubado).

Brinquedos não animados:

Dominó, baralho de cartas, lançamento de argolas, fantoches acrobatas, caixa de música, espada de madeira, bonecos de cerâmica.

A2 – Prateleira de exposição

Brinquedos animados:

- Dragão de madeira, 1 (voador 12 [C], sopro de fogo, cone de 30 x 15 cm, 1d6 pontos de dano, proteção pela metade do dano).
- Fantoches Punch & Judy, 2 (paus infligem 1d3 pontos de dano).
- Urso de madeira, 1 (16 pontos de vida).
- Ariete, 1 (causa 1d6 pontos de dano).

Brinquedos não animados:

Bola quicando, bonecos de pau, valetes, bolinhas de gude, animais de madeira, bonecos de palha.

DIMINUAM AS LUZES

A3 – Prateleira de exibição

Brinquedos animados:

- Boneca Matrioska, 1 (cria cinco duplicatas, cada uma com 1 ponto de vida a menos). Este é um daquelas bonecas ocas de madeira que tem uma versão menor de si mesmo dentro. Essa boneca, por sua vez, tem outra versão menor dentro, etc. Nesse caso, há 6 bonecas no total, todas aninhadas umas nas outras. Cada uma pode “deslizar” para se mover e possui um par de braços articulados que usa para atacar.
- Tiro de estilingue, 1 (ataque à distância com bolinhas de gude, 1d3 pontos de dano).
- Marionetes, 2 (use cordas como chicotes, alcance de 60 centímetros, salva contra sopro ou tenha um membro emaranhado).

Brinquedos não animados:

Dados, boneco de cone pop-up, animais de cerâmica, bilboquê, gamão, xadrez, damas, palitos, blocos de construção, quebra-cabeças de madeira.

A4 – Prateleira de exibição

Brinquedos animados:

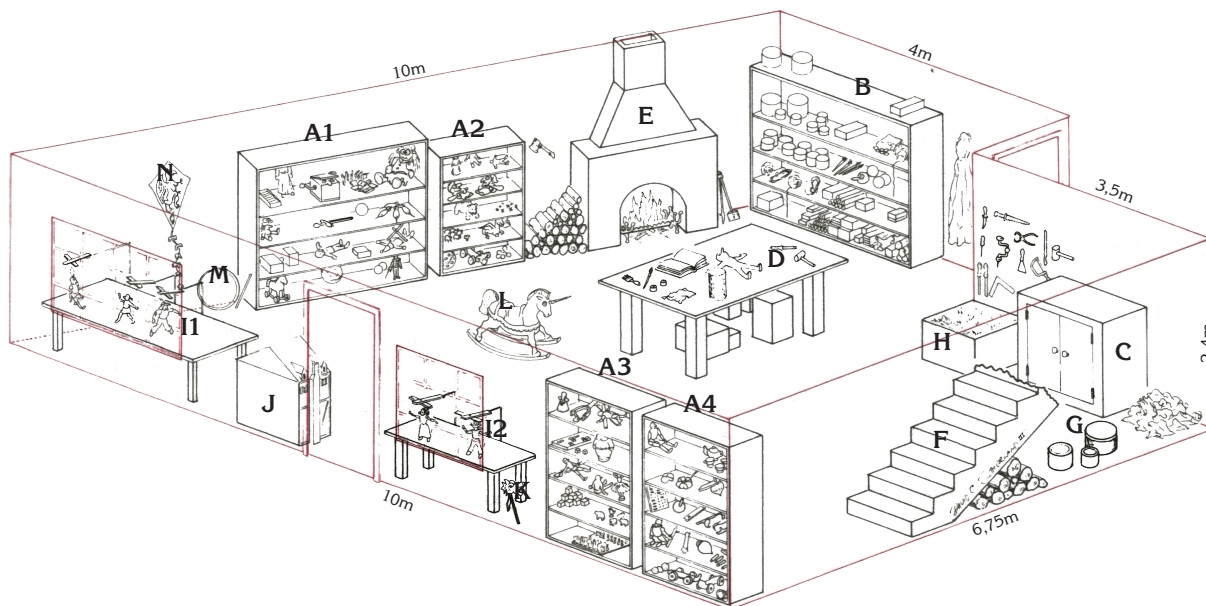
- Patins, 1 par (MV 12, causa 1d3 pontos de dano).
- Peão, 3 (requer resistência contra sopro ou será arremessado a 1,2 metros de distância e sofrerá 1 ponto de dano).
- Marionete, 1 (usa cordas como chicotes, alcance de 60 centímetros, resistência contra sopro ou tem um membro emaranhado).

Brinquedos não animados:

Apitos, jogo de chá infantil, patins de gelo, caleidoscópio, cata-vento, armadilha de dedo chinesa, bolas de malabarismo, giz, quadro de pinos, ioiô.

B. Prateleira de Trabalho: Giuseppe mantém suprimentos e projetos parcialmente concluídos nesta prateleira. À direita da prateleira há um manto com capuz pendurado em uma estaca de madeira. À direita está a porta dos fundos, que leva ao beco. Nas prateleiras há pilhas de lascas finas de madeiras diversas, potes de tinta, folhas de pele de lagarto (usadas como lixa), pedaços de pano, um pote de alcatrão (pegajoso e inflamável), barra de sabão,

Loja de Brinquedos do Giuseppe 1º andar



DIMINUAM AS LUZES

pedaços de argila, pedaços de giz, novelos de barbante, tiras de arame e cordões de couro. Há também muitas peças de brinquedo, como rodas, engrenagens, braços de bonecos, caixas pintadas (vazias), etc.

C. Armário: Aqui são guardados suprimentos e ferramentas: alfinetes, agulhas, linha, cola, pincéis, pregos, parafusos, estacas de madeira, papel alcatroado (muito pegajoso), frasco de vidro com ácido, novelo de barbante, pedra de amolar. Na prateleira de baixo há uma ratoeira com isca de queijo amanhecido.

D. Bancada de trabalho: Esta mesa grande mede 2 x 1,2 metros e tem 1 metro de altura. Restos de material, lascas de madeira e pedaços de linha cobrem a superfície marcada e respingada de tinta. Debaixo do banco há vários caixotes de madeira contendo restos de metal, madeira e tecido.

Há uma marionete parcialmente construída aqui. O corpo foi montado, mas não foi pintado ou revestido. Ainda não foi transformado em carionete, mas poderia ser animado por Maligno se ele desejar.

Ao lado do boneco há um livro aberto que contém as anotações de Giuseppe sobre a criação de carionetes, bem como suas divagações pessoais. A carionete é criada como qualquer outra marionete, então as notas são inúteis nesse aspecto. É o próprio Giuseppe quem proporciona a magia da animação. Entre suas divagações estão suas observações sobre o funcionamento das carionetes. É aqui que os personagens dos jogadores podem descobrir como recuperar seus corpos. Se eles reservarem um tempo para ler este livro, entregue-lhes uma cópia do folheto que se encontra no final do livreto.

E. Lareira: É uma lareira comum, com fogo embaixo. Uma pilha de madeira está empilhada à sua esquerda e uma pequena machadinha está pendurada na parede acima. As ferramentas da lareira (incluindo um atizador, vassoura, pá e pinça) estão apoiadas no canto à direita.

Subir pela chaminé, que leva seis rodadas, é uma maneira de sair da loja de brinquedos. Entretanto, qualquer boneco PJ atingido pelo fogo sofre 1d6 pontos de dano irreparável por rodada. Subir pela chaminé sem apagar o fogo causa 1d3 pontos de dano de calor por três rodadas consecutivas.

F. Escada: Esta escada levam até os aposentos de Giuseppe. Cada degrau tem cerca de 20 centímetros de altura e 30 centímetros de largura.

G. Debaixo da escada: Como muitas áreas escuras debaixo de escadas, esta é usada para armazenamento. Pedaços de tecido e papel, pequenos barris (água, óleo e graxa) e uma pilha de trapos são as principais coisas encontradas aqui.

H. Ferramentas: A parede aqui está repleta de pequenos pinos nos quais estão penduradas as ferramentas de um fabricante de brinquedos. Existem serras, facas, cinzéis, martelos, pinças, brocas, alicates, esquadros em T, pinças e inúmeras outras ferramentas. A maioria são dispositivos pequenos e delicados, adequados para fazer itens minúsculos. Embaixo das ferramentas há uma caixa de palha. A palha é usada para encher bonecas e para forrar pequenas cadeiras ou outros itens semelhantes.

I1 e I2. Mesas de Vitrine: Cada uma dessas duas mesas fica diretamente abaixo de uma janela. Brinquedos e bonecas são colocados aqui para atrair os transeuntes à loja. A mesa I1 possui três bonecos de madeira (não carionetes) que foram animados. A mesa I2 possui dois deles.

São brinquedos animados, com a habilidade especial de usar seus fios como um chicote. Cada um tem um alcance de 60 centímetros e não causa dano, mas a vítima deve fazer um teste de resistência contra sopro ou terá um membro preso no barbante. Este ataque só funciona contra oponentes de tamanho D (diminuto).

Brinquedos Animados: Int: Med; Tend OM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 9 cada; TAC0 19; #AT 1; Dano 1; AE chicote de fios; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (30 cm); Moral destemido (20); XP 175 cada.

Os vidros das vitrines podem ser quebrados, mas não tão fácil quanto os personagens imaginam — afinal, eles têm apenas 30 centímetros de altura! Um boneco de PJ individual batendo na janela ou jogando algo nela não a quebrará. É necessário o esforço cooperativo de três ou mais personagens do tamanho de um boneco para quebrar uma vidraça.

DIMINUAM AS LUZES

Eles devem usar sua força coletiva, não apenas atacar como três indivíduos. Por exemplo, se todos pegarem num martelo demasiado pesado para apenas um ou dois deles empunharem ou correr em direção à janela com um objeto semelhante a um aríete, a janela quebrará. O vidro quebrado não afeta seus corpos de madeira. Obviamente, PJs de tamanho normal não teriam problemas em quebrar as janelas, mas para os bonecos de PJ, isso será um grande esforço.

J. Casa de Bonecas: Esta casa em miniatura tem dois andares, além de um sótão. Ele tem o tamanho ideal para os PJs. Como a maioria das casas de bonecas, falta a parede frontal, não oferecendo nenhum abrigo para se esconder dentro.

K. Dragão de Pau: A cabeça deste “cavalo de pau” é a de um dragão. Este é um brinquedo animado maior que o normal – e um oponente temível. Ele só será animado contra intrusos humanos ou humanoides. Ele ignora os PJs enquanto eles têm corpos de bonecos. Seu sopro se estende em um cone de 3 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, infligindo 2d6 pontos de dano a qualquer um que esteja nele (resistência contra sopro para metade do dano).

Brinquedo Animado: Int: Med; Tend OM; MV 6; CA 6; DV 3; PV 15; TACO 17; #AT 1; Dano 1d6; AE sopro de fogo; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: P (1,2 m); Moral destemido (20) XP 270.

L. Balanço Unicórnio: Construído como um cavalo de balanço normal, este tem um chifre de unicórnio na testa. É um brinquedo animado maior que o normal. Como o dragão de pau, ele só se animará contra intrusos vivos e ignorará os PJs se em seus corpos de boneco. Seu único ataque é atacar um oponente e machucá-lo, causando 1 d6 pontos de dano. Para atacar novamente, ele deve recuar e atacar. Ele pode fazer isso uma vez a cada rodada.

Brinquedo Animado: Int: Med; Tend OM; MV 12; CA 6; DV 3; PV 18; TACO 17; #AT 1; Dano 1d6 carga; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: P (90 cm); Moral destemido (20); XP 270.

M. Arco de Barril: Este brinquedo animado faz com que o bastão atinja o aro rapidamente, fazendo-o rolar para frente. O arco não pode causar nenhum dano por si só, mas pode cair e envolver uma vítima. Enquanto a vítima permanecer dentro do aro, o bastão poderá acertá-la duas vezes por turno. Se não houver nenhum alvo dentro do aro, o bastão deve passar uma rodada levantando o aro e depois rolá-lo para frente para encontrar uma nova vítima para prender e então reiniciar a sequência de ataques com a nova vítima.

Brinquedo Animado: Int: Med; Tend OM; MV 12; CA 6; DV 2; PV 8; TACO 19; #AT 2; Dano 1d3; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: P (60 cm); Moral destemido (20); XP 175.

N. Pipa: Essa pipa possui um grifo pintado e é capaz de navegar pela sala e “esbarrar” nas coisas, causando 1 ponto de dano.

Brinquedo Animado: Int: Med; Tend OM; MV 12; Voo 6; CA 6; DV 2; PV 8; TACO 19; #AT 2; Dano 1; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: P (90 cm); Moral destemido (20); XP 175.



DIMINUAM AS LUZES

O. Mesa: Esta mesa é onde Giuseppe faz a maior parte de suas refeições. Há uma caneca, uma tigela de comida suja e uma colher de pau sobre a mesa. Um pano sujo está amassado próximo a ele, com fios soltos começando a se desfiar em uma das pontas.

P. Lareira: Esta lareira tem o mesmo formato e tamanho da do primeiro andar. No entanto, tem a sua própria chaminé que passa ao lado, mas não se liga à chaminé da lareira do andar de baixo. Atualmente está apagada.

Q. Mesa da Cozinha: É aqui que Giuseppe prepara suas refeições. Existem várias facas, garfos, colheres e panos de limpeza aqui. Pratos, tigelas e xícaras estão empilhados ordenadamente na parte de trás,

enquanto panelas, frigideiras e lenha ficam embaixo da mesa. Há uma ratoeira atrás da pilha de madeira.

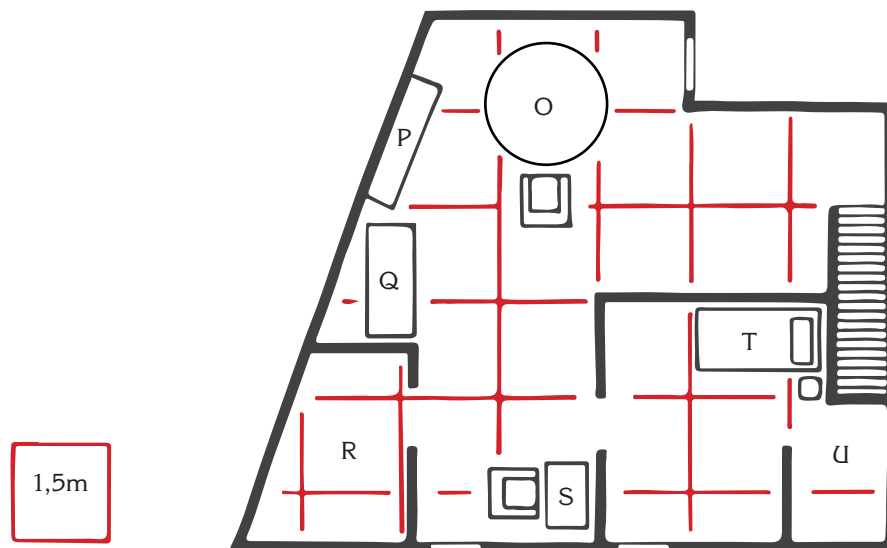
R. Despensa de Alimentos: Prateleiras de alimentos e outros utensílios domésticos comuns ocupam este armário. Existem duas ratoeiras no chão.

S. Mesa: Este é um dos lugares preferidos de Giuseppe em sua humilde casa. Aqui ele pode planejar novos brinquedos, ler ou escrever e observar as ruas da cidade o tempo todo.

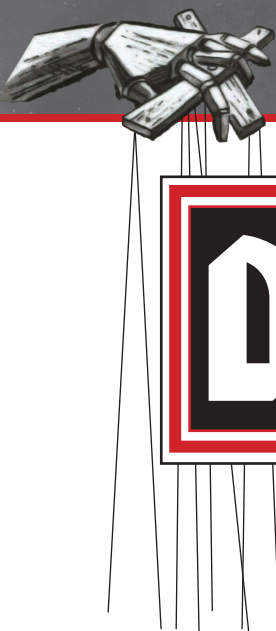
T. Cama: É aqui que Giuseppe dorme. Está amarrado e despenteado. Gatto, o gato, está enrolado aqui.

U. Armário: Esta pequena área guarda roupas, livros e outros objetos pessoais.

Loja de Brinquedos do Giuseppe 2º andar



FECHEM AS CORTINAS



Depois que os PJs tiverem escapado da loja de brinquedos, eles ainda precisarão recuperar seus próprios corpos. Primeiro, eles precisam encontrar algumas agulhas de prata. Então eles precisam encontrar seus corpos possuídos pelas carionetes. Enquanto vagam pela cidade em busca dessas coisas, eles são sujeito a encontros aleatórios. Os encontros descritos abaixo podem acontecer quando

você quiser e em qualquer ordem. Depende inteiramente de você decidir quando e onde lançar esses encontros.

Carionetes Suspeitas: As marionetes animadas saberão imediatamente que os bonecos de PJ não são carionetes. Eles se moverão para atacar. Este encontro deve sempre ser preparado para permitir aos PJs uma rodada completa para escapar antes do início do combate, caso eles decidam fazê-lo. Não há necessidade real de lutar contra mais carionetes neste ponto da aventura.

Carionetes(1-3): Int: Med; Tend CM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; JP paralisia, possessão; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (30 cm); Moral destemido (20); XP 975 cada.

Matilha de Cães: Os cães são uma parte comum de qualquer cidade. Com as ruas praticamente vazias, pequenos grupos começaram a circular. Eles atacarão carionetes e bonecos que virem se movendo. A maneira mais fácil de evitar esse encontro é fingir-se de morto. Os cachorros vão cheirar os corpos dos bonecos e depois ir embora.

Cães(4): Int: Animal; Tend N; MV 15; CA 7; DV 1; PV 6,5,4,3; TACO 20; #AT 1; Dano 1; AE nenhuma; DE nenhum; PM nenhuma; Tam: P (30—60 cm); Moral incerto (6) XP 15 cada.

Júlio, o Homem Selvagem: Este homem de meia-idade enlouqueceu com os recentes acontecimentos

em Odiare. Ele está determinado a destruir o máximo de carionetes que puder – e não saberá a diferença entre os bonecos PJ e as verdadeiras carionetes. Júlio tentará atacar de surpresa. Ele carrega uma tocha acesa, que balança como uma clava.

Qualquer carionete ou boneco que ele tocar deve resistir contra fogo normal, usando a tabela de testes de resistência de itens (ver Tabela 29 no LdM) para madeira grossa. Uma falha significa que a boneca está queimando e perderá 1d3 pontos de vida por rodada.

Homem Selvagem(Júlio): Int: Med; Tend CN; MV 12; CA 9; DV 1; PV 5 cada; TACO 20; #AT 1; Dano 1d4; AE fogo; DE nenhuma; PM nenhuma; Tam: M (1,8 m); Moral elite (14); XP 35.

Inocência: Angélica é uma menina de cerca de 8 anos. Ela está apenas vagando sem rumo, brincando com tudo o que está ao seu redor. Quando ela vê um dos PJs em um corpo de boneco, ela fica muito animada e tenta pegá-lo para brincar. Ela tem uma taxa de movimento de 6, mas nenhuma outra habilidade de combate. Lembre-se de que nenhuma das carionetes de Odiare fará mal a uma criança.

Outros Habitantes: A criação do domínio de Odiare fez com que algumas outras criaturas se tornassem ameaças. Ratos gigantes agora vagam pelos becos e às vezes são ousados o suficiente para atacar as pessoas nas ruas. Se os PJs se fingirem de mortos, os ratos cheirarão seus corpos e os deixarão em paz.

Ratos Gigantes (5): Int Semi; AL N(M); AC7; MV 12; DV ½; PV 4,2,3,1,2; TACO 20; #AT 1; Dano 1d3; AE nenhum; DE nenhum; PM nenhuma; Tam: D (60 cm); ML instável (5); XP 15 cada.

Sorte: Se os PJs estiverem tendo problemas para encontrar seus corpos reais, você pode optar por usar este encontro, mas somente depois que os PJs obtiverem as agulhas de prata. Você pode escolher um personagem e então os bonecos PJ encontram esse corpo sob o controle de uma carionete. Ele possui todos os poderes e habilidades do personagem.

Má Sorte: Este encontro deve ser usado somente se você sentir que as coisas estão saindo muito fáceis para os PJs. Aqui, os PJs encontram Maligno. Ele

FECHEM AS CORTINAS

sabe imediatamente que eles não estão sob seu controle e sabe que não pode controlá-los com seu poder de animar brinquedos. Porém, ele está viajando com três carionetes e pode invocar mais 2d4, que chegam em três rodadas. Os PJs provavelmente terão que fugir para sobreviver.

Maligno: Int: Extr; Tend CM; MV 9; CA 4; DV 6; PV 30; TACO 15; #AT 1; Dano 1d3; AE *Dança irresistível de Otto, ventriloquismo, provocar*; paralisar, animar brinquedos; DE imune a veneno, frio, eletricidade, maioria das magias; PM nenhuma; Tam: D (30 cm).

Carionetes(3): Int: Med; Tend CM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; JP paralisia, possessão; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (30 cm); Moral destemido (20); XP 975 cada.

Onde estão os corpos

Antes que os bonecos PC possam recuperar seus corpos, eles precisarão de agulhas de prata. As agulhas de prata só podem ser encontradas no Loja do ourives. Uma vez lá dentro, não há encontros. Demora uma hora para encontrar o estoque de 36 agulhas.

Encontrar os corpos vivos dos PJs é outra história. Todas as carionetes se afastaram para desfrutar de um corpo de verdade. O corpo de cada personagem do jogador está em um local diferente. Você pode decidir qual corpo está em qual local, usando o mapa da contracapa.

No.	Local
4	Tavernas (escolha uma)
22	Cervejeiro
27	Padeiro
28	Pátio com jardim (escolha um)
34	Joalheiro
43	Praça da Cidade

Todos os personagens estão sozinhos, exceto aquele que está na taverna. Ele ou ela está entre uma multidão de outros adultos possuídos, todos bebendo e farreando. Felizmente, nenhum deles possui habilidades de classe. Se alguém avistar os bonecos

do PC, saberá imediatamente que não são companheiros carionetes. Entretanto, os PJs que já recuperaram seus corpos têm uma chance de enganar essa multidão. Os corpos ainda apresentam ferimentos que possam ter tido antes.

Pessoas Celebrando(13): Int: Med; Tend CN; MV 12; CA 10; DV 1; PV 4 cada; TACO 20; #AT 1; Dano 1d3 (arma improvisada); AE JP paralisia, possessão; DE nenhum; PM nenhuma; Tam: M; Moral resoluto (12); Tam: M (1,5—1,8 m); XP 35 cada.

Quando cada PJ recuperar seu corpo, o corpo da carionete permanece sem vida por uma hora (veja a entrada do MC sobre carionetes, página 31). O boneco é facilmente destruído enquanto está indefeso.

Encontrando Maligno

Ofantecho maligno esteve ocupado enquanto os PJs lidavam com a loja de brinquedos e recuperavam seus corpos humanos. Confiante de que existe nada em Odiare que o possa ameaçar, decidiu fazer um espetáculo para as crianças. Seus aplausos e risadas são uma das poucas coisas que podem fazer Maligno se sentir bem novamente.

Enquanto os PJs vagam por Odiare, eles ouvem ruídos ao passarem pelo Teatro Secôlo. Se forem cautelosos, podem espiar sem serem vistos. Lá dentro, Maligno se apresenta com diversas carionetes no palco. O show se chama “Sir Arduin e a Fera” (uma variante de “São Jorge e o Dragão”). Maligno faz o papel de Sir Arduin e está vestido com uma armadura. Um dragão de madeira animado faz o papel do vilão. Quatro carionetes formam o resto da trupe, cada uma vestida com uma fantasia (escudeiro, donzela em perigo, rei e bobo da corte).

Os personagens têm duas opções básicas: atacar agora enquanto as crianças estão no teatro ou esperar o espetáculo acabar e as crianças irem embora.

Se os PJs atacarem, eles colocarão as crianças inocentes em perigo. Qualquer PJ que cause dano a uma criança falha automaticamente em um teste de poderes (conforme declarado na caixa de Canário de Campanha de Ravenloft). Maligno não fará mal às crianças, mas não hesita em usá-las para se proteger. As crianças fugirão se forem ameaçadas, gritarem com elas ou intimidadas. Entretanto, a multidão

FECHEM AS CORTINAS

de crianças agitadas atrasará os PJs por uma rodada, permitindo que Maligno tenha uma vantagem inicial.

Se os PJs esperarem até o show terminar, as crianças saem do teatro em fila, deixando Maligno e suas carionetes.

Os bonecos do mal permanecerão no teatro por meia hora. Durante esse tempo, Maligno trama enquanto as carionetes saltitam pelo palco. Depois, todos saem do prédio pela porta dos fundos.

Se os PJs deixarem Maligno e seu bando saírem do prédio, você terá que decidir o que acontecerá a seguir. Maligno poderia voltar à loja de brinquedos ou a qualquer outro local. Se ele estiver sendo perseguido pelos PJs, ele certamente conduzirá ataques estilo guerrilha contra eles com um suprimento aparentemente ilimitado de carionetes e brinquedos animados. Maligno também defenderá Giuseppe dos PJs com sua vida e impedirá que o fabricante de marionetes entre em contato com os PJs.

Maligno: Int: Extr; Tend CM; MV 9; CA 4; DV 6; PV 30; TACO 15; #AT 1; Dano 1d3; AE *Dança irresistível de Otto, ventriloquismo, provocar*, paralisar, animar brinquedos; DE imune a veneno, frio, eletricidade, maioria das magias; PM nenhuma; Tam: D (30 cm).

Dragão de Madeira Animado: Int: Med; Tend CM; MV 6; Voo 12; CA 6; DV 2; PV 15; TACO 19; #AT 1; Dano 1; AE sopro de fogo 4m, 1d6 dano; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: P (60 cm); Moral destemido (20) XP 175.

Carionetes(4): Int: Med; Tend CM; MV 6; CA 6; DV 2; PV 10 cada; TACO 19; #AT 1; Dano 1; JP paralisia, possessão; DE imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (30 cm); Moral destemido (20); XP 975 cada.

Se a batalha correr mal, Maligno tentará escapar. Se os PJs não bloquearem as saídas ou se parecer que ele realmente vai fugir, os fantasmas do teatro surgem. Os espíritos dos pais assassinados

aparecem, barrando as saídas de Maligno. As portas e janelas se fecham. Um canto fantasmagórico de “Queime-o!... Queime-o!” ecoa por todo o teatro. Entre os esforços dos fantasmas e dos PJs, Maligno não conseguirá escapar do teatro.

As lanternas penduradas nas paredes são uma fonte de fogo prontamente disponível. Assim que a chama toca a madeira ou o tecido do teatro, ela queima rapidamente. É impossível apagar as chamas. Os fantasmas não farão nenhum esforço para ajudar ou atrapalhar os PJs. Os personagens podem abrir as portas e escapar sem problemas, embora as portas se fechem atrás deles. Se os personagens forem tolos o suficiente para não escaparem antes que as chamas os envolvam também, os fantasmas não os ajudarão. Os espíritos só estão interessados em vingança contra Maligno.

Conclusão

Alinhado é destruído no incêndio do teatro. Nesse momento, todas as carionetes e brinquedos animados caem molemente no chão, inertes e sem vida.

Bordas enevoadas se formam nas bordas do domínio. Se os PJs entrarem nessas névoas, eles serão transportados para onde você quiser levar o grupo em seguida. Isso pode ser de volta ao mundo normal da campanha ou a outro domínio em Ravenloft. Esta aventura de baixo nível irá acumular de 1.000 a 3.000 pontos de experiência para o grupo.

Se você quiser usar esta configuração novamente, o espírito de Maligno pode continuar vivo. Caso Giuseppe fizesse outra marionete, ela poderia ser possuída e animada por Maligno. O teatro permaneceria incendiado e os fantasmas no teatro ainda seriam enterrados.

Alternativamente, Giuseppe pode escapar do domínio sozinho. Ele poderia começar a fazer carionetes sozinho no mundo de campanha dos PJs. O próprio Maligno está preso em Odiare, mas Giuseppe e as carionetes não: o mal pode ressurgir.

MALIGNO



h, a inocência de uma criança! Essa inocência pode atuar como uma sombra onde o mal pode se esconder, protegido pelo seu manto escuro. Esta é a história de um brinquedo inocente, tão inofensivo nas mãos de uma criança... tão mortal quando sai das sombras para a luz fria da realidade.

Aparência

Maligno é uma marionete de madeira de 30 centímetros de altura (um fantoche controlado por cordas). Ele é pintado e esculpido para parecer um menino feliz e amigável. Ele usa shorts verdes soltos com alças tipo suspensório (chamadas lederhosen), um short branco, com camisa de manga curta, jaqueta de manga comprida e boné com uma única pena branca enfiada.

Seu criador, Giuseppe, é um excelente artesão. O corpo e o rosto de Maligno possuem dezenas de partes articuladas. Suas sobancelhas, olhos, lábios, boca e até dedos individuais podem se mover de forma independente. Isso lhe confere grande expressividade e agilidade.

A voz de Maligno é como a de um menino de oito anos, aguda e até um pouco estridente. Ele é um dublador consumado. Maligno pode parecer honesto, ingênuo, agressivo, petulante, medroso ou qualquer outra coisa. Ele não é capaz de imitar as vozes de outras pessoas.

Antecedentes

Maligno é a criação única do fabricante de brinquedos louco Giuseppe. Impulsionado pela sua própria fantasia demente de criar um filho para ele mesmo, Giuseppe criou uma marionete – uma marionete como nenhuma outra. O desejo de Giuseppe era tão forte que esse boneco realmente ganhasse vida.

Existe um velho ditado que diz: “Cuidado com o que você deseja, pois você pode conseguir”. Foi o que aconteceu com o pobre Giuseppe. Embora o corpo da marionete pareça o de um inocente garoto de escola, o boneco é na verdade um corpo de uma criatura completamente egoísta e maligna. Cego por

seus sentimentos paternos, Giuseppe não consegue ver o boneco como ele realmente é.

A alegria de Giuseppe com sua nova criação não teve limites. Ele chamou o boneco de Figlio e o encheu de amor. Encantado com seu trabalho, Giuseppe apresentou Figlio à cidade. Embora o fabricante de bonecos adorasse sua criação, a maioria dos habitantes da cidade não adorava. Os adultos de Odiare não acreditavam em Figlio, e o boneco passou a odiá-los ainda mais do que odiava não ser real. Sua inveja, raiva e ódio cresceram até incluir até mesmo Giuseppe. Mas a situação das Crianças de Odiare era diferente, pois acreditavam em Figlio. O boneco amava as crianças, pois elas também o amavam.

O boneco traçou um plano: ele mataria todos os adultos de Odiare. Restando apenas as crianças, Figlio poderia brincar o dia todo e receber a adoração que merecia. O fantoche furioso coagiu Giuseppe a fazer mais fantoches. Cada um era um boneco “vivo”, mas eram frios e desumanos, nada parecidos com Figlio. Para horror de Giuseppe, eles obedeceram a Figlio e ignoraram seu verdadeiro criador.

Durante um espetáculo de teatro, as “carionetes” (como ele chamava os fantoches) de Figlio mataram todos os adultos presentes, mas pouparam as crianças. Este ato hediondo conquistou um pequeno domínio em Ravenloft apenas para Figlio, e toda a cidade foi transportada para o semiplano do pavor. Naquela noite, Figlio se rebatizou como Maligno. Ele enviou suas carionetes às ruas em busca de outros adultos para que os bonecos pudessem assumir o controle daqueles corpos. Eles se tornariam os novos “adultos” de Odiare, todos leais a Maligno.

Maligno, por sua vez, tentou apoderar-se do corpo de Giuseppe. Ele descobriu que o semiplano de Ravenloft confere uma maldição a todos os seus senhores. Somente ele, de todas as carionetes, é incapaz de habitar um corpo humano. Na verdade, qualquer dano que acontecesse com Giuseppe parecia afetar Maligno também.

Esboço atual

Atualmente Maligno arde de raiva e frustração. Ele abomina seu próprio corpo e deseja sempre ser humano. A maioria de seus enredos têm um de dois temas principais. Ele está tentando conseguir um corpo humano para si ou está tentando matar todos os adultos que puder encontrar.

MALIGNO

Maligno mantém Giuseppe prisioneiro, obrigando-o a fabricar mais brinquedos e carionetes conforme sua necessidade. Ele dá muitos deles aos filhos de Odiare como amigos e protetores.

O fantoche malvado ainda precisa da adoração de uma multidão. Ele faz shows regulares no Teatro Secôlo para as crianças. Ele é um ator maravilhoso, arrancando suspiros de admiração e gargalhadas de seu público jovem. Maligno aproveita o brilho de sua atenção por um breve período. Quando um show termina e ele é novamente forçado a contemplar sua verdadeira natureza, Maligno está no seu pior momento. Ai do homem ou mulher adulta que conhecer essa marionete malévola depois da apresentação.

Confrontando Maligno

Carionete: Maligno

Inteligência:	Excepcional
Alinhamento:	Caótico Mal
Classe de Armadura:	4
Movimento:	9
Nível/Dados de Vida:	6
Pontos de Vida:	30
TACO:	15
Nº de ataques:	1
Dano/Ataque:	1d3
Ataques Especiais:	<i>Provocação, Ventriloquismo</i> <i>Dança Irresistível de Otto,</i> Animar Brinquedo, paralisação
Defesas Especiais:	Reparar pontos de vida, imune a veneno, frio, eletricidade e a maioria das magias
Resistência Mágica:	Nenhuma
Tamanho:	Diminuto (30 cm de altura)

Maligno é um tipo de boneco golem chamado carionete. No entanto, ele é muito mais poderoso que uma carionete normal. Ele carrega uma navalha dobrável cuja lâmina tem 10 centímetros de comprimento. Ele a exerce com uma crueldade não natural.

Como outras carionetes, ele carrega dez agulhas de prata. Ele pode jogá-los a até 4,5 metros de distância, onde paralisam qualquer membro que atingirem (a escolha dele). (Veja a entrada do Compêndio de Monstros em carionetes para detalhes deste tipo de forma de ataque.)

Uma vez que um personagem esteja completamente imobilizado, uma carionete normal pode



enfiar mais uma agulha no pescoço da pessoa para transferir sua essência para o corpo vivo. Não é assim com Maligno. Ele pode chamar uma de suas carionetes para assumir o controle do corpo. É muito mais provável que Maligno esfole suas vítimas como um pedaço de carne, especialmente se estiver de mau humor.

Maligno tem algumas outras habilidades especiais. Ele pode escalar paredes com 85% de chance de sucesso, assim como um ladrão. Usando barban-te ou linha para ajudá-lo, as chances sobem para 95%. Ele pode lançar provocação e ventriloquismo à vontade. Seu toque tem o efeito da *dança irresistível de Otto*, exceto que a vítima passa em um teste de resistência a magia que não é permitido pela descrição normal da magia.

Ao contrário de outras carionetes, que são imunes apenas a magias que afetam a mente, Maligno é imune a quase todos as magias. Ele só pode ser afetado diretamente por magias que causam dano ardente (por exemplo, *mãos flamejantes, dardos místicos, esfera flamejante, bola de fogo, flecha de chamas*, etc.). Magias com efeitos indiretos como *teia, muralha de névoa, escuridão* com raio de 4,5m

MALIGNO

e assim por diante o afetam normalmente. Ele é imune ao frio e à eletricidade em todas as formas. Uma magia de *torcer madeira* causará 3d6 pontos de dano a Maligno e o torna *lento* por 1d3 rodadas. A magia *afugentar plantas* funciona normalmente em Maligno, tanto que ele nem consegue um teste de resistência.

Se Maligno estiver ferido, ele poderá ser reparado. Qualquer uma de suas carionetes ou Giuseppe pode, e irá, consertá-lo. Uma única carionete ou Giuseppe pode reparar 1 ponto de vida por rodada. Até quatro carionetes podem trabalhar nele ao mesmo tempo. No entanto, eles não podem fazer o trabalho mais delicado, o que significa que não podem aumentar seus pontos de vida acima de 24. Somente Giuseppe pode consertar os últimos pontos de vida. Ele também é o único que pode reparar os danos causados pelo fogo. Assim, Maligno protege Giuseppe do mal: só seu “pai” pode curá-lo quando ele está realmente ferido.

Se Maligno for reduzido a 0 pontos de vida ou menos devido ao dano normal, ele permanecerá vivo, mas não poderá se mover ou atacar. Ele ainda pode falar, provocar e usar seus poderes de animação.

Mesmo que Maligno seja queimado com 0 ou menos pontos de vida, ele não será totalmente destruído. Giuseppe pode reconstruir seu corpo e, usando um pouco das cinzas, devolver Maligno a esse novo corpo. Provavelmente existe uma maneira de destruir totalmente Maligno, mas ninguém determinou qual é.

A habilidade mais potente de Maligno é sem dúvida o seu poder de animar brinquedos. Ele pode fazer isso com qualquer brinquedo que possa ver a até 9 metros dele. Ele não pode animar mais de 6 brinquedos por rodada e não pode ter mais de 24 brinquedos animados em um determinado momento. O brinquedo permanece animado até que Maligno decida retirar seu controle. Animar brinquedos não impede que o boneco se mova ou ataque na mesma rodada.

Brinquedo Animado: AL OM; Int Média; CA 6; VM 6; DV 2; PV 8; TACO 19; #EM 1; Dano 1; Poder especial SA; SD imune a veneno, frio, eletricidade, magias mentais; PM nenhuma; Tam: D (15—60 cm); Moral destemido (20); XP 175.

Um brinquedo animado tem as mesmas habilidades básicas de combate de uma carionete. Não tem a habilidade de escalar paredes, agulhas de prata

ou ventriloquismo, entretanto. É imune a veneno, frio, eletricidade e magias que afetam a mente. Cada brinquedo terá uma habilidade especial relacionada ao seu design. Por exemplo,

Um palhaço-na-caixa fica automaticamente surpreso quando sai da caixa. Um cavalo de brinquedo se move com uma velocidade de 12. Um soldado de brinquedo causa 1d3 pontos de dano. Você terá que determinar a habilidade especial de cada brinquedo conforme necessário. Todos os brinquedos animados utilizados nesta aventura possuem habilidades especiais definidas.

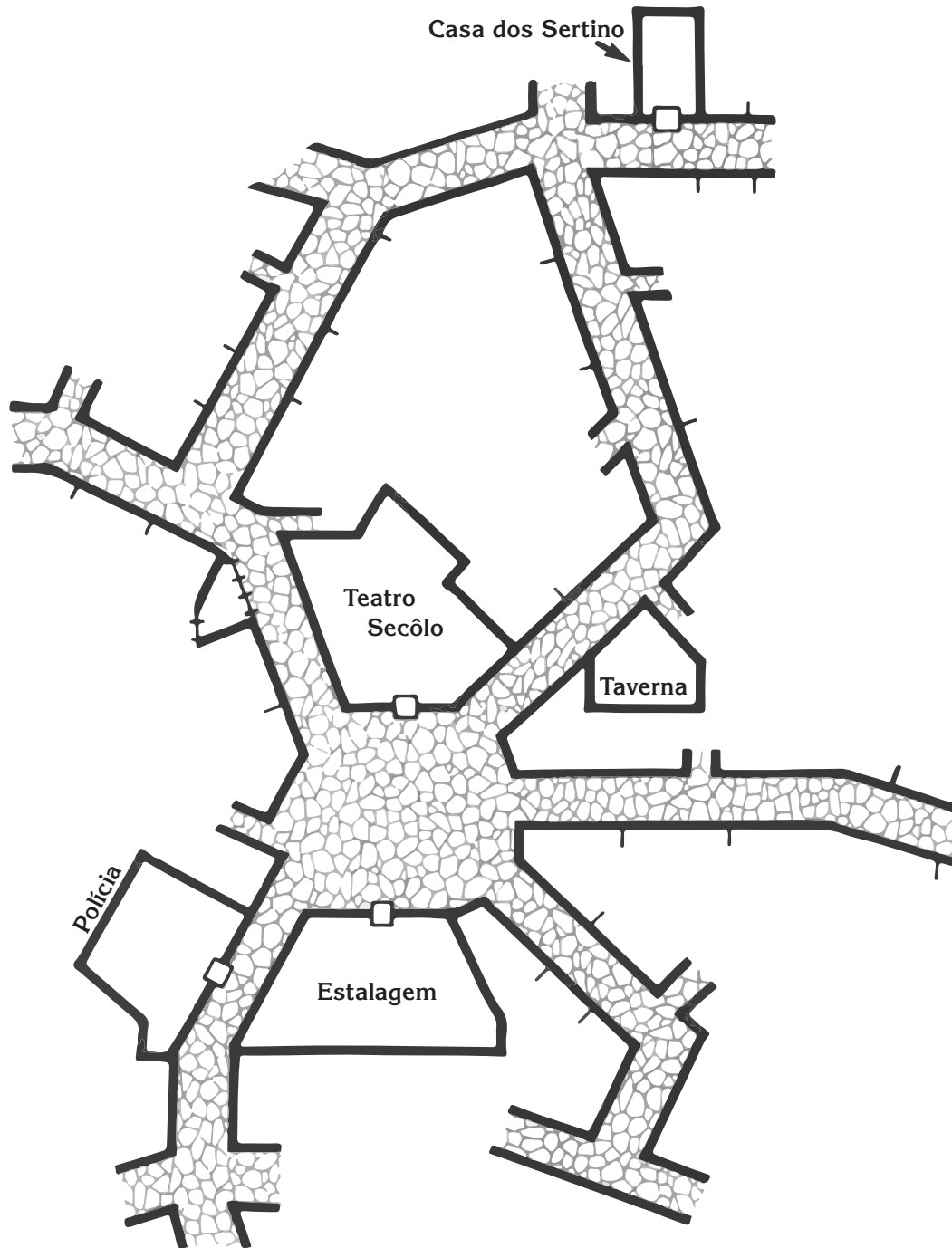
Odiare: O Domínio

As ruas de Odiare serpenteiam pela cidade como os pensamentos de um louco. Esta condição prevalece enquanto Maligno estiver “vivo.” Ele só pode ser morto por fogo ou magia. Mesmo assim, seu espírito continua vivo até que um corpo adequado seja formado para ele. Se ele for “morto”, as bordas do domínio revertem para a fronteira nebulosa. Qualquer pessoa que entre nas névoas é transportada para outro local pelas regras normais do semiplano. Maligno pode abrir as suas fronteiras simplesmente através da concentração, mas nunca optou por fazê-lo.

Giuseppe está intimamente ligado à estrutura deste domínio. Ele é a única pessoa imune ao poder de posse das carionetes e é a única pessoa que pode reparar Maligno completamente. Como tal, ele é odiado e reverenciado por Maligno e pelos fantoches. Eles farão o que for necessário para manter Giuseppe seguro. Se necessário, Maligno fará com que seus companheiros paralisem Giuseppe com suas agulhas de prata para que possam carregá-lo para um esconderijo.

Odiare é habitada principalmente por carionetes e crianças errantes. Maligno garante que todas as crianças sejam bem cuidadas. Aqui há animais, como cães, gatos, ratos e até ratos gigantes. Há também alguns adultos escondidos em porões e sótãos. Eles atacam severamente qualquer brinquedo, especialmente fantoches, que encontram. A maioria evita as crianças por medo de que as carionetes que as protegem as avistem. Esses adultos farão amizade com outros adultos.

MAPA DE ODIARE PARA OS JOGADORES



TRECHOS DO DIÁRIO DE GIUSEPPE

Eu criei um filho! Não importa que ele seja feito de madeira, tecido e tinta; ele é meu filho. Eu o chamei de Fíglío. Ele não é como as outras marionetes. Ele pode andar e falar sozinho. Estou tão orgulhoso!



Fíglío me implorou que lhe fizesse alguns amigos. Como eu poderia recusar? Estranhamente, eles não são como ele. Eles se movem e falam, mas são monótonos e sem emoção, como bonecos e não como crianças. Fíglío pareceu decepcionado no início, mas vai superar isso, tenho certeza. Ele é um menino tão bom.



Fíglío ficou gravemente ferido hoje. Dois cães o rasgaram ao meio. Usei um pouco de cola e barbante e consegui consertá-lo como novo. Eu disse a ele para ter cuidado perto da lareira, no entanto. Se ele ficasse muito queimado, eu não seria capaz de consertá-lo. Suspeito que o fogo seja a única coisa que pode realmente prejudicar meu filho.



Eu descobri um segredo horrível. Os amigos de Fíglío são todos meninos maus. Roubaram agulhas de prata do ourives. Eles espetam as pessoas com agulhas e paralisam seus membros. Fíglío e seus amigos me jogaram no chão e usaram as agulhas para anestesiá-los todos os meus membros. Eu não me importei. Os meninos precisam brigar com o pai. Eles nunca me machucariam de verdade. Fíglío até enfiou uma agulha no meu pescoço. Então ele ficou muito bravo e disse: “Por que não consigo controlar você?” Ah, aquele brincalhão! Ele é verdadeiramente meu orgulho e alegria.



Fíglío tem sido um menino mau. Ele capturou um adulto e colocou sua mente no corpo de um de seus meninos de madeira. Que safado! Fíglío diz que a única maneira de o homem escapar é enfiar uma agulha de prata no pescoço de seu verdadeiro corpo. Então eles trocarão de mente novamente. Mande-o para a cama sem jantar por estar sendo tão mal.



Estou preocupado com Fíglío. Ele não fica feliz com muita frequência. Hoje à noite, no show, ele disse aos meninos para capturarem todos os pais no teatro. Os meninos de madeira carregavam os corpos entorpecidos dos adultos enquanto Fíglío e eu entreteníamos as crianças. Fíglío diz que é muito melhor assim. Podemos cuidar muito melhor das crianças do que seus pais. Ele também mudou seu nome para Maligno, declarando que agora é o governante de Odiare. Fíglío diz que, como governante de Odiare, ninguém pode partir a menos que o mate primeiro. Esse menino tem muita imaginação! Ele quer que eu o chame de Maligno, mas sempre será meu Fíglío. Tivemos que sair do teatro rapidamente quando alguns homens maus com armaduras apareceram e tentaram machucar Fíglío. Fíglío diz que precisa capturar esses homens maus. Eu gostaria que ele não brincasse de xerife e ladrão com tanta frequência. Espero que esses homens maus não machuquem meu filho.

CLIMA /TERRENO:	Qualquer vila ou cidade
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou em bando
CICLO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Média(8-10)
TESOURO:	Nada
Tendência:	Cruel (Caótico e Maligno)
Nº. APARIÇÃO:	1 ou 2d4
CLASSE DE ARMADURA:	6
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1
ATAQUE ESPECIAL:	Paralisação, posse
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
RESISTÊNCIA MÁGICA:	nenhuma
TAMANHO:	D (30 cm de altura)
MORAL:	Destemido(20)
VALOR EM XP:	975

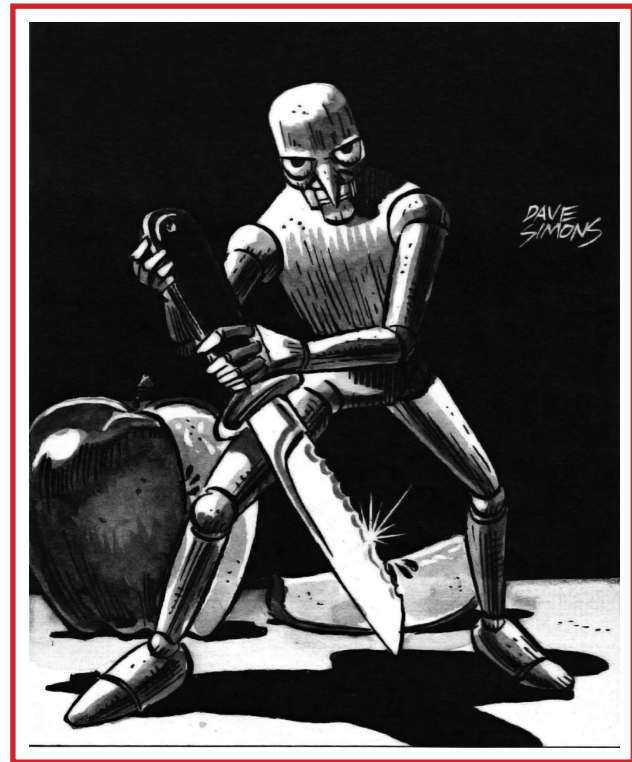
Carionetes são fantoches ou marionetes vivas e animadas. São essencialmente bonecos de madeira, pintados e vestidos, que ganharam vida. Todos os seus membros são articulados e possuem pequenos orifícios para os fios dos titereiros. As carionetes variam em tamanho de 15 a 60 centímetros. Eles podem se parecer com qualquer coisa – desde palhaços a cavaleiros e animais de fazenda. A maioria se parece com pessoas. A voz de uma carionete é oca e estridente.

Combate: Uma carionete deve ter uma arma afiada em miniatura para atacar e causar danos; eles não podem usar armas contundentes. Eles só podem causar 1 ponto de dano por ataque. A natureza desta arma não afeta a quantidade de dano que a carionete causa. As armas típicas das carionetes são grandes agulhas de costura, pequenas facas de cozinha, lâminas de barbear, etc.

Cada carionete carrega uma pequena aljava com dez agulhas de prata. Eles podem lançar essas agulhas como se fossem lanças, visando uma perna ou um braço. A agulha tem alcance máximo de 4,5 metros e arrasta um cordão prateado mágico preso à mão da carionete. Não causa danos; entretanto, o personagem deve fazer um teste de resistência contra paralisação. Se o teste falhar, esse membro fica paralisado e o cordão prateado fica invisível. Um personagem que tenha uma única perna paralisada se move com metade do deslocamento. A agulha em si não é mágica. O cordão energético mágico é criado pela própria carionete. Se o personagem conseguir remover a agulha, ele recupera o uso daquele membro em 1d4 rodadas.

Um personagem imobilizado, seja paralisado, adormecido ou inconsciente, é particularmente vulnerável à carionete. O boneco malvado pode enfiar uma agulha na base do pescoço do personagem, o que tem o efeito de transferir a essência da carionete para a pessoa e vice-versa. A pessoa que habita o corpo da boneca fica inanimada por uma hora inteira após a transferência. A carionete no corpo da pessoa fica inconsciente por apenas uma rodada, após a qual pode remover todas as agulhas.

A carionete possui duas outras habilidades especiais. Pode escalar paredes como um ladrão, com 85% de chance de sucesso (com barbante ou linha, 95%). Em segundo lugar, a carionete é capaz de fazer ventriloquismo à vontade, como a magia. É imune a veneno, frio, eletricidade e todos as magias que afetam a mente. Uma magia de torcer madeira a destrói permanentemente. A pessoa no corpo da carionete pode recuperar seu corpo normal. A carionete



não pode destruir o corpo do boneco, pois isso mataria a sua própria essência e também a força vital da pessoa. Portanto, a carionete tende a trancar seu antigo corpo ou mandá-lo para longe. Para que as coisas voltem ao normal, uma agulha de prata deve ser cravada no corpo vivo (não causa danos). O corpo do boneco deve conter a agulha ou um fio prateado de no máximo 4,5 metros de comprimento preso à agulha. A essência do boneco é devolvida ao seu corpo, que permanece inerte por uma hora. A essência da pessoa retorna ao seu corpo e fica ativa novamente em uma rodada.

Habitat/Sociedade: Carionetes são parasitas que vivem nos humanos e na sociedade humana. Eles tendem a se esconder à vista de todos, como em salas de brinquedos infantis, lojas de brinquedos, teatros ou outros lugares onde brinquedos e marionetes não são incomuns. Eles podem permanecer inanimados por períodos extremamente longos, até encontrarem uma razão para exercer seu livre arbítrio.

A carionete é movida por um único desejo: conseguir um hospedeiro. Eles querem desesperadamente ter um corpo vivo. Geralmente eles operam em bandos para arrastar os corpos dos vivos, mas sabe-se que operam sozinhos. Carionetes não têm estrutura social. Eles não interagem entre si, exceto quando estão em matilha. Uma vez que a carionete tem corpo humano, ela ignora outras carionetes, embora seja capaz de detectar sua presença.

Ecologia: Uma carionete pode ser feita de qualquer material. Os materiais típicos incluem madeira, palha, cerâmica, tecido e estanho. Para fins de jogo, todos são tratados da mesma forma. Demora um mês para fabricar o corpo da carionete. Somente um artesão dedicado pode fazer isso direito. Em Ravenloft, Giuseppe é o único fabricante de bonecos que consegue animar carionetes. Sua habilidade e amor pelo seu trabalho são tão grandes que a criação é infundida com vida. Outras pessoas devem seguir as regras normais estabelecidas para a criação de golens.

Ravenloft

AVENTURAS GÓTICAS

Guia Van Richten para o Lich

O mundo secreto do Lich exposto!



"Sou compelido pela consciência a escrever sobre uma das feras mais vis e condenáveis que assolam o mundo: o lich."

— Dr. Rudolph Van Richten

Autor do Guia de Van Richten para Fantasmas e Guia Van Richten para Vampiros

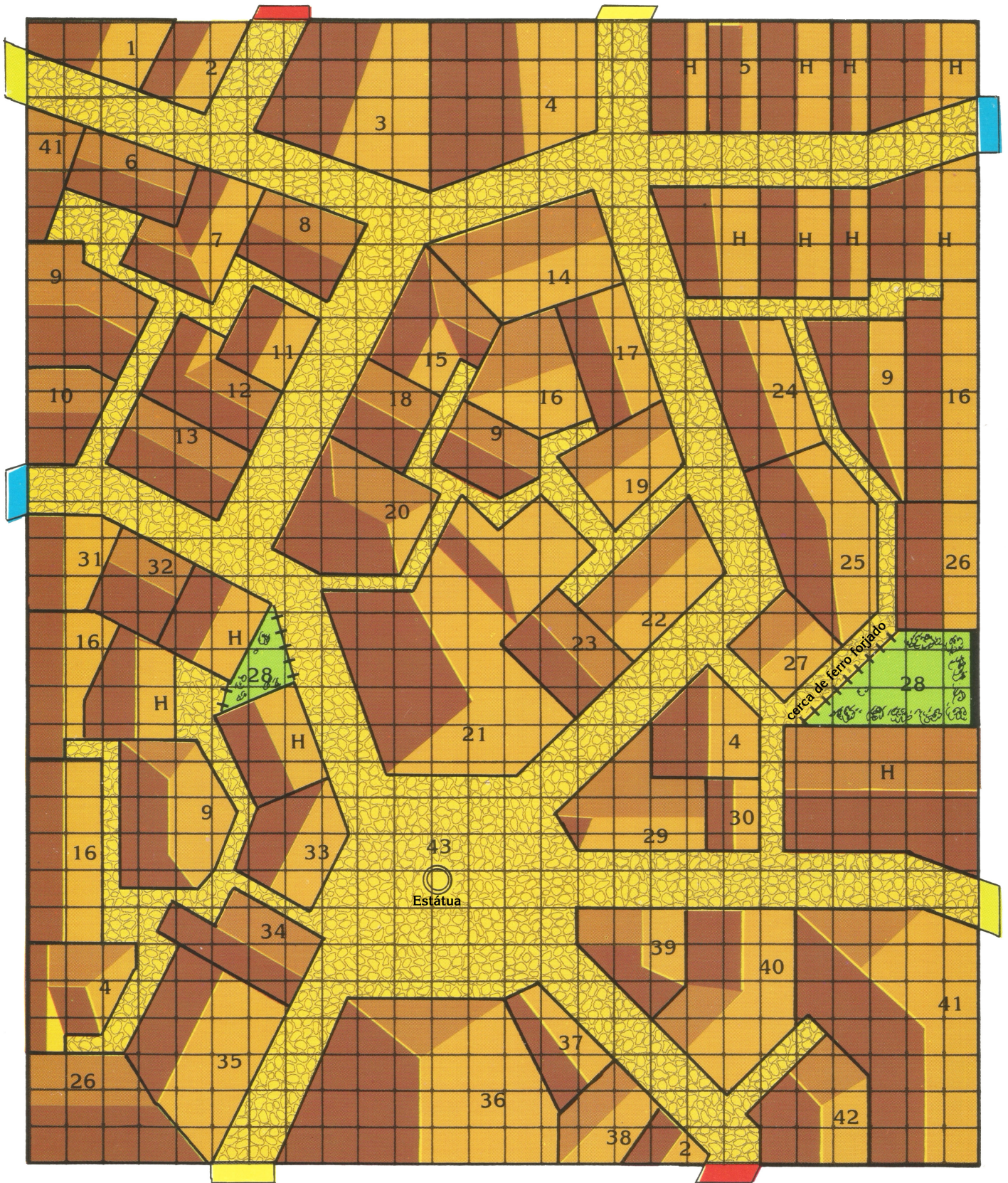
Dr. Rudolph Van Richten, estudioso e maldição das criaturas da noite de Ravenloft, agora volta sua atenção para esses poderosos bruxos mortos-vivos. Seu último livro, *Guia de Van Richten para o Lich*, lança luz sobre todos os segredos que os liches prefeririam ver deixados no escuro . . . como eles dão aquele passo fatal em direção ao lichdorn, quais poderes eles exercem, como eles pensam, que tipo de lacaios desagradáveis eles mantêm e muito mais. Como todos os grandes adversários, os liches são complexos, inteligentes e extremamente perigosos. Graças ao Dr. Van Richten, jogadores agora têm uma chance de derrotá-los!

Adquira seu Guia Van Richten para o Lich antes do anoitecer nas livrarias, lojas de jogos e RPG em todos os lugares.



Também na TSR!





Odiare



3 m

Cada saída de rua colorida se conecta à saída de rua da mesma cor na extremidade oposta do mapa, forçando os personagens dos jogadores a um loop contínuo e efetivamente tornando Odiare uma cidade infinita.

No	Estabelecimento	12	Marceneiro	24	Açougueiro	36	Pousada
1	Alquimista	13	Encantos do mago	25	Ferreiro	37	Comerciante de especiarias
2	Fabricante de Vela	14	Ourives	26*	Abandonado	38	Arqueiro/Flecheiro
3	Comerciante	15	Fabric. de brinquedos(Giuseppe)	27	Padeiro	39	Agiota
4*	Taberna	16*	Armazém	28*	Pátio com jardim	40	Estábulo e cocheira
5	Casa dos Sertino	17	Mercado de vegetais	29*	Pensão	41	Templo
6	Moedor de faca	18	Alfaiate	30	Astrólogo	42	Funerária
7	Boticário	19	Peixeiro	31	Escriba	43	Praça da cidade (com estátua)
8	Coureiro	20	Sanguessuga (médico medieval)	32	Cesteira	H*	Casa privada
9*	Albergue	21	Teatro Secôlo	33	Novo mercado de jogos		
10	Cartório(símbolos heráldicos)	22	Cervejeiro	34	Joalheiro		
11	Sapateiro	23	Oleiro	35	Polícia		

* Indica vários locais.

Ravenloft®

O CRIADO

por Bruce Nesmith

Cuidado com o que você deseja, pois isso pode se tornar realidade, é um antigo ditado Vistani. Na pequena cidade de Odiare, um fabricante de brinquedos desejou que um boneco ganhasse vida — só que este boneco não é um brinquedo amigável e divertido. Ele é uma coisa do mal,

empenhada em matar todos os adultos de Odiare. Quando os personagens dos jogadores ficam presos nesta cidade, o boneco Maligno e seus brinquedos animados começam a caçá-los. A única chance de fuga dos Personagens Jogadores é derrotar a marionete louca.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom